

New RPG Order

Prezentuje

D&D 3.0 Żyjący Greyhawk - Przewodnik Geograficzny



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 198
Rozdzielczość.....: 2450x3160
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2002
Data release'u.....: 2008.08.28

Opis:

W dumnym Nyrondzie młody król stara się uchronić swe zranione państwo przed wojną domową. W demonicznym państwie Iuza, Dawny i jego zło knują plan okrutnego zniszczenia ziem dobra. W górach Yatil Arcymag Mordenkainen przygląda się całemu Flanaess, snując intrygi ze swej Obsydianowej Cytadeli. Podręcznik zawiera wszelkie informacje potrzebne do rozpoczęcia emocjonującej kampanii, oraz kolorową mapę krainy.

PROPER:

Dodano dwie brakujące strony z heraldyką świata Greyhawk.

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.

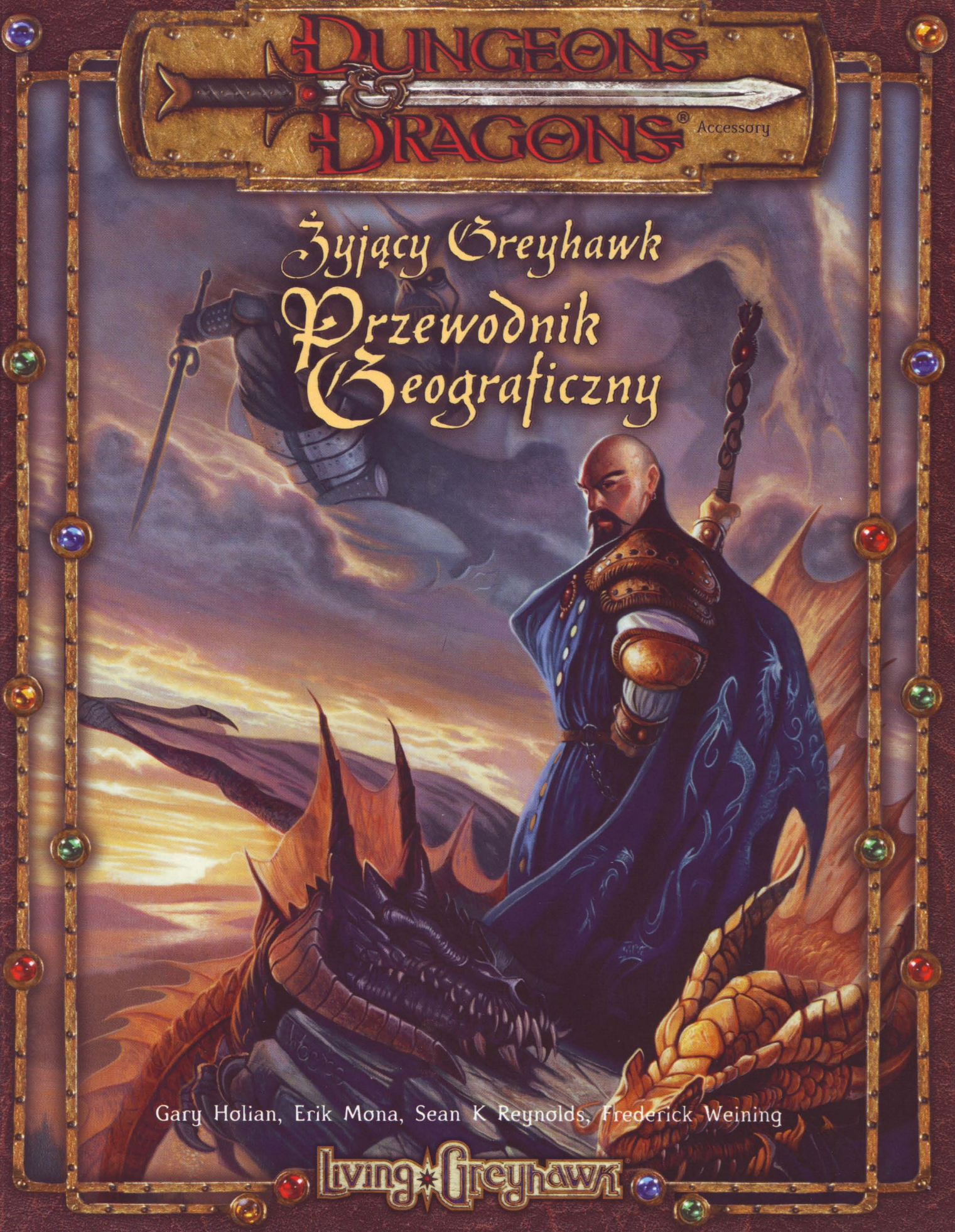
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

DUNGEONS & DRAGONS® Accessory

Żyjący Greyhawk Przewodnik Geograficzny

Gary Holian, Erik Mona, Sean K Reynolds, Frederick Weining

Living Greyhawk

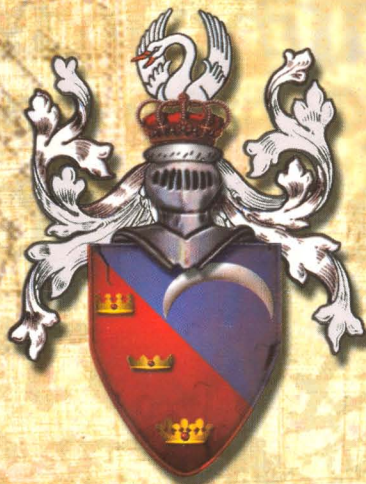


Heraldyka

Poniżej i na III stronie okładki przedstawiono herby głównych państw i książąt opisanych w tym podręczniku.



Zjednoczone
Królestwo Ahlissy



Królestwo
Furyondy



Miasto
Greyhawk



Bandyckie Królestwa
(Rookroost)



Marchia
Bissel



Arcybaronia
Czarnego Wrzosowiska



Marchia
Kości



Imperium
Jaskrawych Ziem



Królestwo
Faerie Celene



Wolne Ziemie
Dyvers



Kalifat
Ekbiru



Mroźni
Barbarzyńcy



Wielkie Księstwo
Geoffu



Marchia
Gran



Wysoki Lud



Lodowi Barbarzyńcy



Wolne Miasto
Żelaznych Wrót



Iuz



Ket



Wyspy Lendore



Lordostwo Wyp



Wielkie Królestwo
Północnego Aeru



Wolne Państwo
Onnwalu



Teokracja
Pale



Równiny
Pajnimów



Perrenlandia

DUNGEONS & DRAGONS

ŻYJĄCY GREYHAWK™ PRZEWODNIK GEOGRAFICZNY

Projekt: Gary Holian, Erik Mona, Sean K Reynolds, Frederick Weining

Redakcja: Roger E. Moore

Koordinacja projektu: Erik Mona

Dyrektor kreatywny: Richard Baker

Grafika na okładce: William O'Connor

Grafika wewnątrz: Joel Biske, Vince Locke

Heraldyka wewnątrz okładki: Daniela Castillo

Kartografia: Dennis Kauth, Rob Lazzaretti

Nadzór graficzny: Robert Raper

Typografia: Victoria L. Ausland

Kierownik projektu: Josh Fischer

Kierownik produkcji: Chas DeLong

Testowanie gry: John Amos, Jeff Bolger, Brannon W. Boren, William „Skip” Clarke, Kevin Ford, Ed Gibson, John Grose, Dana Harrod, Keith Hoffman, Brady Hustad, Scott Jacobowitz, Kevin Kulp, Eric „Bato” Montgomery, Brett Paul, Justin Price, Jeff Simmons, Mark Templeton

Specjalne podziękowania: Noel Graham, Joe Katzman i GEC, Eric O'Brien, Lisa Stevens, Denis Tetreault, Robert Wiese, Skip Williams

Książka powstała na podstawie oryginalnych zasad DUNGEONS & DRAGONS® autorstwa E. Gary'ego Gygaxa i Dave'a Arnesona oraz nowej gry DUNGEONS & DRAGONS® stworzonej przez Jonathana Tweeta, Monte Cooka, Skipa Williamsa, Richarda Bakera i Petera Adkisona.

Książka powstała w oparciu o oryginalną kampanię GREYHAWK® autorstwa E. Gary'ego Gygaxa, Carla Sargenta i Roger'a E. Moore.

Spis treści

Rozdział 1: Świat Greyhawk	2	Rozdział 5: Geografia Flanaess	139
Rozdział 2: Ludy Flanaess	5	Rozdział 6: Grupy władzy	156
Rozdział 3: Bieg historii	13	Rozdział 7: Bogowie Greyhawk	164
Rozdział 4: Przewodnik geograficzny po Flanaess	17	Dodatek: Kampania ŻYJĄCY GREYHAWK™	191

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



620-T11743

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

ISA Sp. z o.o.
Al. Krakowska 110/114,
02-256 Warszawa
tel./fax : [0-22] 846-27-59
email: isa@isa.pl



ISBN 83-88916-36-X

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Wiktor Jaranowski
Korekta: Marzena Piłko
Redakcja merytoryczna:
Tomasz Andruszkiewicz
Skład i łamanie: Michał W. Dagajew

Logo DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MISTRZA PODZIEMI, GREYHAWK, POLYHEDRON, ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION, RPGD i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc.

Logo d20 jest znakiem handlowym należącym do Wizards of the Coast, Inc.

Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona i wyrażne do nich podobieństwa są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakikolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc.

Materiał ten jest fikcją. Jakikolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, jest całkowicie przypadkowe.

© 2000, 2002 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Prawa do wydania polskiego DUNGEONS & DRAGONS® należą do ISA Sp. z o.o.

Odwiedź strony: www.wizards.com/dnd
www.isa.pl



ROZDZIAŁ I: ŚWIAT GREYHAWK

Kampania GREYHAWK® przedstawia magiczną krainę leżącą na styku niezliczonych możliwości. Najfantastyczniejszy z możliwych greyhawkowy świat Oerth jest miejscem, w którym potężne stworzenia rywalizują z ludzkością oraz innymi rasami, gdzie dobre istoty ścierają się ze złymi, a Prawo zmagają z Chaosem. Oerth jest światem magii, tajemnic i wyobraźni.

Klejnotem tego świata jest miasto Greyhawk, zatłoczona metropolia, przyciągająca zarówno bohaterów, jak i złoczyńców. Wojownicy, kupcy, czarodzieje, żebracy, kapłani, mędrcy oraz złodzieje wypełniają ulice, poszukując wielkiej przygody.

Kampania GREYHAWK® koncentruje się na Flanaess, wielonarodowej krainie wylaniającej się z mrocznego okresu wojny. Jej mieszkańcy witają każdy nowy dzień z rosnącym optymizmem, lecz zło wciąż czai się w ponurych jaskiniach i na dekadencjach dworach. Ostateczny rezultat tej rywalizacji jest ciągle wielką niewiadomą i zawsze potrzebni są nowi bohaterowie, którzy nie dopuszczają do zagłady swych krain.

ŻYJĄCY GREYHAWK™: Przewodnik geograficzny jest czymś więcej niż tylko przewodnikiem po fantastycznym, cudownym świecie. Jest wstępem do całkowitej nowej koncepcji w grach fabularnych. Kampania ŻYJĄCY GREYHAWK™ Sieci ROLE PLAYING GAME ASSOCIATION® jest ogromną grą, rozgrywaną w różnych regionach rzeczywistego świata. Książka ta dostarcza aż nadto informacji, by stworzyć kampanię DUNGEONS & DRAGONS®, która będzie trwać latami, a także kreuje wspólny punkt początkowy dla tysięcy graczy, którzy będą kształtować przyszłość Oerth w międzynarodowej kampanii ŻYJĄCY GREYHAWK™ Sieci RPGA®. Szczegóły dotyczące zasad dołączenia do tej ekscytującej kampanii znajdują się w dodatku.

NIEBIOSA I OERTH

Świat GREYHAWK® składa się z Flanaess, najbardziej na północny wschód wysuniętej części rozległego kontynentu Oerik na globie Oerth. Uczni z Flanaess są pewni, iż Oerik jest największym z czterech kontynentów Oerth, i że owe ziemie otaczają cztery oceany, podobnie jak cztery warstwy niebios oraz cztery głębiny podświata. Obecnie, w tych ciemnych czasach, niemal nic nie wiadomo o krainach poza Flanaess, równie mało wie się o regionach powyżej i poniżej. Wiedza taka ma niewielkie znaczenie, twierdzą wielcy i potężni, bowiem z pewnością to ziemie wokół miasta Greyhawk są centrum wszelkiego oświecenia i cywilizacji. Niektóre ludy kwestionują to założenie i pragną odkrywać świat oraz jego wyzwania.

Oerth jest zaledwie jednym światem spośród wielu, oddzielonych otchłaniami przestrzeni, niewidzialnym eterem lub kruchymi zasłonami rzeczywistości.

Naturę Oerth definiują rzemiosło oraz trwałość magii. W toku zapisanej historii świat kształtowały magiczne konflikty oraz odnawianie. Niektóre z tych napędzanych magią wydarzeń wywarły wpływ na historię innych światów, a pomiędzy Oerth i obcymi sferami otwierają się czasami portale. Niewiele innych światów może pochwalić się taką głębią co Oerth i można tu znaleźć wiele dziwnych istot, przyciągniętych pokusami tego, co nadnaturalne. Większość takich stworzeń zakłada domostwa z dala od słonecznego nieba powierzchni Oerth, woląc żyć w sekrecie w pozbawionych światła grotach poniżej, gdzie mogą rozwijać się i spiskować, pozostając niezauważonymi.

W związku z tym, że szlaki podświata są ukryte przed wzrokiem, rozsądni wciąż mogą kierować swą uwagę ku niebiosom. Wszyscy wiedzą, że słońce okrąży Oerth co 364 dni, odwiedzając Dwanaście Siedzib Zodiaku w wyznaczonej kolejności, która nigdy nie ulega zmianie. Błady Wielki Księżyc, zwany Luną zwiększa się i zmniejsza w stałych cyklach liczących sobie po 28 dni, na nich zaś oparte są miesiące. Seledynowy Mniejszy Księżyc, Celene, podąża ścieżką, która ukazuje jego pełne piękno zaledwie cztery razy w roku, wskazując czas festiwalom. Zarówno Pani i Służka, jak zwie się również większy i mniejszy księżyc Oerth, uważane są za pełnoprawne światy, choć niewielu może twierdzić, iż spotkało jakichkolwiek przybyszów z tych wzniosłych krain (lub, z drugiej strony, osobiście odwiedziło owe obce światy).

TABELA 1: STANDARDOWY TYDZIEŃ (FLANAESS)

<i>Dzień</i>	<i>Zadanie</i>
Dzień gwiezdny	Praca
Dzień słoneczny	Praca
Dzień księżycowy	Praca
Dzień boży	Kult
Dzień wodny	Praca
Dzień ziemski	Praca
Dzień wolny	Odpoczynek

TABELA 2: ROK LUNY ORAZ CZTERY ŚWIĘTA

<i>Wspólny</i>	<i>Elfi</i>	<i>Nomadzi</i>	<i>Pora roku</i>
<i>Święto potrzeb</i>			Środek zimy
Szukanie ognia	Perlista rosa	Tygrys	Zima
Szykowanie	Żółta wierzba	Niedźwiedź	Wiosna
Chłodny wieczór	Przebiśniegi	Lew	Wiosna
<i>Święto dorastania</i>			
Sadzenie	Kwiecie	Żaba	Wczesne lato
Wypasanie	Fiołki	Żółw	Wczesne lato
Dostatek słońca	Czas jagód	Lis	Wczesne lato
<i>Święto bogactwa</i>			Środek lata
Zbiory	Złote pola	Wąż	Późne lato
Dobry miesiąc	Słoneczniki	Dzik	Późne lato
Zniwa	Czas opadania owoców	Wiewiórka	Późne lato
<i>Święto warzenia</i>			
Łatanie ścian	Jaskrawy liść	Zajac	Jesień
Zapasy	Dźwięczący lód	Jastrząb	Jesień
Zamglone słońce	Koronkowy śnieg	Wilk	Zima

Każdy miesiąc liczy 28 dni. Każde święto trwa siedem dni.

Klimat i pory roku

Jeżeli chodzi o pogodę, to bogowie wyjątkowo sprzyjają Flanaess. Poza północnymi szerokościami geograficznymi, temperatura w zimie rzadko spada poniżej zera, nie licząc dwóch zimowych miesięcy oraz w nocy wczesną wiosną i późną jesienią. W zimie przychodzi kilka dni, gdy temperatura opada poniżej zera, po czym stopniowo zaczyna się ocieplać. Regiony: północno-wschodni i północno-środkowy zwykły być znacznie chłodniejsze, bowiem morza w tej okolicy sprawiają, iż zima utrzymuje się mniej więcej dwa razy dłużej niż w sercu Flanaess. Ważnym wyjątkiem od tego jest ocean Dramidj, którego dziwne, ciepłe prądy łagodzą klimat sąsiadujących z nim ziem.

Jesień, zima oraz wiosna są raczej krótkimi porami, lecz lato w centralnym Flanaess trwa pięć lub więcej miesięcy. Zimą i jesienią przeważają wiatry z północnego wschodu, zaś w pozostałych porach ze wschodu oraz południowego wschodu. Większość obszarów Flanaess ma wystarczające opady, aby zapewnić obfite plony.

Podziały geograficzne

Punktem centralnym scenarii GREYHAWK jest Flanaess wraz z miastem Greyhawk w pobliżu swojego środka. Flanaess może być podzielone na dziewięć ogólnie określonych terytoriów geograficznych, z których większość jest zbieżna z dawnymi tożsamościami narodowymi, które niegdyś dominowały nad tymi regionami. Wyjątkiem jest tutaj południowy region odosobnionych krain, z których niektóre nie są częścią samego Flanaess (na przykład Hepmonalandia).

Bakluński Zachód (dawniej Imperium Bakluńskie)

Ocalali z Przywołanej Dewastacji zasiedlili te umiarkowane prerie, lasy oraz wybrzeże jakiś tysiąc lat temu. Krainy te, oddzielone dość mocno od reszty Flanaess przez wielkie Yatile, Zaporowe Wierchy oraz Góry Kryształowych Mgieł, są siedzibą bakluńskiej kultury.

Przejmująca Północ („Dawne Czarne Wrzosowisko”)

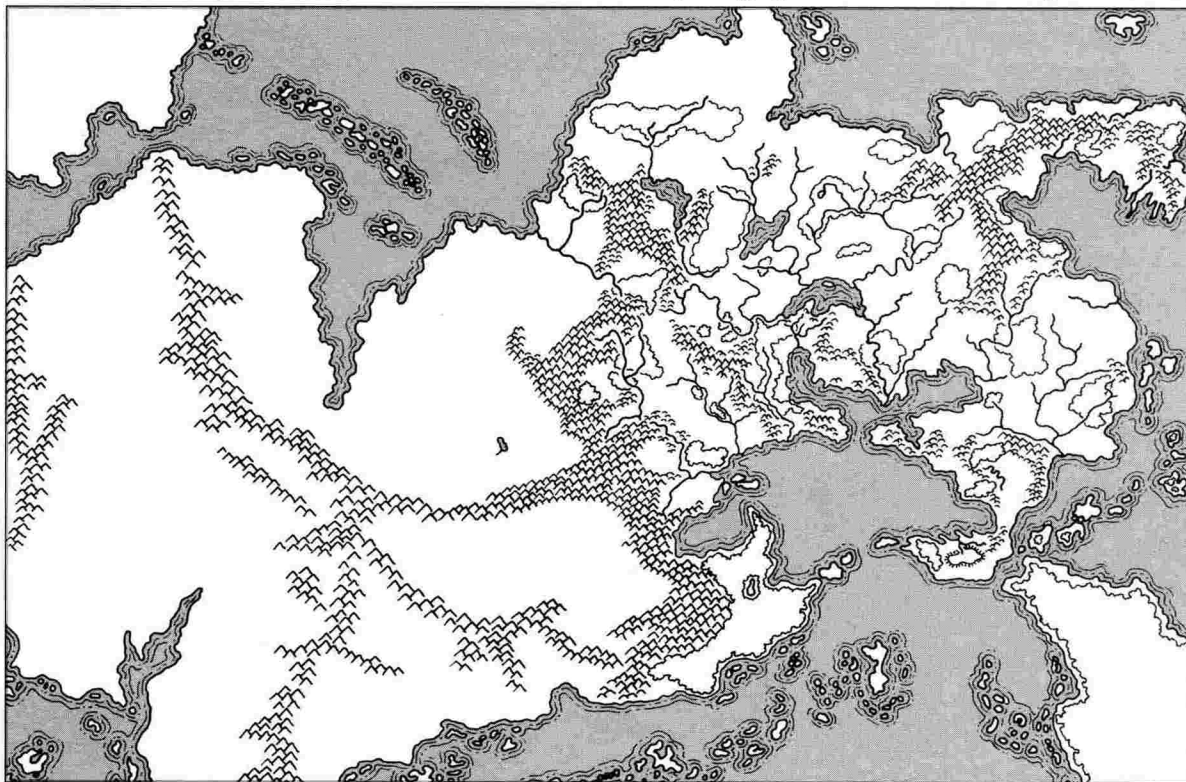
Krainy na północ od Gór Yatil, od wybrzeża Dramidj do rzeki Dulsi, składają się na Przejmującą Północ. Klimat w tym regionie stepów oraz lasów iglastych waha się od chłodnego do mroźnego, sprawiając, iż ten rzadko zasiedlony obszar, z wyjątkiem Perrenlandii, jest domem głównie dla nomadów, orków oraz goblinów.

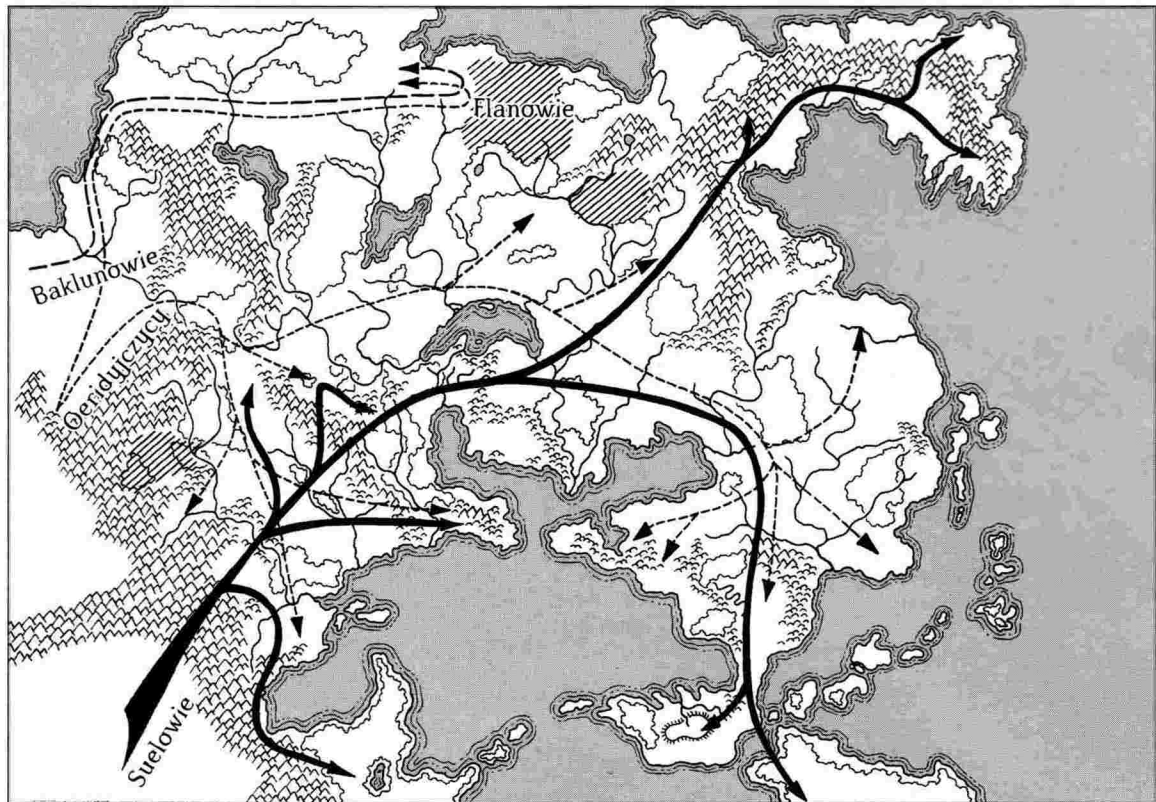
Zachodnie Nyr Dyw („Dawny Ferrond”)

Krainy od Nyr Dyw do Yatili są we Flanaess siedliskiem Dobra. Ludzie pochodzenia oeridyjskiego oraz flańskiego, krasnoludy i elfy przyczyniają się do prężności tych krain. Żyzna gleba oraz przyjemny klimat, w połączeniu z szerokimi stosunkami handlowymi z sąsiadami ze wschodu, południa oraz zachodu, czynią ten region silnym i zasobnym.

Dolina Sheldomar („Dawna Keolandia”)

Żyzna dolina Sheldomar jest niemal całkowicie otoczona przez góry, aż do Morza Lazurwego. Dwie wielkie





Współczesne Flanaess określone jest przez wielkie migracje ludzkich ras Oeridyjczyków, Bakunów i Suelów

rzeki, Sheldomar i Javan, nawadniają te ziemie pomiędzy Kryształowymi Mgłami oraz Lortmilami. Tutejszy klimat jest ciepły i łagodny, a wiele elfów, krasnoludów, gnomów oraz niziołków żyje w pokoju pośród suelskich, oeridyjskich i flańskich chłopów oraz lordów.

i żyzne. Lud o oeridyjskim, suelskim oraz flańskim rodowodzie mieszka tu we względnej harmonii. Obszar ten był niegdyś częścią zdominowanego przez Oeridyjczyków Wielkiego Królestwa, lecz oderwał się, stając się królestwem Nyrondu (teraz o mniejszym obszarze).

Imperium Iuz („Północne Ostępy”)

Zły półbóg Iuz rozszerzył terytorium od swej pierwotnej krainy na północ od jeziora Whyestil, zagarniając większość ziem od zachodniej krawędzi Lasu Vesve poprzez północno-środkowe Flanaess do aktualnej strefy wojny w Tenh. Krainy te, to ogólnie rzecz biorąc dzicz upstrzona zrujnowanymi ludzkimi miastami oraz aktywnymi legowiskami orków, z klimatem od chłodnego do umiarkowanego.

Półwysep Thillonrujski („Barbarzyńska Północ”)

Ten odosobniony górski region na północno-wschodnim skraju Flanaess jest domem dla wielu barbarzyńców. Ci północni Suelowie nazywają swą ziemię *Rhizja* i jest ona pięknym w swej surowości miejscem pełnym wysokich gór, iglastych lasów oraz głębokich fiordów. Klimat jest subarktyczny, gleba kamienista, a okres wegetacji krótki.

Stary Aerdyjski Zachód („Dawny Nyrondu”)

Te krainy, pomiędzy wschodnim Dyr Nyv a linią wyznaczoną przez południowe Drapacze, są umiarkowane

Stary Aerdyjski Wschód (dawne Wielkie Królestwo)

Krainy na południe i wschód od Drapaczy oraz północ od Przepastnego Bagniska, aż do wybrzeża Solnor, były niegdyś sercem Aerdu, Wielkiego Królestwa. Ziemie te są bogate, a ich klimat przyjemny, choć długie lata wojny domowej oraz ucisku wyniszczyły gospodarkę. Pośród licznych, nastawionych bojowo Oeridyjczyków żyje tu wiele orków i ras goblinoidalnych.

Odosobnione Krainy

Do tych dziwnych ziem zalicza się śmiertcionośne Morze Pyłu, dżungle Amedio i Hepmonalandii, Półwysep Tilvanot oraz wiele wysp wzdłuż wschodniego wybrzeża. Regiony te są mało znane większości mieszkańców Flanaess. Spotyka się tu ludzi pochodzenia suelskiego, głównie na Półwyspie Tilvanot, lecz obecne są również inne rasy ludzkości, na przykład ciemni Touv z Hepmonalandii). Większość tych południowych regionów jest gorąca i cierpi z powodu częstych sztormów. Hepmonalandia jest tak naprawdę mniejszym kontynentem, najmniejszym z czterech na Oerth.

ROZDZIAŁ 2: LUDY FLANAESS

GŁÓWNE RASY

Ludzie

Sześć głównych ras ludzkości dzieli rozległe Flanaess z licznymi nieludźmi. W kilku enklawach egzystują czyste ludzkie rasy, lecz w większości Suelowie, Flanowie, Oeridyjczycy i Baklunowie wymieszali się, tworząc rozmaitość rodzajów.

Inteligentne osoby nie przykładają większej wagi do rasy, zwłaszcza w centralnych krainach, choć niektóre królewskie dwory promują określone rodzaje ras. Wygląda na to, iż każda rasa wykształcała się przed wiekami w izolacji od wszystkich pozostałych, wraz z własnym panteonem bóstw, językiem i kulturą. W praktycznych kwestiach eksploracji, handlu, przygody oraz wojny, kolor i rasa mają niewielkie znaczenie.

Baklunowie

Baklunowie mają skórę o złotawym odcieniu oraz proste, cienkie włosy, które zasadniczo są ciemne (od ciemnego brązu do granatowej czerni). Ich oczy bywają zielone lub szarzielone; piwne oraz szare zdarzają się rzadko. Zwykle mają długie kończyny oraz pociągłe rysy twarzy z wydatnymi kośćmi policzkowymi.

Baklunowie władali niegdyś wielkim imperium po zachodniej stronie Kryształowych Mgieł oraz Zaporowych Wierchów. Przywołana Dewastacja zniszczyła ich włości, a Baklunowie odwdzięczyli się Deszczem Bezbarwnego Ognia, który spalił Imperium Suelskie na popiół. Większość ocalałych Baklunów przenieśli się na północ lub wschód, do granic starego imperium i dalej. Mieszkańcy Ekbiru, Zeifu i Ull, a także Tygrysi Nomadzi są przykładami Baklunów czystej krwi, zaś Tusmici i Paynimowie wykazują mieszane pochodzenie. Wilczy Nomadzi są często ciemniejsi z powodu łączenia się z Wędrowcami z Pustkowi. Ketyci są najmniej typowymi Baklunami, posiadają bladożółtą, złotobrązową lub jasnobrązową cerę w związku z suelskim lub oeridyjskim pochodzeniem.

Baklunowie, w przeciwieństwie do Suelów, po upadku swego imperium zachowali wiele z jego kultury. Podstawowymi cnotami są honor, rodzina, szczodrość oraz pobożność. Dzięki używaniu ich klasycznego języka, starobakluńskiego, w obrzędach religijnych, wyższej edukacji oraz sztuce, zachowano tradycje przodków. Baklunowie mają wiele zwyczajów i tabu wywodzących się z ich wielkiej wiedzy o astrologii, zaś zależność od koni dodaje wiele wierzeń i tradycji związanych z cenionymi rumakami, zwłaszcza pośród nomadów. W ich kulturze szeroko rozpowszechnione są śpiew i taniec, zaś ważne zajęcia to handel i eksploracja.

Osiadli Baklunowie w ubiorze preferują pogodne wzory i krzykliwe kolory, nosząc zwykle suknie i szaty lub inne długie okrycia wraz z krótkimi bryczesami. Niższe klasy używają tych samych kolorów, tyle że długi ubiór jest zastępowany innym. Nomadyczni Baklunowie preferują ubiory w kilku pastelowych barwach, ciesząc się fantazyjnymi okryciami wzbogaconymi bufami, rozcięciami na rękawach ukazującymi kontrastujące kolory pod spodem oraz zbytecznymi ozdobami. Kiedy podróżują lub prowadzą wojnę, noszą niewyszukane ubiory ze skóry, futer lub sukna, wraz z tarczami wskazującymi na przynależność klanową.

Wielu sprawnych czarodziejów to Baklunowie, w tym eksperci w magii żywiołów oraz czarach wieszczenia, przywoływania i związywania (wykorzystywanych na istotach pozaplanowych). Wspólne rzucania czarów jest często praktykowane przez kler, zwłaszcza pośród pustynnych mistyków.

Flanowie

Czystej krwi Flanowie mają brązową skórę, od lekkiego odcienia miedzi do ciemnego, głębokiego brązu. Oczy Flanów są zwykle ciemnobrązowe, czarne, brązowe lub bursztynowe. Włosy są kręcone lub faliste, zwykle czarne lub brązowe (lub mają każdy odcień między tymi kolorami). Flanowie mają szerokie, mocne twarze oraz krzepką budowę ciała.

Flanowie są uważani za pierwszych znanych ludzi, którzy żyli we wschodnim Oeriku, i to od nich Flanaess wywodzi swą nazwę. Choć istnieją dowody, iż niegdyś istniały narody osiadłe, znikły one dawno temu. Flanowie, od wielu stuleci, są ludem nomadycznym, kiedy to zostali przemieszczeni przez suelskich i oeridyjskich najeźdźców. Duże skupiska Flanów żyją tam, gdzie teraz są Geoff, Tenh i Pustkowie. Tenhanie są Flanami czystej krwi, a miedziani Wędrowcy z Pustkowi prawie. Ludzie z Geoffu i Sterichu również ukazują silne flañskie dziedzictwo, podobnie jak mieszkańcy Kamiennej Twierdzy, Palici i niektóre klany Perreńczyków.

Ze względu na to, że tak długo byli zbieracko-łowickimi nomadami, Flanowie zawsze byli silnie powiązani ze światem natury. Postrzegają naturę jako istotę, którą należy szanować, lecz nie kontrolować i znajduje to odzwierciedlenie w ich mitach, legendach i kulturze. Wielu Flanów uważa, iż pora roku, podczas której rodzi się dziecko, wpływa na jego późniejsze życie, a pewne zwyczaje i przesady muszą być corocznie obserwowane. Współcześni Flanowie wciąż preferują otwarte przestrzenie, a ci którzy mieszkają w miastach, zwykle budują ogrody i zakładają rabatki kwiatów. U drzwi domu Flanów sadi się drzewo i uważa się, że jego kondycja jest powiązana z dostatkiem rodziny. Ulubioną rozrywką jest snucie opowieści, a większość rodzin dysponuje pradawną ustną tradycją oraz legendami przekazywanymi od pokoleń.

Pradawni, nomadyczni Flanowie noszą proste ubrania ze zwierzęcych skór: pasy, opaski biodrowe, peleryny, szaty oraz obuwie (buty i pantofle na grubej podszwie). Malowanie ciała i tatuaże są częstą metodą osobistej dekoracji i tradycje te wciąż są praktykowane

przez Wędrowców z Pustkowi (którzy preferują żółcie i czerwienie). Nowocześni Flanowie zwykli ubierać się w to, co jest aktualnie modne, lecz w sytuacjach oficjalnych przedkładają jasne kolory podstawowe.

Fłańscy czarodzieje zazwyczaj działają w harmonii z naturą, unikając destrukcyjnej magii. Garstka z nich zagłębia się w nekromantyczne sztuki pradawnego Ur-Flan, lecz praktykami takimi gardzą szanujący się ludzie. Wielu preferuje czary obronne i wróżebne, która to praktyka ma swoje źródło w ich tradycyjnych rolach strzeżenia plemion nomadycznych oraz wspomagania ich. Kapłani Flanów są często druidami, w większym stopniu akceptującymi rolnictwo niż niegdyś. Jak bóg słońca, Pelor, wiele bóstw Flanów posiada silne „naturalne” aspekty.

Oeridyjczycy

Skóra Oeridyjczyków ma odcienie od jasnobrażowego do oliwkowego, włosy brązowe i kasztanowe, choć niektórzy osobnicy mają włosy tak jasne jak miód lub tak ciemne jak węgiel. Podobnie oczy, również posiadają różnorodne kolory, choć najczęściej widuje się brązowe i szare. Oeridyjczycy zwykle mają kwadratowe lub owalne twarze oraz silnie zarysowaną szczękę.

Zamieszkujący przez pokolenia to, co dzisiaj znane jest jako Ull, barbarzyńscy Oeridyjczycy zostali zepchnięci na wschód przez orki i gobliny, zatrudnione w charakterze najemników przez Baklunów i Suelów. Migrujący Oeridyjczycy byli biegłymi wojownikami i wywalczyli sobie drogę przez Flanaess, spychając przed sobą Suelów i sprzymierzając się z Flanami, elfami, krasnoludami oraz innymi ludami. Niemal czystej krwi Oeridyjczycy są widywani w Perrenlandii, Furyondzie, Północnym Królestwie, Sunndi oraz Onnwalu.

Najpotężniejsze imperium we współczesnym Flanaess zostało stworzone przez dokonujące podbojów plemię Oeridyjczyków. Był to Aerd, który podporządkował sobie i zasymilował wszystkich, którzy mu się sprzeciwiali. Pradawni Oeridyjczycy byli zaciekłymi wojownikami, choć byli również skłonni do osobistych poświęceń i lojalności. Cechy te nie są tak oczywiste dzisiaj, gdy wielu Oeridyjczyków ma gwałtowny temperament i skłonności do przemocy. Preferują ścisły porządek społeczny, posiadają silne tradycje wojskowe, zwykle zajmując stanowiska na szczycie hierarchii społecznej. Agresja często znajduje ujście w konfliktach politycznych oraz intrygach. Umiejętności Oeridyjczyków w walce są niezrównane i wiele ludów czuje wobec nich duży respekt. Podczas pokoju są praktyczni, ciężko pracują i nie nastawiają się na rozrywkę intelektualną.

Oeridyjski ubiór składa się zwykle z krótkiej tuniki oraz dopasowanych spodni wraz z peleryną lub płaszczem skrojonymi tak, by ułatwiać poruszanie. Aerdjyscy i nyrondyjscy Oeridyjczycy zazwyczaj używają tkanin w kratę, a na południu i zachodzie w owale lub romby. Kolory i wzory ukazywały niegdyś przynależność klanową, lecz praktyka ta zanika na rzecz osobistych preferencji kolorystycznych.

Podążając za swymi skłonnościami do wojny, stosujący magię Oeridyjczycy koncentrują się na czarach związanych z walką, a także na zaklinaniu magicznych

przedmiotów, użytecznych podczas wojaczki. Czarodzieje mają beznamiętne, praktyczne nastawienie lecz ogólnie są hałaśliwi i otwarci. Wielu dąży do tego, by być przywódcami. Magię stosuje się również często do pragmatycznych celów, takich jak murarka, irygacja czy kucie żelaza.

Olmowie

Olmowie mają skórę w kolorze czerwono-brązowym lub ciemnobrązowym. Ich włosy są zawsze proste i czarne, a oczy ciemne, od brązowych do niemal czarnych. Olmowie mają wydatne kości policzkowe i wysoko osadzone nosy, która to cecha jest mniej silna u osób o zwyczajnym pochodzeniu. Niektórzy szlachcice wciąż spłaszczają czoła swych potomków, bowiem wysoki, nachylony kształt jest uważany za piękny.

Olmowie pochodzą z Hepmonalandii, gdzie pośród dżungli wzniesli wiele miast-państw. Poprzez stulecia walk zbudowali imperium obejmujące północną Hepmonalandię i sięgające poprzez zatokę Densac do dżungli Amedio. Wewnętrzne potyczki oraz wojny z inną ludzką rasą, ciemnymi Touvami, zmusiły ich do opuszczenia swych dawnych miast. Wielu Olmów wyemigrowało do Amedio, gdzie jeszcze przez kilka stuleci utrzymywali swą cywilizację. Ostatecznie owe miasta również padły na skutek wojen domowych oraz nadnaturalnych wstrząsów, a większość Olmów cofnęła się do barbarzyństwa.

Olmowie są teraz skoncentrowani w dżunglach Hepmonalandii, Amedio oraz nazwanych dzięki nim Wyspach Olm. Wielu jest w niewoli w krainach utrzymywanych przez Szkarłatne Bractwo. Inni uciekli do niekontrolowanych przez nikogo regionów, jak zachodni kraniec ziem Morskich Książąt, które teraz sami kontrolują i ochraniają.

To jaką kulturę niegdyś mieli Olmowie, zostało przysłonięte przez wczesne przyswojenie sobie zwyczajów obcych bogów. Istoty te uczyniły prymitywnych Olmów swymi wyznawcami, zachęcając ich do wejścia na krwawą ścieżkę rytualnych walk oraz ludzkich ofiar. Imperium olmskie było hybrydą monarchii i teokracji, z dziedzicznymi cesarzami oraz przywódcami rządzącymi u boku kapłanów i astrologów. Współcześni Olmowie mają kulturę plemienną, z kapłańskim lub dziedzicznym wodzem przewodzącym każdemu plemieniu. Wielu wciąż praktykuje coroczne ofiary z ludzi dla słabo pamiętanych Bogów Nieba, podczas gdy pomniejsze ceremonie wymagają zwykłego upuszczania krwi oraz ofiarowania zwierząt i roślin. Ich wojenna natura jest wytrwała, lecz niewyrafinowana, zabarwiona przez szorstkie środowisko dżungli. Wciąż praktykują rytualną walkę, często kolekcjonują głowy lub ozywają ciała, lecz przeciwko swoim wrogom wolą stosować skryte najazdy i zasadzki.

Choć olmskie ubrania zwykły być proste i jedno-barwne, jak na przykład suknie z rozcięciem lub przypominające szale górne okrycia, Olmowie mają fantastyczne metody dekorowania przy użyciu paciorków, kamieni, piór, kości, metalu i drewna. Przedmioty te ozdabiają ich ubiór, broń, a szczególnie przedmioty ceremonialne, takie jak zawile przybrania głowy.



Ludzie bakluńscy, flańscy, olmscy, rehnee i suelscy

Olmowie cenią sobie magię, która szkodzi wielu przeciwnikom w wyraźny sposób. Wybierają również czary wróżebne, które pozwalają im zrozumieć otaczający ich świat, a być może zrozumieć omeny ich odległych bogów. Magia, która ochrania lub leczy innych jest rzadko stosowana.

Rhennée

Cera ludu Rhenn sięga od oliwkowej do jasnobrażowej, a ich włosy są zwykle kręcone, czarne lub ciemnobrażowe. Większość ma szare, niebieskie lub piwne oczy, lecz w niektórych rodzinach spotyka się zielone. Rhennée są zwykle niscy lecz silni i zylaści, mężczyźni osiągają 165 cm wzrostu, a kobiety jeszcze mniej.

Rhennée nie pochodzą z Oerth, lecz są przypadkowymi podróżnikami z innego planu lub świata, obywatelami utraconej ojczyzny, którą nazywają Rhop. Ich legendy mówią, iż najpierw pojawili się w Wielkim Królestwie lub w pobliżu lasu Adri. Ścigani przez potwory i wrogich Aerdów, uciekli na zachód, do Jeziora Nieznanych Głębin, gdzie zaczęli żyć na wodzie. Teraz doskonale wykorzystują wielkie rzeki przecinające Flanaess oraz migrują między trzema wielkimi jeziorami (choć podróżowanie przez jezioro Whyestil nie jest ostatnio bezpieczne). Rhennée są dość często spotykani na szlakach wodnych centralnego Flanaess oraz w pobliżu śródlądowych wybrzeży. Podobno istnieje kilka sekretnych osad w głębi łądu i tutaj można również napotkać ich rzadkich, żyjących na łądzie kuzynów, których uwłaczają okre-

ślają jako Attloi. Wspólna nieufność i antagonizm między ludem Rhennée a innymi narodami Flanaess sprawiają, iż Rhennée są względnie niewymieszani z innymi rasami, choć sprowadzają do swych rodzin dzieci innych ludzkich szczepów.

Niewiele wiadomo o pierwotnej kulturze Rhenn, bowiem jeszcze 450 lat temu nie było ich we Flanaess, a obecny tryb życia podjęli po to, by uciec przed prześladowaniami. Lud Rhenn to mistrzowie śródlądowej żeglugi oraz nawigacji i kochają swoje nomadyczne, pełne przygód życie. Ukochanymi rozrywkami są muzyka i hazard. Niektórzy Rhennée mówią, iż są szlachciami i posiadają wielki autorytet wśród swego rodzaju. Mężczyźni niemal zawsze stają się wojownikami, a niektóre kobiety zostają zaklinaczkami, „mędrczyniami”, których umiejętności oraz wiedza czynią je subtelnymi władczyniami społeczeństwa Rhennée. Mężczyźni Rhennée potrafią być dość szowinistyczni, a ich kobiety mają duże zdolności manipulacyjne.

Rhennée posiadają zasłużoną reputację złodziei, a większość uczy się w dzieciństwie łotrzykowskich umiejętności, ćwicząc je głównie na osobach z zewnątrz. Ich tajemniczość i zła reputacja sprawiają, iż większość osób nie ufa Rhennée, a odczucie to jest odwzajemniane. Żyją dzięki przewożeniu towarów oraz pasażerów, łowieniu ryb, polowaniu, sprzedawaniu wytworów swego rzemiosła oraz środkom nielegalnym (kradzieży i przemytowi), choć aby osiągnąć swe cele, wkładają w to jak najmniej potrzebnej pracy. Postępują zgodnie z kodeksem zachowania, który ma odmienne zasady postępowania z innymi ze swego

rodzaju w porównaniu z nie-Rhennee, których można okłamywać i oszukiwać.

Ludzie ci ubierają się w stonowane kolory, a każdy dorosły mężczyzna posiada zestaw własnoręcznie wykonanej skórzanej zbroi dobrej jakości. Wykrój oraz styl ubioru jest prosty i funkcjonalny, niewzorowany na modzie innych ras. Ich sztuka rymarstwa jest wyjątkowa.

U Rhennee jedynie kobiety, studentki „mędrczyń” stają się czarodziejami (nie spotyka się u nich kapłanów). Mędrzynie preferują uroki i iluzje, praktykując również wróżenie. Lubią czary, które oszukują lub wprawiają w zakłopotanie, zwłaszcza zaklęcia, takie jak eliksiry miłości lub (bardzo) słabe uroki obronne, które można sprzedać głupim, nieostrożnym lub chciwym.

Suelowie

Suelowie posiadają najjaśniejszą karnację ze wszystkich ludzkich ras znanych we Flanaess. Ich skóra jest blada, posiada atypowe właściwości albinosów. Oczy są bladoniebieskie lub fioletowe, czasami granatowe bądź szare. Włosy Suelów są grube, często kręcone, w jasnych barwach, żółte, jasnorude, blond i platynowy blond. Suelowie są w większości szczupli i mają szczupłe twarze.

Imperium Suelów było ulokowane tam, gdzie teraz znajduje się Morze Pyłu. To wypaczone i dekadentkie cesarstwo zostało zniszczone podczas wojny z Baklunami, gdy ci ostatni sprowadzili Deszcz Bezbarwnego Ognia. Ocalali Suelowie uciekli we wszystkie strony. Wielu pokonało Piekielne Piece, dostając się do Flanaess, gdzie napotkali innych Suelów, którzy znacznie wcześniej zbiegli przed długą wojną. Niektórzy źli Suelowie zostali zapędzeni na same skraje Flanaess przez oeridyjskich najeźdźców. Barbarzyńcy z Półwyspu Thillonryjskiego są czystej krwi Suelami, podobnie jak elita Szkarłatnego Bractwa. Mieszkańcy Księstwa Urnst oraz miejsc w Lordostwie Wysp posiadają niemal czystą suelską krew.

Imperium Suelskie było rządzone przez rywalizujące domy szlacheckie, a uciekające grupy, które wkroczyły do Flanaess, były często prowadzone przez szlachciców, wraz ze swymi rodzinami i liczną świtą. Współcześni Suelowie zachowują tę więź z rodziną, choć często wykorzystują bardzo wąską definicję tego słowa, by zawrzeć w niej jedynie rodzeństwo, rodziców i dzieci. Jedynie garstka Suelów może wysledzić swój rodowód aż do czasów imperium.

Pradawne Imperium Suelów było niezmiernie okrutne. Cecha ta pojawia się współcześnie, bowiem niejedna organizacja Suelów otwarcie spiskuje przeciwko innym ludom Flanaess. Na szczęście większość Suelów uniknęła tego mrocznego dziedzictwa, odziedziczywszy jedynie względnie drobne wady, jak zadufanie w sobie, samolubność i bezceremonialność. Wielu jest również bardzo dumnych i nie chce przyznawać się do wad lub osobistych kłopotów. Mają zamiłowanie do nauki, zwłaszcza w odniesieniu do magii, i wielu suelskich czarodziejów zdobywa niewiarygodną potęgę.

Tradycyjny ubiór Suelów składa się z pantalonów o szerokich nogawkach oraz luźnych bluz (na południu kamizelek), a to wszystko w wyraźnych barwach. Większość osób stosuje tylko jeden kolor, natomiast szlachcice dwa lub więcej, zależnie od swego Domu. Styl ubioru adaptuje się do klimatu – Suelowie na dalekiej północy noszą futra lub grubą wełnę wraz z pelerynami, rękawicami bez palców i futrzane buty. Suelowie lubią duże szpile, brosze, emblematy i inne ozdoby, z których niewielka część jest pradawnym dziedzictwem.

Jako spadkobiercy wielce magicznego społeczeństwa, Suelowie posiadają uzdolnienia do większości rodzajów magii. Ich czarodzieje często stają się mistrzami czarów, które dotyczą transmutacji. Doprowadzili również do perfekcji różnorodne czary związywania i stworzyli wiele przedmiotów wykorzystywanych do kontrolowania i dominowania innych istot. Na przykład uważa się, iż to dawno zmarły cesarz Suelów stworzył pradawne i przerażające *smocze kule*.

Elfy

Elfy (*olve* we flañskim) mają drobną sylwetkę (osiągają przeciętnie 1,5 m) i jasną cerę. Barwa włosów oraz oczu różni się w zależności od rodzaju. Wysokie elfy są zwykle ciemnowłose i zielonookie. Szlachetne szare elfy mają albo srebrnawe włosy i bursztynowe oczy, albo bladozłote włosy i fioletowe oczy (drugi typ jest powszechnie nazywany elfami fejskimi lub faerie). Barwa włosów leśnych elfów sięga od żółtych do miedziatorudych, a oczu od piwnych do zielonych. Dzikie elfy są najmniejsze z elfiego ludu, lecz poza tym przypominają leśne elfy. Natomiast elfy dolinne wydają się być wyższymi (niemal ludzkiego wzrostu) wersjami szarych elfów.

Elfy były obecne w krainach na wschód od Gór Kryształowych Mgieł przez niezliczone stulecia przed powstaniem tam pierwszych ludzkich królestw. Powoli spychane z otwartych okolic do bardziej odosobnionych i lepiej chronionych fortec przez rosnącą siłę ludzi oraz narodów nieludzkich, podczas Bliźniaczych Kataklyzmów elfy wciąż utrzymywały pewną liczbę lasów i otwartych ziem. Ludzcy, orczy i inni najeźdźcy spychali ich dalej, dopóki pewne ważne elfie krainy nie zawiązały wojskowych i politycznych sojuszy z krasnoludami, gnomami oraz niziołkami, a nawet z niektórymi plemionami ludzi (zwykle Oeridyjczykami). Dzisiaj elfy są dominującą siłą w Celene, Sunndi, Wysokim Ludzie, lesie Vesve oraz na wyspach Londore.

Elfy zajmują się samym życiem i spędzają dużo czasu, kontemplując piękno natury. Są długowieczne i ciekawskie, lubią odkrywać i wiele pamiętają. Ich zabawy są zwykle radosnymi wydarzeniami, choć niektóre zebrania mają melancholijny nastrój. Wysoce ceniona jest sztuka. Elfy mierzą pokrewieństwo w kategoriach szerokich podziałów etnicznych, choć rodzinne linie krwi, zwłaszcza pośród szlachty, często przekraczają owe etniczne granice. Dolinne elfy są wyjątkowe w tym, iż nie posiadają relacji społecznych z innymi elfami z Flanaess, z nieznanymi powodów są przez nie znieawidzone.

Elfy zwykle ubierają się w blade leśne odcienie, choć w środowisku miejskim faworyzują bardziej intensywne kolory. Zasadniczo mężczyźni noszą przypominającą bluzę koszulę i obcisłe spodnie oraz miękkie buty, zaś kobiety wolą sukienki przepasane szarfami lub bluzy z sięgającymi do kostek spódnicami. Do polowań zakłada się zwykle neutralne kolory takie jak odcienie brązu, a ubrania są skrojone tak, by można się w nich było cicho i swobodnie poruszać. Szare elfy noszą zawile suknie i lejące się szaty w barwach czystej bieli, słonecznej żółci oraz srebra i złota, wydatnione przez wypolerowaną skórę w kontrastujących kolorach, zaakcentowane klejnotami. Dzięki elfy zwykle zakładają kilty, długie buty i szorstkie koszule. Wszystkie elfy lubią płaszcze, zazwyczaj szare bądź szarzielone, przydatne zwłaszcza gdy podróżują.

Elfy fascynuje wszelkiego rodzaju magia, zwłaszcza iluzje i uroki. Tworzą również wyjątkowe i eleganckie magiczne ubiory, broń oraz pancerze.

Półelfy są potomstwem ludzi oraz elfów. Są dość wszechstronne, lecz nie zawsze mile widziane w elfim lub ludzkim społeczeństwie. W rezultacie jest ich nieproporcjonalnie dużo pośród poszukiwaczy przygód.

Krasnoludy

Krasnoludy, nazywane przez Flanów *dwur*, dzielą się na dwie główne grupy. Częściej spotykane krasnoludy wzgórzowe mają cerę od głębokiej opalenizny do jasnego brązu, z brązowymi, czarnymi lub szarymi włosami. Oczy mogą mieć każdy kolor poza niebieskim. Są solidnie zbudowane, choć rzadko przekraczają 1,2 m wzrostu. Górskie krasnoludy są trochę wyższe, o jaśniejszej karnacji. Wszystkie krasnoludy są brodate.

Krasnoludy nie opowiadają o swoim pochodzeniu osobom z zewnątrz, więc niewiele jest wiadomo o ich prawdziwej historii. Jest jednak zrozumiałe, iż niegdyś posiadali wielkie podziemne hale w północnych Kryształowych Mgłach, zniszczone przez Przywołaną Dewastację. W następstwie tego zginął ich ostatni Wysoki Król, a klany od tego czasu się podzieliły. Przewodzone przez lordów i książąt z poróżnionych szlacheckich domów, krasnoludzkie klany sprzymierzały się z elfami i gnomami podczas migracji Suelów i Oeridyjczyków, a nawet dołączały do ludzi o wiarygodnym nastawieniu, by bronić swych terytoriów. W czasach obecnych krasnoludy zamieszkują surowe góry i wzgórza, zwłaszcza w Lortmilach, Gloriolach, Kryształowych Mgłach, Żelaznych Wzgórzach, Księstwie Ulek oraz Ratiku.

Dwur są postrzegani jako materialści, ciężko pracujący i pozbawieni poczucia humoru. Zwykli być cierpcy i małowolni, dystansując się od innych ludów, lecz są również silni i odważni. W czasie wojny jednoczą się i pragną zwyciężyć za każdą cenę, lecz mają skłonności, by mścić dawne afronty i odrzucać litość. Zazdrośnie bronią honoru swych klanów oraz rodzin i wielce czczą swych przodków, budując im kunsztowne pomniki. Ich główną miłością są jednak drogocenne metale, zwłaszcza złoto, które obrabiają z wielkim mistrzostwem. Niektóre krasnoludy cierpią z powodu przyпадłości zwanej gorączką złota, gdy ich pragnienia materialne stają się tak wszechogarniające, iż pochłaniają

ich dusze. Tradycja krasnoludzkiego honoru wymaga, by przywódcy rozdzielali skarby między swych lojalnych podwładnych, a niezdolność do tego jest pewnym znakiem gorączki złota. Krasnoludy przykładają również dużą wagę do swych bród, często zaplatając je w warkocze i wplatając w nie klejnoty oraz złoty drut. Zostać pozbawionym brody to straszna hańba.

Tradycyjny krasnoludzki ubiór to wełniane spodnie oraz przepasana lniana tunika, a na to narzucony płaszcz z kapturem lub peleryna. Ich buty są z grubej skóry, z klamrami lub bez. Kolory są mieszaną ziemistych odcieni oraz jaskrawych, ułożonych w kratę barw. Cenią sobie również skórzany ekwipunek, wypełniony tak dużą ilością klejnotów i cennych metali, ile tylko da się zmieścić. Kobiety i mężczyźni zwykle ubierają się identycznie, poza pewnymi ceremonialnymi okazjami, gdy kobiety noszą przypominające płaszczyk okrycie wierzchnie, zaś mężczyźni przywdziewają swe najlepsze, ozdobne fartuchy robocze.

Krasnoludzka starszyzna pilnuje magicznych sekretów swej rasy, najlepiej wyrażanych w ich wspaniałych pancerzach, broni i narzędziach. Doglądają również budowy pomników i grobowców, z których wiele posiada przemyślne magiczne pułapki oraz kłatwy.

Gnomy

Gnomy (*noniz* we flañskim) są pomimo swego wzrostu solidnie zbudowane i muskularne (większość z nich sięga zaledwie niewiele ponad 90 cm). Istnieją ich dwie główne grupy: skaliste gnomy (najczęściej widywane) i gnomy głębinowe (żyjące głęboko pod ziemią). Skaliste gnomy są brązowoskóre i niebieskookie, a niemal wszyscy dorośli mają jasne włosy, u mężczyzn z tendencją do łysienia. Mężczyźni są najczęściej brodaci, choć nie tak bardzo jak ich krasnoludzcy kuzyni. Ich rysy twarzy są lekko przesadzone w porównaniu do ludzkich norm, z wydatnymi nosami i łukami brwiowymi oraz szorstką skórą. Głębinowe gnomy są bezwłose i zylaste, z szarą lub szarobrązową skórą.

Skaliste gnomy z Flanaess pochodzą od traperów i pastery na odległych wyżynach północy. Ich parcie na południe zaczęło się zaledwie kilka stuleci przed Przywołaną Dewastacją, sprowadzając je do krain zamieszkałych przez inne rasy. Ich władcy uznali autorytet elfich lub krasnoludzkich suwerenów, lecz odrzucali wszelkie mieszanie się ludów dopóki migracje Suelów oraz Oeridyjczyków nie zachęciły ich do współpracy między rasami. Większość gnomów zamieszkuje wielkie kompleksy nor w Lortmilach oraz Wzgórzach Kron, a na wschodzie w Krzemienych Wzgórzach.

Historia głębinowych gnomów nie jest znana innym, bowiem żyją w odosobnieniu i są rzadko widywani. Ich ojczyzna jest podobno rozległym królestwem w obrębie znajdującej się bardzo głęboko jaskini, gdzie rządzi nimi rozsądny i troskliwy monarcha.

Gnomy posiadają przebiegły dowcip i mądrość. Mierząc praktyczną wartość rzeczy postrzeganych przez gnomy przeciwko pretensjom innych kultur, ich humor przejawia się często w odkrywcy i wzbudzący zawstydzenie sposób. Ich kreatywność nie ogranicza się do praktycznych dowcipów. Są doskonałymi

rzemieślnikami. Cenią drogie kamienie i wykonują piękną biżuterię, są biegłymi w wysokiej jakości stolarstwie, kamieniarstwie i rymarstwie. Są wynalzcami i eksperymentatorami. Rzadko są skąpi, odczuwają równą przyjemność z muzyki i opowieści, jada i napitków, natury i przedmiotów wykonanych za pomocą rąk. Większość gnomów nie jest skłonna do okrucieństwa, choć ich żywe dowcipy mogą czasami sprawiać, iż inni będą myśleć inaczej.

Skaliste gnomy we Flanaess zwykły ubierać się w ciemne kolory, przedkładając sobie ziemiste odcienie, lecz lubią także paski i jaskrawo barwione kapelusze, pasy i buty. Mężczyźni zwykle noszą koszule z wysokimi kołnierzeniami lub bluzy do spodni i butów, na wszystko zaśplaszcz. Kobiety przywdziewają zakrywające szyję bluzy z fartuchami lub marszczonymi spódnicami, często z pasującą do tego kurtką. Na polowania zakładają ubiory barwione w zielone i brązowe cętki. Głębinowych gnomów niemal nigdy nie widzi się bez pancerza, lecz wiadomo, iż w swych siedzibach noszą proste, ciemne tuniki oraz fartuchy.

Gnomy są znane ze swego wykorzystywania iluzji, lecz niektórzy gnomi magicy są również rzemieślnikami i ekspertami w wykonywaniu zabawek. Inni są wspaniałymi tkaczami, farbiarzami lub krawcami, potrafiącymi stworzyć ubiór, który poprawi wygląd noszącej go osoby lub nawet zmieni go całkowicie.

Niziołki

Niziołki, nazywane przez Flanów *hobniz*, mają trzy oddzielne typy. Główną grupą są lekkostopi, niziołki

typowe dla Flanaess. Lekkostopi mają niewiele ponad 90 cm wzrostu i rumiane twarze, z włosami i oczami w różnych odcieniach brązu. Następna grupa to krzepcy, trochę niżsi od lekkostopych i posiadający szersze rysy twarzy oraz grubsze włosy. Ostatni to dryblasy, wyżsi, szczuplejsi i o jaśniejszej cerze niż lekkostopi. Większość niziołków ma kręcone lub faliste włosy. Niektórym, szczególnie krępyim, rosną również włosy na policzkach.

Niziołki zamieszkiwały pierwotnie małe osady w dolinach rzecznych zachodnio-centralnego Flanaess. Rozciągnęli się powoli na inne terytoria, tak więc w okresie migracji Suelów i Oeridyjczyków niektórzy z nich znajdowali się na północ od lasu Gamboge lub wschód od rzeki Harfy. Często spotyka się ich w większości doliny Sheldomar, gdzie stykają się swobodnie z ludźmi, krasnoludami, elfami i gnomami. Niegdyś preferowali mieszkanie wśród stabilnych narodów, rządzonych przez silniejszy lud. Dzisiaj niziołki można znaleźć w większości Flanaess, lecz wciąż wolą centralne i zachodnie regiony od państw Urnst do trzech Uleków.

Niziołki są sprytnie i zdolne czy to jako ciężko pracujący rolnicy, czy podstępni złodzieje. Większość niziołków jest ciekawska i śmiała, wpada w kłopoty równie często jak się z nich wypłutuje. Mają wielki apetyt na jadalne, napitki i kolekcjonowanie rzeczy. Kochają zabawę, współżyją dobrze niemal z każdym, kto ich przynajmniej toleruje, cieszą się ich podróżami oraz możliwością rozrywki.

Niziołki lubią nosić bryczesy do kolan i tuniki lub koszule, często z kamizelkami. Mężczyźni zakładają na formalne okazje płaszczki i koszule z wysokimi



Skalisty gnom, wysoki elf, krasnolud wzgórzowy, ork i lekkostopy niziołek

kołnierzykami, podczas gdy kobiety ubierają się wtedy w koszule osłaniające stanik i długie spódnice. Koszule i bryczesy są często w paski, w układające się naprzemiennie jasne i ciemne kolory. Polując lub udając się na wojnę, ubierają się w gnomim stylu, w brązowo-zielone cętki.

Najbardziej znaną magią niziołków jest sztuka kuliarna. Wiele ich produktów spożywczych jest wykonywanych tak, by długo zachowywały świeżość, a ponadto używają ziół do leczenia oraz innych zastosowań medycznych. Większość ich czarów ma jednak naturę obronną.

Gnolle

Gnolle, które Flanowie nazywają *kell*, są wielkimi, nocnymi padlinożercami o głowach hien, zbierającymi się w bardzo luźne grupy. Ich sfory pełne są wewnętrznych walk i podstępów. Brudne i paskudne gnolle są również silne i walęsają się w każdym klimacie, zagrażając odosobnionym obszarom. Biorą niewolników, lecz zawsze szukają więcej, zwykły ich bowiem pożerać. Do ich największych i najbardziej strasznych band należą Dzika Blizna, Rozcinający Pazur, Obzarstwo, Brudne Futro, Wymiotny Język i Bitewne Wycie. Wiele gnolli żyje w Pomarj i w Marchii Kości.

Hobgobliny

Hobgobliny, zwane również *hoch jebline* („wysokimi goblinami”) są większe i bardziej zdyscyplinowane od orków. Ich plemiona zawsze walczą, by określić, które dominuje, lecz gdy ów porządek zostanie już ustalony, szczypty często ze sobą współdziałają. Do najbardziej zwycięskich plemion należą Rozdzieracze, Łamacze Nóg, Rozbijacze Czaszek, Rozrywacze Ciało, Wysysacze Szpiku, Łupieżcy i Powolni Zabójcy. Bardzo dużo hobgoblinów żyje w zachodniej części Imperium Iuza, a niektóre w Marchii Kości.

Orki

Złe orki, albo *euroz*, są we Flanaess aż nazbyt częste. Niezdyscyplinowane, bestialskie i dzikie orkcze plemiona rozdziera międzyplemienna rywalizacja, przez co nie współdziałają ze sobą, jeśli nie kontroluje ich bardzo silny przywódca. Do ważnych plemion należą Niegodziwa Runa, Zakrwawiona Głowa, Księżyc Śmierci, Złamana Kość, Złe Oko, Trędowata Dłoń, Gnijące Oko oraz Ociekające Ostrze. Orki spotyka się często jako najemników w Imperium Iuza, Pomarj, Marchii Kości i w Królestwie Północy. Krzyżówki orków z ogrami są szczególnie niebezpieczne i można się na nie natknąć w paru miejscach.

Półorki (dzieci orków i ludzi) rodzą się zwykle w nieszczęśliwych okolicznościach na pograniczach orczych i ludzkich kultur. Wielu mrocznych z nastroju i natury półorków osiąga sławę pomimo odrzucenia ze strony ludu ich rodziców oraz wielu innych. W tej kwestii są podobne do znacznie rzadszych półogrów.

Gobliny

Gobliny, lub *jebli*, są podstępnyimi nocnymi łupieżcami, sięgającymi przeciętnie 1,20 m wzrostu. Zwykle dominują nad nimi potężniejsze stworzenia, choć wszystkie gobliny przysięgają lojalność imieniu mieszcowskiego króla goblinów. Do nazw najbardziej znanych plemion zalicza się Nocną Grozę, Śmiertelną Ucztę, Czarną Agonię, Zatrutą Ranę, Gorzkie Zniszczenia oraz Złowieszczą Przysięgę. Gobliny są rozrzucone po Flanaess w setkach miejsc.

Koboldy

Koboldy, nazywane również *celbit*, są małymi, złośliwymi, jaszczuropolodnymi padlinożercami, trzymającymi się każdej większej rasy. Do najliczniejszych plemion należą Oprawcy, Palownicy, Wyłupiacze, Ciemiężcy i Gnębiciele. Podobnie jak gobliny, można ich znaleźć w wielu miejscach.

Inne ludy

Niektóre wielkie, niegodziwe rasy zbierają się jedynie w luźne bandy, które są wielce chwiejne, choć często bardzo liczne. Członkowie owych ras są silni i zaciekli, a niektórzy wolą stowarzyszać się lub dominować nad innymi paskudnymi ludami, niż wiązać z własnymi dzikimi pobratymcami.

Najpaskudniejszymi z tych istot są trolle, zwane *trulent*. Są one pozbawione strachu i często gromadzą się wraz z *eiger*, jak nazywa się ogry. Trolle można również napotkać jako strażników w siedzibach gnolli. Głupie, wielkie ogry o morderczych skłonnościach chętnie dołączają do orków lub gnolli, by najeżdżać i łupić. *Buchveer*, wielkie goblinoidzkie bugbeary, jeśli tylko im to odpowiada, obejmują władanie nad mniejszymi społecznościami goblinów.

Oprócz tych grup są jeszcze centaury, chochliki, giganci, smoki, jaszczury, bullywugi i inni nieludzie żyjący na obrzeżu cywilizacji. Większość nie przynosi pożytku ludzkości, choć niektórzy na ogół ignorują cywilizowany świat, zaś nieliczni, jak centaury, są czasem sojusznikami.

JĘZYKI

We Flanaess mówi się pięcioma głównymi językami, przy czym Wspólny jest najpowszechniejszy. Większość osób jest wielojęzyczna, choć barbarzyńcy i niewykształceni często posługują się zaledwie jednym językiem. Poszukiwacze przygód zawsze znają Wspólny, a dodatkowych języków uczą się w zwykły sposób.

Flański: Bez wątplenia najstarszy język wciąż stosowany w jakimś znaczącym stopniu, jest w wypaczonej formie stosowany przez Tenhan, a Wędrowcy z Pustkowi używają jego dziwnej wersji. Jest językiem martwym i trudno jest na niego tłumaczyć współczesne idee (takie jak terminy magiczne).

Starobakuński: Przodek Wspólnego, niemający wiele podobieństwa ze swym następcą. Wiele potocznych

bakluńskich dialektów (niektóre używane przez Paynimów) jest oparty na języku klasycznym i często zwanych niskim bakluńskim. Starobakluński jest jednak standardową literacką formą języka i jest stosowany w religii, mitologii oraz poezji. Jest również językiem wszystkich oficjalnych dokumentów oraz protokołów dworskich na zachód od Yatilów. Mimo to, na zachodzie powszechnie znany i używany jest Wspólny, zwłaszcza pośród kupców oraz osób wykształconych.

Starooeridyjski: Młody język, oeridyjski, aż do okresu przed kilkoma stuleciami nie podlegał wielu wpływom z zewnątrz. W rezultacie tłumaczenie go na każdy język z wyjątkiem Wspólnego jest co najmniej trudne. Wiele ksiąg i dokumentów Wielkiego Królestwa zostało napisane w starooeridyjskim, a na Dalekim Wschodzie język ten jest wciąż szeroko znany i stosowany w mowie oraz piśmie.

Starosuelski: Ten pradawny i szeroko rozpowszechniony język stał się niemal wymarły po tym jak Deszcz Bezbarwnego Ognia zniszczył Imperium Suelskie. Dzisiaj rzadko się nim mówi i dotyczy to nawet nielicznych uczonych znających ten język. Okryte złą sławą Szkarłatne Bractwo to jedni z niewielu, którzy wciąż go stosują. Istnieje w stanie zapisanym dla tych, którzy chcieliby zagłębić się w ocalałe tajemne tomy ludu Suelów. Transliteracja na współczesne języki lub alfabety jest trudna i niebezpieczna gdy stosuje się ją przy magii, bowiem znaczenie pewnych odmian zagubiło się przez stulecia.

Wspólny: Podstawą tego języka handlarzy była kombinacja starobakluńskiego oraz dialektu starooeridyjskiego używanego w Wielkim Królestwie. Powstał przed stuleciami jako środkowo-wspólny, zawierał wiele wyraźnie oeridyjskich elementów, a zapożyczenia z bakluńskiej struktury gramatycznej oraz słownictwa są łatwo rozpoznawalne. Wyraźne były również regionalne wariacje, lecz wszystkie te elementy zwały się i uległy standaryzacji podczas lat aerdyjskiego panowania, co zaowocowało powstaniem Wspólnej Mowy Nadkróla, później nazwanej po prostu Wspólnym. Każdy podróżny musi nauczyć się Wspólnego, albo będzie wielce upośledzony. Bardzo często jeden język musi zostać przetłumaczony na Wspólny, aby można go było przełożyć na inny.

Następnie zostaną wymienione dialekty i podjęzyki. Ci, którzy mówią powiązаныmi ze sobą językami, mają pewną szansę na zrozumienie dialektów, lecz małą, by pojąć zniekształcone, wymieszane języki.

Amedi: Jedyne Suelowie pochodzący z Dżungli Amedio mówią tą wypaczoną formą starosuelskiego. Jego nieliczne zapisane symbole to znaki alfabetu suelskiego.

Chłodna mowa: Dialekt ten, znany również jako fruz, to starosuelski z domieszkami flańskiego, używany przez Lodowych, Śnieżnych i Mroźnych Barbarzyńców. Nie jest powiązany ze Wspólnym i nawet

osoby mówiące suelskim mają trudności z jego zrozumieniem.

Druidzki: Druidzka mowa we Flanaess posiada wspólne korzenie z flańskim, lecz jest wyspecjalizowana i statyczna, skupia się jedynie na świecie naturalnym oraz rolnictwie.

Ferral: Ferral to stary oeridyjski język plemienny, używany jedynie przez urzędników Żelaznej Ligi. Jest stosowany do komend wojskowych oraz dla celów identyfikacyjnych i nie jest żyjącym językiem. Wielu obawia się, iż infiltracja ze strony agentów Szkarłatnego Bractwa naraziła ten kodowy język na szwank, lecz w Żelaznej Bramie rozwija się wersja wzmocniona magią.

Keolandzki: Ten szeroko rozpowszechniony dialekt wysokiego starooeridyjskiego posiada lokalne domieszki. Mówi się nim w Keolandii oraz w jej okolicach.

Lendorski: Ten mało znany dialekt suelskiego (z wpływami Wspólnego oraz licznymi terminami żeglarskimi) był używany na Wyspach Lendore przez ludzi zanim zostali deportowani przez elfy w 583 WR. Teraz znają go jedynie ludzie uchodźcy. Nie jest powiązany z Chłodną Mową i nie ma wersji pisanej.

Lendorski elfi: Wyjątkowo nowy język, znany jedynie przez wysokie i wodne elfy z wysp Lendore, być może zainspirowany w sposób boski. Jest pełen terminów religijnych i filozoficznych i nie można się go nauczyć w normalny sposób. Wygląda na to, iż pojawia się w umysłach elfów, które udają się na wyspy Lendore.

Nyrondzki: Ten wysokoeridyjski dialekt Wspólnego jest stosowany na wiejskich obszarach Nyrondu. Jest to głównie mowa chłopów, sprzedawców oraz innych przedstawicieli gminy, którzy nie ufają osobom z zewnątrz. Wykształceni osobnicy mówią również Wspólnym.

Olmski: Olmscy niewolnicy wzięci przez Morskich Książąt lub Szkarłatne Bractwo mówią tym dziwnym językiem, a ich panowie go nienawidzą. Jego wielki, złożony „alfabet” jest tak naprawdę rozległym zestawem piktogramów. Słyszy się go najczęściej w zachodnich krainach Morskich Książąt i w dżungli Amedio.

Ordai: Ten używany przez Wilczych i Tygrysich Nomadów dialekt nosi pewne podobieństwo do starobakluńskiego, lecz najbardziej przypomina dialekty stosowane wśród odległych Paynimów. Jego pisana forma jest oparta na alfabecie bakluńskim.

Rhopan: Język Rhennee, Rhopan, jest również nazywany „gwarą Rhennee”, ponieważ zapożycza wiele terminów z innych języków, w tym grypsę paru organizacji złodziejskich. Nie jest powiązany z żadnym oerthskim językiem.

Ulagha: Język Uli jest splotem formą potocznego bakluńskiego.

Velondi: Ten starooeridyjski język plemienny jest znany ludności wiejskiej w pobliżu granicy Furyondy-Veluna. Osoby mówiące jedynie Wspólnym nie potrafią go zrozumieć. Nie posiada formy pisanej.

ROZDZIAŁ 3: BIEG HISTORII

Powszechnie rozumiana historia Flanaess rozpoczyna się zaledwie niewiele ponad tysiąc lat temu, gdy wielki konflikt pomiędzy starożytnymi imperiami suelskim i bakluńskim wymusił wielkie migracje na wschód przez, wokół, a nawet pod zachodnimi łańcuchami górskimi. Zaowocowało to wymieszaniami rasowo-kulturowym, które charakteryzuje dzisiejsze Flanaess.

Opowieści o erze poprzedzającej migracje są fragmentaryczne i mało zrozumiałe. Czy przed nastaniem ludzkości Oerikiem władaly potworne stworzenia? Czy wielkie rasy ludzi, elfów, krasnoludów i innych powstały z woli bogów, czy też przybyły tu skądinąd? Czy elfy wzniosły ludzkość do cywilizacji, czy też ludzie sami ją osiągnęli? Czy Flanowie posiadali niegdyś własne imperia i cywilizacje? Kto zbudował najstarsze grobowce na Wzgórzach Kurhanów, na wpół zagrzebane ruiny na Jaskrawej Pustyni, albo opuszczone kamienne miasta w Górach Gryfich? Gdzie znajdowały się osławione krainy władane przez Johydee, Wietrznych Książąt z Aaqa, Vecnę Szeptanego, Wysokich Królów krasnoludów albo elfiego króla Letnich Gwiazd? Co stało się z tajemniczymi Wyspami Nieszczęścia i kto tam zamieszkiwał? Co do tego nikt nie ma pewności.

Nawet historie wczesnych lat migracji są w wielu punktach niejasne. Oeridyjskie plemienne państwo Thalland zostało tak całkowicie wchłonięte przez królestwo Aerdu, iż przetrwało jedynie w nazwie rzeki Thelly. Pradawne królestwo Ahlissa, rządzone przez Flanów i z łatwością podbite przez Aerdu, jest dzisiaj znane jedynie z powodu swej założycielki, królowej-czarodziejki Ehliissy Zaklinającej oraz magicznego słowika jakiego wykonała (tamtejsi Flanowie niemal znikli poprzez mieszane małżeństwa). Tak wygląda duża część zapisków.

W tym miejscu przedstawiona jest historia krainy w postaci uznanej przez większość uczonych autorytetów i rozumiana przez niemal każdego o podstawowym wykształceniu. Aktualny czas to Wspólny Rok (WR) 591, jak również 1235 RO (Rachuba Oeridyjska), 6106 DS (Datacja Suelska), 5053 KO (Kalendarz Olvicki), 3250 BH (Bakluńska Hegira) oraz 2741 MF (Miara Flanów).

Uwaga: Gdy obliczasz Wspólne Lata przed Ogólną Deklaracją Pokoju w 1 WR, pamiętaj, iż rachuba Wspólnych Lat nie posiada „roku zerowego”. Tak więc okres pomiędzy 5 WR a – 5 WR to zaledwie dziewięć lat, nie dziesięć.

KATASTROFA I MIGRACJA

Przyczyna leżąca u korzeni wrogości między imperiami Suelów i Baklunów zaginęła przez lata, lecz końcowy rezultat ich ostatecznej wojny nawiedza nawet dzień dzisiejszy. Po dziesięcioleciach konfliktu suelscy

Magowie Mocy użyli przeciwko Baklunom Przywołaną Dewastację, co zaowocowało apokalipsą tak kompletną, iż jej prawdziwa forma pozostaje nieznana. Całe miasta i niezliczeni ludzie zostali usunięci z powierzchni Oerth, pozostawiając niewiele śladów po wielkiej cywilizacji, która rozciągała się od gór Sulhaut do oceanu Dramidj.

W odwecie kadra bakluńskich czarodziejów-kapłanów zebrana w wielkich kamiennych kręgach ochronnych, znanych jako Tovag Baragu, sprowadziła na swych znieawidzonych wrogów Deszcz Bezbarwnego Ognia. Niebiosa nad Imperium Suelów otworzyły się, a wszystkie istoty i rzeczy pod tą lśniąca szczeliną w niebie zostały spalone na popiół. Ataki te tak strasznie znękały świat, iż zaczęto nazywać je Bliźniaczymi Kataklyzmami, który to termin jest zrozumiały przez niemal każdego mieszkańca Flanaess. Suche Stepes oraz Morze Pyłu są geograficznym przypomnieniem tej nieokielzanej magicznej potęgi, teraz niedostępnej dla wszystkich ludzi – być może to i lepiej.

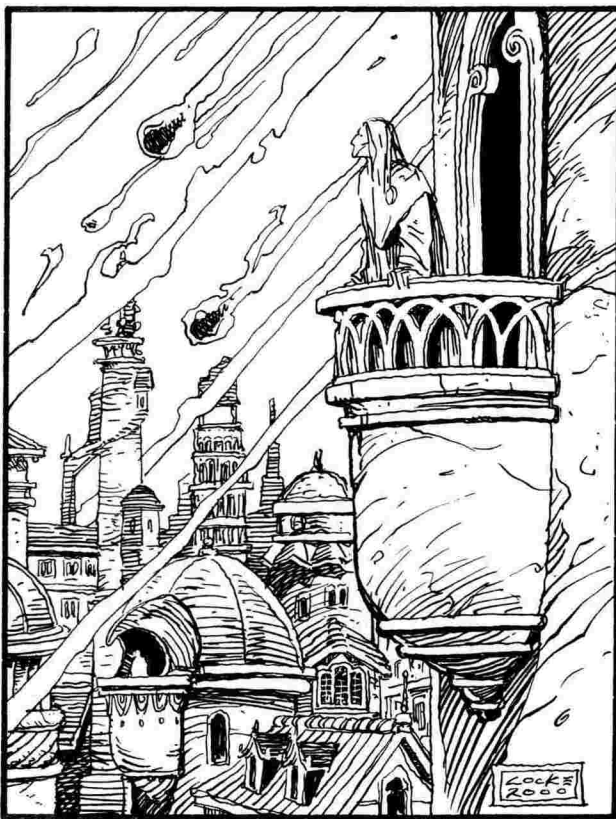
Tysiące osób przeżyły wczesne lata konfliktu suelsko-bakluńskiego, uciekając na wschód przez Kryształowe Mgły. Oeridyjczycy — konfederacja barbarzyńskich plemion w bliskiej odległości od walczących imperiów — wzięła wojnę (oraz związane z nią najazdy orczych i goblińskich najemników w służbie obywateli) za znak, by migrować na wschód w poszukiwaniu swego ostatecznego przeznaczenia. Byli pierwszą dużą grupą, która wkroczyła na ziemie Flanów, określone przez nich jako Flanaess.

Wkrótce potem podążyli za nimi suelscy uchodźcy, czasami współpracując z Oeridyjczykami, by podporządkować sobie ziemie, lecz częściej walcząc z nimi o to, która rasa będzie nad tymi krainami dominować. Przez ponad dwa stulecia Suelowie i Oeridyjczycy bili się o kontrolę nad regionem od Kryształowych Szczytów do Wybrzeża Solnor. Wielu Suelów zostało poniżonych oraz zhańbionych. Przegrali większość z owych bitew i zostali zepchnięci na peryferia Flanaess.

Choć część bakluńskiego ludu ruszyła na wschód, znacznie więcej uciekło na północ w kierunku gór Yatili lub na wybrzeże oceanu Dramidj, gdzie ich pradawna kultura kwitnie po dziś dzień. Ci sami nieludscy najemnicy, których Oeridyjczycy chcieli uniknąć, zostali pociągnięci przez owe migracje. Wiele paskudnych stworzeń, które teraz nękają Flanaess, przybyło w ślad za Oeridyjczykami i Suelami. Ci renegaci podążyli za ludzkimi emigrantami w poszukiwaniu łupów, pożywienia i niewolników.

KEOLANDIA I AERD

Najsukuteczniejsza unia Suelów i Oeridyjczyków miała miejsce w dolinie Sheldomar, gdzie osiemdziesiąt lat po Bliźniaczych Kataklyzmach założono Keolandię. Suelskie Domy Rhola i Neheli połączyły się z oeridyjskimi plemionami na brzegach Sheldomar i zobowiązały się do wzajemnej ochrony oraz zwierzchnictwa nad zachodnim Flanaess, a umowa ta ustaliła bieg historii dla tego regionu na następne dziewięć stuleci.



Deszcz Bezbarwnego Ognia

Ze wszystkich nowych krain sformowanych podczas tamtych czasów zamętu, pozostała jedynie Keolandia.

Dalej na wschodzie najpotężniejsze z oeridyjskich plemion, Aerdi, dotarło do rzeki Flanmi. Stamtąd znów wyruszyli dalej, podbijając zarówno rdzenną ludzkość, jak i innych migrantów. Po jakimś czasie królestwo Aerdu władało całym wschodnim Flanaess i przesunęło swe granice na zachód. Sto i dziesięć lat po pokonaniu ostatniego znaczącego zagrożenia dla zwierzchnictwa Aerdi, po bitwie o Połać Fortnighta, przywódca Aerdu został koronowany na nadkróla Wielkiego Królestwa. Nadkról Nasran wyznaczył również narodziny nowego kalendarza i wraz z Ogólną Deklaracją Pokoju słońce wstało na wschodzie pierwszego dnia pierwszego Wspólnego Roku. Zasięg imperium Aerdu dotarł w końcu na zachód aż do Yatili, kontrolując południowe Nyr Dyv za pomocą małego garnizonu w nieznaczącym posterunku handlowym znanym jako Greyhawk.

Od 213 WR nadkrólowie Aerdi zaczęli bardziej dbać o miejscowy prestiż i mienie niż o sprawy swych wasali w odległych krainach. Okres ten został nazywany Wiekem Wielkiego Smutku. Gdy odchodził jeden suweren, natychmiast był zastępowany bardziej tępy i mniej kompetentnym następcą, dopóki zewnętrzne terytoria zależne Aerdu nie ogłosiły niepodległości. Wicekrólestwo Ferrond dało przykład, stając się Królestwem Furyondy. Inne regiony również z czasem wyłamały się spod nieskutecznego rządu, po osiągnięciu sukcesu w wojnach wyzwoleniczych, tworząc własne władze.

Do 356 WR rządząca dynastia Aerdu, Niebiański Dom Rax, stała się wyjątkowo dekadentna. W odpowiedzi zachodnia prowincja Nyronnd ogłosiła się wolną od Wielkiego Królestwa i wybrała jednego ze swych szlachciców na króla niezależnej domeny. Z prowincji lojalnych wobec Aerdu zebrały się armie, by stłumić ten bezwstydną czyn. Wtedy właśnie jednak barbarzyńcy z Półwyspu Thillonryjskiego najechali Północną Prowincję Wielkiego Królestwa, zmuszając nadkróla, by podzielił wojska na zachodnim froncie. Nyronnd z łatwością przetrwał i rozwijał się.

Królestwo Keolandii wyłoniło się w trzecim stuleciu z długiej drzemki, rozszerzając się, by zaważnąć swymi sąsiadami. Krótkotrwałe keolandzkie imperium przetrwało niemal dwa stulecia, zanim wojny na szeroką skalę oraz wewnętrzne konflikty nie doprowadziły do jego rozpadu. Zewnętrzne terytoria zależne ogłosiły autonomię, a Keolandia powróciła do pokojowej izolacji.

IVIDOWIE I IUZ

Najmroczniejszy rozdział w historii Aerdu rozpoczyna się w 437 WR. W tym roku, parweniuszowski Dom Naelax zamordował nadkróla Rax, inaugurując serię wojen domowych zwanych Zamętem Pomiędzy Koronami. W ciągu dekady Ivid I z Naelax został uznany za niekwestionowanego nadkróla całego Aerdu. Gdy pojawiły się plotki, iż Ivid jest w przymierzu z potężnymi złymi Przybyszami, Malachitowy Tron Wielkiego Królestwa stał się znany jako Tron Wypatrywania Czartów, a niegdyś potężne i prawe imperium stało się bastionem zła i okrucieństwa.

Krainy Flanaess wkrótce zapoznały się ze zdecydowanie mniej subtelną formą zła wraz z nastaniem Iuza, w Północnych Ostępach, luźno połączonych z Furyondą. W 479 WR pomniejszy despota w Wyjących Wzgórzach pozostawił swą domenę swemu „synowi”, istocie znanej jako Iuz. W ciągu paru lat Iuz podbił swych sąsiadów, ustanawiając dla siebie małe królestwo. Opowieści głoszone przez uchodźców wkraczających do Furyondy mówiły o niewyobrażalnym zle: Iuz budował drogę z ludzkich czaszek od Wyjących Wzgórz do swej stolicy, Dorakaa. Co gorsza, wróżby i plotki określały Iuza jako potomstwo przeklętego związku pomiędzy nekromantką a demonem – miał być półczartem mierzącym ponad 2 metry wzrostu, kierowanym żądzą krwi, zniszczenia i podbojów.

Polityczne konflikty wewnątrz Furyondy powstrzymały króla przed aktywnym działaniem w tym okresie, gdy zło Iuza można było na stałe powstrzymać. Lord zła prosperował natomiast do 505 WR, gdy wyglądało na to, iż zniknął z Oerth. Tak naprawdę Iuz został uwięziony pod Zamkiem Greyhawk przez szalonego Arcymaga Zagiga Yragerne, byłego lorda burmistrza Greyhawk. Pod nieobecność Iuza orcze plemiona i nielojalni dotychczasowi poddani sprzeciwili się o kontrolę nad jego ziemiami, pozwalając by siły dobra odpczęły przez chwilę.

Trzy wydarzenia powstrzymywały Furyondę i jej sojuszników od spoczęcia na laurach. Po pierwsze,

część pozbawionej przywództwa krainy Iuza oderwała się wkrótce, władana przez niemal równe zło, Rogatą Społeczność.

Po drugie, powstała ciesząca się złą sławą Horda Elementarnego Zła, zbiór kultystów i złoczyńców, kwaterujących w świątyni na południe od miasteczka Verbobonc. Horda była marionetką Zuggtmoy, otchłannej małżonki Iuza, która przekazywała jej dziwaczne nauki na rozkaz swego nieobecnego kochanka. Bandytyzm Hordy został ostatecznie pokonany w 569 WR w Bitwie o Łąki Emridy, gdzie Książę Thrommel z Furyondy poprowadził siły z Furyondy, Veluny, Verboboncu oraz innych ziem do zwycięstwa i zniszczenia świątyni. Poszukiwacze przygód uniemożliwili próbę odrodzenia Świątyni Elementarnego Zła w 579 WR.

Po trzecie, wierni orczy i ludzcy słudzy Iuza stali się fanatykami, poświęcającymi się swemu nieobecnemu panu. Po jakimś czasie przywódcy owych kultów poświęconych Iuzowi ukazali magiczną moc, rozpalając najgorsze obawy Furyondy. W 570 WR wścibski poszukiwacz przygód, wojownik zwany Lordem Robilarem, uwolnił Iuza z jego niewoli. Iuz powrócił do swych krain potężniejszy i bardziej niegodziwy niż kiedykolwiek wcześniej, a przeklęty kler prowadził mroczne siły w jego nieświętym imieniu.

CHMURY BURZOWE

Lata od powrotu Iuza do Wojen o Greyhawk (570-581) są często postrzegane z perspektywy czasu jako preludium do dalszego konfliktu. Do gry weszło kilka destabilizujących sił, naruszając starą równowagę sił we Flanaess. Najpodstępniejszą z owych sił było Szkarłatne Bractwo, sekretny mnisi zakon, o którym pierwsze pogłoski pojawiły się w 573 WR, w tym samym roku, w którym książę Thrommel z Furyondy, bohater Łąk Emridy, odszedł ze świata.

Na wpół regularne utarczki pomiędzy Południową Prowincją Aerdu a Nyrondem przerodziły się w otwartą wrogość na początku 579, gdy Nadkról Ivid V ogłosił wojnę przeciwko tak zwanej „Złotej Lidze” (Nyronnd, Almor oraz Żelazna Liga). Choć ta ponura wojna trwała do końca 580, nie dała nic poza pozbawieniem zarówno Aerdu jak i Nyrondu zawartości kufców oraz ludzi, pozostawiając je osłabionymi do czasu, gdy wybuchła wojna kontynentalna w 583.

Spustoszenia Tarczowych Ziemi, zarówno przez Bandyckie Królestwa jak i Rogatą Społeczność w latach 579-583 WR podobnie przysłużyły się osłabieniu całego regionu, pozostawiając Tarczowe Ziemie w ruinie. Iuz dostrzegł to i wykorzystał w swych ambitnych planach podboju.

Ważne, choć rzadko zauważane wydarzenie miało miejsce w 581 WR, gdy agent Vecny Szeptanego, z pradawnej legendy Flanów, powalił cały Krąg Ośmiu (patrz Rozdział Ósmy). Krąg działał subtelnie przez lata jako czynnik równoważący, nie dopuszczając, by którakolwiek siła dominowała nad zbyt dużą częścią Flanaess. Choć przywódca Kręgu, Mordenkainen, przywrócił swych towarzyszy do życia używając potężnej

magii, grupa znajdowała się w nieładzie gdy w 582 na dalekiej północy znów wybuchła wojna.

WOJNY O GREYHAWK

W 582 WR bóg Vatun pojawił się swym wyznawcom z barbarzyńskich plemion Półwyspu Thillonryjskiego. Pradawna legenda przewidywała, iż powrót Vatuna, który zniknął przed stuleciami, będzie sygnalizować narodziny barbarzyńskiego imperium na północy. Niestety, ten określony „Vatun” był tak naprawdę Iuzem, wpędzającym ludzi z północy w szalę wojny.

Barbarzyńcy najechali na Twierdzą Kamiennej Pięści, która sprzymierzyła się z nimi po tym jak Iuz zaczął Sevvorda Czerwonobrodego, Mistrza Twierdzy. Połączone siły przedarły się następnie przez Gryfy do księstwa Tenh, które zostało szybko zajęte. Sojusz barbarzyńców wkrótce się rozpadł, lecz szkody zostały wyrządzone. Tenh i Kamienna Pięść należały do Dawnego. Wracając do swej ojczyzny, Iuz podbił następnie jedno po drugim Rogatą Społeczność, Bandyckie Królestwa i Tarczowe Ziemie. Furyondy została najechana, a większość północnego terytorium uległa podbiciu i pozostawiono je odłogiem. Iuz trzymał północne Flanaess w śmiertelnie osłabionym uścisku.

Wykorzystując panujący chaos, Ivid V rozkazał, by zebrały się armie Wielkiego Królestwa, zamierzając odplacić swym wrogom za stulecia bezczelności. Wojna, która nastąpiła, miała zawrotny zasięg i konsekwencje. Almor uległo całkowitemu zniszczeniu, Nyronnd był najechany, Sunndi zostało podbite. Szlachcice Wielkiego Królestwa wykańczali się nawzajem, prerażeni swym niespełną rozumem nadkrólem i dążąc do skradzenia ziem swym sąsiadom. W tym chaosie Medegia została złupiona, a Rel Astra zaatakowana przez siły Wielkiego Królestwa. Ivid starał się zapewnić sobie lojalność, mordując skrytobójczo swych generałów oraz szlachtę i wskrzeszając ich jako inteligentnych nieumarłych (ożywieńców), wraz ze wszystkimi zdolnościami jakie posiadali za życia. Ivid także został zamordowany, lecz kościół Hextora przywrócił go do nieumarłego „życia”, by stał się następnie prawdziwym potworem, znanym jako Ivid Nieumierający.

Szaleństwo wojny rodziło dalszą wojnę. W 584, na południe od Greyhawk, półork zwany Turrosh Mak zjednoczył niegodziwe niehumanoidalne plemiona Pomarj. Armie Maka ruszyły na północ, podbijając kilka miast niezależnego Dzikiego Wybrzeża, po czym przechwytnięc niemal połowę Księstwa Uleku. Apele Księcia Coronda z Uleku do Yolande, elfiej królowej z Celene, dotarły do nieczułych uszu. Celene zamknęło swe granice nawet dla swych najbardziej zaufanych sojuszników, odmawiając przelewania elfiej krwi w ludzkich wojnach.

W tym samym roku, trwająca od dekady paranoja dotycząca Szkarłatnego Bractwa, ziściła się. Okazało się bowiem, iż doradcy na dworach w obrębie całego Flanaess byli agentami Bractwa. Lordostwo Wysp, Idee, Onnwal oraz Morscy Książęta dostali się pod panowanie Szkarłatnego Znaku poprzez zdradę lub inwazję.

Barbarzyńcy z Hepmonalandii i Dżungli Amedio zostali wykorzystani, by zabezpieczyć przechwycone ziemie. Bractwo ujawniło się jako zły, rasistowski zakon, poświęcony zachowaniu kultury i czystości pradawnego Imperium Suel, bez zważania na życie innych.

Przez trzy lata nad całym Flanaess powiewały wojenne sztandary. Narody upadały gdy rodziły się nowe imperia. Demony i diabły z Zewnętrznych Planów były wzywane *en masse* przez Iuza oraz Ivida V, a setki tysięcy śmiertelników zginęły. W końcu znużeni bitwami walczący zgrupowali się w Greyhawk, by obwieścić pokój. Żniwa 584 WR miały ujrzeć podpisanie Paktu z Greyhawk, ustalenie granic oraz wyznaczenie końca wrogości.

Podczas Dnia Wielkiego Podpisywania Greyhawk ucierpiał jednak z powodu ogromnej tragedii. Rary, jeden z Kręgu Ośmiu, zniszczył w wielkiej magicznej bitwie swych towarzyszy: Tensera i Otiluke'a, po czym zbiegł. Wielu podejrzewało, iż były Arcymag Ket miał nadzieję wzmocnić wrogość wśród ambasadorów, być może jednocześnie przejmując Greyhawk. Zamiast tego wraz ze swoim kamratem, Lordem Robilarem, udali się na Jaskrawą Pustynię, by stworzyć własne królestwo. Obawiając się dalszych przeciwności, delegaci pospiesznie podpisali Pakt z Greyhawk. Jak na ironię, z powodu miejsca podpisania traktatu, wielkie konflikty wkrótce stały się znane jako Wojny o Greyhawk.

NIEDAWNA POPRAWA SYTUACJI

„Rok Pokoju” (585 WR) nie przyniósł wielkiej odmiany. W Księstwie Uleku rozgorzała wojna przeciwko orczym najeźdźcom z Pomarj, a na zachodzie rozpoczęły się wysiłki, by odzyskać Sterich. Krąg Ośmiu został na nowo uzupełniony do pełnego członkostwa i rozpoczął działania przeciwko każdej sile, którą jego czarodzieje postrzegali jako tyrańską lub niebezpieczną dla wspólnego dobrobytu.

Jesienią 585 WR Król Archbold III z Nyrondu został niemal zamordowany skrytobójczo przez swego młodszego syna, Sewarnda. W stolicy rozgorzały walki, lecz najstarszy syn Archbolda, Lynwerd, zdołał zwyciężyć, obejmując tron w 586. W 587 Król Lynwerd wcielił do Nyrondu dużą część zrujnowanego Almoru, lecz teraz walczy, by utrzymać swe chwiejące się królestwo w obliczu wstrząsających okoliczności.

W Roku Chłodnego Wieczoru (586) Kanonik Hazen z Veluny wykorzystał *Pastorał Rao*, potężny artefakt, w specjalnej ceremonii, która oczyściła Flanaess z niemal wszystkich zamieszkujących je czartów. Przybysze wezwani przez Iuza, Ivida bądź niezależne zła, stali się ofiarami tego magicznego szturm, który stał się znany jako Ucieczka Czartów. Król Belvor III z Furyondy szybko dołączył do Kanonika Hazena, ogłaszając Wielką Północną Krucjatę ambitną mili-

tarłą akcją mającą na celu odzyskanie ziem utraczonych na rzecz Iuza podczas Wojen o Greyhawk. Do końca 588 WR armie Furyondy odnowiły państwo, a także Critwall i Wyspy Scragholme w starych Tarczowych Ziemiach. Zniszczenie i rozpusta, które ukazały się gdy zbiegli agenci Iuza, napelniły krzyżowców obrzydzeniem. Król Belvor ogłosił wieczną wojnę z Dawnym, przysięgając że nie zadowolony go nic poza całkowitym zniszczeniem samego Iuza. Najazdy na Iuza z Furyondy oraz Tarczowych Ziem trwają po dziś dzień.

Wojny na granicy imperium Iuza gorzały również na wschodzie. Kontrola Iuza nad władcą Kamiennej Twierdzy zakończyła się w 588. Krótko potem w Tenh zaczęła się wielostronna wojna, angażując wzajemnie wobec siebie wrogie siły Iuza, Kamiennej Twierdzy, Pale oraz wygnańców z Tenh. Konflikt trwa do dziś.

Zaraz po Ucieczce Czartów ogłoszono w Rauxes, że Ivid V nie jest już nadkrólem, choć nie było jasne czy rzeczywiście zginął. W ciągu kilku godzin stolicę ogarnął konflikt, gdy liczni generalowie i szlachcice Ivida, wypełnieni szalem oraz ambicją, pomaszerowali na Rauxes. Nikt nie jest w stanie wytłumaczyć wydarzeń, które nastąpiły, lecz samo miasto zostało wkrótce otoczone silnym polem magicznym. Niewielu zbliża się teraz dobrowolnie do Rauxes, zważywszy na dziwaczne i niesamowite siły, które przebywają tam, gdzie znajdowało się miasto.

Prowincje rozbitego Wielkiego Królestwa są teraz zjednoczone, lecz należą do dwóch wzajemnie wrogich sił. W 586 WR Herzog Grenell z Północnej Prowincji ogłosił się nadkrólem Wielkiego Królestwa Północnego Aerdu. Nadkról Xavener I władca Zjednoczonym Królestwem Ahlissy (założonym w 587) ze swej nowej stolicy w Kalstrand. Obydwaj przywódcy chcieliby zniszczyć się nawzajem, lecz problemy finansowe oraz wewnętrzne zmagania o władzę zmusiły ich, by poświęcić swą energię na przebudowanie swych armii oraz infrastruktury. Sunndi, największy ocalały współtwórca Żelaznej Ligi, w 589 stało się królestwem.

Szkarłatne Bractwo w Wojnach o Greyhawk zdobyło wiele, lecz później ucierpiał z powodu radykalnych zmian. W 586 ludzie z Onnwał powstali przeciwko swym okupantom, redukując stan posiadania Bractwa do stolicy, Scant. Idee zostało utracone na rzecz Ahlissy w 587, a Posiadłość Morskich Książąt upadła w krwawej wojnie domowej, która rozpoczęła się w 589 WR. Pod Szkarłatnym Znakiem pozostaje wciąż Lordostwo Wysp, a agenci Bractwa wkradają się na dwory w całym Flanaess, siejąc swe złe intrygi.

Dzisiejsze Flanaess stoi na skraju nowej, dynamicznej ery. Ostatnia dekada była widownią strasznych wojen, migracji uchodźców, wzrostów i upadków całych narodów. Rozpoczyna się eksploracja nowych ziem, znów wzrasta handel, a okazje (oraz zyski) dla bohaterów są nieograniczone. Flanaess oczekuje tych, którzy zagłębią się w przygody i ukształtują jego przyszłość.

ROZDZIAŁ 4: PRZEWODNIK GEOGRAFICZNY PO FLANAESS

Dział ten szczegółowo omawia główne cywilizowane i barbarzyńskie państwa Wschodniego Oeriku. Należy zauważyć, iż zamieszczony tutaj materiał nie może być uważany za pełny lub całkowicie prawidłowy. Plotki, legendy oraz świadectwa z trzeciej ręki są często jedyną wiedzą, z jaką nawet Krąg Ośmiu musi pracować w odniesieniu do pewnych krain, w związku z ogromną wrogością owych obszarów. Nawet bezpośrednie informacje są często fragmentaryczne i oparte na słowach niegodnych zaufania szpiegów, przemytników, wieszczów i poszukiwaczy przygód.

W skrócie, podróżnik musi być świadom wszystkiego, co jest powiedziane o reszcie świata. Jeśli nie możesz przewidzieć, co czeka na ciebie w alejce o przecznicy od miejsca, w którym się znajdujesz, jeszcze mniej będziesz wiedział o krainie, która leży w odległości wielu dni drogi.

W rozdziale tym nie zamieszczono następujących grup politycznych:

- Bardzo małych niezależnych lub na wpół niezależnych twierdz o kilku tysiącach mieszkańców lub mniejszych (takich jak ufortyfikowane miasteczka ludzi lub niziołków, podziemne społeczności krasnoludów czy gnomów oraz małe wyspiarskie państewka). Zwykle miejsca takie są oddzielone od reszty cywilizowanego świata i leżą poza swobodnym zasięgiem jakiegokolwiek armii. Szczegóły na temat pewnych większych nieludzkich krain zawarto w innych działach (na przykład gloriolskie królestwo krasnoludów w dziale związanym z Królestwem Sunndi).

Znaczącą mniejszą krainą jest podziemne „miastopństwo” nazywane Garel-Enkdał, umiejscowione w najbardziej na zachód wysuniętej odnodze Gór Gryfich, w pobliżu Kamiennej Twierdzy. Niektórzy odkrywcy oceniają tamtejszą populację na dwadzieścia pięć tysięcy orków, ze sporą liczbą ogrów, orczo-ogrzych krzyżówek oraz innych istot. Garel-Enkdał nie jest dobrze znane poza północno-wschodnim Flanaess, a samo królestwo ma niewielki kontakt z resztą świata, nie licząc atakowania myśliwych, traperów, zwiadowców i pasterzy z Kamiennej Twierdzy. Mogłoby stanowić poważne zagrożenie

nie dla Kamiennej Twierdzy, lecz najwyraźniej jest zadowolone z aktualnego stanu. Głównym bogiem jest tam Gruumsh.

Z przewodnika tego wyłączono również zdominowane przez orków lub goblinoidów enklawy, takie jak Czarna Cierń w Sękatej Puszczy, legendarne ziemie takie jak Esmerin (górska kraina, w której podobno niziołki i giganci żyją razem w pokoju), „królestwa faerie” chochlików i tym podobnych w lesie Topora, Srebrnym Lesie, lesie Meno oraz Uwiędłym Lesie, a również te dziwaczne krainy znane jako „Zanikające Ziemie”, gdzie do świata materialnego wdzierają się inne plany istnienia.

W całym Flanaess dość powszechne są zdominowane przez ludzi zamki oraz twierdze, niezależne od potęg zewnętrznych. Pomiędzy Orczym Imperium Pomarj a Domeną Greyhawk, wzdłuż Strefy Buforowej, leży kilka niezależnych fortec, głównie Zamek Mastryne oraz Pascorel (miasteczko znane ze swych Jeźdźców Kokatrycy, bandyckiej kawalerii). Każde ze wzgórz lub większych lasów może pomieścić tuzin lub więcej podobnych miejsc, nawet w głębi terytoriów ważniejszych państw, jak Keolandia. Chaotyczne ziemie, takie jak Imperium Iuza, bez wątpienia mieszczą wiele drobnych władztw, których panowie nie są lojalni wobec nikogo, jak okryte złą sławą, rządzone przez licza „Hrabstwo Dahlviera” w pobliżu Fellreev.

Małe niezależne miasta, jak Dullstrand, Piaskowy Most i Knurl, które wywierają niewielki efekt polityczny, wyłączono z tego przewodnika, choć do pewnego stopnia handlują, najeżdżają lub inaczej współdziałają z zewnętrznym światem. W innych działach zawarto krótkie informacje na temat owych miasteczek.

- Luźno zorganizowane plemiona barbarzyńskie, które nie współdziałają znacząco z resztą Flanaess. Grupy te mogą być całkowicie lub częściowo nomadyczne, wliczając w to ludzkie plemiona z Lasu Burnealnego, dżungli Amedio, Morza Pyłu oraz północnej Hepmonalandii, jaskiniowców z zachodnich gór, głównie Kryształowych Mgieł, leśne elfy oraz bandy grugachów w głębokich lasach takich jak Rogaty Bór, Sękata Puszcza, las Celadon czy Wielki Bór, a także pomniejsze ludzkie czy nieludzkie plemiona jaszczurołudzki, aarakocr, bullywugów, zwierzołudzki, centaurów, keczów, gnolli, kundloluździ, yuan-ti i tak dalej.
- Nomadyczne rasy i grupy etniczne, które są cywilizowane, lecz pozbawione państwa, głównie migranci Rhennee ze szlaków wodnych centralnego Flanaess. Kilka grup wywodzących się w ostatnich latach z Bandyckich Królestw walczy podobno z siłami Iuza w okolicach lasu Fellreev, Gęstwin oraz Kanionu Szczeliny, a niewiele z nich posiada podstawy tożsamości etnicznej, w związku z ustabilizowanym od dawna,

wspólnym pochodzeniem. Grupa blisko związanych nomadycznych rodzin kupieckich z Ahlissy zawędrowała daleko od ziem Wielkiego Królestwa wzdłuż osławionego Krętego Marszu, dalekiej corocznej trasy kupieckiej. Niewiele wiadomo o tej barwnej grupie, zwanej Pielgrzymami.

- Ponadnarodowe polityczne, religijne, ekonomiczne i wojskowe organizacje, sojusze oraz gildie, takie jak Krąg Ośmiu, Żelazna Liga, Sojusz Północny, druidzcy Hierofanci oraz wszelkie ponadnarodowe zakony rycerskie, takie jak rozmaite odłamy Rycerzy Jelenia, Rycerze Strażnicy doliny Sheldomar, Rycerze Żwałości, Celeńscy Rycerze Luny oraz Świętotarczowi Rycerze Tarczowych Ziem. Niektóre z tych instytucji opisano w innych działach. Szkarłatne Bractwo posiada rozległą siatkę szpiegowską na tym poziomie.
- Wszelkie polityczne krainy podziemnego Podmroku, które są słabo znane, pomimo ogromnego niebezpieczeństwa, jakie przedstawiają odkrywcom oraz mieszkańcom powierzchni. Do zawartych tu miejsc należą okryta złą sławą Krypta Drowów (jaskinia pod Piekielnymi Piecami, według doniesień mieszcząca w sobie rządzone przez drowy miasto Erelhei-Cinlu) oraz rozmaite podziemne osiedla zamieszkałe podobno przez łupieżców umysłu, kuo-toa, szczurołaki, troglodytów, derro, duergarów, abolethów, ghoulie, ludzi albinosów, bullywugi itd.
- Wszelkie polityczne podmorskie krainy, które wydają się być niemal całkowicie zdominowane przez plemiona nomadycznych barbarzyńskich nie ludzi – na przykład morskich ludzi, wodne elfy, locathah, trytony, ixitxachtli oraz merrowy. Godna uwagi w tej grupie jest podejrzewana od dawna kraina sahuaginów w pobliżu najbardziej wysuniętej na północ wyspy Morskich Baronów – jest ona najprawdopodobniej powiązana w jakiś sposób ze znanymi i niesamowitymi opowieściami Aerdów o „Tonącej Wyspie” w tym samym miejscu.

KRAINY FLANAESS

Nazwa w nagłówku każdej pozycji w przewodniku jest powszechnym mianem, najczęściej używanym przez ludy Flanaess na określenie tego danego regionu.

Nazwa właściwa: Własna oficjalna nazwa regionu politycznego, mogąca się znacznie różnić od sposobu, w jaki nazywają go inni.

Władca: Aktualna głowa państwa na początku 591 WR, z odpowiednim tytułem i sposobem zwrotania (dodatkowe tytuły zostały pominięte dla potrzeb zwięzłości). Statystyki podano w nawiasach, ukazując charakter, płeć, rasę, klasy oraz poziomy. Na przykład (CD kobieta elf Woj4/Cza2) jest chaotyczną dobrą elfką, wieloklasową 4-poziomową wojowniczką oraz 2-poziomą czarodziejką.

TABELA 3: SKRÓTY PRZY POSTACIACH

Charakter

C=chaotyczny

Z=zły

D=dobry

P=praworządny

N=neutralny

Klasy

Ary=arystokrata

Bbr=barbarzyńca

Cza=czarodziej

Drd=druid*

Kap=kapłan*

Łtr=łotrzyk

Mch=mnich

Pal=paladyn*

Skr=skrytobójca

Trp=tropiciel

Woj=wojownik

Zak=zaklinacz

*Podano również bóstwo postaci.

Rząd: Jest to krótki opis struktury oraz funkcji rządu krainy, z uwagami na temat królewskich oraz szlacheckich rodzin, wraz z ich potęgą, jeśli to konieczne.

Dla krainy nazywanej się „królestwem” to nie błahostka, bowiem podważa to autorytet wszystkich okolicznych państw, zwłaszcza wszelkich większych, które nigdy nie uważały ową krainę za własną. Odosobnione krainy mają mniejszy problem. Keolandia, w dolinie Sheldomar, dawno temu wyeliminowała wszelkich rywali i od tego czasu nie miała poważniejszych zagrożeń. Suelscy barbarzyńcy z Półwyspu Thilonryjskiego mogą mieć wszelkie królestwa jakich zapragną, bowiem nikogo innego nie obchodzi ów odległy, mroźny region.

Furyondy oraz Nyronid podważyły jednak każdy aspekt władzy Wielkiego Królestwa nad nimi i zapragnęły zakończyć wszelkie pokazy lojalności, swobodnie ustalając własne regionalne strefy wpływów. Nazwały się więc królestwami, narażając się tym samym na konsekwencje niekończącej się wrogości ze starym imperium. Sunndi zasadniczo zrobiło to samo, przecinając wszelkie więzi z Wielkim Królestwem oraz państwami, które z niego powstały. Niektóre zbuntowane krainy mają nadzieję dołączyć w końcu z powrotem do swych porzuconych królestw, w związku z zadowalającą zmianą monarchów, lub też pragną uniknąć ciągłych konfliktów ze swymi dużymi sąsiadami, tak więc zwykle zachowują swe stare tytuły (księstwo, hrabstwo, marchia itd.), nawet jeśli są całkowicie niezależne.

W teokracji rządzą kapłani odpowiedniej wiary. Bóstwa opisane są albo w *Podręczniku Gracza*, albo w tym woluminie.

Stolica: Centralny rząd państwa rezyduje w podanym tutaj mieście lub miasteczku.

Główne miasta: W tym akapicie podaje się alfabetycznie ważne miasta i miasteczka. W dużych państwach mogą istnieć inne osady, lecz nie są tak istotne czy zamieszkałe jak te wymienione. Każda osada posiada rangę populacji oraz bogactwa, zgodne z systemem podanym w Przewodniku *MISTRZA PODZIEMI*, ukazaną w kolejnej tabeli. Odczytaj populację podaną przy obszarze miejskim i porównaj ją z poniższym wykazem:

TABELA 4: PODZIAŁ MIAST I MIASTECZEK

Rodzaj	Populacja	Limit sz*
Osada	401–900	200 sz
Małe miasteczko	901–2000	1000 sz
Duże miasteczko	2001–5000	5000 sz
Małe miasto	5001–12 000	15 000 sz
Duże miasto	12 001–25 000	40 000 sz
Metropolia	25 001+	100 000 sz

*Przedstawia najkosztowniejszy przedmiot ogólnie dostępny na sprzedaż. Patrz Bogactwo i populacja społeczności w Rozdziale 4 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Prowincje: Zostały tu podane najważniejsze podziaily polityczne każdej krainy. Szerzej mogą być wyjaśnione w innym miejsku.

Zasoby: Zamieszczono tutaj miejscowe towary produkowane w wystarczającej ilości, by pozwolić na ich eksport. Zakłada się, iż każda kraina wytwarza wystarczającą ilość zasobów, by się utrzymać, chyba że stwierdzono inaczej. Jako ogólną zasadę przyjmuje się, że państwo nie może importować więcej niż eksportuje, tak więc poziom eksportu określa również zdolność państwa do kupowania towarów i usług. W paru przypadkach podanych zasobów się nie eksportuje, lecz produkowane są w ilościach godnych uwzględnienia.

Na artykuły żywnościowe składa się trzoda hodowlana, zwierzyzna łowna, ryby, ziarno i chleb, sery, owoce i warzywa, a także napoje alkoholowe. Określone produkty spożywcze są wymienione z nazwy, jeśli występują w ilości ważnej dla handlu. Klejnoty podaje się w czterech kategoriach: I (wartość bazowa 10 sz), II (wartość bazowa 50 sz), III (wartość bazowa 100-500 sz) oraz IV (wartość bazowa 1000 sz, „wspaniałe klejnoty”).

System monetarny: Sposób przeliczania pieniędzy (1 sp = 10 sz = 20 se = 100 ss = 1000 sm) został ustalony wiele wieków temu przez Wielkie Królestwo, u jego początków, w oparciu o podobny system monetarny stosowany w królestwie Aerdu. Gdy Wielkie Królestwo rozwijało się we Flanaess, podobną walutę adaptowały inne ludy, by łatwiej handlować z rozległym imperium, zwłaszcza po tym jak użyto magii do szacowania czystości oraz ciężaru

monet. Po wielkiej debacie, w 331 WR Keolandia wymieniła swój system monetarny, by dopasować się do Wielkiego Królestwa, a nawet krainy takie jak Mroźni, Lodowi i Śnieżni Barbarzyńcy posiadają z grubsza podobne systemy. Jeśli państwo bije własną monetę, podane są nazwy wszystkich oficjalnych monet wraz ze sposobem przeliczania: sp (sztuka platyny), sz (sztuka złota), se (sztuka elektrum), ss (sztuka srebra), sm (sztuka miedzi). Jeśli inne rodzaje monet są istotne, również je podano.

Populacja: Ukazuje udział poszczególnych ras w całej populacji. Pozycja „Inne” pod koniec każdego akapitu wskazuje, iż populację dopełniają rozmaite istoty. Liczby cenzusowe zostały zgłoszone w połowie 590 WR i wszystkie są szacunkowe. Poprzednio ogłaszane miary populacji Flanaess były często bardzo niskie, zważywszy na kiepskie metody dokonywania spisów oraz jawne fałszerstwa.

Uwagi w nawiasach podają ogólny skład etniczny niektórych grup, dla których dostępne są statystyki. Mieszanka etniczna u ludzi zawiera następujące oznaczenia kodowe: B = Baklunowie, F = Flanowie, O = Oeridyjczycy, R = Rhennee, S = Suelowie, Z = Olmowie. Mała litera wskazuje, że dana grupa etniczna jest w krainie w mniejszości, zaś duża, że dana grupa jest rozpowszechniona. Wszystkie liczby dla gnomów dotyczą gnomów skalistych. Jeśli nie stwierdzono inaczej, załóż że elfy są wysokie lub leśne, krasnoludy wzgórzowe, a niziolki lekkostope. Orki, gobliny, gnolle, giganci i tym podobni rzadko są wliczani do statystyk populacji, nawet jeśli są w znaczącej liczbie.

Języki: Języki podane są w porządku malejącym w związku z ich stosowaniem przez populację. Wszystkie wymienione tu języki są rozumiane i mówione (czasem też czytane lub pisane) przez 5% lub więcej populacji danego państwa, albo przynajmniej przez dziesięć tysięcy osób. Obecności innych języków można się domyślać, jeżeli obecna jest odpowiednia populacja (na przykład krasnoludzka mniejszość mówi raczej po krasnoludzku). Ludzie często używają wielu nieludzkich języków.

Charaktery: Pojawiają się tutaj najpowszechniejsze charaktery w populacji. Charakter oznaczony gwiazdką dotyczy większości urzędników miejscowego rządu oraz aparatu prawa. „P” wskazuje na przewidywalne, ścisłe trzymanie się zapisanych praw krainy. „C” oznacza nieprzewidywalność w wymierzaniu prawa, być może dlatego, że prawa nie są spisane, są zagnawane lub można je interpretować na różne sposoby. „D” wskazuje, iż prawa działają na korzyść większości osób w krainie oraz ogólnego dobrobytu, zaś sprawiedliwość jest uczciwie stosowana wobec wszystkich. „Z” oznacza, że korzyści z prawa odnosi jedynie garść wybrańców w krainie (pewni władcy, religie, rasy lub grupy etniczne), zaś inni obywatele



Nadkról Xavener z Ahlissy

posiadają niewiele praw. „N” wskazuje na równowagę pomiędzy ekstremami.

Religie: Podaje się głównych bogów wyznawanych w każdym państwie. Gwiazdka wskazuje, iż bóstwo jest szczególnie cenione przez państwo. Większość osób codziennie czci lub składa hołd więcej niż jednemu bóstwu, często aż do tuzina lub więcej w ciągu roku, choć każdy może posiadać jednego określonego boga jako swego osobistego faworyta.

„Oeridyjscy bogowie rolnictwa” – dotyczy pięciu określonych bogów, zwykle czczonych jako grupa: Atroa (wiosna), Sotillion (lato), Wenta (jesień), Telchur (zima) oraz Velnius (pogoda). Berei i Beory są głównymi bogami rolnictwa Flanów (często z Obad-Haiem), zaś Phytton pełni tę funkcję u Suelów.

„Krasnoludzki panteon” odnosi się do panteonu bogów krasnoludzkich, przewodzonego przez Moradina.

„Elfi panteon” oznacza Seldarine, panteon elfich bogów, przewodzony przez Corellona Larethiana.

„Gnomi panteon” odnosi się do panteonu gnomich bogów, prowadzonego przez Garla Świetlistozłotego.

„Niziołczy panteon” oznacza grupę bogów niziołków, prowadzoną przez Yondallę.

„Orczy panteon” dotyczy tych orczych bogów, którym przewodzi Gruumsh.

Panteon Olmów składa się z wielu dziwnych bogów, których zachowanie i natura wydają się dziwne cywilizacji Flanaess. Są słabo rozumiani i nie opisano ich tutaj szczegółowo.

Prawdziwie politeistyczna wiara (wyznawanie wszystkich bogów danej grupy etnicznej) rzadko zdarza się wśród ludzi. Większość osób jest pragmatyczna i czci jedynie te bóstwa, które uważają za ważne dla swego codziennego życia, niezależnie od ich pochodzenia. Nawet Nieludzie, skłonni do bardziej politeistycznej wiary niż ludzie, mogą składać ofiary bogom o ludzkim pochodzeniu, jeśli dają Nieludziom potrzebne im korzyści. Ehlonna, Ulaa, Fortubo, Jascar oraz Bleredd są ważnymi przykładami ludzkich bogów o znaczącej czci pośród elfów lub krasnoludów. Hextor, Erythnul, Nerull, Syrul i Beltar są często wyznawani przez orki lub gobliny, czczące również swych własnych rasowych bogów.

Sprzymierzeńcy: Podane są tutaj państwa i organizacje, które najczęściej oferują wsparcie krainie. Niektóre sojusze mogą być niepewne lub skomplikowane (podatne na zmiany w polityce albo nastawieniu narodu lub wymuszone przez przeciwnika).

Wrogowie: Wymieniono tutaj państwa, które aktywnie starają się obalić aktualny rząd krainy środkami jawnymi (najazdy lub wojna) lub niejawnymi (skrytobójstwo, sabotaż). Niektórym państwom dalece się nie ufa i stosuje wobec nich sankcje.

Spojrzenie ogólne: Podano tutaj geograficzne spojrzenie na każde państwo wraz ze szczegółami na temat klimatu, niezwyklej flory oraz fauny, głów-

nych rodzajów transportu i szlaków komunikacyjnych, a także krótkie spojrzenie na sytuację wojskową.

Historia: Wymieniono tu krótko pochodzenie oraz ważne wydarzenia z przeszłości każdego państwa, skupiając się na niedawnej przeszłości, zwłaszcza po 570 WR.

Konflikty oraz intrygi: Opisano tu aktualne kłopoty, otwarte i sekretne, dla użycia przez osoby zaczynające przygodę oraz jako tło kampanii dla Mistrzów Podziemi.

Ahlissa

Nazwa właściwa: Zjednoczone Królestwo Ahlissy

Władca: Jego Wybitna Cesarska Mość, Nadkról Xavener I, Wielki Książę Kalstrandu, Koronowana Głowa Domu Darden (NZ mężczyzna człowiek 15)

Rząd: Feudalne imperium z władzą dziedziczną, księstwa są luźno rządzone przez monarchę, którego potęga oraz uprawnienia ograniczone są przez pisemne porozumienia z najważniejszymi możliwymi

Stolica: Kalstrand

Główne miasta: Carnifand (pop. 4800), Hexpools (pop. 12 700), Innspa (pop. 12 200), Jalpa (pop. 22 900), Kalstrand (pop. 24 000), Naerie (pop. 6300), Nulbish (pop. 17 100), Orred (pop. 5800), Pardue (pop. 2500), Prymp (pop. 17 400), Ralsand (pop. 2500), Rel Deven (pop. 29 400), Sarndt (pop. 2300), Torrich (pop. 27 500), Zelradton (pop. 12 900)

Prowincje: Osiem księstw dziedzicznych, jedno wielkie księstwo dziedziczne, rozmaite marchie oraz liczne małe lenna szlacheckie (księstwa, hrabstwa i baronie)

Zasoby: Artykuły żywnościowe, trzoda hodowlana, sukno, srebro, miedź, złoto, produkty żelazne, drewno, zioła, dobre ale i piwo, wiedza magiczna i historyczna

System monetarny: [Zmodyfikowany aerdyjski] słwik (sp), korona (sz), nobel (se), pens (ss), gminnik (sm)

Populacja: 3 836 100 – ludzie 79% (OSf), niziołki 9%, elfy 5% (w tym leśne 90%), krasnoludy 2%, gnomi 2%, półelfy 1%, półorki 1%, orki 1%

Języki: Wspólny, staroeridyjski, orczy, niziołczy, elfi

Charaktery: N, NZ, PZ*, PN, CZ, CN, PD
Religie: Zilchus*, Hextor, oeridyjscy bogowie rolnictwa, Xerbo, Fharlanghn, Procan, Kurell, orczy panteon, niziołczy panteon, Boccob, Wee Jas, Delleb, Syrul, rozmaici bogowie goblinoidów, Rudd, elfi panteon

Sojusznicy: Brak

Wrogowie: Szkarłatne Bractwo, Północne Królestwo, Iuz. Ahlissa cieszy się wielką nieufnością wszystkich innych, zwłaszcza obszarów będących wcześniej częścią lub sąsiadujących ze Starym Wielkim Królestwem. Rhennee nienawidzą Ahlissy i nie podróżują tam.

Spojrzenie ogólne: Zjednoczone Królestwo Ahlissy jest oficjalnym tytułem pozostałości centralnych oraz południowych ziem, które niegdyś składały się na rozległe Wielkie Królestwo. U swego szczytu imperium obejmowało Flanaess od Wybrzeża Solnor do Przełomu Fals, od Lazurowego Morza na południu do Lodowego Morza na północy, odciskając swe kulturowe piętno na każdej krainie leżącej pomiędzy tymi punktami. Dzisiaj królestwo jest tylko cieniem swej dawnej wielkości, bowiem wojny o niepodległość oraz stulecia konfliktów rozbiły wielkie imperium. Teraz określa się je potocznie jako Nowe Królestwo Ahlissy, albo po prostu Ahlissę, zapożyczając nazwę dawnej krainy Flanów, którą Aerdowie pokonali podczas swych migracji, by zdobyć te żyzne ziemie.

Większość terytorium Ahlissy leży pomiędzy dawną Południową Prowincją Wielkiego Królestwa a Wielkim Borem. Fragmenty sięgają na północ aż do Innspa, w pobliżu Adri. Ziemie te są gęsto zaludnione, większość ludności skupia się wokół szeregu dużych nadrzecznych miast. Ludzie z tych terenów to głównie mieszanek oeridyjsko-suelska. Jest tu trochę orków i goblinoidów, lecz poza lasami i wzgórzami spotyka się niewiele elfów, gnomów i niziołków. Kiedyś były to najbogatsze prowincje Wielkiego Królestwa, lecz lata wojen potężnie zrujnowały gospodarkę. Ostatnie pięć lat to żmudne odbudowywanie infrastruktury.

Ziemie te skupiają się wokół rozległych, umiarkowanych równin, stworzonych przez leżące we wschodnim Flanaess dorzecza Flanmi, Mikar i Thelly, przez stulecia żywiące Wielkie Królestwo oraz jego spadkobierców. Większość naturalnych drapieżników została dawno temu wybita przez Aerdów, choć niektóre przetrwały na dzikich równinach z dala od dolin rzecznych, w których znajduje się większość ziem uprawnych Ahlissy. Rzeki Ahlissy niosą produkty wsi do dużych miast, które mieszczą rynki królestwa i w manufakturach wytwarzają towary oraz usługi. Adri i Wielki Bór to wszystko, co pozostało z niegdyś rozległego lasu, który według legend spotykał się na szerokich brzegach Flanmi. Aerdowie wycięli lasy dawno temu i wciąż zmniejszają obydwa bory, zwłaszcza Adri, za pomocą agresywnego karczunku, który ma na celu oczyszczenie ziemi pod pastwiska i rolę. Owe centralne ziemie rolne niegdyś dostarczały wystarczających ilości ziarna, by wyżywić rozrastającą się populację królestwa, lecz teraz pola w pobliżu spornych granic w większości leżą odłogiem. Zdecydowana część dzikiego życia królestwa to zwierzęta, takie jak aurochy (dzikie bydło) oraz rozmaite jelenie i konie.

Całość tych ziem jest teraz rządzona z nowo umiejscowionej stolicy, Kalstrandu, gdzie Nadkról Xavener z Domu Darmen umieścił swój Królewski Dwór. Wykorzystywanie terminu „Malachitowy Tron”, nie-

gdys opisującego stanowisko nadkróla, jest teraz uważane za ordynarne. Dom Darmen, kler Zilchusa oraz Królewska Gildia Kupców składają się na najważniejszy blok potęgi w królestwie, dzięki swej kontroli nad handlem oraz administracją w miastach.

Mandat dawany Nadkrólowi Xavenerowi przez te frakcje jest bardzo jasny: chcą, aby Aerdowie ponownie byli najważniejszą siłą gospodarczą i polityczną we Flanaess, jednak za wszelką cenę unikając dalszych działań zbrojnych. Legalnej gospodarce zagraża ogromny czarny rynek lekarstw, broni, ubrań, trzody hodowlanej oraz pożywienia, a Xavener postanowił zacieśnić pod swoim sztandarem prowincje, przywracając hierarchię imperialną. Jego niedawne zrestrukturyzowanie systemu szlachty, kiedyś przeładowanego książętami o niewielkiej władzy, wytworzyło wiele złej woli pomiędzy mniejszymi a większymi domami szlacheckimi, walczącymi o kontrolę nad terytorium, podatkami i przepływem kupców w Ahlissie oraz sąsiadujących państwach. Większość lordów Ahlissy jest jednak lojalna wobec nowego porządku, ponieważ zredukował on chaos i przywrócił królestwu poczucie celowości.

Wymienione zostaną teraz główne polityczne części Zjednoczonego Królestwa Ahlissy, wraz ze stolcami, władcami oraz Domami rządzącymi.

Ahlissa, Księstwo dziedziczne

Zelradton

Książę Reydrich (NZ mężczyzna człowiek Cza20), Dom Naelax

Chathold, Marchia

Rel Deven

Markiz Karn Serrand (PD mężczyzna człowiek Kap13 Rao), Dom Cranden

Innspace, Księstwo dziedziczne

Innspace

Księżniczka Karasin (NZ kobieta człowiek Cza10), Dom Garasteth

Jalpa, Księstwo dziedziczne

Jalpa

Książę Farland (PZ mężczyzna człowiek Woj12), Dom Darmen

Kalstrand, Stołeczne księstwo dziedziczne

Kalstrand (stolica imperialna)

Nadkról Xavener I (NZ mężczyzna człowiek 15), Dom Darmen

Las Adri, Marchia

Innspace

Książę Molil (PN mężczyzna człowiek Woj9), Dom Naelax

Medegia, Marchia

Nulbish (stolica zostanie przeniesiona do Pontylver, gdy zostanie ono oczyszczone z nieumarłych i odbudowane)

Książę Gartrel (PZ mężczyzna człowiek Woj10), Dom Darmen

Naerie, Księstwo dziedziczne

Naerie

Księżę Barzhaan (PN mężczyzna człowiek Woj13),
Dom Haxx**Nulbish, Księstwo dziedziczne**

Nulbish

Księżę Harnnad (NZ mężczyzna człowiek Woj11),
Dom Darmen**Rauxes, Marchia**

Carnifand (stolica zostanie przeniesiona do Orred po tym, gdy marchia zostanie podzielona na mniejsze prowincje)

Baron Oswalden (ND mężczyzna człowiek Cza15),
Dom Cranden (syndyk administracyjny dopóki nie zostanie zdecydowana przyszłość marchii)**Rel Deven, Księstwo dziedziczne**

Rel Deven

Księżę Carwend (N mężczyzna człowiek Cza14), Dom
Cranden**Torrigh, Księstwo dziedziczne**

Torrigh

Księżę Dilweg (PZ mężczyzna człowiek Cza16), Dom
Darmen**Wielki Bór, Marchia**

Torrigh

Księżniczka Bersheba (CZ kobieta człowiek Łtr9),
Dom Darmen

Historia: Historia Zjednoczonego Królestwa Ahlissy zasadniczo jest historią Wielkiego Królestwa. Opowieść ta rozpoczyna się ponad dwanaście stuleci temu, gdy oeridyjskie plemiona, wałęsające się po rozległych centralnych równinach Oeriku, poza Flanaess, na Dalekim Zachodzie, zostały zepchnięte na wschód w związku z serią szalejących konfliktów, które zaowocowały w prehistorii okrytymi złą sławą Bliźniaczymi Kataklizmami. Owe nomadyczne ludy nie różniły się zbyt, pod względem kulturowym, od swych sąsiadów Flanów, będąc przesadnymi, prostakami i dość prymitywnymi w porównaniu do wielkich imperiów Suelów oraz Baklunów. Być może najdumniejsze, najbardziej lubiące wojaczkę z owych plemion to Aerdowie, która to nazwa oznacza w ich starym języku „ludzie nieba”. Ich klany czciły moce Oerth i nieba oraz odczytywały znaki i zwiastuny z niebios.

Gdy walka pomiędzy imperiami Baklunów oraz Suelów zagroziła ogarnięciem centralnego Oeriku, zostało ogłoszone, iż przeznaczenie Aerdów oraz innych Oeridyjczyków leży daleko na wschodzie. Tak więc 1235 lat temu rozpoczęły się Wielkie Migracje, od których datuje się współczesną rachubę Oeridyjczyków. Plemiona wkroczyły do Flanaess poprzez Przełom Fals, gdzie pierwszy raz zetknęły się z Flanami. Po jakimś czasie Aerdowie dotarli do wybrzeża wielkiej wody na wschodzie, zakończywszy nareszcie swą długą podróż.

Nazwali ten rozległy ocean Solnor (dosłownie „miejsce narodzin słońca”), a wzdłuż jego brzegu założyli szereg małych państw. Były to w dużej mierze obszary zasiedlone przez poszczególne domy szlacheckie Aerdów, takie jak mistyczni Garasteth, szlachetni Cranden, kupieccy Darmen, wyrachowani Rax oraz militarystyczni Naelax. Owe małe księstwa niewiele osiągnęły w swej luźnej konfederacji, bowiem indywidualnie nie były w stanie stanąć do współzawodnictwa z Ur-Flan lub Suelami, tak więc szybko zgromadziły się pod jednym sztandarem. W 428 RO (lub – 216 WR) młoda latrośł Domu Garasteth, Lord Mikar, stał się pierwszym wielkim księciem (równym królowi). Władął krainą nazywaną teraz królestwem Aerdu („aer” oznacza w staroeridyjskim „niebo”).

Aerdowie założyli swą stolicę w Rel Astra i spędzili kilka następnych dziesięcioleci na podbijaniu sąsiadujących Flanów oraz spychaniu Suelów na południe. Dzięki wspólnemu wysiłkowi rozmaitych plemion Aerdów osiedlających się w basenie Flanmi, szło im to szybko. Najpierw podbili chwiejące się flañskie królestwo Ahlissy na południowym zachodzie, następnie przesunęli na północ, by borykać się z innymi plemionami Oeridyjczyków, które zasiedliły Flanaess przed nimi. Podczas panowania Wielkiego Księcia Almora II, Aerdowie Rax pokonali swych nyrondzkich rywali w Dwutygodniowej Bitwie (535 RO lub – 109 WR). Aerd niemal podwoił obszar i stał się następnie znany jako Wielkie Królestwo, teraz już prawdziwe imperium.

To dzięki roztropności Domu Cranden w następnym stuleciu struktura sił królestwa została utrwalona. Wielkie Królestwo stało się potężną siłą porządku i dobra we Flanaess. W roku 645 RO (1 WR) Wielki Księżę Nasran ogłosił w imperium ogólny pokój, przyjmując nowy tytuł nadkróla. Zgodnie ze wszelkimi świadectwami, Nasran był rozsądnym oraz obowiązkowym władcą i niewielu otwarcie pożałowało mu jego roszczeń. Szybko stało się jednak jasne dla wszystkich domów szlacheckich Aerdów, iż potęga w Wielkim Królestwie centralizuje się w rękach władców Rauxes, i że losy Wielkiego Królestwa należą teraz do nich. Potrzeby i intrygi Niebiańskich Domów wkrótce miały się podporządkować polityce Malachitowego Tronu.

Nasran ufundował See w Medegii i oddał je kultowi Pholtusa. Wielkie Królestwo szybko stawało się zbyt rozległe, by kontrolować je skutecznie z Rauxes, więc nadkrólowie wyznaczali wicekrólów, by zarządzili głównymi prowincjami. Wicekrólowie posiadali w swych krainach niemal całkowitą autonomię, by rozwiązywać skutecznie lokalne problemy, odpowiadając jedynie przed Malachitowym Tronem. Do 100 WR było czterech takich wicekrólów. Jeden administrował w Zelradton Południową Prowincję (nadaną Domowi Cranden), a jego odpowiednik w Eastfair kontrolował Północną Prowincję

(nadana Domowi Naelax). Granice imperium sięgnęły już do tego czasu do Przełomu Fals oraz górskich Ziemi Quag. Manshen, pierwszy nadkról Rax, podzielił w 100 WR te ważne tereny, formując dwie rozległe prowincje wokół Dyr Nyv, jedną na wschodzie, drugą na zachodzie. Wicekrólestwo Nyrondu, do którego później włączono Urnst, było rządzone z Rel Mord przez młodszą gałąź Domu Rax. Wicekról w Dyvers władał Wicekrólestwem Ferrondu, w tym jego Północnymi Ostępami (teraz Perrenlandia i ziemie na północ oraz północny wschód od lasu Vesve).

Wielkie Królestwo osiągnęło swój szczyt w następnym stuleciu, pod rządami Domu Rax, z ambitnymi władcami takimi jak Erhart i Toran. Wraz jednak ze śmiercią w 213 WR Nadkróla Jiragena, suwerena, który rządził przez wiele lat, sukcesją stała się przedmiotem intryg. Jego niemądry syn Malev nie był zainteresowany stanowiskiem i postanowił przekazać je w tajemnicy na aukcji temu spośród swych krewnych, kto zaproponuje najwięcej. Maleva nie obchodziło kto obejmie tron i nastąpiła spora niespodzianka, gdy zgodnie z doniesieniami nagrodę otrzymał jego kuzyn Zelcor.

Podczas koronacji Zelcora w Rauxes w tym samym roku, na niebie nad stolicą pojawił się złowieszczy znak, całkowite zaćmienie słońca w południe. Królewscy astrologowie oznajmili, iż jest to wielki zwiastun, potwierdzający nadejście Wieku Wielkiego Smutku, obwieszczanego przez Selvora Młodszego piętnaście lat wcześniej. Nadkról Zelcor rozwiązał zakon astrologów za próby odtwarzania wcześniejszej historii i wygnał jego członków do Rel Astry. Tak trwał nieuchronny upadek, który rozpoczął się gdy władcy Domu Rax stawali się coraz bardziej niedbali, dekadency lub tęp. Prowincje zaczęły oddzielać się od imperium niczym góry lodowe od lodowca, zaczynając od Ferrondu w 254 WR. Wielu szlachetnych i dobrych Aerdów w wyniku owych secesji znalazło się na emigracji, pozostawiając serce królestwa oportunistom. Do 356 WR Nadkról Portillan nie mógł nawet zapobiec zerwaniu z Malachitowym Tronem przez swego własnego kuzyna, wicekróla Nyrondu w Rel Mord i ogłoszeniu niepodległości.

Po odłączeniu się Nyrondu od Wielkiego Królestwa, upadek stał się jeszcze szybszy. Na Malachitowym Tronie zasiadali pyszałkowie i niezdary, a ich nieumiejętne zarządzanie jeszcze bardziej podzieliło Niebiańskie Dwory. Ten okres degeneracji miał swą kulminację w Zamęcie Pomiędzy Koronami, gdy ostatni spadkobierca Rax, Nalif, zginął w 437 WR z rąk skrytobójców z Domu Naelax. Herzog (wielki książę) Południowej Prowincji, Galssonan z Domu Cranden, zerwał z Rauxes i dołączył do rozległej rebelii na południu. Nastąpiły lata wojny domowej i jedynie wstawiennictwo obojętnych domów, takich jak Garasteth i Darmen, doprowadziło do końcowego kompromisu.

Tyran Ivid I objął Malachitowy Tron za cenę oddania większej autonomii prowincjom, głównie Medegii, Rel Astrze oraz Almorowi. Krnąbrny herbosz z Południowej Prowincji został szybko zdymisjonowany i zastąpiony księciem z Domu Naelax, który natychmiast zaczął się starać, by doprowadzić południowych powstańców z powrotem do porządku. W 446 WR herbosz udzielił audiencji przedstawicielom Żelaznej Bramy, którzy udali się do Zelradton, by wylać swe żale. Oferta okazała się podstępem i ambasadorowie zostali uwięzieni, torturowani i zlikwidowani ku uciesze Nadkróla Ivida. Całe południe znów powstało w gwałtownej rebelii, a rok później uformowała się Żelazna Liga, sprzymierzając się z Nyrondem.

Linia Ivida, składająca się z czterech kolejnych nadkrólów, władała Wielkim Królestwem niemal przez następne półtora wieku. Nadzorowali podzielone Północne Królestwo, lecz robili to dłonią w żelaznej rękawicy i z paskudnym uśmiechem. Malachitowy Tron wkrótce stał się znany jako Tron Wypatrywania Czartów i wierzy się powszechnie (nie bez powodu), iż nadkrólowie Ividowie wiązali się ze złymi przybyszkami. Najważniejsza w krainie stała się wiara w Hextora, która zgłosiła swe roszczenia wobec See w Medegii, wyrrywając je Zilchanitom, którzy dzierżyli ją niemal przez dwa stulecia, po tym jak zastąpili na niej Pholtanitów.

Za panowania Ivida V, który objął Malachitowy tron w 556 WR, Wielkie Królestwo było świadkiem krótkiego, gwałtownego odrodzenia. Pomimo postępującego szaleństwa, umiejętnie obronił on swą krainę przed połączonymi siłami Złotej Ligi (579-580) oraz niepokojami społecznymi podczas plagi Czerwonej Śmierci w 581. Po latach politycznego manewrowania i spiskowania, Ivid zgromadził w końcu ze sobą porozrzucane prowincje, starając się wywołać wielką wojnę, by przywrócić dawną chwałę imperium Aerdów. W 583 WR Ivid przypuścił atak na Nyrondu, Almor i państwa Żelaznej Ligi, lecz konflikt przysłużył się jedynie temu, iż sprowadził zniszczenie na centrum Wielkiego Królestwa oraz zagładę na wiele dziesiątków tysięcy mieszkańców. Ivid uczynił sobie ze swych pobratymców strasznych wrogów. W 584 WR Północna Prowincja ogłosiła niepodległość od Wielkiego Królestwa, wyłączając się z wojen o Greyhawk, a w ciągu paru tygodni imperium rozpadło się na wiele części.

Koniec nadszedł szybko, w 586 WR, gdy rywale do tronu, w tym być może czarci książę Szeffrin z Almoru, zaatakowali stolicę po tym, jak usłyszeli wieści, że Ivid V zginął bądź został zdetronizowany. Rauxes padło ofiarą rozległego magicznego konfliktu, który pozostawił miasto w ruinie i pograżył okolicę w wypaczonej magicznej energii o nieprzewidywalnych efektach. Ostateczny los Ivida V, rywali do Malachitowego Tronu oraz mieszkańców Rauxes po-

zostaje nieznany. Przy braku jakiegokolwiek władzy centralnej, prowincje Aerdu podążyły we własne strony.

Na północy kuzyn Ivida, Herzog Grenell, założył Wielkie Królestwo Północnego Aerdu i koronował się na nadkróla, który to tytuł nie jest używany poza jego krainą. Skupił swe energie całkowicie na ochronie oraz konsolidacji swych nowych ziem. W 587 większa część pozostałych ziem Wielkiego Królestwa przekształciła się pod sztandarem Domu Darnen i zaczęła nazywać się Zjednoczonym Królestwem Ahlissy. Staraniom tym przewodziła młoda latorośl Domu Darnen, potężny książę z Kalstrandu o imieniu Xavener, który zebrał ocalałe prowincje w nowy naród, zapewniając swemu Domowi główną pozycję. W ciągu czterech lat Ahlissa poszerzyła się, dzieląc nieokreśloną granicę z Północnym Królestwem. Teraz obydwie narody rywalizują o ziemie środkowego Aerdu oraz kontrolę nad przyszłością ludu Aerdów.

W 590 WR Nadkról Xavener, przy wsparciu kleru Zilchusa, nakazał swym pobratymcom stworzyć nową trasę dla Krętego Marszu, wiekowego corocznego szlaku handlowego, który niegdyś biegł w dół rzeki od Chathold do Nulbish i Pontylver, a następnie w górę rzeki, aż do Eastfair. Kręty Marsz przetrwał nawet podczas szalonych i morderczych rządów Ividów z Domu Naelax, lecz w późnych stadiach Wojen o Greyhawk oraz podczas rozpadu Wielkiego Królestwa, podróż stała się zbyt niebezpieczna dla kupców.

Nadkról pragnie, aby nowy „Kręty Marsz Ahlissy” wzmocnił handel w jego imperium, a także infrastrukturę (drogi, mosty, szlaki pocztowe, ruch rzeczny), podstawę do podatków, wewnętrzne więzi polityczne oraz armię Ahlissy. Wojsko, w tym siły z księstw, zostało skierowane do zabezpieczenia nowego Krętego Szlaku przed bandytami, orczymi i armijnymi renegatami, kłopotliwymi pomniejszych szlachcicami, zewnętrzną agresją, Szkarłatnym Bractwem itd. Kręty Marsz nie ma za zadanie zwiększenia handlu zewnętrznego – utrzymanie imperium w całości ma wyższy priorytet.

Pierwszy nowy Kręty Marsz ma się rozpocząć w Chłodny Wieczór 591 WR zarówno w Rel Deven, jak i w Hexpools. Kupcy z obydwu miast udadzą się do Kalstrandu na Święto Dorastania, następnie do Nulbish, Pardue, Sarndt, Torrich, Jalpy, Carnifondu (podczas Święta Warzenia) i Orred. Z Orred kupcy skierują się do domu w dwóch grupach, jedna uda się w dół rzeki, a druga łądem. Kupcy z Naerie i wybrzeża Relmor muszą dotrzeć do Rel Deven lub Hexpools, by dołączyć do ogromnej karawany, choć niektórzy włączają się do Wielkiego marszu gdzieś po drodze. Większość trasy leży wzdłuż pradawnych, magicznych dróg nazywanych dirawein, zbudowanych przez Aerdów i wciąż funkcjonujących. Ważnym planem jest oczyszczenie dirawein z bandytów.

Konflikty oraz intrygi: Potencjalnie groźna granica otacza Ahlissę z każdej strony. Wewnętrzny nieporządek i bandytyzm są spowodowane przez orczych eks-żołnierzy, renegackie jednostki armii, gangi złodziei i przemytników oraz wrogie domy szlacheckie. Szpiedzy Szkarłatnego Bractwa chcą infiltrować i kontrolować regionalne rządy oraz domy szlacheckie. Tajemne stowarzyszenie nazywane Mrok Nocy zabija skrytobójczo cudzoziemców w Ahlissie, postrzeganych jako „wtrącających się w szlachetną kulturę Aerdu”.

Alamor (patrz Nyronnd)

Bandyckie Królestwa

Nazwa właściwa: (dawniej) Związek Wolnych Lordów, (teraz) Bandyckie Ziemie (w obrębie Imperium Iuza)

Władca: Rozmaici drobni wodzowie i tyrani lub pośledniejsi magowie Mniejszego Kościanego Serca, zapewne wszyscy w służbie Iuza

Rząd: Wiele luźno stowarzyszonych drobnych dyktatur, aktualnie „administrowanych” (jedynie z nazwy) przez wojska okupacyjne Iuza

Stolica: (dawniej) największe miasto w najsilniejszym lennie, zwykle Rookroost, patrz „Prowincje” poniżej

Główne miasta: Alhaster (pop. 4700), Balmund (1300), Grań Szczeliny (pop. 5000), Groucester (1100), Hallorn (540), Kinemeet (2300 ludzi, 5000 orków), Marsakeer (630), Narleon (2400), Rookroost (17 500), Sarsesh (3600), Senningford (1200), Stoink (13 300)

Prowincje: (dawniej) siedemnaście niezależnych lenn, liczba zmieniała się z czasem, (teraz) rozmaite nie do końca zdefiniowane terytoria, rządzone z czterech „regionalnych stolic” (Hallorn, Grań Szczeliny, Rookroost i Stoink), cały region jest częścią Imperium Iuza

Zasoby: Srebro (w Kanionie Szczeliny)

System monetarny: Rozmaite waluty wytwarzane przez każde lenno lub skradzione suwerennym państwow

Populacja: 475 200 – ludzie 79% (OFSb), półorki 9%, niziołki 5%, elfy 3%, gnomy 2%, krasnoludy 1%, półelfy 1%

Języki: Wspólny, orczy, niziołczy

Charaktery: CN, CZ*, NZ, N, PZ, CD

Religie: Iuz (oficjalnie), lecz również Olidammara, Erythnul, Norebo, Hextor, orczy panteon, Nerull, Ralishaz, Kurell, Fharlanghn, Pholtus, Trithereon, Rudd, rozmaici bogowie goblinoidów

Sojusznicy: Brak

Wrogowie: Tarczowe Ziemie, Furyonda, Kamienna Twierdza, Wędrowcy, Tenh, Hrabstwo Urnst, Pale, Nyronnd, Świętotarczowi Rycerze, Rycerze Jelenia, wrogie frakcje w obrębie struktury dowodzenia Iuza (czasami)

Spojrzenie ogólne: Ziemie Bandyckich Królów są żdatne do uprawy, lecz niezbyt żyzne, ponieważ gleba jest kamienista i nadmiernie wyjałowiona. Niektórzy uczeni sądzą, iż awanturnicze nastawienie tubylców może wywodzić się od owych trudności rolniczych, bowiem zniechęcają one do zakładania większych osad i ustanawiają dla biednych chłopów pole do popisu dla bandytyzmu na karawanach handlowych, przemieszczających się z miasta do miasta.

Pomimo tego, iż teren ten jest krainą płaskich, niezakłóconych równin, jest również siedzibą jednej z najbardziej oszałamiających cech geograficznych kontynentu: złowróbnego Kanionu Szczeliny. Setki legend opowiada o tym, jak powstał wielki kanion. Większość zna go jako jamę paskudnych stworzeń i dziwnych magicznych właściwości. Aktualnie jest nawiedzany przez bandytów walczących z wojskami okupacyjnymi Iuza.

Tutejsze warunki pogodowe są zasadniczo umiarkowane, choć zimy mają tendencje do gwałtownych burz, a nawet zamieci w późnym Zamglonym Słońcu i wczesnym Szukaniu Ognia. Dla kontrastu środek lata przynosi często suszę, zagrażającą zbiorom i hodowli bydła.

Przed Wojnami o Greyhawk miejscowi lordowie często toczyli ze sobą wojny. Gdy cała kraina stawała przed zagrożeniem ze strony zewnętrznych wrogów (zwykle Tarczowych Ziem, Tenh lub Rogatej Społeczności), każdy lord wysyłał część swych żołnierzy. Armia bandytów często liczyła nawet piętnaście tysięcy.

Choć wojska Iuza okupują teraz i zarządzają większością ziem Bandyckich Królestw, niektóre stare podziały polityczne pozostały, nawet pomimo zagłady całych populacji. Niektóre tutejsze państewka przetrwały, a nawet wróciły do życia po podboju tego regionu przez Iuza, dodając chaosu do bardzo wzburzonego imperium. Poniżej znajduje się wykaz owych starych państw oraz ich aktualny status.

Abbarra: Dzikie, poszarpane równiny, umiejscowione pomiędzy Fellreev a Gęstwinami, dokładnie na zachód od Środkowych Ziem, były długo rządzone przez syndykat nie zrównanych skrytobójców. W krainie tak chaotycznej i bezprawnej jak Bandyckie Królestwa, klinga wyćwiczonego zabójcy jest wysoko ceniona. W związku z tym Abbarritom powodziło się dość dobrze, pomimo pośredniości ich wyjałowionej ziemi. Abbarra straciła większość swych zbrojnych pod Łakami Stalowych Kości w północno-wschodniej Robaczej Hali, miejscu strasznej masakry w Święto Warzenia 584 WR, spowodowanej przez obląkanego kapłana Iuza. Niektórzy skrytobójcy przeżyli jednak (być może zorganizowani przez swego dawnego przywódcę, bezlitosnego Kora (NZ mężczyzna człowiek Skr12) i teraz żerują na rzadkich w tej okolicy patrolach Iuza. Owi „terroryści” uderzają z ukrytych baz i żyją z ziemi. Tech-

nicznie Abbarra jest rządzona z Hallorn, lecz imperium zasadniczo ją ignoruje.

Artonsamay, Księstwo: Księstwo, umiejscowione wzdłuż rzek na północ od Wielkiego Północnego Zakola Artonsamay oraz na równinach w odległości 50-80 kilometrów od wschodniego krańca Kanionu Szczeliny, było ciekawostką w tej krainie przestępców i morderców. Choć szansa na zniknięcie sakiewki była tu równie duża jak na innym terenie, Artonsamay posiadało pewnego rodzaju honor, którego brakowało większości jego sąsiadów.

Według plotek Artonsamay rządzona była przez potężnego poszukiwacza przygód, szlachcica z dynastii Gellor z Urnst. Było ulubionym miejscem osób poszukujących dreszczyku emocji i nieprawych, którym brakowało złego czy sadystycznego zacięcia. Nie pomogło to jednak księstwu, gdy wojska Iuza najechały je w 583. Służący za „stolicę” zamek został zniszczony, a większość mieszkańców tej ziemi zbiegła do Hrabstwa Urnst, Stoink lub Szczeliny. W bitwie została użyta wielka magia i Artonsamay jest teraz w większości niezamieszkaną dziczą (większość to pustkowia) z nieznaczną zwierzyną łowną, rządzoną ze Stoink. Wielu, w tym księżna Belissica, wierzy, iż księżę Gellor (N mężczyzna człowiek Woj12) nie żyje, choć ludzie ze Stoink szepczą, że ni mniej, ni więcej tylko wysoka kapłanka Iuza, Halga, była tam widziana, ścigając mężczyznę o aż nazbyt znajomym wyglądzie.

Czerwona Ręka, Księstwo: Jedyne leżące na wybrzeżu „królestwo” Związku, Czerwona Ręka, utrzymuje fragment północnego wybrzeża Dyr Nyv, od starych Ziem Tarczowych do ujścia Artonsamay. „Księżę” Zeech (PZ mężczyzna człowiek Woj8/Kap4 Hextora), bezpłodny renegacki lord z Tarczowych Ziem, który zerwał ze swym narodem w 577, szybko sprzymierzył się wraz ze swymi siłami z Iuzem w 583. Sojusz ten ocalił jego krainę przed zniszczeniem, choć starzy lordowie i żołnierze byli zirytowani rozkazami ze strony półorków i gorszych istot. Stolicą Czerwonej Ręki jest Alhaster, lecz Zeech musi odpowiadać przed kapłanami Iuza w Balmund, czego nienawidzi. Śmiertelne konflikty pomiędzy orkami „Reyhu” na północy a ludźmi Czerwonej Ręki na południu stają się częste.

Teraz, gdy większość demonicznych oficerów Dawnego znikła, wielu uważa, iż Zeech i jego ludzie są przygotowani do rebelii. Wieść o tym z pewnością dotarła do Dorakaa i wszystkie oczy obserwują z groteskową ciekawością poniżonego księcia, odgadując jego los, jeżeli przeciwstawi się Iuzowi. Zeech nie otrzyma nigdzie pomocy, ponieważ jest znenawidzony w Urnst i Furyondzie.

Dimre, Wielka Teokracja: Dimre zawiera kraniec lasu Phost na zachód od Artonsamay oraz równiny 80-115 kilometrów na zachód od tego zalesionego

załomu rzeki. Małe, potężne państwko Dimre najechało niegdyś Tenh i Nyronnd poprzez las Phost i Nuthther. Założone przed Wielką Radą w Rel Mord przez charyzmatycznego kanonika z heretyckiego, odszczepieńczego kultu Pholtusa, Dimre jest obrzucane wielkimi obelgami w Pale. Odważni młodzi templariusze są często wysyłani przez teokratę Pale, by najeżdżać tę małą krainę. Przerazająca liczba porażek takich wyczynów doprowadziła wielu do przekonania (osobistego), iż Dimre zapewnia Pale wygodny sposób pozbywania się ewentualnych krytyków status quo. Po kilku hańbiących klęskach latem 583 WR, nawet armie Iuza postanowiły zostawić sytuację taką jaka jest, podpisując z Dimre pakt o nieagresji i sojuszu. Dimre jest technicznie rządzone ze Stoink, choć w rzeczywistości jest autonomiczne. Kler Dimre głosi, że aby zrozumieć chwałę Światła, należy najpierw iść ręką w rękę z Mrokiem. Jego armia pilnuje wszystkich granic, nie pozwalając nikomu poza wiernymi wkraczać do swych uświęconych ziem.

Fel: Zachodnie Urwiste Wzgórza, wschodnie Felreev oraz ziemie pomiędzy nimi były częścią wojowniczej krainy władanej z miasteczka Groucester. Fel zostało wiosną 578 WR podbite przez Tenh i od tego czasu zaprzestało najazdów na wschód. W 581 zostało wchłonięte przez klany Grosskopf w związku z małżeństwem pomiędzy rodzinami panującymi.

Inwazja z 583 sprowadziła ze sobą nową władzę w postaci Xavendry (CZ kobieta człowiek, Kap13 Iuza), dziwnie wyrafinowanej i pełnej gracji kapłanki Iuza. Z braku czartów, które gwarantowały jej głównie bezpieczeństwo, kapłanka musiała dopuścić dawnych bandytów do swego kręgu władzy w Groucester (odpowiada przed regionalną stolicą w Rokroost). Większość pracujących z nią bandytów przeszła na mroczną religię i oddana jest złu. Xavendra jest dobrze znana z odrazy do orków, a niektórzy podejrzewają, iż może podjąć starania o niepodległość (pomimo tego, że jest kapłanką półboga), jeśli uwaga Iuza skieruje się gdzie indziej.

Gęstwiny, Hrabstwo: Obejmujące całe Gęstwiny, leżące na zachodzie Pustkowi Szczeliny oraz czyste równiny graniczące z Polami Bitewnymi oraz starymi Ziemiemi Tarczowymi, Hrabstwo Gęstwin wiele ucierpiało z powodu wtargnięcia armii Iuza. Jowialna natura mieszkańców Gęstwin, uformowanych ze spokojnej drużyny poszukiwaczy przygód, poświęconej Olidamarze, została poddana próbie przez najazdy hobgoblinów, a w końcu okupację całej ziemi, poza najbardziej niedostępnymi ostępami leśnymi.

Iuz włada tym obszarem z małego miasteczka Hallorn, dawnej stolicy hrabstwa, a teraz jednej z regionalnych stolic Iuza. Hallorn było niegdyś ponurym miejscem, wypełnionym przede wszystkim zombimi dzięki obląkanemu kapłanowi Iuza oraz jego licznym demonicznym sprzymierzeńcom. Po Ucieczce Czartów

oraz śmierci kapłana aktualny władca miasteczka przywrócił pewien stopień normalności, aczkolwiek o zdecydowanie złym nastawieniu. Niezwykle szalony Hrabia Aundurach (CZ mężczyzna człowiek Kap13 Iuza) jest świeżym nabytkiem Mniejszego Kościanego Serca, dowodzącym ocalałymi Gęstwinami brutalnie i nieefektywnie. Publicznie obnosi się z magicznym berłem wykonanym z kości Reynarda, zbuntowanego przywódcy bandytów tych ziem, pojmanego i straconego w 589 WR. Hrabia ma podobno kontrolować wszelkie działania na Bandyckich Ziemiach na północy i zachodzie, lecz wątpliwe jest czy to robi.

Kilka setek ludzi oraz półelfów wycofało się całkowicie do małego lasu, a od 585 WR otrzymują pomoc od kapłanów z sekty Trithereona z Furyondy wraz z dostępem do znaczącej magii. Próby zniszczenia Gęstwin ze strony Hallorn i Grani Szczeliny zawsze zawodziły, bowiem wyglądało na to, iż las odrasta bardzo szybko.

Grosskopf, Wielkie Klany: Wschodnie Urwiste Wzgórza oraz ziemie na południe od Zumker znajdowały się we władaniu Grosskopfów, od dawna zaprzyjaźnionych z orkami i ich pobratymcami. Grosskopfowie zostali w 578 najechni przez siły Księcia Ehyeha III i zmuszone do powstrzymania swego bandytyzmu. Ta wojownicza kraina w 581 wchłonęła Fel, po małżeństwie pomiędzy rodzinami panującymi, a jeszcze w tym samym roku na nowo rozpoczęły się najazdy na Tenh.

W 583, gdy wojska Kamiennej Pięści zalewały Tenh, a dowodzone przez demony armie orków i hobgoblinów zbliżały się raptownie z zachodu, Grosskopfowie skapitulowali przed Iuzem (niektórzy mężczyźni uciekli na Urwiste Wzgórza, gdzie jeszcze się trzymają). Wielu łupieżców Grosskopf o umiejętnościach kawaleryjskich postanowiło wykorzystać sugestię Iuza, aby przenieść się na Pustkowie i walczyć z Wędrowcami, z którymi Grosskopfowie scierali się od wielu dziesięcioleci. Łupieżcy żyją teraz w pobliżu regionalnej stolicy Pustkowi, Topornego Fortu, tworząc podstawę sporej armii, znanej jako Rabusie Północy. Inne wojska Grosskopfów działały ze sprzymierzonymi orkami i goblinami pod Senningford i Narleon, walcząc z wojskami wypadowymi z Kamiennej Twierdzy oraz zasilając siły Iuza w Tenh. Zarówno Grosskopf jak i Fel są teraz kontrolowane z regionalnej stolicy w Rookroost.

Johrase, Królestwo: Johrase, jeden z najstarszych organizmów w Związku Wolnych Lordów, długo utrzymywało ziemie u zbiegu Zumker-Artonsamay, sięgając na południowy zachód od miasteczka Kinemeet (stolica) do Pustkowi Szczeliny oraz Gęstwin. Zostało założone w 324 WR przez Andrellusa, rozpustną młodą latorośl aerdyjskiej dynastii Rax i przedstawiało sobą miniaturę Wielkiego Królestwa wraz z własnym królem i gminem (reprezentowanym przez miejscowych Flanów).

Z biegiem czasu społeczeństwo krainy było coraz bardziej zdominowane przez wojownicze instynkty Flanów, a na tronie zasiadał najpotężniejszy wojownik niezależnie od rasy. Coroczne najazdy na Redspan powodowały, iż brutalne wpływy Johrase są znane w całym Flanaess. Mimo to Kinemeet stało się neutralnym miejscem spotkań dla bandyckich wodzów oraz rynkiem bydła i koni.

Johrase sprzymierzyło się z Dimre i w 583 walczyło z wojskami Iuza, lecz zostało rozgromione, a jego ludzie umknęli na wschód. Wielu rozpoczęło najemnicze życie w Tenh, walcząc dla Tenhan, Palitów lub kogokolwiek, kto oferował najwięcej monet. W walce zawsze rozwijają przedstawiający czarny morgensztern emblemat Johrase, zaś Johrasyci nigdy nie walczą ze sobą nawzajem, niezależnie od zaprzysiężonej lojalności. Johrasycy bandyci nienawidzą orków oraz goblinów i atakują je zaraz gdy je widzą. Są dumni, lecz bardzo zgorzkniali z powodu swej straty.

Kinemeet jest teraz głównie orczyim miastem, a jego siły mają za zadanie kontrolowanie równin w promieniu 150 lub więcej kilometrów. Tutejszy dowódca, zwykle gigantyczny ork lub inteligentny ogr wojownik, odpowiada albo przed Rookroost albo Granią Szczeliny, zależnie od kaprysu. Dowódca jest jednak zastępowany mniej więcej raz na rok w związku z pojedynkami o przywództwo. Tutejsze orki są niezwykle wojownicze, lecz lojalne wobec Iuza, pomimo faktu, że często używają johrasyskich tarcz i flag wraz ze znakami Dawnego.

Pola Bitewne, Zjednoczone Bandy: W toku historii zaginęło, kto pierwotnie rościł sobie prawa do ziem leżących wzdłuż wschodniej rzeki Ritensa. Już na długo przed utworzeniem Wicekrólestwa Ferrondu, Bitewne Pola były chaotyczną krainą, wyniszczoną przez niemal bezustanne zmagania. Leżą na styku Ziem Tarczowych, Rogatej Społeczności oraz reszty Bandyckich Królestw i przeżyły jedne z najbardziej tytanicznych bitew w długiej historii regionu.

„Zjednoczone Bandy” Pól Bitewnych raczej nie były zbyt mocno zjednoczone, a władała nimi jedna osoba, ponieważ jeden władca był po prostu zwykle na tyle potężny, by albo pojmać, albo wykorzystywać przymus wobec przywódców rywalizujących band. Ów władca, znany jako Generał Stróż, rządził poprzez ucisk. Pokolenia chaosu i bezprawia pozostawały mu niewielki wybór.

Gdy Wędrowcy z Pustkowi najechali w 578 WR północną granicę Rogatej Społeczności, Generał Stróż Pól Bitewnych znajdował się spośród tych Bandyckich Lordów, którzy przysięgli wsparcie dla Hierarchów. Niedługo później wojska księcia z Tenh przeszły przez Zumker i zagroziły Grosskopfum. Pola Bitewne wycofały swe wsparcie dla Rogatej Społeczności, przyciągając ekspedycję karną. Do Wojen o Greyhawk miniaturowe królestwo było kontrolowane przez Molag.

Wiosną 579 WR Pola Bitewne i Robacza Hala, kierowane i wspomagane przez Rogatą Społeczność, zaatakowały zachodnie Ziemie Tarczowe, zaś po początkowych sukcesach dołączyły do nich armie z Reyhu, Czerwonej Ręki, Szczeliny oraz innych mniejszych królestw. Ziemie Tarczowe upadły, a ludzie z Pól Bitewnych złupili drogę do Critwall i Portu Topora. Wycofali się z początkiem 583, zatroskani nagłą zmianą rozkazów przesłanych oddziałom Rogatej Społeczności (przez Iuza, który zabił większość Hierarchów i przejął kontrolę nad krainą). Armia Pól Bitewnych dołączyła do Iuza, lecz odniosła wielkie straty w masakrze pod Łakami Stalowych Kości, zaś zbuntowane Pola Bitewne zostały następnie najechane i zniszczone przez hobgobliny Iuza. Żołnierze i obywatele Pól Bitewnych rozproszyli się na wszystkie strony świata.

Obecnie Pola Bitewne nie są już takim ośrodkiem działalności wojskowej. Składają się głównie z dziczy i zrujnowanych miast. Ziemia, administrowana z regionalnej stolicy w Hallorn, roi się od hobgoblinów, ludzi pozostało tu niewiele. Hobgobliny wysłały wielu spośród siebie na południe, by walczyć pod Critwall z powracającymi ziemiotarczowcami. O poprzednim Generale Strózu, imponującym wojownikowi o imieniu Hok (CN mężczyzna człowiek Woj14), nic nie było słyhać od ponad pięciu lat.

Reyhu, Wielkie Ziemie: Choć ziemie Rookroost zwykle były wyróżnione „stolicą” Bandyckich Królestw, Zjednoczony Związek Miast Reyhu (Balmund i Sarresh) kontrolował większość żyznej ziemi, co dawało mu wielką potęgę w tej krainie jałowych pól i chorobliwych lasów. Ludzie Reyhu, zaprzysięgli wrogowie Tarczowych Ziem, z konieczności stali się dobrymi jeźdźcami i obrońcami swoich ziem, a opowieści o armiach Reyhu były głoszone tak daleko na zachód, jak w Lopolli.

Władcy Reyhu, długa linia samozwańcych tyranów, starali się przypodobać Hrabstwu Urnst, nawet przychodząc hrabiemu na pomoc, gdy nyrondzka kawaleria przekroczyła wschodnią granicę hrabstwa po wyłamaniu się Nyrondu z Wielkiego Królestwa. W związku z tym przelewano dużą część nieoficjalnego (i często nielegalnego) handlu do Reyhu przez Hardwyn, po drugiej stronie rzeki niż Sarresh. Ciągnęło się to pomimo paskudnej natury ludzi z Reyhu, z których wielu było wyznawcami Erythnula, gdy wiele powiązań rodzinnych sięgało przez Artonsamay w ten region.

Choć ludzie z Reyhu po 579 WR najeżdżali wraz z innymi Bandyckimi Królestwami Tarczowe Ziemie, obawiali się Iuza i uciekli w 583 WR przed jego wielkimi, przesuwającymi się na wschód armiami, kierując na północ, do kanionu Szczeliny lub na południowy wschód, do Hrabstwa Urnst. Ludzie Reyhu najeżdżają teraz swą dawną ojczyznę z baz w Urnst,

albo utrzymują się w centralnym Fellreev w sojuszu z tamtejszymi leśnymi elfami.

Stary region Reyhu jest administrowany przez kwartet kapłanów Iuza w Balmund, którzy odpowiadają z kolei przed Granią Szczeliny lub Stoink (ich rozkazy są często sprzeczne). Ich niekompetencja nie eliminuje faktu, iż okolica wręcz roi się od orków oraz ich sojuszników, a w związku z tym jest dobrze chroniona, choćby przez samą liczbę obrońców. Słynne pola Reyhu leżą odłogiem, ich istotne zasoby są całkowicie ignorowane, przemieniając się w dzicz.

Rookroost, Wolne miasto: Wielkie otoczone murem miasto Rookroost zostało założone w 329 WR przez oeridyjskiego barona-rabusia o imieniu Latauius, który żerował na transporcie rzeczny i drogowym w obrębie wielu staj od swej bazy. Miasto rosło szybko, a przez większość tego wieku było głównym państwem Bandyckich Królestw, kontrolującym całą ziemię aż do stu dwudziestu kilometrów na północ od zbiegu Artonsamay-Zumker, przyciągającym dużą część legalnego handlu. Władcy Rokroost tradycyjnie byli wojownikami, którzy mordowali skrytobójczo swych poprzedników, kontrolowanymi przez cały czas przez potężny miejski gang złodziei, który również kontrolował miejscowych skrytobójców. Dominują oeridyjscy ludzie, lecz obecna jest również duża populacja orków i półorków, a także wielu innych nieludzi (w tym półczartów pozostałych po Wojnach o Greyhawk).

Miejscowa legenda mówi, iż miasto na wzgórzu nigdy nie zostanie podbite, dopóki jego wielka populacja kruków będzie odpoczywać na centralnym placu. W 578 WR miasto wytrzymało oblężenie przez wojska Tenhan, lecz zostało zmuszone przez traktat do zaprzestania najazdów na zachodnie Tenh. W 583, gdy armie Iuza pustoszyły Ziemię Centralną na południu, roztropnie zaproponowało przyłączenie się do półboga, a w 584 stało się regionalną stolicą. Rookroost rządzi teraz wszystkimi równinami, lasami i wzgórzami pomiędzy Zimnym Potokiem a rzeką Zumker, wszystkimi siłami Iuza w Tenh oraz na równinach za Artonsamay, na południe, aż do Pustkowi Szczeliny.

Ostatni władca miasta, Lord marszałek Arus Morboth (w sekcje: CZ mężczyzna półczart Woj15/Skr4) zamordował swego poprzednika, generała Pernevi, który w 586 roku utracił swych licznych czarich doradców. Morboth zrestrukturyzował rząd, zdecydowanie przedkładając ludzi nad inne rasy, nie licząc brutalnego giganta wzgórzowego, zatrudnionego jako główny konstabl. Niektórzy mówią, iż miasto naprawdę kontrolują złodzieje i ich agenci, choć aktualna administracja nie starała się zbyt mocno popsuć stosunków z Dorakaa. Lord Morboth jest podobno odczarowany w stosunku do Iuza, lecz nie posiada znanych związków z łośnikami z Rookroost, będąc bardzo

egocentrycznym dyktatorem. Możliwe, iż ludzie w jego administracji, do której należy niewielu kapłanów Iuza, udają swą lojalność wobec niego. Wojska Rokroost używają swej starej heraldyki wraz z tą Iuza, a relacje z miejscowymi kapłanami Iuza są napięte.

Robacza Hala, Baronía: Choć Iuz Zły zdominował opowiadane do poduszki historie o potworach oraz zagrożenia doświadczane przez większość dzieci w tej przerażającej krainie, to ghoulowa budowla znana jako Robacza Hala oraz wypaczone ziemie władane przez tych, którzy w niej żyją, dostarczają bardziej lokalnych dreszczy. Baronía Robaczej Hali, zawsze odosobniona i pokryta rzadko zamieszkaną dziczą, składała się na większość ziem leżących na północ od Pól Bitewnych, wzdłuż górnego biegu rzeki Ritensy, w obrębie 120-140 kilometrów od wschodniego brzegu.

Robacza Hala upadła pod inwazją Rogatej Społeczności w 578 WR, choć pozostała pod okupacją zaledwie przez trzy miesiące. Pogłoski, iż sam przerażający Nienazywalny Hierarcha osobiście odwiedził Robaczą Halę, nigdy nie zostały potwierdzone, lecz większość uważa, iż ponurzy lordowie tej ziemi weszli w jakiś pakt lub układ z przywódcami Molag, uzyskując lokalną autonomię. Ludzie z Robaczej Hali wzięli udział w inwazji na Ziemię Tarczowe (579 WR), a później dołączyli do sił Iuza, lecz zostali rozgromieni pod Łakami Stalowych Kości. Ocalałe oddziały oraz obywatele uciekli do Fellreev.

Inwazja Iuza w 583 WR wywołała podobny rezultat. Sama Robacza Hala wciąż stoi, jakieś 60 kilometrów na zachód od Łaki Stalowych Kości i podobno gnieźdzą się tam dziwne potwory. Rozkazy Iuza dla tej krainy udają się najpierw do Robaczej Hali, omijając Hallorn, regionalną stolicę. Zwyczajni ludzie, którzy nie uciekli z okolicy, doświadczyli niewielu zmian w swym codziennym życiu. Robacza Hala jest jednak częścią Imperium Iuza, który to punkt nie umyka nikomu. Po spotkaniu z lordami Robaczej Hali, które trwało trzy pełne dni, reprezentant Dawnego posłał barona Oltagga, rzecznika lordów, na publiczną egzekucję. Jego wciąż bijące serce jest magicznie przechowywane w centralnej wiosce Obresthorp.

Nikt nie zna prawdziwych twarzy lordów Robaczej Hali. Plotki sugerują, iż są oni zwyczajnymi ludźmi, czartami, wskrzeszonymi dawnymi lordami lub czymś jeszcze gorszym. Budowla i prowincja zostały tak nazwane dzięki posępnym robakom, które dosłownie pełzają po ścianach Robaczej Hali, odrażającej cesze, która doprowadziła wielu do sugestii, iż w sprawy krainy jest jakoś zaangażowana magia, stworzona przez okrytego złą sławą arcykapłana Kyussa.

Stoink, Wolne miasto: Ziemia w obrębie dwóch dolnych zakoli Artonsamay, tuż na zachód od lasu Nuther, są kontrolowane przez Stoink, od dawna znane

jako „Gniazdo Os”. Otoczone murami Stoink, jedno z najpotężniejszych państw bandytów, aż do rozpoczęcia Wojen o Greyhawk prowadziło poważny eksport broni, zarówno handlując jak i najezdząc Nyronde oraz Hrabstwo Urnst. Przewodziło również przemycowi rzeką i drogami, zaś jego złodzieje i najemnicy byli znani we Flanaess dzięki swym wyjątkowym umiejętnościom i złym manierom. Stoink opowiedziało się za Luzem po tym, jak zaobserwowało los Artonsamay i Johrase, a „przejęcie” miasta przez Iuza miało w istocie niewielki wpływ na jego codzienne życie. Stoink było jedną z trzech pierwszych stolic regionalnych, wyznaczonych przez Iuza w 584 WR.

Aktualnie rządzone przez pozbawionego strachu i obdarzonego zdecydowaną nadwagą Renfusa Cętkowanego (N mężczyzna człowiek Łtr12), Stoink sponzoruje rozbójnicze najazdy na północny Nyronde, a jego siły łupią konwoje z zaopatrzeniem dla armii Tenhan na wychodźstwie, starającej się odzyskać swą ojczyznę pod wodzą Księcia Ehyeha III. Konflikty pomiędzy Stoink, a leżącą w Urnst fortecą Ventnor przybierają na sile, lecz nie wywołały jeszcze inwazji Hrabstwa Urnst na północ od Artonsamay. Północna granica z Dimre jest silnie chroniona, by nie dopuścić do najazdów ze strony nadmiernie fanatycznych drobnych kapłanów.

Szczelina, Ludzie z: Kanion Szczeliny oraz niemal całe otaczające go nierówne ziemie (Pustkowiec Szczeliny) były rządzone z miasteczka Grań Szczeliny, które długo posiadało znaczną populację orków, gnolli, bugbearów, ogrów i tym podobnych. Oryginalne tutejsze bandyckie siły opuściły miasto przed wojskami Iuza w 583, zbierając się w głębokich zakamarkach Szczeliny i planując mroczną zemstę. Siły te zostały wzmocnione przez licznych uchodźców przed atakami Iuza (głównie Reyhu) i dowodzi nimi charyzmatyczny, samozwańczy plar Szczeliny, Durand Grossman (NZ mężczyzna człowiek, Łtr11). Tubylczy Nieludzie oraz kilka kontrolowanych magicznie potworów dopełniają tego, co jest jedną z trzech najbardziej aktywnych i najlepiej chronionych grup oporu w Bandyckich Królestwach (pozostałe znajdują się w Fellreev). Ludzie ze Szczeliny są głównie równie chaotyczni i źli jak nieludzie, lecz są sprytni i biegli we wspinaczce oraz zastawianiu pułapek. Pośród wojowników znajduje się tu wielu złodziei i berserkerów, a szeroko rozpowszechniona jest wiara w Erythnula.

Zamieszkujący Grań Szczeliny agenci Iuza uczynili je w 584 regionalną stolicą. Obserwują kanion z miasta oraz Łypiących Twierdz, pięciu cytafel ustawionych na północnej krawędzi i wschodnim skraju ogromnej rozpadliny. Siły te, przewozone przez Cranzera, potężnego członka Mniejszego Kościanego Serca (NZ mężczyzna człowiek Cza15), patrolują Szczelinę, starając się powstrzymać rosnącą armię plara,

a jednocześnie bez przerwy nacierając na Gęstwiny ogniem i toporem. Szczelina mieści w sobie kopalnie, które dostarczają najlepszych w regionie rud srebra. Ostatnio Cranzer zawarł układy z bandytami ze Szczeliny, aby zapewnić regularne dostawy srebra, zażądane osobiście przez Iuza.

Środkowe Ziemie, Forteca: Ta równinna domena, niegdyś ulokowana pomiędzy Fellreev a Gęstwinami, była rządzona z ufortyfikowanej świątyni Hextora, po przeciwnej stronie Artonsamay niż Rookroost. W toku historii bandyci ze Środkowych Ziem działali w zgodzie i przeciwko armiom z Rookroost, zależnie od losu oraz porozumień pomiędzy miejscowym grafem i plarem ze stolicy regionu. W 583 Środkowe Ziemie i Rookroost były sprzymierzone. Armie Iuza napotkały zagorzały, lecz na dłuższą metę bezcelowy opór na polach Środkowych Ziem. Gdy obrońcy padli, droga do stolicy leżała otworem. Większość ocalałych sił została zniszczona pod Łakami Stalowych Kości, a świątynia zrównana z ziemią. Obecnie region znajduje się pod kontrolą orków z Kinemeet, które zwykle odpowiadają przed grafem Demelem Tadorinalem (ZC mężczyzna człowiek Kap8 Iuza). Graf zajmuje się również patrolami wzdłuż Artonsamay.

Wolna Twierdza, Potężna: Ta kraina w wewnętrznym załomie Lasu Fellreev, na południe od Artonsamay, została tak nazwana dzięki swej samotnej fortecy, wielkiej, otoczonej murem warowni. Wolna Twierdza sprzymierzyła się z Luzem, gdy ten najechał ją w 583, lecz jej siły zostały zdradziecko zniszczone pod Łakami Stalowych Kości w następnym roku. Ziemia jest teraz patrolowana przez orczych łobuzów, a ocalałych mieszkańców Wolnej Twierdzy jest bardzo niewiele. Całości pilnuje garstka ludzi z Hallorn.

Sama warownia Wolna Twierdza została przebudowana na początku okupacji przez Iuza, stając się ponurym zamkiem, znanym jako Fleischshriver. Przekształcona czarcimi rękoma cytadela jest teraz robiącym wrażenie przypomnieniem złych, nieziemskich sił, które niegdyś nawiedzały okolicę. Choć różni nie muszą już obawiać się kłów i pazurów walęsających się demonów, z rzekomo opuszczonej twierdzy wciąż dochodzą dziwne i niesamowite wrzaski, którym miejscowi przypisują rozmaite pochodzenie. Null, arcymag Iuza (CZ mężczyzna człowiek Cza19) z większego Kościanego Serca, który przybywał tu podobno w przeszłości, wciąż może tu być.

Zielona Forteca: Wschodnie Fellreev na południe od rzeki Artonsamay było państwkiem zdominowanym przez ludzi, lecz o znaczącej liczbie renegackich leśnych elfów oraz półelfów. Mieszkańcy Zielonej Twierdzy, weseli wyznawcy Olidammary, uciekli z masakry pod Łakami Stalowych Kości i wycofali się do swego zakątka Fellreev. Ucierpieli wiele z powodu najazdów czarodziejów, kapłanów i orków Iuza, lecz niektórzy wciąż się trzymają, wspomagając i sami otrzy-



Bandyci z Kanionu Szczeliny

mując pomoc ze strony przymierza Reyhu-elfy po drugiej stronie rzeki. Unikają równin na południu.

Historia: Gdy migrujący Oeridyjczycy kierowali się na wschód w poszukiwaniu ziemi, która ich utrzyma, minęli wiele regionów o niegościnnym klimacie, nieurodzajnej ziemi oraz nieprzyjaznych miejscowych populacjach. Prym wśród owych krain wiodły poszarpane równiny na północ od Dyr Nyv, przez stulecia opierające się zorganizowanemu ludzkim osiedlom, nawet gdy na wschodzie silne imperium Aerdów stworzyło Wicekrólestwo Ferrondu. Te „Środkowe Ziemie”, długo utrzymywane przez nieprzyjemnych szlachciców, popadły w kompletną degenerację, gdy Furyonda zerwała stosunki ze swym założycielem, a dwory Rauxes stały się niekompetentne i szalone.

Z biegiem czasu ci drobni baronowie wykształcili formalne, niezależne domeny, luźno wiążąc się w Związku Wolnych Lordów. Sojusz ten służył niewielu wewnętrznym potrzebom. Miejscowi rzucali się na siebie z fanatyzmem, gdyż każdy lord starał się utrwalić swe posiadłości kradnąc ziemie sąsiadom. Kiedy jednak obce państwa zagrażały granicom Związku, lordowie reagowali zaciekle, zbierając razem imponujące armie, by odstraszać inwazje.

Do 300 WR Bandyckie Królestwa stały się takim zagrożeniem, że lordowie z północnego brzegu Dyr Nyv stworzyli własny sojusz, bastion przeciwko bandytyzmowi i bezprawiu, znany odtąd jako Tarczowe Ziemie. Przez ponad dwa stulecia lordowie z północy i południa regularnie ze sobą walczyli. Iuz podbił wysunięte na zachód Bandyckie Królestwa pomiędzy Jeziorem Whyestil a rzeką Ritensa, które następnie zagarnęła w 513 WR Rogata Społeczność.

Później nadeszła pomyślna inwazja na Ziemie Tarczowe w 579 oraz przybycie ludzkich, orczych i hobgoblińskich armii Iuza z Rogatej Społeczności, wchodzących do bandyckich Królestw przed skierowaniem się do Ziem Tarczowych i zniszczeniem ich. Nie licząc kilku małych ośrodków oporu (głównie Dimre), większość bandyckich armii ugięła się pod groźbą inwazji lub doznała potężnej porażki militarnej. Ci lordowie, którzy przetrwali inwazję, sprzymierzyli się z Dawnym lub uciekli do lasów albo Kanionu Szczeliny.

Podczas wojny wiele centralnych Bandyckich Królestw stało się polem do popisu dla armii orków, ogrów i gorszych istot. Kluczowe linie zaopatrzenia do Tenh pozostają dobrze strzeżone, zgodnie z osobistymi życzeniami Iuza, lecz głębokie zakątki, takie jak Stoink, Rookroost czy Czerwona Ręka, nie doświadczyły wielu zmian pod nowym przywództwem. Pojawienie się wałęsających band orków wydawało się lepsze niż opowieści mówiące o demonach, które chodzą po ulicach miast w centralnych ziemiach.

Pod koniec 584 WR wiadomość z Greyhawk obwieściła oficjalny koniec wojny, a wielu wojowni-

ków zebrało się w północnej Robaczej Hali, by konferować ze swymi przywódcami w sprawie planów na przyszłoroczny sezon łupieżczy. Po wielu nocach pijackich hulanek podczas Święta Warzenia, więcej niż dziesięć tysięcy bandytów z Abbarry, Wolnej Twierdzy, Ziem Środkowych, Pół Bitewnych oraz Robaczej Hali zostało zaatakowanych we śnie przez zdradzieckiego (i prawdopodobnie szalonego) kapłana Iuza wykorzystującego magię, skrytobójców i demoniczne sługi. Około połowa owych ludzi uciekła, większość z paskudnymi ranami, i zbiegła, by znaleźć schronienie w Zielonej Twierdzy, Gęstwinach czy Szczelinie. Wszyscy pielęgnią ponurą nienawiść do Iuza oraz jego sił w ich ojczyźnie.

Porzucone obozowisko, znane obecnie jako Łąki Stalowych Kości, jest dzisiaj zarośnięte, a gnijące namioty, zardzewiała broń i rozrzucone kości tworzą ponure, otwarte cmentarzysko. Choć jest prawdopodobne, iż masakra odbyła się wbrew życzeniom Iuza (który zabrał szalonego kapłana w nieznaną), to daje stanowcze ostrzeżenie tym, którzy chcą obalić marionetkowych władców ustanowionych przez Dawnego.

W związku z tym, iż linie zaopatrzeniowe Iuza są mocno uszkodzone, a jego nieludzkie armie wzburzone, niezorganizowane i niedożywione, region ten jest przesiąknięty politycznymi machinacjami starych bandyckich lordów oraz nowych, którzy dopiero się pojawiają. Pozbawiony obecności większości czartów, które były podstawą dla jego bytności tutaj, uważa się, iż Iuz stracił znaczne wpływy w okolicy. Mimo to Dawny wciąż zalicza ją do swych posiadłości, a każdy opór napotka przerażający, imponujący odwet (patrz Iuz, Imperium).

Konflikty oraz intrygi: Tysiące wyjętych spod prawa bandytów szuka sposobów, by odzyskać niepodległość od Iuza. Wielu przeszło na stronę Iuza, lecz sabotuje jego rozkazy. Kilka starych lenn jest wyludnionych i bez władzy. Jeśli nowy lord okopie się siłą w tej krainie, Dawnemu będzie ciężko cokolwiek z tym zrobić.

Bissel

Nazwa właściwa: Marchia Bissel

Władca: Jego Wzniosła Łaska Larrangin, Margrabia Bissel (PD mężczyzna człowiek Woj9/Kap2 Heironousa)

Rząd: Monarcha feudalna, winna hold lenny Marchii Gran i Velunie. Monarcha jest aktualnie wybierany przez radę Rycerzy Strażniczych podlegających Marchii Gran

Stolica: Pellak

Główne miasta: Pellak (pop. 2300), dawna stolica Thornward (patrz dalej) teraz we wspólnym władaniu kilku narodów

Prowincje: Dwadzieścia sześć baronii rycerskich, osiem miast i jedno miasto stołeczne (Pellak)

Zasoby: Artykuły żywnościowe, sukno, złoto, klejnoty (I)

System monetarny: (zmodyfikowany keolandzki) gryf (sp), lew (sz), orzeł (se), jeleń (ss), rok (sm)

Populacja: 123 880 – ludzie 82% (OSB), krasnoludy 10% (w tym górskie 57%, wzgórzowe 43%), elfy 2% (leśne), niziołki 2% (krzepkie), gnomy 2%, półelfy 1%, inni 1%

Języki: Wspólny, dialekty bakluńskie, krasnoludzki

Charaktery: PD, PN*, N, ND

Religie: Heironeous, Zilchus, Fharlanghn, Geshtai, Rao, Istus

Przymierzenia: Marchia Gran, Keolandia, Veluna, Rycerze Strażniczy, krasnoludy ze wschodnich Zaporowych Wierchów, wiele grup najemniczych i awanturniczych. Sojuszników dzieli wiele kwestii.

Wrogowie: Ket, Iuz

Spojrzenie ogólne: Bissel jest najbardziej na północ wysuniętą odnogą wielkiej doliny Sheldomar, na szerokiej równinie od zachodu i północnego zachodu ograniczoną Wierchami Zaporowymi, od północnego wschodu rzeką Fals, a od wschodu Graniami Lor. Nieregularna południowa granica leży jakieś pięćdziesiąt kilometrów na północ od Sierpowego Wzgórza w Marchii Gran. Południowo-wschodnia krawędź Przyćmionej Puszczy jest zasiedlona przez bisselskich drwali, którzy roszczą sobie do niej prawa. Gwałtowne wiosenne powodzie ze strony strumienia Real na zachodzie są jedynym poważnym corocznym problemem pogodowym. Bissel ma klimat umiarkowany choć dość suchy, przy czym daleki zachód otrzymuje większość deszczu. Fauna jest mocno zróżnicowana, z pobliskich gór schodzą często potwory. Ciągły strumień karawan, posłańców i patroli przemierza się po dwóch głównych gościńcach państwa: Drodze Wież Strażniczych, biegnącej od dawnej stolicy, Thornwardu, do Sierpowego Wzgórza w pobliżu Grań Lor oraz Droga Fals od Thornward do Mitrik wzdłuż rzeki Fals. Transport barkowy wzdłuż Fals do Mitrik został wznowiony po Podziale Thornward, pomimo bezustannych sporów o podatki rzeczne i ataków na barki Ket przez nieznaną sprawców.

Cztery osławione bisselskie najemnicze Kompanie Graniczne są przeorganizowywane i ponownie trenowane po porażce i rozproszeniu w trakcie ketyckiej okupacji i nie odzyskały jeszcze swej dawnej siły. Poszukuje się wielu zwiadowców i tropicielei do aktywnej służby na północy i zachodzie. Wzdłuż południowego brzegu Fals (nowej północnej granicy Bissel) oraz wzdłuż neutralnej strefy wokół Thornwardu wprowadza się w życie rozległy projekt budowy zamków. Ket zniszczyło wiele fortów, mniejszych zamków, koszar, wieży sygnałowych i baz armii gdy najechało na Bissel, a później gdy się wycofywało. Są one teraz odbudowywane, lecz praca biegnie po-

woli z braku funduszy. Masywny Zamek Nadzorowy w Pellak stał się kwaterą bisselskiej gałęzi Rycerzy Strażniczych. Wpływy Marchii Gran oraz Rycerzy są obecne wszędzie, zwłaszcza na dworze nowego margrabięgo. Podstawowym celem rządu jest odzyskanie w przyszłości Thornwardu.

Thornward jest powiększającym się, mocno ufortyfikowanym miastem o populacji około sześciu tysięcy, otoczonym przez obozowiska licznych armii (ich rozmiary ograniczone są traktatem), zwiększającymi całą populację do około jedenastu tysięcy. Karawany i transport rzeczny przez Thornward mają ogromne wymiary, są tu często dostępne rzeczy, które znajduje się jedynie w większych miastach. Atmosfera w mieście jest napięta i przesycona intrygami politycznymi, lecz aktywność kupiecka jest nieprzerwana. Miasto jest jasno oświetlone przez całą noc, by odbywał się handel.

Historia: Bissel długo było bramą pomiędzy trzema światami (Bakluńskim Zachodem, doliną Sheldomar oraz resztą Flanaess) i w związku z tym było wielokrotnie najeżdżane, podbijane i zasiedlane przez rozmaite ludy Oeridyckich, Suelów i Baklunów. Niektóre dzisiejsze wioski i szlaki handlowe zostały założone przed pradawnymi wojnami Baklunów i Suelów. Obszar ten wykazuje wpływ wielu kultur, lecz mieszkańcy zwykli być nieufni wobec obcych i trzymać się siebie. Ziemia została w końcu włączona do Keolandii (ok. 302 WR), a jej kłopotliwi mieszkańcy siłą spacyfikowani przez Rycerzy Marchii. Keoickie wojska w latach 350-360 WR najeżdżały z Thornwardu Ket oraz Velunę.

Po doznaniu porażek w Ket podczas Krótkiej Wojny, Keolandia wycofała się i uczyniła Bissel swą najbardziej wysuniętą na północ domeną. Thornward, posiadający już wtedy znaczące rozmiary, został ustanowiony jego stolicą, by powstrzymać ketycką ekspansję na południe i wschód od Przesmyku Głogowego Lasu i stał się z czasem poważnym ośrodkiem handlu pomiędzy bakluńskim zachodem oraz oeridyckim-suelskim wschodem. Bissel zyskało również wiele na handlu pomiędzy Keolandią a Furyondą przez Przełęcz Fals, a Mitrik stało się celem dużej ilości ruchu lądowego i rzecznoego. Rycerze Strażniczy mieli tu duże wpływy przez ostatnie 190 lat, służąc dworowi oraz armiom margrabięgo.

W 438 WR Bissel zostało podbite przez połączone siły Furyondy i Veluny, co zakończyło keoickie wpływy w zachodniej Velunie. Tron w Chendl zachował bisselskie stanowisko margrabięgo, lecz zastąpił rodzinę rządzącą szlachcicami sympatyzującymi ze sprawami na wschodzie.

Odległość od furyondzkiej stolicy czyniła Bissel praktycznie niezależnym, a w 477 WR ów stan został ustanowiony z wielką pompą oficjalnym, po tym jak margrabia Rollo i jego osobista straż odważnie

obronili goszczącego króla Hugh'a III z Furyondy przed małą armią *jebli*. Wdzięczny król w ciągu kilku dni od tego wydarzenia ogłosił Bissel „marchią palatynatem”.

Wtedy to nastąpiła zmiana rządu w Ket i do władzy doszła frakcja konserwatywno-wojownicza, z silnymi powiązaniem z wojskiem. Grupa ta rozpętała wojnę gorącą od opowieści o keoickiej inwazji z połowy lat 300. Ket zaatakował Thornward i oblegał go przez rok (499 WR), po czym przez osiem następnych dekad najeżdżał Bissel i Velunę. Bissel przetrzymało ataki i pozostało niezależne, dzięki znacznemu wsparciu Keolandii, Furyondy i Veluny.

Powab walki, politycznej niestabilności oraz zamożnych kupieckich lordów spowodował napływ poszukiwaczy przygód, szpiegów i najemników. Próba powstania nekromantów w 580 WR, być może powiązana z ciężkim położeniem okrytego hańbą, złego lorda-czarodzieja znanego jako Evard, doprowadziła do gwałtownego stłumienia skrajnych grup oraz fanatycznego ukarania zdrady oraz działalności wywrotowej. W Bissel pojawiło się ogólne poczucie nieufności oraz samodefetyzmu, bez wątpienia zachęcane przez pewne siły, które chciały ujrzeć upadek narodu.

W Dobrym miesiącu 584 WR ketycka kawaleria zaatakowała wieże strażnicze Bissel wzdłuż rzeki Fals na północnym krańcu Przesmyku Głogowego Lasu. W związku z nieobecnością licznych najemników zatrudnionych w Kompaniach Granicznych, którzy udali się na południe oraz wschód, by walczyć z Pomarj i Iuzem, Bissel padło w połowie Żniw. Ket, zachęcany przez Dawnego, wymusił kapitulację Bissel po upadku Thornwardu. Arcyczart i ludzie z zachodu mieli nadzieję wykorzystać starego margrabiego, Walgara, dość znanego tropiciela, jako marionetkę, lecz duma by mu na to nie pozwoliła. Po oddaniu swych ziem, wiekowy władca popełnił rytualne samobójstwo.

Graf Imran Tendulkar, bakluński wojownik religijny, lekką ręką władał w zastępstwie Walgara. On i jego ludzie starali się (często na próżno) przechrzcić Bisselitów na zachodnie religie, przez cały czas czekając cierpliwie, by kraina zaakceptowała swych nowych władców. Inne narody, rozumiejąc strategiczną pozycję Bissel, próbowały przelamać chwyt Ket. W następujących po sobie bitwach Veluna odpędziła najeźdźcze siły z wlotu do Przelęczy Fals, a gnomy z Wysokiego Ludu pokonały ketyckie wojska w północnych Granicach Lor. Dalsze wypadki zostały powstrzymane przez ketycką kawalerię, często przy współudziale resztek rozwiązanych Kompanii Granicznych, teraz finansowanych przez zachodnie interesy.

Zabójstwo bejgraфа Zoltana w 587 WR oraz zmiana w rządzie Ket doprowadziła do nowej polityki wobec Bissel. Nadaid, wybrany przez państwo następcą Zoltana, wycofał większość sił z Bissel, by poradzić sobie z chaosem w Lopolli, po czym rozpoczął negocjacje

pokoju z zachodem, ku wielkiej frustracji spragnionych walki kompanii wojennych Marchii Gran, zbierających się na południowej granicy Bissel.

Negocjacje trwały od 587 do 589 WR, owocując kontrowersyjnym Podziałem Thornwardu, zgodnie z którym Bissel traciło stolicę, która stawała się miastem neutralnym, rządzonym wspólnie przez Ket, Velunę, Marchię Gran i Bissel. Ket całkowicie wycofało swe armie, obejmując kontrolę nad wszystkimi bisselskimi fortami, miasteczkami i ziemiami na północ od Przesmyku Głogowego Lasu.

W opóźnionej reakcji na prozelityzm grafa Imrana, w ostatnich czterech latach tuziny bakluńskich świątyń zostały doszczętnie spalone. Gniew jest często spotykany w tej krainie, a Rycerze Strażniczy zauważyli, iż ich szeregi znacznie wzrosły.

W 590 WR Bissel ogłosiło główne rolnicze i handlowe miasto Pellak swą nową stolicą. Dowódcy orzeźwionych Rycerzy Strażniczych wyglądają na rozrastające się miasto z blanków pobliskiego Zamku Nadzorowego, obserwującego północny horyzont.

Konflikty oraz intrygi: Pomiędzy Ket a Bissel, Veluną i Marchią Gran istnieje intensywna, gorzka rywalizacja o Thornward oraz tamtejszy handel. Pomiędzy Marchią Gran a Veluną rośnie rywalizacja o lojalność Bissel. Osoby lojalne wobec Iuza snują mroczne intrygi. Bandyty, gobliny, orki oraz dziwne potwory z Zaporowych Wierchów oraz Przyćmionej Puszczy nękają zachód. Rycerze Strażniczy szepczą, iż dolinne elfy, w przebraniu ludzi, szpiegują lub kradną w niektórych miastach.

Celene

Nazwa właściwa: Faerie Królestwo Celene

Władca: Jej Fejska Wysokość, Królowa Yolande, Doskonały Kwiat Celene, Lady Rhalta Wszystkich Elfów (CD kobieta elf Cza13/Woj2)

Rząd: Dziedziczna monarcha feudalna, w której dom królewski i wszystkie domy szlacheckie są elfie, obecnie nie ma żadnych oficjalnych stosunków politycznych z żadnym ościennym narodem

Stolica: Enstad

Główne miasta: Enstad (pop. 7200)

Prowincje: Chaotyczna sieć wielu posiadłości ziemskich, zamków i okręgów miejskich kierowanych przez księżęta, hrabiów i baronów

Zasoby: Artykuły żywnościowe, sukno, srebro, dobre wino i spirytualia

System monetarny: Księżycowy woal (sp), słoneczna korona (sz), gwiazdny płaszcz (se), dzwonek (ss), liść dębu (sm)

Populacja: 140 000 Elfy 79% (w tym szare 55%, leśne 45%), ludzie 9% (Sof), półelfy 5%, gnomy 3%, niziołki 2% (w tym dryblasy 50%, lekkostopi 25%, krzepcy 25%), inni 2%



Królowa Yolande z Celene i jej doradca, Onselven

Języki: Elfi, wspólny, leśny, gnomi, niziołczy

Charaktery: CD*, ND, PN, N, PD

Religie: Elfi panteon*, gnomi panteon, Ehlonna, Phaulkon, Phyton, niziołczy panteon

Sprzymierzenia: Księstwo Uleku (mniejszy), Rycerze Luny (zobacz poniżej)

Wrogowie: Pomarj, Iuz. Celene jednakże odizolowało się politycznie od państw ościennych

Spojrzenie ogólne: Celene to główne państwo elfów we Flanaess, rządzone przez elfich władców z rodu Faerie. Wielka Rada jest przesiąknięta Fejską Mistyką i wszystkie rytuały są pieczołowicie celebrowane. Królowa Yolande przoduje oddaniu wierze, co spowodowało, że w krajach ludzkich sądzi się, że jest obojętna na wydarzenia poza granicami Celene. Jest to tylko częściowa prawda, ponieważ królowa od czasu do czasu udziela audiencji ambasadorom z obcych krajów i okazuje jasne zrozumienie dla spraw w większej części Flanaess. Jednakże, równie jasno obwieściła, że nie życzy sobie, żeby elfy umierały w wojnach ludzi.

Granice Celene są uformowane przez rzekę Klejnot na wschodzie i rzekę Służkę na zachodzie i południu. Na północy znajdują się Wzgórza Kron i zakrzywiona wschodnia odnoga Lortmili, która tworzy szeroki naturalny obszar za stolicą Enstad. Stolica znajduje się w północno-zachodnim rogu Celene i zdominowana jest przez Pałac Królowej Faerie, z jego

złożonymi i posrebrzonymi kopułami i wieżyczkami. Parki i łąki, wypełnione niezliczonymi fontannami, basenami i ogrodami, są innymi głównymi przykładami architektury elfiej stolicy.

Wszystko to jest dobrze bronione przez Kompanię Straży, rycerzy dowodzonych przez królewskiego małżonka. Standardowe wojsko Celene to głównie elfia lekka piechota z długimi mieczami i włóczniami, posiadająca również licznie kompanie łuczników. Celene chlubi się również elitarną kawalerią dosiadającą hippogryfów, wybraną spośród najlepiej urodzonych i najbardziej doświadczonych szarych elfów, będących oficerami w służbie królowej. Większość sił w królestwie jest lojalna wobec królowej, ale zdarzają się grupy o odmiennych poglądach, takie jak Rycerze Luny służący przywódcom o różnych ambicjach. Większość z tych jednostek to kompanie graniczne w lesie Sus lub w Uwiędłym Lesie, a wiele walczyło przeciwko Pomarj w Księstwie Ulek.

Historia: Celene zawsze było domem szarych elfów Flanaess. W zamierzonych dniach elfi księżęta rządzą z Ververdyvy na Dzikim Wybrzeżu. Do czasu migracji ich władza ograniczyła się do odizolowanych miejsc, takich jak Celene. W tych ponurych dniach grupa uciekających Suelów przedostała się przez Lortmili i wkroczyła w kraj elfów, jednak ich pobyt był krótki. Rozwiążłość i okrucieństwo Suelów

sprawiły, że wkrótce większość z nich została wygnana przez elfy za Klejnot. Inne ludzkie plemiona, nawet suelskie, zostały przez elfy przyjęte lepiej pod warunkiem, że czciły ziemię i jej życie.

Elfy z Celene zebrane w Enstad, żeby określić najlepszy cel dla elfów, szukały pośród siebie przywódcy. Zgromadzona szlachta za największą nadzieję uznała księżniczkę Yolande z Pięknej Łąki. Razem z Prowincjami Uleku, Celene usunęła królewskie garnizony Keolandii. Księżniczka Yolande zorganizowała obronę narodu elfów, a Księżę Małżonek Triserron udowodnił, że jest zdolnym dowódcą polowym, pokonując wojska ketyckie w kilku krótkich potyczkach. Wraz z tymi zwycięstwami przyszła pełna niepodległość Celene i mianowanie Yolande królową nowej krainy.

Wkrótce elfiemu królestwu zagroziły inne niebezpieczeństwa. Orki z Lortmili, niepowstrzymywane jak dotychczas przez keoickie patrole, atakowały nizinnych sąsiadów z rosnącym okrucieństwem. Napady takie niezmiennie odpierano, ale cena była wysoka i wyglądało na to, że hordy, które spływały z gór każdej wiosny, nie mają końca. Celene zawarła sojusz obronny z państwami Uleku i gnomami ze Wzgórz Kron, w celu powstrzymania tego nieludzkiego zagrożenia za pomocą wspólnych wysiłków armii każdego narodu. Osiągnęli ograniczone sukcesy, ale ponosili również porażki, z których największą była śmierć księcia małżonka Celene. Wracający z misji do Hrabstwa Ulek, księżę małżonek został pojmany i zgładzony przez orki w wąskim przejściu na południe od miasta Courwood. Jego tragiczna śmierć spowodowała, że elfy z Celene przystąpiły do Wojen Nienawiści.

Wojny Nienawiści to seria konfliktów przeciwko orkom i goblinom, toczących się przez więcej niż dekadę w sercu Lortmili. Podążając Niską Drogą Lortmili (podziemnym przejściem łączącym główne siedziby goblinoidów), połączone siły odkryły każdą ukrytą twierdzę. Każda siedziba orków, goblinów i hobgoblinów została zniszczona, wraz z tak dużą liczbą znieprawdopodobnych stworzeń, jaka tylko była możliwa. Zmuszone do ucieczki na powierzchnię niedobitki nie miały gdzie odzyskać sił i zebrać się ponownie. Po dwóch surowych zimach całkowicie zniknęły z gór.

Zwycięskie przeprowadzenie Wojen Nienawiści przyniosło Yolandzie jeszcze większe zaszczyty: Przez Wielką Radę została obdarzona Opończą Niebieskiego Księżyca i tytułem „Lady Rhalty Wszystkich Elfów”. Królowa Yolande, pogrążona w smutku po swej stracie, w takich honorach i artefaktach znajdowała niewiele pocieszenia, chociaż przyjęła kilku książąt małżonków, z którymi mogła oddawać się Fejskiej Mistryce. Przez lata, państwo i jego królowa stawali się coraz bardziej izolacjonistyczni i aż do czasów wojen o Greyhawk Yolande nigdy nawet nie zapro-

ponowała pomocy Księstwu Ulek przeciwko orkom z Pomarj. Ten nieprawdopodobny obrót spraw doprowadził do tego, że zaczęto się zastanawiać czy królowa nie była pod wpływem złych doradców, a może nawet szalona. W rzeczywistości, po prostu ceniła życie elfów bardziej niż cokolwiek innego.

Od Wojen Celene zachowało swoją oficjalną politykę niezaangażowania, jednak wiele elfów dobrowolnie walczyło w lesie Suss lub w bardziej odległych miejscach. Rycerze Luny to siła rozłamowa, chociaż wielu z ich najbardziej krewkich członków zamieszkuje raczej w Księstwie dziedzicznym Uleku niż w Celene. Sprawy Wielkiej Rady są niejasne dla postronnych, chociaż wyglądałoby na to, że Królowa Yolande wciąż ma zupełną władzę. Otrzymała nawet nową godność: Doskonałego Kwiatu Celene. Jasne jest jednak, że wielu Celeńczyków ma za złe jej politykę, ale pamiętają również jej uprzednią wielkość i niechętnie by ją opuścili.

Konflikty oraz intrzygi: Żli nieludzie z Pomarj stanowią ciągle zagrożenie dla południowych granic Celene. Były również nieporozumienia na temat granic z Greyhawk. Niektórzy członkowie Rycerzy Luny chcą przejąć kontrolę nad wojskiem Celene. Królewski małżonek ostatnio wyjechał do Księżnika Sehaniny i nie powrócił. Królowa wezwała na dwór wróżbitów, którzy mają określić jego los.

Czarne Wrzosowisko

Nazwa właściwa: Arcybaronia Czarne Wrzosowiska
Władca: Jego Światła Wyższość, Arcybaron Bestmo z Czarne Wrzosowiska (NZ mężczyzna człowiek Woj11/Cza4)

Rząd: Aktualna struktura rządu pozostaje nieznana. W okolicy znajdują się liczni nieludczy wodzowie plemienni

Stolica: Dantredun

Główne miasta: Czarne Wrzosowisko (zrujnowane), Dantredun (pop. 700), Jajo Łyski (pop. 180?, wiele automatów)

Prowincje: Dziesięć podbaronii (cztery zrujnowane)

Zasoby: Kły morsów, miedź, klejnoty (II)

System monetarny: Aktualnie żadnego. W wielu ruinach można znaleźć stare monety (standardowe rodzaje w dziwnych kształtach).

Populacja: 110 000 – ludzie 37% (FOSb), orki 20%, niziołki 18%, elfy 10%, gnomy 7%, półorki 5%, półelfy 2%, inni 1%

Języki: Wspólny, flański, orczy, niziołczy, elfi, gnomi

Charaktery: PN, PZ, NZ*, CZ

Religie: Nieznane

Sojusznicy: Brak

Wrogowie: Iuz, Wilczy Nomadzi (czasami)

Spojrzenie ogólne: Arcybaronia Czarne Wrzosowiska jest chyba najbardziej odosobnioną krainą we

Flanaess, usytuowaną pomiędzy zachodnim wybrzeżem Morza Lodu a wschodnią krawędzią Lasu Burnealnego. Do ziemi Czarnego Wrzosowiska zalicza się również północną część Zimnych Bagnisk oraz cały obszar Ponurych Błot, jak miejscowi nazywają północną odnogę bagnisk. Północna granica jest niewyraźna, lecz niewiele osiedli leży w zasięgu wzroku od złowieszczej Krainy Czarnego Lodu.

Niewiele wiadomo na pewno o rządzie arcybarona, bowiem jego dwór nie ma kontaktów z suwerenami z innych ziem. Milicja małych podbaronii to zwykle wieśniacy opancerzeni w skórę, z krótkimi włóczniami, długimi lukami lub procami. Osobista gwardia barona posiada być może sześć dziesiątek „rycerzy” (ciężkiej kawalerii o groźnym wyglądzie) oraz ciężką i średnią piechotę, złożoną z kilkuset ludzkich i półorczych żołnierzy. Wszyscy przebywają w miasteczku Dantredun, będącym teraz stolicą Czarnego Wrzosowiska. Z okolicznych terenów można wezwać wielu nieludzkich żołnierzy.

Dantredun jest otoczonym kamiennym murem miasteczkiem z pleśniejącymi drewnianymi bramami, które stoją otworem dzień i noc. Niewielu najeźdźców pokusiło się kiedykolwiek, by w ogóle zagrozić miastu, choć koboldy z Lasu Burnealnego są ciąglem utrapieniem. Ziemi Czarnego Wrzosowiska pstrzy wiele małych wiosek i fortów, często zbudowanych w pobliżu szybów wulkanicznych lub gorących źródeł. Okazjonalny gwałtowny wstrząs lub emisja trujących oparów jest częstym zagrożeniem w tej północnej krainie.

Poprzednia stolica arcybaronii, również nazywana Czarnym Wrzosowiskiem, leży teraz w ruinach, które wychodzą na Zatokę Czarnego Wrzosowiska. Na szczycie najwyższego wzgórza znajdują się osławione pozostałości Zamku Czarne Wrzosowisko. W zamku dwór prowadzi orczy „król”, twierdzący, że władą miastem w imieniu Jaja Łyski, którego siły podbiły miasteczko przed pięćdziesięciu laty. Nie wiadomo kim lub czym jest Jajo Łyski, lecz wydaje się on (ono?) posiadać magiczną zdolność najwyższego lotu i jest odpowiedzialny za tworzenie nieludzkich „automatów”, które zaludniają ziemię tuż w pobliżu jego siedziby.

Ziemi Czarnego Wrzosowiska są przesiąknięte magią, często nazywaną magią Oerth, której źródło nie zostało jeszcze zidentyfikowane. Legendy mówią, iż liczne pagórki i obeliski na obszarze arcybaronii zostały stworzone przez Północnych Adeptów Starego Czarnego Wrzosowiska (zapewne kabałę zaklinaczy z Ur-Flan), aby powstrzymać przemieszczający się Czarny Lód. Jeśli tak, być może glazy te mieszczą w sobie również wielką moc przeciwko półbogowi Iuzowi, bowiem wyraźnie unika on tej krainy.

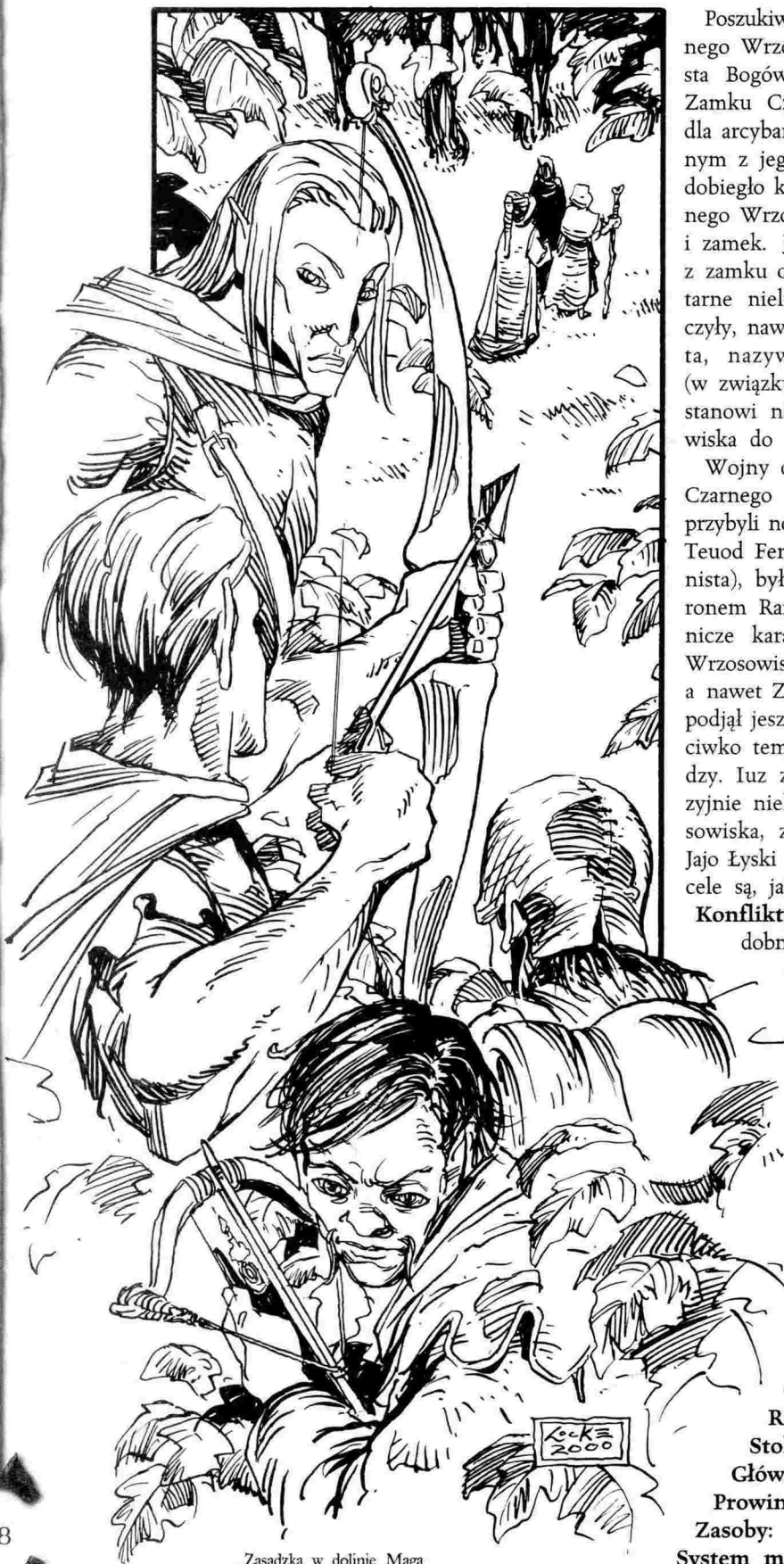
Historia: Przed nastaniem czasu Wielkich Migracji wrzosowiska na północ od Zimnych Bagnisk były

zamieszkane przez plemiona Flanów, żyjące w otoczonych częstokołami, położonych na wzgórzach fortach, w pobliżu licznych gorących źródeł porozrzucanych po okolicy. Owe odosobnione plemiona niewiele dbały o to, co działo się w krainach południa, choć ich własne opowieści mówiły, iż Czarny Lód wypełnił już północne doliny. Nie jest wiadomo jaka, jeśli w ogóle jakaś, cywilizacja istniała na tej odległej północnej ziemi, zanim przywłaszczył ją sobie Lód, lecz plotki o złu na północy były stare już wtedy, gdy Oeridyjczycy i Flanowie dopiero zjawili się we Flanaess.

To Suelowie byli pierwszymi osobami z zewnątrz, które wywarły znaczący wpływ na życie miejscowych Flanów. Kuzyni Lodowych Barbarzyńców, nazywający się Zeai, czyli Morskimi Barbarzyńcami, skolonizowali Najeżony Brzeg oraz Urwiste Wyspy na północ od Czarnego Wrzosowiska. Najechali na tubylcze wioski, choć nie było to zaskakujące dla Flanów, którzy siebie nawzajem bez przerwy najeżdżali. Zeai dowiedzieli się również o Mieście Bogów oraz Jaju Łyski i stali w zachwycie nad mającą w oddali groźną potęgą Czarnego Lodu. Wkrótce inne ludy również dowiedziały się o tych cudach.

W Czarnym Wrzosowisku pojawili się Oeridyjczycy i trochę Suelów z południowych ziem, zwykle w małych bandach, szukając skarbów i magii. Ich tropem przyszły większe grupy, wygnańcy z innych krain, pragnący stworzyć tu własne domeny. Owi pomniejsi baronowie zbudowali pierwsze zamki i wprowadzili na wrzosowiska nowy rodzaj prowadzenia walki. Tubylcy zostali wypchnięci z terenów najbardziej nadających się do zamieszkania i byli zmuszeni chronić się na bagnach. Tutaj napotkali Płasającego Proroka i wielu dołączyło do jego rosnącej grupy wyznawców. W innym miejscu Czarnego Wrzosowiska liclord Raniał Chudy zorganizował opór wobec Aerdów, tworząc *Koronę Czarnego Wrzosowiska*, by spróbować wykorzystać magię Oerth przeciwko najeźdźczym armiom. Nie powiodło mu się i Wielkie Królestwo nawet z tej oddalonej ziemi uczyniło państwo wasalne, które zatytułowało arcybaronią.

Wicekrólowie Ferrondu administrowali arcybaronią, lecz niezbyt się nią interesowali, nie licząc okazyjnych akcji karnych. Zbudowali wprawdzie Drogę Stornawein przez Zimne Bagniska, łączącą Północne Ostępy z arcybaronią, lecz nigdy nie była ona utrzymywana przez miejscowych lordów i baronów. W końcu Czarne Wrzosowisko zostało uwolnione z uścisku Furyondy oraz Wielkiego Królestwa, niechciane i zapomniane. Plotki o innym liclordzie rosnącym w siłę na Czarnym Wrzosowisku zagubiły się w ogólnym wstrząsie na początku lat 300, gdy Niezmordowana Horda przemknęła przez północne ziemie, całkowicie odcinając arcybaronię od południowych krain.



Zasadzka w dolinie Maga

Poszukiwacze przygód wciąż podróżowali do Czarnego Wrzosowiska, poszukując legendarnego Miasta Bogów lub pragnąc się wykazać w lochach Zamku Czarne Wrzosowisko. Było to korzystne dla arcybarona, bowiem Podatek Lochowy był jednym z jego niewielu źródeł dochodów. Nawet to dobiegło końca, gdy Jajo Łyski podbił stolicę Czarnego Wrzosowiska i zniszczył zarówno miasto, jak i zamek. Jego orcza armia zrobiła sobie fortecę z zamku oraz górnych poziomów lochów, lecz elitarne nieludzkie oddziały szturmowe wciąż walczyły, nawet gdy nie było już przeciwników. Rasa ta, nazywana *qullan* w dialekcie Nomadów (w związku z ich cętkowaną cerą), po dziś dzień stanowi niebezpieczeństwo od Czarnego Wrzosowiska do Pustkowi.

Wojny o Greyhawk nie dotknęły bezpośrednio Czarnego Wrzosowiska, lecz po ich zakończeniu przybyli nowi imigranci, uciekając przed złem Iuza. Teuod Fent (N mężczyzna człowiek Cza13, iluzjonista), były Bandycki Król, określa się teraz baronem Ramshorn. Jego udane najazdy na niewolnicze karawany Iuza sprowadziły do Czarnego Wrzosowiska wielu dawnych Tenhan, bandytów, a nawet Ziemiotarczowców. Arcybaron Bestmo nie podjął jeszcze żadnych bezpośrednich działań przeciwko temu możliwemu zagrożeniu dla swej władzy. Iuz zaś nie robi nic poza wysyłaniem okazyjnie nieludzkich oddziałów do Czarnego Wrzosowiska, z których część już dokonała dezercji. Jajo Łyski również nie podjął jeszcze działań, a jego cele są, jak zawsze, nieodgadnione.

Konflikty oraz intrygi: Arcybaron Bestmo podobno szuka osławionej Korony Czarnego Wrzosowiska. Wilczy Nomadzi zauważyli wojska Iuza wędrujące po Zimnych Bagniskach, ale unikające samego Czarnego Wrzosowiska. Wilczy Nomadzi proponują sojusz z miejscowymi przeciwnikami Iuza, koordynując najazdy z północy i zachodu.

Dolina Maga

Nazwa właściwa: Dolina Maga

Władca: Jego Najbardziej Magiczna Władza, Wzniosły Mag Doliny i Pan Królestwa, Jaran Krimeeah (status nieznany – N? mężczyzna człowiek? Cza20+)

Rząd: Magiczny Despotyzm

Stolica: Nieznana

Główne miasta: Nieznane

Prowincje: Nieznane

Zasoby: Nieznane

System monetarny: Nieznany

Populacja: 10 000 – ludzie 37%, (Obf), elfy 25% (dolinne), gnomy 18%, niziolki 10%, półelfy 5%, inni 5%
Języki: Nieznane, prawdopodobnie Wspólny, przypuszczalnie języki ras (z pewnością elfi i gnomi)

Charaktery: Nieznane

Religie: Nieznane

Sprzymierzeńcy: Brak

Wrogowie: Uchodźcy z Geoffu, Bissel, Marchia Gran, Rycerze Strażniczy, Keolandia (mniejszy), Sterich (mniejszy), Krąg Ośmiu, prawie wszystkie inne elfy na całym Flanaess (zobacz dalej)

Spojrzenie ogólne: Dolina Maga leży ukryta w obrębie środkowego pasma Zaporowych Wierchów, zawierając w swych granicach źródło rzeki Javan. Jedyne naturalne przejście przez otaczający ją mur gór leży w pobliżu północnego końca doliny. Stamtąd właśnie wypływa rzeka, płynąca pod drzewami Przyćmionej Puszczy. Ta bogata dolina jest jednym z najbardziej odseparowanych przez naturę państw Flanaess. Najbliższe państwo sąsiadujące to Bissel i upadły kraj Geoffu na zachodzie, za Zaporowymi Wierchami to Ull oraz Równiny Paynimów.

Wejście do doliny patrolują elfy, często dużymi oddziałami, a wśród nich szeregów można znaleźć również gnomy. Patrole te składają się wyłącznie z piechoty, zazwyczaj noszącej kolczugi lub skórzane pancerze i uzbrojonej w długie miecze i łuki. Przebieg spotkań z tymi elfami jest bardzo różny, czasami natychmiast atakują, a kiedy indziej zwracają intruzów z ostrzeżeniem. Patrole te nie wyglądają na bardzo zdyscyplinowane, a elfy są równie nieprzewidywalne jak te spotykane poza Doliną.

Władca, który tu rządzi, znany jest jako Mag z Doliny lub Czarny. Jego dwór nie ma oficjalnych stosunków z żadnym innym rządem, ale podejrzewa się, że utrzymuje szereg szpiegów w kilku miastach sąsiednich państw. Nie ma tu prawie wcale handlu. Sądzi się, że Czarny woli wysłać swe sługi, aby raczej kradły i rabowały niż handlowały. Popiecznicy Maga, którzy zostali schwytani, uciekli lub zmarnieli, umierając z powodu niemożności powrotu do swego pana.

Niewiele wiadomo o Magu i wewnętrznych warunkach jego krainy. Ci, którzy tam podróżowali, opisują jak przemierzali głębokie cienie Przyćmionej Puszczy, aby znaleźć szerokie przejście w górach do ciepłej i żyznej krainy z niewieloma mieszkańcami. Szeroka północna część doliny jest trawiasta i przyjemna, podczas gdy południowa skalista i pokryta drzewami. W ciągu dnia nie widać tutaj wielu oczywistych niebezpieczeństw. Noc zapada całkiem nagle, a kraina wypełnia się potwornymi drapieżcami. Nie wiadomo czy potwory te są przywoływane przeciwko nieproszonym gościom, czy też może są również wyzwaniem dla poddanych Maga. Być może służba Magowi z Doliny jest tak samo niebezpieczna jak opór przeciwko niemu.

Historia: Zwyczajny lud z pobliskich krain zawsze unikał tej odosobnionej doliny. Nawet w pradawnych czasach miało się wrażenie, że jest ona opanowana przez straszne i wzbudzające złe przeczucia siły. Dolina była znana jako miejsce zamieszkania dziwnej rasy *olwe*, która z pogardą patrzyła na wszystkie inne elfy. Doliną elfów rządził niegdyś król ich rasy, który panował pod płaszczykiem nadnaturalnego powołania, chociaż nie czczono imienia żadnego bóstwa. Dolinne elfy były jednakowo powściągliwe w stosunkach ze światem naturalnym, jak i wobec tajemnic faerie. Wszystkie inne elfy odczuwały odrazę do elfów dolinnych, twierdząc, że wcale nie są one elfami i całkowicie od nich stroniły.

Dolinne elfy zostały odrzucone nie tylko przez wszystkie inne elfy, ale także przez bogów ich rasy. Nikt obcy nie poznał nigdy powodu tego boskiego odrzucenia, a elfy nie chcą o tym mówić. Drowy dają do zrozumienia, że dolinne elfy oddały się w służbę potężnemu panu w zamian za wiedzę spoza znanych planów. Z tego powodu drowy pogardzają nimi, twierdząc, że stali się niewolnikami kłamstwa, podczas gdy kłamstwa powinny być wykorzystywane tylko po to, by zniewolić innych. Bez znaczenia, jaki jest tego powód, sądzi się, że rozłam między dolinnymi elfami a ich pobratymcami istnieje od ich najwcześniejszego pojawienia się na Oerth.

Tym niemniej jednak, dolinne elfy nie są całkowicie pozbawione przyjaciół. Stworzyły partnerski związek z gnomimi kupcami, którzy dają im dostęp do rynków położonych tak daleko jak Pomarj czy Nyr Dyv. Gnomy żyły jako mieszkańcy dolinnego królestwa już zanim w Geoffie panował pierwszy wielki diuk. Do czasu, kiedy Keoici zbudowali swe imperium, ludzie z ziem na zachód od Zaporowych Wierchów wyemigrowali do doliny Javan. Pozwolono im stworzyć własne małe społeczeństwo, rządzone przez ludzkiego earla, panującego w imieniu elfiego króla doliny. Oczekiwano od nich, że nauczą się języka elfów, ale połączony wpływ ludzi i gnomów szybko spowodował, że Wspólny stał się językiem codziennego użytku.

Poza sąsiednimi krajami, niewielu wiedziało o ukrytym dolinnym królestwie w Zaporowych Wierchach. Wielkie Księstwo Geoffu miało najbardziej stałe stosunki z dworem króla dolinnych elfów, a handlarze z Bissel i Ket po cichu utrzymywali kontakty z gnomimi kupcami służącymi królowi. Kiedy w połowie ostatniego stulecia Geoff miał krótki konflikt z Keolandią, dolinne elfy podobno pomagały wielkiemu diukowi, donosząc o keoickiej taktyce i zasobach. Związek ten przetrwał przynajmniej do końca ostatniego stulecia, nawet mimo energicznych i gorących protestów Wysokiego Lorda Elfów z Hocholve.

Najbardziej znane spotkanie z dolinnymi elfami odbyło się krótko po rozpoczęciu tego stulecia, kiedy

elfi król niespodziewanie przybył do zamku wielkiego diuka w Gornie. Król, niewyzwany ani przez siły księcia, ani przez elfy ze wschodniego Geoffu, sprowadził do tego kraju swój cały dwór. Dolinny król elfów i jego świta zostali wpuszczeni do miasta, a król uzyskał prywatną audiencję u wielkiego diuka. Następnego ranka król i świta odjechali, a gospodarza doliny elfów widziano następnie zmierzającego na południe, w kierunku Kryształowych Mgieł, gdzie słuch po nim zaginął. Wielki diuk pozostał z dębową skrzynią, kilkoma zwojami i ostatnimi słowami króla doliny elfów, które wyjawiał jedynie swemu następcy.

Po tym wydarzeniu nie utrzymywano kontaktów z doliną, aż do momentu, kiedy wygnany aerdyjski czarodziej Jaran Krimeeah, zwany również Czarnym, dowiedział się o jej istnieniu i sprawił, że stał się jej władcą. Drapieżne potwory zebrały duże żniwo wśród ludzkich osad, tym niemniej jednak pozostałe gnomy i dolinne elfy zdołały się obronić. Jaran magicznie powstrzymał te przywołane potwory i został ogłoszony Magiem Doliny. Rządził przez kilka dekad, gromadząc wielką władzę nad doliną i jej mieszkańcami. Jednym z ostatnich publicznych edyktów mianował dowódcą wojsk doliny drowa łotryzka. Wkrótce wszystkim obcym zakazano wstępu do doliny. W czasie swego panowania Mag zyskał niechęć czarodzieja Drawmija, który wstąpił do Kręgu Ośmiu i przygotował przeciwko niemu pewne plany.

Przez blisko dwadzieścia lat przed Wojnami o Greyhawk, z Doliną Maga nie było żadnych kontaktów. Kiedy giganci z Kryształowych Mgieł spłynęli na Geoff i Sterich, państwa te zwróciły się o pomoc do Keolandii i wysłały małą delegację z prośbą o wsparcie do Maga z Doliny. Mimo wszelkich obaw, wpuszczono ich do doliny i udzielono audiencji u Czarnego – przynajmniej tak im się na początku zdawało. Kiedy proszący o pomoc zostali przedstawieni Czarnemu, jeden z nich rozpoznał go jako wygnanego nekromantę, Nyeru z Bissel. Rozsądnie odkrycie to nie zostało ujawnione fałszywemu Czarnemu. Negocjacje ciągnęły się przez kilka tygodni, nie przynosząc efektów, aż rabujące giganty z Kryształowych Mgieł znalazły wejście do doliny.

Ambasadorzy uciekli, podczas gdy oddziały Maga ruszyły na południe w celu powstrzymania napastników. Uciekając z doliny, grupa przebyła wstrząsającą podróż w dół rzeki Javan. Nie mogli powrócić do Gorny, więc większość z nich zebrała się w Hocholve, gdzie ich opowieścią zainteresował się wysoki lord elfów. Na zakończenie Wojen o Greyhawk pojawiły się plotki, że Mag z Doliny został zabity, ale nie było nikogo, kto mógłby potwierdzić jego zgon. Ci, posiadający największą wiedzę o historii doliny twierdzą, że Mag wkrótce powróci – chyba że jakaś inna istota przybędzie, by zażądać tego tytułu.

Konflikty oraz intrygi: Maga z doliny nie widziano od zakończenia Wojen o Greyhawk, ale drogi zarządca wciąż ma tam władzę. Znało go zainteresowanie Maga w eksploracji tak zwanego Pseudo-planu Cieni. Arcymaga Philidora po raz ostatni widziano w pobliżu wejścia do doliny. Arcymagowie Rary i Mordenkainen podobno finansowali rywalizujące grupy poszukiwaczy w dolinie – obaj ponieśli ciężkie straty.

Dyvers

Nazwa właściwa: Wolne Ziemie Dyvers

Władca: Jej Ekscelencja Larissa Łowczyni, Magister Dyvers (ND kobieta człowiek Woj12)

Rząd: Demokratyczna merytokracja: magister wybierany jest na czas nieokreślony na podstawie własnych dokonań, przez Szlachtę Dyvers (pomniejszych notabli, właścicieli ziemskich i bogatych kupców)

Stolica: Wolne i Niepodległe Miasto Dyvers

Główne miasta: Dyvers (pop. 52 000), Caltaran (870), Maraven (530)

Prowincje: Miasto Dyvers (miejsce pobytu znaczniejszej szlachty) plus sześć lordostw (pośledniejsza szlachta) sprawujące kontrolę nad dwiema osadami (Caltaran i Maraven) i otaczającymi je wsiami

Zasoby: Produkty do budowy statków, artykuły żywnościowe (ryby, mięso, sery, miejscowe piwa), ubrania

System monetarny: [Zmodyfikowany system furyondzki] cytadel (sp), snopnik (sz), galer (se), wóz (ss), zwykły (sm)

Populacja: 128 000 – ludzie 79% (Osbrf), gnomy 8%, niziołki 6% (lekkostope), elfy 3% (w tym wysokie 50%, leśne 50%), krasnoludy 2% (wzgórzowe), półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, rhopan, gnomi, niziołczy

Charaktery: N*, PD, ND, PN, CN

Religie: Zilchus*, Św. Cuthbert, Pelor, Fharlanghn, wiele innych

Sojusznicy: Furyonda, Veluna, Verbobonc, Greyhawk (słaby)

Wrogowie: Iuz, Pomarj, orki z Sękatej Puszczy

Spojrzenie ogólne: Miasto Dyvers usytuowane jest w prawdopodobnie najbardziej dochodowym węźle handlowym w całym Flanaess i dzięki temu faktowi w czasie swej długiej historii odniosło ogromne korzyści. Lokacja miasta na południowych brzegach ujścia rzeki Ververdyvy pozwala Dyvers na przechwytywanie handlu z rynków takich jak Schwartzbruin, Miasto Wysokiego Ludu, Thornward i Verbobonc. Oczywiście, handel zmierza również w górę Ververdyvy, więc Dyvers zarabia na handlu z Nyr Dyv i licznych miastach portowych tej krainy. W związku z tym Dyvers jest mieszaniną wielu kultur – nawet zwyczajny karczmarz może wydać resztę w tuzinie różnych walut.

Wolne Ziemie Dyvers składają się z około 5000 kilometrów kwadratowych na południowym brzegu Velverdyvy, obejmując również cztery rzeczne wyspy, będące końcówką Sękiej Puszczy oraz najbardziej na północ wysunięty język zalesionych Wzgórz Kron. Ziemia najbliższa wolnemu miastu jest odpowiednia dla rolnictwa i dana jest w lenno wolnemu ludowi przez Szlachtę Dyvers, zbiór szlacheckich rodzin, którzy dumnie wywodzą swoje pochodzenie od założycieli miasta Aerdów. Dzikie tereny poza farmami są technicznie rzecz biorąc własnością mniej wpływowych członków Szlachty, ale w rzeczywistości zamieszkałe są głównie nieprawych leśnych ludzi, leśne elfy i rozmaite chochliki, którzy to mieszkańcy oczywiście nie płacą trybutu żadnemu ludzkiemu lordowi.

Wolne Ziemie Dyvers usiane są pewną liczbą małych osad. Najważniejsza to Maraven, rozrastające się wschodnie miasto przy granicy z ziemiami Greyhawk. Maraven położone jest na wielce uczęszczanym Szlaku Greyhawk, a w przeszłości pomagało Szlachcie Dyvers w konfliktach z Rządzącą Oligarchią Greyhawk, pozostając neutralne nawet w okresach ciężkich potyczek między miastami. Ostatnimi laty jednakże Magister Dyvers, Larissa Łowczyni, położyła kres podobnym intrygom, umacniając władzę nad wschodnią szlachtą, której poparcie było niegdyś w najlepszym przypadku niepewne.

Dyvers przez większość roku cieszy się umiarkowaną pogodą, chociaż w środku zimy na Velverdyvie gromadzi się lód. Dzięki swemu ogromnemu rozmiarowi i być może magicznym właściwościom Jezioro Nieznanych Głębin nie zamarza mimo mroźnej pogody, a Dyvers może prowadzić żeglugę przez cały rok. Załogi są jednakże świadome obecności w jeziorze straszliwych zabójców i są odpowiednio przygotowane.

Elitą niewielkich sił wojskowych Dyvers są Wolni Marines, 1500 dobrze wyposażonych i wyszkolonych ludzi, służących, w razie kryzysu, jako całkiem niezła kawaleria i piechota. Większość oddziałów należy do Wolnej Armii, złożonej z zaledwie trzech tysięcy ludzi uzbrojonych w berdysze lub też krótkie włócznie i tarcze. Obecny magister odniosła wielkie sukcesy wojenne jako kapitan tych sił.

Historia: Służąc długo jako port handlowy, Dyvers było także stolicą aerdyjskiego Wicekrólestwa Ferrondu. Pełniąc tę rolę, było gościnnym portem dla towarów i podróżnych, którzy nie obawiali się nieznanymi wybrzeży Nyr Dyv. Pałac wicekróla przypominał rezydencje jego kolegów z zachodu, a jego centralna, opatrzona kopułą budowla i proste kamienne wieże długo były wymieniane w książkach podróżniczych pośród najlepszych przykładów oerdyjskiej architektury.

Do 254 WR, upadek Wielkiego Królestwa stał się dla lordów z zachodu zbyt głęboki. W następnym

roku dziedzic Wicekróla Stinvri ogłosił się Królem Thrommelem I. Wicekrólestwo Ferrondu przestało istnieć. Na jego miejscu powstało dalece niepodległe królestwo, Furyonda, z Dyvers jako jego kosmopolityczną stolicą.

Dyvers było stolicą regionu przez więcej niż 150 lat. Nawet mimo przepięknych terenów pałacowych i długiej tradycji, Thrommel i jego nowo utworzona rada pragnęli dla swojego nowego kraju doskonalszego miejsca. Wkrótce po koronacji zaplanowano powstanie nowej stolicy, Chendl, daleko na północy. W 288 WR król opuścił „Miasto Żagli” dla swej nowej siedziby, skrupulatnie dopracowanemu cudowi architektonicznemu Chendl.

W następnych stuleciach Dyvers odsuwało się od spraw centralnej Furyondy. Po ukończeniu nowego miasta portowego Willip, na północnym wybrzeżu Nyr Dyv, duża część ruchu z północy i wschodu zaczęła omijać Dyvers i region znalazł się w zapaści ekonomicznej. W tym samym czasie, Greyhawk wkroczył w okres ekspansjonizmu i bogactwa, co stało się dla Dyvers mieszanym błogosławieństwem. Zwiększone bogactwo południowego wschodu oznaczało powstanie nowych rynków i ożywiony przepływ towarów i pieniądza. Oznaczało także zwiększone ambicje terytorialne ze strony Landgrafa Selintan, tradycyjnego władcy Greyhawk. Podczas gdy oba miasta bogaciły się, rozwijała się zacięta rywalizacja. Dyvers, niegdyś centrum nauki, sztuki i kultury zachodu, doświadczyło straty większości swoich wpływów na rzecz wywyższającego się miasta, które samo, bez zwracania uwagi na Szlachtę, nazwało się „Klejnotem Flanaess”.

Mieszkańcy Dyvers to lud kupców, zdolny do zwiększania zysków kosztem jakości towarów i usług. Stosunki Furyondy z Veluną martwiły wolnomyślicielski lud miasta, ponieważ kapłańscy władcy Veluny mieli poważne zasady, byli ascetyczni i zachęcali do przeznaczania dużych datków do świątynnych kufców. Kiedy wiele miast Furyondy ustanowiło kodeks „prawa kanonicznego”, zawierający mnóstwo sądów kościelnych wypełnionych doktryną Rao i cuthbertyńskimi karami, Szlachta Dyvers uznała, że tego już za wiele. Przygotowani na najgorsze, powiadomili koronę o zamiarze oddzielenia się od Furyondy w 526 WR. Być może, ponieważ Furyonda obawiała się rosnącej potęgi Greyhawk i odczuwała potrzebę posiadania sojusznika w regionie, Thrommel II, panujący monarcha, zezwolił na przeprowadzenie secesji.

W ostatnich latach Dyvers zyskało niesprzyjającą reputację bycia dobrym miejscem na „zgubienie się” czy raczej na zgubienie swoich prześladowców. Kiedy Horda Elementarnego Zła została rozgromiona na Łąkach Emridy, niektórzy wyznawcy zła, którzy nie uciekli na Dzikie Wybrzeże, lecz wyruszyli na północ do Dyvers, wzmocnili siły przestępcze w mieście. Częściowo z powodu skutków tamtego konfliktu, Szlachta Dyvers

żyje w strachu przed „imperium” Pomarj Turrosha Maka i przygotowała nawet plany ogólnej ewakuacji miasta na wypadek inwazji (ludność miałaby uciekać do Furyondy lub Verboboncu).

Pokłosie Wojen o Greyhawk przyniosło dla Dyvers przynajmniej jedną ważną zmianę. Miasto nigdy nie cieszyło się ciepłymi relacjami z furyondzką odnogą Rycerzy Jelenia i kiedy niektórzy rycerze głośno postulowali aneksję miasta w imieniu króla Belvora, gniew społeczny osiągnął niespotykane rozmiary. Magister miasta, Margus, nie sprostął oczekiwaniom ludności, nie komentując tej sprawy. To doprowadziło do jego usunięcia w 585 WR i elekcji jego ognistej dowódczyni wojska, Larissy Łowczyni na stanowisko Magistra. Łowczyni jest do przesady patriotyczna i wciąż uciera nosy Greyhawkowi i Furyondzie w ostatnich zwycięstwach handlowych i w zwalczaniu niezadowolenia na obcych ziemiach. Również dzięki temu zdobyła serca ludu i jest popularnym władcą.

Konflikty oraz intrygi: Rzeczny lud Rhennee zamieszkuje obecnie cztery wyspy miejskiej rzeki Kwartal, co powoduje kłopoty. Dwa statki Wolnych Marines zostały schwytane w ubiegłym roku przez piratów. Pośród zaginionych jest czarodziej, Rashaman z Safeton, małżonek Larissy Łowczyni. Farmy na dalekim południu najeżdżane są przez orki, gnolle i ogry z głębin Sękatęj Puszczy.

Dzikie Wybrzeże (zobacz Greyhawk, Pomarj).

Ekbir

Nazwa właściwa: Kalifat Ekbiru

Władca: Jego Wzniosła Magnificencja, Kalif Ekbiru, Xargun (ND mężczyzna człowiek Kap16 Al'Akbara)

Rząd: Aristokratyczna teokracja, władca musi być kapłanem wysokiej rangi z jednego z pięciu królewskich klanów

Stolica: Miasto Ekbir

Główne miasta: Ekbir (pop. 63 700), Kofeh (pop. 29 400), Fashtri (pop. 10 000)

Prowincje: Liczne najnowsze szejkanaty

Zasoby: Artykuły żywnościowe (plus ryby), sukno, drewno, materiały do budowy statków

System monetarny: Gwiazda (sp), kup (sz), galer (se), czardżer (Ss), sentra (sm)

Populacja: 1 960 000 – ludzie 96% (B), niziołki 2%, elfy 1%, inni 1%

Języki: Bakluński (starobakluński i dialekty), wspólny

Charaktery: PD*, ND, PN, N

Religie: Al'Akbar, Istus, Mouqol, Pelor, Geshtai, (czczone wszystkie stany), inni bogowie bakluńscy

Sprzymierzeńcy: Tusmit (czasami), Zeif (czasami)

Wrogowie: Zeif (czasami), Tusmit (czasami), Tygrysi Nomadzi (czasami), Ket (czasami), Rycerze Strażniczy

Spojrzenie ogólne: Południowe granice kalifatu tworzą rzeki Tuflik i Blashikmund, natomiast granica północna ciągnie się wzdłuż Yatili, aż do ich końca na Wzgórzach Yecha. To ramię gór wypełnione jest Lasem Udgru, regionem w większości nieopanowanym, gdzie władza kalifa nie jest niepodważalna. Ekbir, usytuowany na wybrzeżu oceanu Dramidj, chlubi się posiadaniem jednej z najbardziej imponujących twierdz w całym Flanaess, która znajduje się w mieście stołecznym. Miasto to jest także celem pielgrzymów chcących pomodlić się w Meczecie Al'Akbara.

Miasto Ekbir i nadbrzeżne obszary kalifatu, przez cały rok mają łagodny i przyjemny klimat. Obszarem oddalonym od oceanu dokuczają jednak surowe zimy. Rzeka Hadash wyznacza nieoficjalną granicę między zasiedlonymi i dzikimi obszarami kalifatu. Ziemia jest całkiem żyzna i wewnątrz kraju jest niemal zupełnie rolnicze. Ludzie są bardzo pobożni, a niektórych można wręcz określić mianem fanatyków. Większość obywateli wyznaje Wspaniałą Wiarę Al'Akbara i nawet ci, którzy wyznają inne bóstwo lub bóstwa, mają wielkie poważanie dla Al'Akbara jako Restauratora Prawości.

Wojsko Ekbiru w zupełności wystarcza do obrony kraju. Duże siły doświadczonej lekkiej i średniej kawalerii patrolują granice i szlaki pielgrzymów, a tysięczna ciężka piechota uzbrojona w buzdygany i sejmitary jest dowodzona osobiście przez kalifa. Ogromna flota wojenna kalifatu stacjonuje głównie w stolicy, natomiast flota handlowa jest niemalże równomiernie podzielona między stolicę i położony dalej na południu port Kofeh. Stocznie Zatoki Hadash mają całkiem dużo pracy, remontując statki w celu uhonorowania pięćdziesiątej rocznicy panowania Xarguna.

Historia: Ekbir jest prawdopodobnie najstarszym z bakluńskich państw Flanaess, a jego stolica została założona przez samego Al'Akbara, który rządził stamtąd przez ostatnią dekadę swojego śmiertelnego życia. Proste wskazówki dotyczące rządu, handlu i rolnictwa, jakie ustanowił, zostały wkrótce rozwinięte przez jego następców. W ciągu dwudziestu lat po jego wniebowstąpieniu, udało się osiągnąć dobrze określony porządek społeczny. Podczas gdy większość Flanaess była w chaosie, Ekbir był wysepką stabilności i zyczliwości. Jego kapłani podróżowali do państw ościennych, by nauczać zbranej mądrości Wspaniałej Wiary. Spotkali się z dużym sprzeciwem, szczególnie na ziemiach degenerackiego Satrapy Ghayara (obecnie Zeif), ale zyskali również wielu nowych wyznawców.

Kiedy Ozef Wojownik obalił ostatniego z satrapów i założył Sultanat Zeifu, zwrócił się do kalifatu i kleru Al'Akbara o pomoc w ustanowieniu nowego rządu. Jednakże, po jego przedwczesnej śmierci, błogosławiony wpływ kalifa zmniejszył się. W tym czasie

niespotykaną ważność zyskali nikkzemni Wezyrowie. Tak więc odpowiednie stosunki sułtana z kalifem nigdy nie przełożyły się na stosunki między krajami, mimo obopólnej wiary w Al'Akbara.

Podczas panowania Udmeya Wizjonera, założono pierwszy zakon rycerski w służbie Al'Akbara, który nazwał się Faryzowie. Kalif wiedział, że konni wojownicy zawsze okazywali się najbardziej skutecznymi w krajach bakluńskich, a ci rycerze mieli bronić kraju, kleru, pielgrzymów i obywateli. Mieli także stanowić przeciwwagę dla konnych napastników z równin. Udmey nadzorował powstanie marynarki Ekbiru. Rozmiar i jakość jego floty zwiększały się dopóki na następne cztery stulecia nie zdominowały dużej części zachodniego oceanu, zapewniając bezpieczeństwo podróżnym i kupcom ze wszystkich nacji.

Niestety, ta era morskiej prosperity powoli skończyła się na skutek przedłużającego się konfliktu z miastami-państwami Ataphadów. Wyspy Ataphady były przez stulecia ignorowane przez Imperium Bakluńskie i stały się rajem dla większości zdegenerowanych elementów tej cywilizacji. Kiedy państwa następcy Imperium skolonizowały Wyspy Dramidj, przyniosły ze sobą kulturę, która była sprzeczna z praktykami złych lordów i zaklinaczy północnych wysp. Wkrótce zaczął się stan wojenny, który zawierał niewiele otwartej wrogości, ale polegał głównie na szpiegostwie, wykorzystując czasami nawet najpotężniejsze środki magiczne do zaszkodzenia handlowi i podkopania władzy rządu. Również piractwo przybrało na sile, a wzięwszy jeszcze pod uwagę sahuagińskie ataki i zdrady renegackich kapitanów statków, szlaki żeglugowe Dramidj stały się jednymi z najbardziej niebezpiecznych na Oerth.

W tym samym czasie, gdy Ekbir zmagał się z wrogami na otwartych morzach, jego fundamenty religijne również poważnie ucierpiały. Podczas szesnastej Procesji Błogosławieństwa w 2878 BH (219 WR) *Puchar i Talizman Al'Akbara*, zgodnie z ustalonym zwyczajem, zostały wyniesione przez wielkiego mułłę z meczetu Al'Akbara. Procesja została momentalnie zaatakowana, a relikty skradzione przez dziwne elfy, które były tak wysokie jak ludzie. Uciekli oni przed pościgiem na grzbietach ogromnych orłów, podróżując nad Równinami Paynimów w kierunku odległych Zaporowych Wierchów. Wielki mułła został obarczony odpowiedzialnością za nieodwracalną stratę i został na zawsze wygnany z Ekbiru, ostatecznie osiadając pośród górskich plemion Yatili. W ciągu następnych dekad sformułował zasady Prawdziwej Wiary, głosząc, że kalif nie jest prawdziwym duchowym dziedzicem Al'Akbara.

Wstrząs w krainach południa w 2975 BH sprowadził do Ekbiru duże grupy wymieszanych oeridyjskich i bakluńskich uchodźców z regionu Ull, którzy dotarli tu szlakami pielgrzymów przez równiny. Kalifat utwo-

rzył obozy dla uchodźców w pobliżu Blashikmund, w celu zakwaterowania uciekinierów i ustanowił strażę, które miały zapewnić porządek. Nieco później, ale tego samego roku, do kalifatu wkroczyły dwie jeszcze większe grupy nomadów, które odmówiły posłuszeństwa Ekbirczykom. Zamiast tego, Paynimowie ci podburzyli mieszkańców obozów, żeby się do nich przyłączyli w celu odebrania broni i wierzchowców strażom. Większość strażników zginęła w potyczce, a nomadzi szybko wyruszyli na północ, kradnąc jedzenie i konie z osad po drodze. Mimo że ścigała ich kawaleria ekbiryjska, nomadowie umknęli pościgowi dzięki przebiegłej i niespodziewanej mocy magicznej i w mniej niż dwa tygodnie uciekli do Wzgórz Yecha.

Przez większość dekady po Wtargnięciu Nomadów, granice Ekbiru były zamknięte dla dużych grup pielgrzymów i innych wędrowców. Kraj zajął zdecydowanie bardziej agresywną pozycję w sprawach własnego bezpieczeństwa, biorąc na siebie kontrolę Tusmitów. Do Tusmitu wysłano nauczycieli i administratorów, którzy mieli pomóc nowemu protektoratowi w przeprowadzeniu niezbędnych reform społecznych, ale przeciwni szlachcice (z których wielu popierało następców wielkiego mułły z Yatili) sprzeciwiali się wysiłkom ze strony Ekbiru. Ostatecznie, sam pasza został zmuszony do zawarcia kompromisu z możliwymi, a Tusmit został uznany za niepodległe państwo, chociaż pasza wciąż miał uznawać kalifę jako swego osobistego zwierzchnika.

Kiedy obecny pasza Tusmitu zajął urząd, nie przyrzekł posłuszeństwa kalifowi, zamiast tego ślubował lojalność sułtanowi Zeif. Oczywiście nie pomogło to stosunkom między Tusmitem i Ekbiorem. Z drugiej strony, stosunki między Ekbiorem i Zeifem są bardzo złe. Przez ostatnie dwadzieścia lat sułtan rościł sobie pretensję do bycia najwyższą władzą świecką we wszystkich krajach bakluńskich. Kalif całkowicie to odrzucił, na podstawie historii i moralności, wskazując na korupcję na dworze sułtana. Statki jednego kraju są teraz szykanowane w portach drugiego lub po prostu się ich nie wpuszcza. Istnieje nadzieja, że rosnące napięcia mogą zostać rozwiązane bez użycia siły, ale armie kalifatu są gotowe do obrony kraju.

Konflikty oraz intrygi: Wzrasta napięcie na Dramidj między Zeifem i Ataphadami. Doradcy martwią się kontaktami miast-państw Ataphadów z Tygrysimi Nomadami. Władze religijne niepokoją wieści o nowym mahdim pośród plemion Paynimów.

Furyonda

Nazwa właściwa: Królestwo Furyondy

Władca: Jego Pobożna Królewska Mość, Król Furyondy Belvor IV (PD mężczyzna człowiek Pal16 Heironeousa)



Artur Jakartai podczas odbicia Grabfordu

Rząd: Monarchia feudalna, królestwo dziedziczne (brak obecnego dziedzica) ograniczone przez Radę Możnych

Stolica: Chendl

Główne miasta: Baranford (pop. 2200), Caronis (3000), Chendl (15 600), Crockport (3400), Gorsend (5200), Grabford (8800), Kisail (2300), Libernen (3900), Mały Berg (7700), Pantarn (2500), Twierdza (5900), Wielki mur (4400), Willip (19 000), Wolne Borough (3100)

Prowincje: Osiem głównych prowincji rządzonych przez dziedziczną szlachtę („Siedem Rodzin”)

Zasoby: Artykuły żywnościowe, sukno, złoto, wina, ryby, materiały do budowy statków

System monetarny: [standard furyondzki] paladyn (sp), snopnik (sz), rycerz (se), szeridan (ss), zwykły (sm)

Populacja: 1 481 800 – ludzie 79% (Osbf), elfy 9%, (w tym leśne 60%, wysokie 40%), niziołki 5%, krasnoludy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, velondi (daleki zachód), elfi, niziołczy

Charaktery: PD*, ND, PN

Religie: Heironeous, Rao, Św. Cuthbert, Mayaheine, Zilchus, Trithereon, Fharlanghn, Beory

Sprzymierzeńcy: Veluna, Tarczowe Ziemie, Wysoki Lud, Państwa Uleku, Verbobonc, Dywers, Rycerze Jelenia

Wrogowie: Iuz, Szkarłatne Bractwo, Rhennee (podejrzewani), Rogata Społeczność

Spojrzenie ogólne: Współczesna Furyonda rozciąga się na ziemiach między potężnymi rzekami Velverdywą i Veng, od Nyr Dyw na południu do południowych wybrzeży Jeziora Whyestil na północy. Kraj przylega do ogromnego lasu Vesve, ale rości sobie pretensje tylko do małej części tego obszaru.

Dwa ogromne jeziora przez większość roku łagodzą klimat. Deszcz częściej występuje na północy, sprawiając, że te przygnębiające ziemie są jeszcze bardziej żalodne. Zimy przynoszą dużo śniegu, ale nie są szczególnie ostre.

Furyonda zarówno czerpie zyski, jak i traci z powodu usposobienia sąsiadów. Sojusz z niegdyś przyjaznymi narodami jak Wysoki Lud i Veluna równoważy grabieże dokonywane przez Iuz oraz ostatnio przez Rogatą Społeczność. Wojny o Greyhawk zmieniły granice kraju. Przez kilka lat większa część północnych prowincji Kalinstren i Kryształowego Ostępu były zajęte przez Iuz.

Wojna przyniosła również północy ciężką depresję gospodarczą i głęboki odpływ bogactw z królewskiego skarbcza. W rezultacie większość majątku króla została wydana. Duża część krajowej sieci dróg, niedysiejszej dumy Furyondy, niszczyje, chyba że opiekują się nią miejscowi lordowie. Ma to zastraszający wpływ na gospodarkę kraju, a rozmiar handlu jest alarmująco niski.

Chociaż poniosła ogromne straty w Wojnach o Greyhawk (582-584 WR) i w Wielkiej Północnej Krucjacie (586-588 WR), a straci jeszcze więcej z powodu święto wypowiedzianej wojny przeciwko Iuzowi, Furyonda wciąż chlubi się jedną z największych stałych armii w całym Flanaess. Zwiększona przez wojowniczych najemników i poszukiwaczy przygód z odległych krain, pełna siła kawalerii i piechoty wynosi około dwudziestu tysięcy żołnierzy, z mniej więcej taką samą liczbą wojowników dostarczanych przez lokalnych lordów.

Furyondzka Marynarka Królewska, dokująca w Willip, patroluje Nyr Dyv, chroniąc wybrzeża (większość) przed piratami i niebezpiecznymi bestiami. Arsenał Willip, największa stocznia Flanaess, urosła znacząco przez ostatnich sześć lat, kiedy kraj musiał czymś zastąpić tuziny straconych statków.

Centralne ziemie Furyondy rządzone są przez króla i Siedem Rodzin, z których każda kontroluje jedną prowincję. Moźni ci dorastają do swoich największych tytułów. Dwory książąt, baronów i earłów rywalizują z dworem samego króla. Poniżej są wymienione prowincje Furyondy z nazwami stolic i imionami władców.

Kalinstren, Baronía

Crockport

Baronessa Jelleneth Kalinstren (CD kobieta człowiek Woj9)

Kryształowy Ostęp, Hrabstwo

Grabford

Hrabia Artur Jakartai (PD mężczyzna człowiek Pal17 Heironeousa)

Mały Berg, Baronía

Mały Berg

Baron Jemain (PD mężczyzna człowiek Woj11)

Marchia, Wicehrabstwo

Gorsend

Wicehrabia Luther Derwent (N mężczyzna człowiek Woj4)

Ostęp, Księstwo

Caronis

Diuk Bennal Tyneman (CN mężczyzna człowiek 12tr12)

Prowincja Fairwain

Chendl (stolica królestwa)

Król Belvor IV (PD mężczyzna człowiek Pal16 Heironeousa)

Willip, Baronía

Willip

Baron Xanthan Butrain (PN mężczyzna człowiek Woj8)

Złote Hrabstwo

Libernen

Hrabini Kayaren Rhavelle (N kobieta człowiek Czar4 (iluzjonistka))

Historia: Po wojnie uczestnicy i obserwatorzy zawsze próbują zdefiniować jeden kraj jako dobry, a drugi jako zły. Jeżeli Dawny prezentował jawną

groźbę, Furyonda prezentowała ocalenie. Gdyby nie wartość furyondzkich żołnierzy, zdecydowanie większych poborowych i magia niezachwianych sojuszników, Flanaess zapewne znalazłoby się pod panowaniem Iuza Złego. Furyonda to miejsce pełne rycerskości, bastion dobra na tych wielce sponiewieranych ziemiach.

Królestwo powstało niemal pięćset lat temu jako wicekrólestwo Ferrondu, najdumniejszy klejnot w koronie Aerdu. W tych odległych dniach Ferrond składał się z dzisiejszej Furyondy (Furyonu) i Veluny (Vollu), Wysokiego Ludu, Tarczowych Ziem, Ziem Quag (Perrenlandii) i górzystych obszarów na północnym wschodzie ogromnego lasu Vesve, znanego wtedy jako część Północnych Ostępów. Wicekról rządził sprawiedliwie z Dyvers, gdzie był odwiedzany przez tuziny szlacheckich rodów przybyłych z całego Wielkiego Królestwa, jak również przez nobilitowanych Flanów służących Aerdom.

Ferrond naśladował feudalistyczny model Aerdu, co skutkowało znacznymi zyskami dla Rauxes, chociaż niezmiernie komplikowało życie większości Ferrondyjczyków. Gdy imperium Aerdu chwiała się pod rządami niekompetentnych nadkrólów, moźni Ferrondu odmówili płacenia danin, wydając raczej własne rozkazy niż wysłuchując poleceń od odległego zwierzchnika lennego.

Śmierć wiekowego Wicekróla Stinvri w 254 WR znamionowała zmianę w ferrondyjskiej polityce. Moźni Ferrondu odmówili posłuszeństwa „niebezpiecznie niekompetentnym” władcom Rauxes. Zamiast tego mianowali dziedzica Stinvriego jako Thrommela I, króla Furyondy. Koronacja wywołała radość w Dyvers i znaczny niepokój w Aerdzie. Wymuszone potyczki na ziemiach na zachód od Nyr Dyv natychmiast eksplodowały w konflikt graniczący z totalną wojną.

Zagrożenie ze strony północnych barbarzyńców i wojskowa niekompetencja pozbawiła Aerd szansy na zatrzymanie secesji Ferrondu. Chociaż Rada Wszelkich Spraw potrzebowała aż stulecia, żeby uznać niepodległość Furyondy, po 260 WR nie miała ona poważnej opozycji.

W końcu nadmiar szlachty furyondzkiej i duma rosnącego furyondzkiego nacjonalizmu rozpoczęły fazę ekspansjonistyczną, która doprowadziła do aneksji Bissel w 438 WR. Jedynie secesja Voll (późniejszej Veluny) i siła Keolandii na południu powstrzymały agresywny wzrost Furyondy.

Rok 479 WR był świadkiem pojawienia się Iuza na północy, a w kolejnych latach duża część Północnych Ostępów została stracona na rzecz cambion lorda. Obecny problem Furyondy miała być nie polityka wewnętrzna lub zagraniczne traktaty, ale splodzony przez demona tyran.

Król Belvor IV, obecny monarcha krainy, wstąpił na tron w 537 WR. Wydarzenia ostatnich dwudziestu

lat miały duży wpływ na jego serce i z uprzejmego, nawet jeśli zdecydowanego dżentelmena stał się zgorzkniałym, starym wojownikiem. Pozostaje wierny nauce Heironeousa, ale wielu sądzi, że Belvor stał się przywódcą bez ducha, wyczerpanym przez wojnę.

Belvora trzymają w szachu pomniejsi możni, ich przedstawiciele stanowią podstawę Rady Możliwych mieszczącej się w obecnej stolicy, Chendl. Zanim król podpisze ważny dekret, musi wpiery zyskać zgodę tego ciała, które często nad interesy całego państwa przedkłada swoje własne. Poza Królem i Radą Możliwych znajduje się zbiór ostatnich możliwych, znany jako Rycerskie Konklawe, grupa parlamentarna, która rozważa nad wybranymi sprawami, a następnie oferuje swe opinie Belvorowi.

Wojny o Greyhawk nie sprzyjały Furyondzie. Naród zawsze będący zaprzysięgłym wrogiem Dawnego płacił krwią, kiedy wojska Iuza maszerowały na południe i zachód. Z Bissel pokonanym przez Ket, większość sojuszników Furyondy została odcięta od tego kraju, nie mogąc mu pomóc w walce z orkami, hobgoblinami i demonami. Crockport i Grabford wkrótce padły, Chendl było miesiącami oblegane i poniosło duże straty. Marynarka jeziora Whyestil straszliwym kosztem uniknęła zupełnego zniszczenia. Furyonda w walce straciła prawie trzydzieści tysięcy ludzi. Chociaż uchodzący z Bandyckich Królestw, a nawet skruszeni ludzie z Rogatej Społeczności pomogli zastąpić straconych żołnierzy, nie mogli zmniejszyć bólu i cierpienia tych, którzy stracili swych bliskich. Prawie jedenaście tysięcy ekspatriantów z Tarczowych Ziem doskonale rozumiało tę stratę. Uciekli do Furyondy po upadku własnego państwa, spragnieni odwetu i chętni do walk z Iuzem. Po ratyfikacji wielkiego Paktu z Greyhawk wojna jednakże skończyła się. Po dwóch stronach nowej granicy Furyonda i Iuz wylizowały się ze straszliwych ran oraz fizycznego i emocjonalnego zniszczenia.

Mimo Paktu z Greyhawk, Belvor i jego doradcy skrycie planowali zadać wrogowi z północy ostateczny cios. Sojusz z Veluną, która zawsze była silnym sprzymierzeńcem i moralnym kompasem Furyondy, poskutkowało odzyskaniem *Pastorału Rao* i Ucieczką Czartów w Chłodnym wieczorze 586 WR. Bez wsparcia ze strony czarcich oficerów, armie Iuza straciły siłę uderzeniową i organizację. Belvor wiedział, że ten chaos nie będzie trwał wiecznie. Trudne położenie Furyondy wymagało działania. Wielkim kosztem własnej mocy i majątku Król Belvor IV zapoczątkował Wielką Północną Krucjatę.

We Wczesnym Sadzeniu armia Furyondy wspomaganą przez Rycerzy Jelenia i arcy maga Bigbiego ruszyła na północ. Walki toczyły się przez ponad rok, ale nie przyniosły znaczących zwycięstw. Ostatecznie, w 588 WR, Bitwa pod Grabford zapewniła Furyondzie kluczowe zwycięstwo, które pozwoliło oto-

czyć Crockport, bazę operacyjną Iuza na okupowanych ziemiach. Kiedy miasto w końcu poddało się siłom koalicji, stało się miejscem niekontrolowanego chaosu i rzezi okupujących sił. Crockport stało się celem Wielkiej Północnej Koalicji. Wielu padło ofiarą emocji podczas jego przejścia i niewielu dobrych ludzi wspomina to wydarzenie z jakimkolwiek uczuciem dumy.

Choć Crockport było początkowym celem Krucjaty, to wkrótce zamieniła się ona w ogólną zemstę i próbę ostatecznego zniszczenia Iuza Złego. Odzyskane ziemie ujawniły okrutną prawdę o okupacji – wskrzeszone zostały całe osady. Agenci Iuza nie znali litości i przodowali w niszczeniu i mordowaniu. Dokładnie trzy lata po zwołaniu początkowej krucjaty, Belvor publicznie obwieścił „stały i niezmienny stan wojny” między Furyondą a Imperium Iuza.

Przez ostatnie dwa lata wojna miała postać przygranicznych rajdów i magicznych napaści, operacji szpiegowskich, skrytobójstw i uderzeń najemników na jednostki dowódcze i magazyny. Całe miesiące minęły bez godnych uwagi akcji (przynajmniej w oczach opinii publicznej). Wciąż jednak cel ostatecznego pokonania Iuza rozpala serca i umysły wszystkich Furyondian.

Konflikty oraz intrygi: Furyondzki odłam Rycerzy Jelenia, ku rozgoryczeniu południowych lordów, coraz bardziej miesza się w politykę. Troje dzieci z racicami urodziło się w ciągu ostatniego roku w mieście Pantarn. Mieszkańcy Tarczowych Ziem zabiegają o względy Hrabiego Artura Jakartai z Kryształowego Ostępu, chcąc, żeby pomógł im w odzyskaniu straconego kraju. Król Belvor starzeje się i nie ma następcy tronu.

Geoff

Nazwa właściwa: Wielkie Księstwo Geoffu

Władca: Jego Wysoka Promienistość, Owen I, Wielki Diuk Geoffu (na wygnaniu – PD mężczyzna człowiek Cza15 iluzjonista/Woj5), teraz rządzą rywalizujący ze sobą giganci i nieludzcy przywódcy plemion oraz szamani, różniący się rasami i religiami

Rząd: (Poprzednio) monarchia feudalna po trosze zależna od Keolandii, (teraz) brak centralnego rządu

Stolica: (Poprzednio) Gorna, (teraz) żadna

Główne miasta: Gorna (pop. ?), Hochoch (pop. 5500, zobacz tekst), Hochove (pop. 0), Pregmere (pop. 300), Przejście Pest (pop. 800)

Prowincje: (Poprzednio) sześć wysokich hrabstw, liczne elfie lordostwa wśród nomadycznych plemion leśnych, kilka lordostw krasnoludzkich i gnomich w Nagich Kopcach; (teraz) kilka źle zarządzanych „prowincji” dowodzonych przez najpotężniejszych gigantów zamieszkujących uprzednio ludzkie miasta.

Zasoby: (Poprzednio) sukno, miedź, srebro, złoto, drewno, klejnoty (I)

System monetarny: [Zmodyfikowany keolandzki] gryfon (sp), lew (sz), orzeł (se), jastrząb (ss), sowa (sm)

Populacja: 70 000 – ludzie 79% (FSO), elfy 9% (w tym leśne 90%), niziołki 5%, krasnoludy 3% (wzgórzowe), gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1% (plus duża liczba niepoliczonych orków, goblinów, różnych gigantów, itd.)

Języki: Wspólny, flański, keolandzki, elfi, niziołczy (plus orczy, goblini, itp.)

Charaktery: ND, PD, CD, N, PN, CN, CZ* (prawo poprzednio PN)

Religie: Pelor, Ehlonna, Allitur, Phytton, Fharlanghn, Św. Cuthbert, Obad-Hai, elfi panteon, Norebo, Beory, gnomi panteon

Sprzymierzeńcy: Sterich, Keolandia, Marchia Gran, Bissel

Wrogowie: Dolina Maga (podejrzewana), Nieludzie i giganci z Kryształowych Mgieł

Spojrzenie ogólne: Ziemia Geoffu jest zupełnie zdevastowana. Jego osady to miasta duchów, a armie orków i wszystkich odmian gigantów zajęły miasta, zniewalając tych ludzi, których nie zabiły i nie zjadły. Niewiele budynków uniknęło zrujnowania, a lasy są wyrąbywane w niewiadomym celu. Niemal wszystko co kiedyś było Geoffem, zniknęło z powierzchni ziemi. Giganci władają ziemiami od Kryształowych Mgieł rozciągającymi się na wszystkie kierunki oprócz wschodu, gdzie Strumień Real, Przycmiona Puszcza, las Oyt i Nagie Kopce wyznaczają zmienną, pełną przemocy granicę z Marchią Gran.

Odizolowana pozycja Geoffu tłumaczy niezwykłą pogodę. Poranne mgły to normalny widok w pobliżu Przycmionej Puszczy, dający północno-wschodniemu Geoffowi tajemniczą i przesładującą sławę. Opady są częste, chociaż burze krótkie i gwałtowne. Zima przynosi znaczne opady śniegu, szczególnie na zachodzie i w górach.

Przed wojnami Geoff był dobrze znany jako źródło wełny i skór. Zwierzęta, zarówno dzikie, jak i udomowione, niegdyś swobodnie przemierzały krajobraz. Większość z nich została złapana i zjedzona przez gigantów i orki, jednakże populacja jeleni wzrosła, ponieważ straciły one swego najgroźniejszego prześladowcę (człowieka – orki i giganty jedzą bydło i konie). Wędrujące stada dzikich psów stwarzają jeszcze jedno zagrożenie w tym już i tak przerażającym miejscu.

Jak można łatwo zgadnąć, drogi Geoffu wymagają naprawy. Podróżowanie po nich jest jednak względnie bezpieczne, ponieważ giganci porzucają drogi, wędrując na skróty. Geoff zamieszkuje niewielu bandytów, jako że giganci są niebezpieczni, a do ukradzenia nie zostało praktycznie nic.

Zdobycze gigantów nie przyszły łatwo. Łucznicy Geoffu, głównie leśne elfy i półelfy, pokonali pierwszy

najazd gigantów, pozwalając na pełną ewakuację stolicy i większości ziem południowych. Ostatecznie obrona Geoffu załamała się. Kawaleria i pikinierzy nie mogli sprostać pozornie niezliczonym hordom gigantów i nieludzi. Po zorganizowanej armii Geoffu dzisiaj nie zostało wiele śladów. Ocaleni dawno temu przyrzekli lojalność Marchii Gran lub nowo wyzwolonemu Sterichowi i z oddali nawołują do odbicia Geoffu. Największa grupa tych wojowników znajduje się w jedynym niezajętym mieście Hochoch, między Przycmioną Puszczą i lasem Oyt.

Historia: Geoff to jedno z najstarszych państw Flanaess. Zamieszkały przed wędrujących Suelów i Oeridyjczyków, którzy zaprzyjaźnili się z miejscowymi plemionami Flanów, kraj ten długo odnosił korzyści ze swojej geograficznej izolacji, przez stulecia nie doświadczając wojen czy rozlewu krwi. Z pomocą leśnych elfów z lasów i gnomów z Nagich Kopców, Geoffianie wzniesli Gornę więcej niż dziewięćset lat temu. W 316 WR, region został pokojowo włączony do Keolandii, a jego nominalny przywódca uzyskał tytuł Wielkiego Diuka Geoffu.

Wraz ze wzrostem ambicji królów keoickich, rada wielkiego księcia nakłoniła swego przywódcę, aby porzucił filozofię Proklamacji z Dostatku Słońca, która rościła sobie pretensje do całej doliny Sheldomar. Chociaż książęta Geoffu nie sprzeciwili się otwarciu owym zamierzeniom, Diuk Arnod II nie dostarczył królowi żadnych oddziałów podczas Krótkiej Wojny z Veluną, twierdząc, że królewski posłaniec z rozkazami mobilizacji (pośledniejszy keoicki szlachcic Dartun Dasco) nigdy nie przybył. Po tym fakcie stosunki między dworem Księcia Arnoda a Królem Tavishem II ochłodziły się.

Odkrycie przez keoickiego szpiega otrutego, wysuszonego ciała, ukrytego pod Orlim Szczytem (zamkiem księcia) w 450 WR rozpoczęło serię wydarzeń, które zakończyły się wojną między Geoffem a Keolandią. Kiedy jasnovidze odkryli, że ciało należy do zaginionego rycerza, Dasco, król rozkazał swojej armii przekroczyć Nagie Kopce, zamierzając dać Geoffowi nauczkę za ignorowanie keoickich edyktów.

Rezultatem była krwawa Bitwa pod Gorną, która zakończyła się porażką sił keoickich. Niektórzy twierdzą, że potężna magia wykorzystana z ramienia księcia przez arcymaga Vargaliana miała złowieszcze pochodzenie. Wielu z zabitych wojowników keoickich do dziś błąka się po Nagich Kopcach w postaci uzbrojonych widm. Klęska była całkowita i upokorzyła Króla Tavisha II. W kolejnych latach Geoff płacił trybut koronie, ale miał pewność, że nigdy więcej kraj nie przestraszy się ataku ze wschodu.

Krajowi jednakże zagrażało większe niebezpieczeństwo, znajdujące się w obrębie jego granic. W 497 WR niewyobrażalnie bogaty Hrabia Granus z Pregmere wykonał najazd na stolicę, wykorzystując swą armię

dobrze opłacanych najemników i, jak to się mówi, sekretne wsparcie ze strony Rycerzy Strażniczych i pewnych sił z Marchii Gran. Wielki Diuk Rohan II został zabity w trakcie początkowych starć, co zachęciło trzech innych hrabiów do przyłączenia się do walki, podważając roszczenia Granusa do panowania nad Geoffem. Keolandia, która z obowiązku powinna była stłumić walki, przyglądała się im z od-dali, wciąż odczuwając skutki porażki pod Nagimi Kopcami. Po zakończeniu walk dziedzic Hrabiego Granusa przyjął tytuł Rohana IV. Posiadając zdumiewająco łagodnego ducha i sprawiedliwą filozofię, uspokoił swój zraniony naród.

Przez następne osiemdziesiąt lat Geoff żył we względ-nym pokoju. Najazdy gigantów, ogrów i orków z Kryształowych Mgieł były ciągłą zmorą, ale stwo-rzenia te nigdy ze sobą nie współpracowały i łatwo było je pokonać.

Wzorzec ten zmienił się dramatycznie w 584 WR, kiedy orki i giganci Kryształowych Mgieł zaczęły współ-działać, systematycznie najeżdżając i niszcząc zachod-nie osady w serii przemyślanych ataków, które wyda-wały się być zorganizowane przez nieznaną jednostkę. Do miesiąca Żniw cały kraj padł ofiarą gigantów, a diuk, mądry Owen I uciekł do Shibolet, gdzie został przy-jęty przez przyjaznych możnych Marchii Gran.

Ci Geoffianie, którzy nie mogli uciec z kraju, roz-poczęli partyzancką wojnę z gigantami, atakując z od-osobnionych leśnych i górskich kryjówek. Wspomagani przez elfy i gnomy, ludzie ci osiągnęli tylko niewielkie zwycięstwa. Do 586 WR większość ko-mórek oporu została wykryta i zgładzona, nieliczni ocaleni wycofali się głębiej w lasy wschodu.

Gwałtowny atak na Geoff nastąpił w 588 WR. Zor-ganizowana przez przywódców Rycerzy Żwawości z Hochoch akcja doświadczyła krwawych walk w lesie Oyt, gdzie mała armia pomniejszych gigantów zosta-ła krwawo pokonana. Atak ów był jednak kosztowny i żołnierze z Hochoch przeprowadzają obecnie jedy-nie niewielkie wypadki, oczekując na pieniądze i lu-dzi, żeby wspomóc reinwazję na zniszczone księstwo.

Niewielu informacji o obecnym statusie kraju do-tarło do zewnętrznego świata. Wiadomo, że Gorna jest zrujnowana i że ogniowy gigant tytułujący się „Królem” Mogthrasierem rządzi z prymitywnego ka-miennego zamku w przejściu Pest. Giganty nazy-wają kraj „Tjalif”, co oznacza w ich języku „trud” i dokładnie obrazuje życie niewielu ocalałych ludzi. Nie jest jasne czy Mogthrasir sam zaplanował inwazję i samodzielnie panuje nad całym obszarem; roz-sądek podpowiada, że to mało prawdopodobne.

Konflikty oraz intrygi: Pogłoski, że stary Owen I ma zamiar przenieść swój dwór do Hochoch, powodują zamieszanie wśród przywódców Rycerzy Strażniczych, którzy mają swoje plany co do odbitego Geoffu. Stosunki między leśnymi elfami z lasu Oyt

i Przyćmionej Puszczy zaogniają się. Dziedzic Owe-na, hrabia Hustin, który zniknął w 587 WR, został ostatnio odkryty przez jasnowidzów, żywy i żyjący gdzieś „pośród niebios”.

Greyhawk

Nazwa właściwa: Wolne Miasto Greyhawk (ziemie kontrolowane przez miasto często są nazywane Do-meną Greyhawk)

Władca: Jego Uroczysta Władza, Lord Burmistrz Grey-hawk, Nerof Gasgal (PN mężczyzna człowiek 1tr12)

Rząd: Lord burmistrz wybierany przez oligarchię re-prezentującą głównych kupców, prawne, handlowe, przestępcze, religijne i magiczne gildie miasta

Stolica: Greyhawk

Główne miasta: Greyhawk (pop. 69 500), Hardby (pop. 5100), Narwell (pop. 4400), Safeton (pop. 6100), Wiązy (pop. 4000)

Prowincje: Jedna metropolia, dwa duże miasta, dwa małe miasta i liczne osady i rezydencje ziemskie na-leżące do możnych, władz wojskowych lub miejsco-wych urzędników, którzy odpowiadają przed oligar-chią, ziemie niepodlegające obszarom miejskim są kontrolowane przez wojska Greyhawk

Zasoby: Srebro, elektrum, złoto, platyna, klejnoty (I–IV), drogowe i rzeczne szlaki handlowe

System monetarny: Talerz (sp), kula (sz), szczęśnik (se), nobel (ss), zwykły (sm)

Populacja: 160 000 – ludzie 79% (Osfrb), niziołki 9% (lekkostopi), gnomy 5%, elfy 3% (leśne), krasnoludy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, rhopan, gnomi, niziołczy

Charaktery: N*, wszystkie inne

Religie: Zilchus, Pelor, Św. Cuthbert, Norebo, Fhar-langhn, wiele innych

Sprzymierzenia: Księstwo Urnst, Furyonda, Nyrond, Hrabstwo Urnst, Veluna, Verbobonc, Dyvers, Tar-czowe Ziemie

Wrogowie: Pomarj, Iuz, Jaskrawe Krainy, Szkarłatne Bractwo, różne kultury zła (Iuz, Vecna, Wastri, Nerull, itp.), Rogata Społeczność

Spojrzenie ogólne: Miasto Greyhawk kontroluje znaczny teren rozpościerający się od północnych wybrzeży Zatoki Mętnej, do południowych wybrzeży Zatoki Środkowej na jeziorze Nyr Dyv. Wzgórza Kurhanów i Abbor-Alz wyznaczają wschodnią grani-cę tych ziem, natomiast granica zachodnia leży w ob-rębie Sękatej Puszczy i wzdłuż krawędzi Uwiędłego Lasu. Każde miasto Greyhawk ma własną historię zdobycia niepodległości. Gdyby cały region nie był zagrożony poczynaniami ościennych krain, żadne z tych miast nie zgodziłoby się dobrowolnie należeć do domeny Greyhawk. „Imperia” Pomarj i Ziem Ja-skrawej Pustyni postrzegane są jako niestabilne i cał-kiem niebezpieczne. Dodatkowo ani Dyvers, ani Celene,

zachodni sąsiedzi Greyhawk, nie darzą wolnego miasta zbyt dużym uczuciem. Księstwo Urnst na wschodzie, to umiarkowany sprzymierzeniec.

Zołnierze wolnego miasta są zazwyczaj uzbrojeni w miecze i pałki, a armia posiada także znaczną liczbę kuszników. Wszyscy mają kolczugi i tarcze, z wyjątkiem Marynarzy z Hardby, którzy noszą skórzane pancerze. Milicja Greyhawk patroluje cały obszar, rozprawiając się z nieposłusznymi elementami takimi jak bandyci, Rhennee, orki i różne potwory. Główne siły Milicji Greyhawk skupione są na południu, odpierając niekończące się najazdy orków i goblinoidów z podbitego Dzikiego Wybrzeża. Wojsko ma także dalekomorskich Marynarzy z Hardby na Mętnej Zatoce, posiadających sześć wojennych galeonów oraz Górską Milicję z Abbor-Alz z dwudziestką „podniebnych jeźdźców” dosiadających gryfów.

Rzeka Selintan i Szlak Rzeczny biegnący wzdłuż niej są głównymi szlakami podróznymi Greyhawk, łącząc Zatokę Mętą z Nyr Dyw. Droga Zachodnia niesie ruch do Dywers i dalej, podczas gdy Szlak Urnst przekracza Wzgórza Kurhanów, prowadząc na wschód. Przez wolne miasto przemierza się handel z całego Flanaess i można znaleźć tu ludzi ze wszystkich krajów. Oprócz bycia centrum handlowym, Greyhawk jest również miastem nauki. Uniwersytet Sztuk Magicznych i Szara Uczelnia to jedne ze szkół, które przyciągają tu licznych studentów. W końcu jest to także miasto dyplomacji, mężowie stanu i politycy z krajów środkowego Flanaess służą tu jako ambasadorzy, podpisując przymierza i układy.

Miasto Greyhawk jest rządzone przez lorda burmistrza, obieranego przez Rządzącą Oligarchię składającą się z od dwunastu do osiemnastu głównych gildii, przywódców wojskowych, ważnych kapłanów i czarodziejów miasta. Społeczeństwo domeny Greyhawk poza granicami miasta ma niewielki wpływ na rząd. Rada Burmistrzów i Panów Ziemskich Greyhawk rzekomo daje przywódcom ostatnich społeczności domeny miasta głos w rządzie, ale jej coroczne zabrania praktycznie nie mają władzy. Hardby w szczególności popiera swoją rządzącą gynarchię, wobec tego miasto okupowane jest przez wojsko Greyhawk. Pobliskie osady i miejscowości również pragnęłyby przywództwa gynarchów, idąc za przykładem obecnego despatriksa podważającego władzę wolnego miasta.

Historia: Miasto, które miało przyciągać tak wiele uwagi świata, zasadniczo powstało stulecia temu jako skromna wioska przy rzece Selintan. Zbudowana wokół placówki kupieckiej, początkowa osada weszła we władanie miejscowego watażki, którego zamek stał na wzgórzu nad wioską. Po kilku latach zdobywania bogactwa z podatków oraz dzięki otwartemu bandytyzmowi, wpływ suwerena Greyhawk zwiększył się na tyle, że przyjął on nowy tytuł: Landgraфа Selintan.

Pierwszy syn Landgraфа został zaślubiony z córką gynarchy Hardby, umacniając w ten sposób przymierze dające kontrolę nad całą doliną rzeki Landstadtowi Selintan. Miejsce to osiągnęło szczyty za osobę ostatniego landgraфа, tak zwanego Szalonego Arcymaga, Zagiga Yragerne.

Ten mieszkaniec Dzikiego Wybrzeża był odległym, choć prawowitym dziedzicem stanowiska landgraфа. Panowanie Zagiga, jako lorda burmistrza i landgraфа, było najbardziej udanym w historii Greyhawk. Umocnił on miasto, zreformował wiele z jego bardziej uciążliwych praw, założył uniwersytet i przyniósł dobrobyt całemu regionowi. Budowa Zamku Greyhawk była nieporównywalnym osiągnięciem inżynierskim. Chociaż jego niektóre plany wydawały się być bezcelowe lub nawet niebezpieczne, ogólnie rzecz biorąc, jego panowanie przyniosło wiele korzyści miastu Greyhawk i jego mieszkańcom.

W końcu jego ekscentryzm nie pozwolił mu dłużej sprawować władzy. Nie miał także następcy. Po wielu latach braku władcy, Greyhawk w 498 WR został proklamowany wolnym i niepodległym miastem, przecinając wszelkie polityczne więzi (które w tym czasie i tak już prawie nie istniały) z Wielkim Królestwem. Stare Landstadt zostało zniszczone, a władza absolutna została formalnie przekazana Rządzącej Oligarchii. Chociaż miasto mogło wykorzystać na swoją korzyść obiecującą spuściznę Zagiga, szybko rozpoczął się jego upadek. Po 500 WR, Greyhawk stracił władzę nad dużą częścią swoich poprzednich włości, z których najważniejsze było Dzikie Wybrzeże i Hardby. W Hardby czarodziejki, kobiety rycerze i możliwe przywróciły suwerenną gynarchię, chociaż tradycyjnie tytuł gynarchy należał do Domu Yragerne. Tak więc kobiety z Hardby nazwały swego nowego władcę despatriksem, który rządził królestwem od niższego Selintan do Abbor-Alz.

Greyhawk ostatecznie odbudował swą potęgę kilka dekad temu, zarabiając na skarbach znalezionych w kilku miejscach, a szczególnie pod ruinami Zamku Greyhawk. Do czasu Wojen o Greyhawk, miasto ponownie było nazywane „Klejnotem Flanaess” (nazwą utworzoną przez Zagiga) i przyjmowało rosnącą liczbę podrózników. W wyniku wojen podrózników zastąpili uchodźcy. Niektórzy z bogatszych uciekinierów nabyli wymyślone tytuły z obowiązkowymi sfalszowanymi rodowodami i historiami. W rezultacie prawdziwa historia miasta i otaczających go terenów powoli uległa zmianie. Wielu widzi w tym cenę wzrostu i sukcesu. Greyhawk, mimo wszystkich trudności, jest obecnie bardziej żywy i prosperuje lepiej niż kiedykolwiek od czasów odejścia Zagiga Yragerne.

Konflikty oraz intrygi: Podejrzewa się, że złe kultury zyskują popleczników w mieście lub nawet czynią z niego nową siedzibę. Gwałtownie wzrasta przestępczość. Narwell, Safeton i Hardby usiłują odebrać

władzę oligarchom i uzyskać niepodległość. Równie wielkie jak zawsze jest zagrożenie ze strony Pomarj. Pojawiają się pogłoski o szpiegostwie, sabotażach i zabójstwach Szkarłatnego Bractwa. Wzrasta bandytyzm na Wzgórzach Kurhanów. Stosunki z Księstwem Urnst są napięte.

Idee (zobacz Ahlissa)

Iuz, Imperium

Nazwa właściwa: Imperium Iuza

Władca: Iuz Dawny, Pan Zła, Pan Bólu, itp. (zły półbóg/cambion)

Rząd: Imperialna teokratyczna dyktatura, imperium bezpośrednio, ale niekonsekwentnie rządzone przez złego półboga i kierowane przez jego kapłanów i innych rzucających czary

Stolica: Dorakaa

Główne miasta: Delaquenn (pop. 3000), Dorakaa (pop. 40 000), Ixworth (pop. 3000), Izlen (pop. 2500), Kindell (pop. 4000), Molag (pop. 4000, zniszczone), Toporny Fort (pop. 3500), Zielone Dorzecze (pop. 3500). Wszystkie miasta w Bandyckich Królestwach i na Pustkowiach oraz w podbitej części Ziem Tarczowych również stanowią część tego imperium (zobacz Bandyckie Królestwa, Wędrowców z Pustkowi, Tarczowe Ziemie)

Prowincje: (główne regiony, nienominalne prowincje) Ziemia Iuza, Rogate Ziemie (dawna Rogata Społeczność), Tarczowe Ziemie, Ziemie Bandyckie (dawne Bandyckie Królestwa), Pustkowie (dawne Ziemie Wędrowców), obecna sytuacja jest skomplikowana i została opisana dalej

Zasoby: Futra, elektrum, srebro, artykuły żywnościowe, brak surowców, nie są one eksportowane

System monetarny: Złota czaszka (sz), jaskrawa czaszka (se), węznik (ss), zwykły (sm), kostnik (sztuka brązu 10 sb = 1 sm), płaski (sztuka żelaza, 10 sz = 1 sb). Stare waluty (o obniżonej wartości) z dawnych Tarczowych Ziem, Rogatej Społeczności i różnych Bandyckich Królestw również są w obrotach, podobnie jak skradzione monety z Furyondy, Tenh, Hrabstwa Urnst, Wilczych Nomadów, itp. Niektóre plemiona orków i hobgoblinów biją własne monety i używają własnych miar, z reguły opartych na srebrze, miedzi lub żelazie.

Populacja: 700 000 – orki 45%, ludzie 25% (Ofsb), hobgobliny 10%, niziołki 5%, półorki 3%, gnomy 2%, inni 10%

Języki: Orczy, wspólny, gobliniński, niziołczy

Charaktery: CZ, NZ, PZ, CN

Religie: Iuz*, wszystkie inne religie są prześladowane, w szczególności dotyczy to kultu Nerulla i Vecny oraz każdej religii Dobra (szczególnie Św. Cuthberta, Pelora i Heironeousa)

Sprzymierzeńcy: Brak

Wrogowie: [w porządku alfabetycznym] Ahlissa, Bisseł, Celene (nieaktywne), Dywers, Furyonda, Greyhawk, Hrabstwo Urnst, Kamienna Twierdza, Keolandia, Ket, Krąg Ośmiu, Krzemienne Wzgórze, Księstwo Urnst, Lodowi/Mroźni/Śnieżni Barbarzyńcy, Marchia Gran, Marchia Kości (z powodów plemiennych i religijnych), Nyrond, Onnwal (wszystkie frakcje), Pale, Państwa Uleku, Perrenlandia, Pomarj (z powodów plemiennych i religijnych), Północne Królestwo, Ratik, Rogata Społeczność, różne frakcje Tenh, Rycerze Jelenia (wszystkie odłamy), Rycerze Luny, Rycerze Strażnicy, Rycerze Świętotarczowi, Sterich, Sunndi, Szkarłatne Bractwo, Tarczowe Ziemie, Veluna, Verbobonc, Wilczy Nomadzi, Wzgórze Kron, Yeomanry i wszystkie religie Oerth oprócz Iuza. Pokróćce, większość zdrowych na umyśle istot Oerth uważa Iuza za śmiertelnego wroga. Wszyscy boją się go i nienawidzą.

Spojrzenie ogólne: Wojny o Greyhawk zaczęły się w rezultacie niebezpiecznej zagrywki Iuza, zwanego Dawnym, który przez długi czas panował nad północno-środkowymi równinami Flanaess. Nikt inny nie ponosi osobistej odpowiedzialności za tak wielki rozlew krwi, jak Dawny, nienawistna, pokręcona istota, która pławi się we własnej haniebnej podłości. Chociaż Iuz jest Mocą samą w sobie, jego siła polityczna przybrała formę chaotycznego, tym niemniej sprawnego państwa, znanego jako Imperium Iuza.

Próby wytyczenia ogólnych wewnętrznych granic administracyjnych Imperium są co najmniej trudne. Następujące ogólne regiony polityczne uznawane są przez kartografów jako części Imperium Iuza, chociaż prawdopodobnie nie są rzeczywistymi prowincjami imperium.

Ziemia (także Ojczyzna) Iuza, składa się z obszarów na północ od jeziora Whystyle, na południe od Zimnych Bagnisk i pomiędzy rzekami Opicm i Dulsi. Z Ojczyzną Iuza graniczą dwa ważne podbite obszary. Iuz ostatnio podbił Wyjące Wzgórze na zachód od rzeki Dulsi, ziemię uważaną za święte tereny Wilczych Nomadów. Ten potępiony, spływający krwią region zarządzany jest przez orki Urzun z Fortecy Kendragund na wschodnich wzgórzach. Drugim terytorium jest północno-wschodnia część lasu Vesse, miejsce ciągłego stanu wojennego, rządzone przez lokalną stolicę Izlen.

Bandyckie Ziemie, na obszarze tym znajdowały się niegdyś Bandyckie Królestwa, na zachód od Artonsamay i Zumker i częściowo ograniczony przez Urwiste Wzgórze, Las Fellreev i rzekę Ritensę. Obecnie teren ten nie jest rzeczywistą prowincją, ponieważ jest podzielony na duże lordostwa, usytuowane wokół czterech lokalnych stolic (zobacz Bandyckie Królestwa).

Pustkowie, zwane także Pustymi Równinami lub Północnymi Pustkowiemi. Te chłodne łąki leżą na południe od Uroczysk i Morza Łodu i na północ od lasu Fellreev. Urwiste Wzgórze, zachodnie Góry Gryfie

o las Forlorn wyznaczają ich granice wschodnie, a rzeka Opicm i Zimne Bagniska – zachodnie. Nie ma tu żadnych miast, z wyjątkiem powstającego Topornego Fortu, a ludzkie i nieludzkie oddziały Iuza mają trudności ze wspólnym życiem na tych terenach i często rzucają się sobie do gardeł. Chociaż Iuz niegdyś sądził, że Pustkowią są pod całkowitą kontrolą Topornego Fortu, obecnie sytuacja nie jest taka bezproblemowa (zobacz Wędrowców z Pustkowi).

Rogate Ziemie, teren zarządzany niegdyś przez Rogatą Społeczność, znajdujący się między jeziorem Whyestil, rzekami Veng i Ritensa oraz Fellreev. Kiedyś domena dumnej i złej Rogatej Społeczności. Teraz obszar podzielony jest między dwa wasalstwa, wschodnie i zachodnie, w celu skuteczniejszego zwalczania straży Furyondy i jeźdźców z Bandyckich Królestw. Większość złych ludzi, którzy tu żyli, uciekła, zostawiając kraj hobgoblinom, orkom i innym złym nieludziom.

Tarczowe Ziemie, żyzne tereny na wschód od Riteny, na północ od Nyr Dyr i południowy zachód od Pustkowi Szczelin. Kawalek tego regionu wokół Critwall i Wyspy Scragholme zostały podczas Wielkiej Północnej Krucjaty odbite przez byłych mieszkańców Tarczowych Ziem, ale większość regionu pozostaje pod niezachwianym panowaniem okupujących sił Iuza (zobacz Tarczowe Ziemie).

Chociaż powyższe zapisy dokładnie podsumowują zakładane podziały polityczne Iuzu, prawdziwa sytuacja jest bardziej skomplikowana i myląca. Od 584 WR Iuz wyznaczył niektóre miasta jako „regionalne stolice”, począwszy od Grani Szczeliny, Rookroost i Stoink w dawnych Bandyckich Królestwach. Jednakże tereny jakimi miałyby zarządzać te stolice, nie zostały przez Iuza szczegółowo określone i miejsca ustanowione stolicami kontrolują w imieniu Iuza tak duży obszar, jaki są w stanie podbić i utrzymać ich ludzkie i nieludzkie wojska.

Ostatnio pojawiło się kilka innych stolic regionalnych, służących jako twierdze i garnizony na kłopotliwych terenach. Każda stolica regionalna (oprócz stolicy imperialnej, Dorakaa) zarządzana jest przez rzucającego czary członka Większego lub Mniejszego Kościanego Serca Iuza lub innego szczególnie potężnego człowieka lub półczarta. Władcy Mniejszego Kościanego Serca są zazwyczaj chaotycznymi złymi ludźmi, czarodziejami lub kapłanami (Iuza), mającymi od dwunastu do siedemnastu poziomów. O niektórych sądzi się, że są nieumarłymi. Władcy Większego Kościanego Serca są rzucającymi czary od poziomu osiemnastego w górę.

Na początku 591 WR regionalne stolice Iuzu w Ojczyźnie, Rogatych Ziemach i Pustkowiach są następujące (większe włości w krajach okupowanych są omówione w oddzielnych pozycjach danych krajów):

Delaquenn zarządza zachodnimi Rogatymi Ziemiami między rzeką Veng a wschodnim wybrzeżem jezi-

o Whyestil, dzieląc granicę z Furyondą na rzece Veng. Wielu nieludzi ocalałych z Wielkiej Północnej Krucjaty zamieszkuje te tereny i pała ogromną nienawiścią do Furyondy, pragnąc zaatakować ją tak prędko, jak to tylko możliwe. Władca to stary wampir z Aerdu o imieniu Maskaleyne (CZ mężczyzna wampir Cza12), potężny czarodziej niegdyś z Domu Naelax.

Dorakaa rządzi Ojczyzną Iuza i północnym wybrzeżem Whyestil. Ta potężna stolica Iuzu nie byłaby nie na swoim miejscu nawet w sercu piekielnej Otchłani. Nawet po Ucieczce Czartów demony przechadzają się po ponurych blankach, od czasu do czasu rzucając się z wysokości, żeby pożreć kogoś przechodnia, czasami na rozkaz, ale częściej, ponieważ lubią czuć krew pomiędzy palcami i zębami. Niebo jest zawsze osłonięte czarnymi chmurami, które otaczają miasto w promieniu 6 kilometrów. Za masywną Żelazną Bramą kapłani w poplamionych krwią togach, prowadzą uzbrojone oddziały orków i goblinoidów przez chaotyczną płataninę ulic, mijając budynki będące w zupełnej ruinie i deptając kości niedawno umarłych. Chociaż miasto wciąż posiada port, który kiedyś był jednym z najbardziej dochodowych przystanków w Północnych Ostępach, do Iuzu nie przybywa żaden handel. Dawny importuje jedynie to, co spłądruje jego armia, a jego jedynym towarem eksportowym jest nieszczęście.

Dawny rezyduje w wyłożonym czaszkami kamiennym pałacu, który zdominował panoramę Dorakaa. Mroczna budowla jest również schronieniem dla Legionu Czarnej Śmierci, doborowej orczej, ludzkiej i czarnej armii Iuza. Nieopodal pałacu jest siedziba urzędników Pana Bólu, kabaty czarodziejów i kapłanów znanej jako Kościane Serce. Cytadela Kościanego Serca i pałac Iuza są centrum raka pożerającego północny Flanaess. Ze względu na siły obronne Dorakaa, najbliższa przyszłość daje niewielką nadzieję na zniszczenie tej nowotworowej narośli.

Izlen zarządza kontrolowanym przez Iuz północno-wschodnim krańcem lasu Vesve i zachodnim wybrzeżem jeziora Whyestil. Wysoka Kapłanka Halga (CZ kobieta człowiek Kap19 Iuza) z Większego Kościanego Serca jest tu władczynią. Nieludzkie siły Izlenu, dowodzone przez Panshaeka Nikczemnego (CZ mężczyzna człowiek Kap15 Iuza), walczą z elfami z Vesve i mieszanymi siłami Filidora Niebieskiego (ND mężczyzna człowiek? Cza20+), tajemniczego arcy maga, który pojawił się we Flanaess mniej niż dekadę temu. Filidora od Wielkiej Północnej Krucjaty rzadko widywano, ale osobliwe czary i konstrukty magiczne niewątpliwie przez niego stworzone sprawiają orkom wiele problemów.

Molag zarządza wschodnimi Rogatymi Ziemiami do rzeki Ritensy. Broni granicy z Furyondą, ale odniósł ciężkie straty podczas Wielkiej Północnej Krucjaty i jest wciąż atakowany w nieregularnych odstępach czasu.



Halga, Iuz i Null w czasie zabawy

W Molag przeważają hobgobliny i ludzie. Chociaż jest dalece zniszczony, wciąż ma silną obronę. Miasto posiada rozległy system podziemnych tuneli. Ulokowane jest na niskim wzgórzu trzy kilometry od rzeki Veng. Obecny wojskowy dowódca jest nieznanymi ze względu na wiele (często udanych) prób skrytobójstw dokonywanych przez Furyondian. Wysoka kapłanka Iuza Athlea (CZ kobieta człowiek Kap20 Iuza), która jest nominalnym władcą miasta i włości, pojawia się tutaj co roku, mimo prób jej zabicia.

Toporny Fort zarządza całymi Pustkowiami z wyjątkiem odległego wschodniego krańca. Oddziały (Rabusie Północy) złożone są przede wszystkim z ludzi i zorganizowane z grosskopfskich bandytów, którzy przybyli tu z Urwistych Wzgórz. Chociaż zostali przysłani, aby zwalczać pozostałych przy życiu Wędrowców i równinnych centaurów, ci źli bandyci ostatnio zaczęli przyjmować zwyczaj i taktykę Wędrowców Pustkowi oraz często atakują małe oddziały nieludzi z innych fortów. Toporny Fort, niegdyś duży otwarty obóz wojskowy, jest teraz otoczonym murami miastem z dużymi stadami bydła i koni oraz pewną liczbą przyległych farm. Miasto jest prawdopodobnie rządzone przez arcy maga Jumpera (CZ mężczyzna człowiek Cza19, iluzjonista) z Większego Kościanego Serca, ale ostatnio rzadko się on tu pojawia.

W Bandyckich Królestwach regionalnymi stolicami są miasta Grań Szczeliny, Hallorn, Rookroost i Stoink. Grań Szczeliny zarządza Szczeliną i Pustkowiami Szczelin, Hallorn zachodnimi Bandyckimi Królestwami, Rookroost obszarem między Szczeliną a Urwistymi Wzgórzami, a Stoink południowo-wschodnimi Bandyckimi Królestwami. Admundfort w 587 miało zostać regionalną stolicą Tarczowych Ziem, ale wyspa jest niemal zupełnie odcięta od imperium na skutek blokady szlaków wodnych.

W centrum Ojczyzny i Rogatych Ziem klimat jest jednakowo ponury. Niektórzy twierdzą, że to sam Iuz kontroluje tu pogodę, a jej ciemny charakter stanowi odbicie ducha tyranicznego półboga. Pokrywa chmur jest stałym utrapieniem, szczególnie podczas walki, ponieważ nieludzkie oddziały Iuza nie mają trudności z widzeniem po ciemku i z radością wykorzystują tę przewagę nad niewidzącym przeciwnikiem. Koncepcja litości obca jest niezliczonym wojownikom spod sztandarów Iuza. Dokładne liczby są niemożliwe do określenia, ale wiarygodne szacunki określają całkowitą liczbę żołnierzy pod rozkazami Iuza na trzydzieści tysięcy (głównie orków, ale również ogrów, hobgoblinów, ludzi, żywych szczątków). Nikt nie wie jak wiele demonów przetrwało Ucieczkę Czartów w 586 WR, w każdym bądź razie niewielu się pojawiło.

Las Fellreev stopniowo stał się ośrodkiem oporu przeciwko Iuzowi. Jednakże tutejsze frakcje są sobie wzajemnie wrogie i nie współpracują. Ludzkie, nie-

ludzkie i nieumarłe siły dawnej czczącej Nerulla Rogatej Społeczności zebrały się pod przywództwem Hierarchy Nezmajena (NZ mężczyzna człowiek Woj15). Niezależne bandy orków, grupki leśnych elfów, flamskich mieszkańców lasów, przybyli do lasów Wędrowcy i renegackie grupy bandytów są mniejszymi z leśnych oddziałów. Wschodnie Fellreev za Chłodnym Nurtem jest teoretycznie kontrolowane przez siły Iuza z Fortu Skagund, ale jest często napadane przez renegackich bandytów, w większości z dawnego „królestwa” Zielonej Twierdzy, gdzie czci się Olidamarę. Duże grupy leśnych elfów, ostatnio wzmocnione przez leśne plemiona Wędrowców, władają lasami na wschód od jeziora Awal. W końcu lotr licząc imieniem Dahlvier (NZ mężczyzna człowiek (nieumarły) Cza18) rządzi małym niezależnym obszarem między zachodnim Fellreev a jego południowo-zachodnią odnogą, po zachodniej stronie („Hrabstwo Dahlviera”).

Historia: W czasach Wicekrólestwa Ferrondu ziemie północne między rzeką Opicm a lasem Fellreev, na północy sięgające Czarnego Wrzosowiska, a na zachodzie Perrenlandii, były znane jako Północne Ostępy. Ten zbiór pomniejszych baronii był nominalnym wasalstwem wicekróla z Dyvers. Chociaż imperialne kroniki przedstawiają północ jako pokojowe ziemie usiane posiadłościami dobrodusznymi lordów, dowody historyczne wskazują, że był to region pozbawiony prawa, stanowiący schronienie dla bandyckich możnych, chcących uciec spod oka Rauxes i Dyvers bez pozbywania się swoich arystokratycznych tytułów. Do 479 WR obecność Furyondy na północy była praktycznie żadna. Szkoda, ponieważ właśnie w tym roku drobny szlachcic zostawił swe włości synowi podwójnego pochodzenia – Iuzowi, czarciemu pomiotowi człowieka, o którym szepotano, że ma domieszkę krwi demona.

W ciągu roku niepewne szeptu przerodziły się w krzyki terroru. Kimkolwiek czy raczej czymkolwiek był Iuz, z pewnością nie był człowiekiem, jego okrucieństwo i umiejętność zadawania cierpienia ludziom po prostu wydawały się nie mieć granic. Zanim wieści o jego czynach dotarły na południe, Iuz kontrolował trzy wasalstwa przyległe do jego pierwotnej posiadłości, a jego ambicje polityczne wcale się nie zmniejszyły. Król Furyondy Avras i jego północni margrabiowie błagali swoich południowych krewniaków o pomoc, ale padli ofiarą politycznych sprzeczek. W tym czasie Iuz podbił najbardziej wysunięte na zachód Bandyckie Królestwa, wyznaczając otoczone murem miasto Molag swoją „Letnią Stolicą”. Do 500 WR zdawało się, że niepowstrzymana moc Iuza zagrozi całemu Flanaess. Państwa na południu, takie jak Księstwo Uleku, sporządziły plany obronne na wypadek upadku Furyondy.

W 505 WR Iuz zniknął, nie zostawiając żadnych wskazówek co do miejsca pobytu. Gdy stało się jasne,

że ich potężny pan nie wróci, generałowie i doradcy Iuza, wszyscy niegodni zaufania i nikczemni, zaczęli walczyć między sobą o kawałki ziemi dla siebie (dodatkowo co jakiś czas pojawiali się „falszywi Iuzowie”, najczęściej ambitni iluzjoniści lub pomniejsze czarty omamieni iluzjami potęgi). Nawet jeśli królestwo upadało, legenda Iuza rosła. Orki z północnych krain, które znały Iuza od pokoleń swoich krótkich żywotów i nazwały go Dawnym, czciły go niczym boga, twierdząc, że jego dziwny wygląd jest niczym innym jak wcieleniem po wniebowstąpieniu. Wkrótce lojalni i oportunistyczni ludzie dołączyli do rozrastającego się kultu Iuza, ruchu wspomagane przez fakt, że kapłani Dawnego odkryli, że są wyposażeni w zdolności magiczne.

Władcy południa, z drugiej strony, wyrachowani generałowie i przeklęci ludzie stanowiący przyczółek najbliższy Furyondzie, z niepokojem obserwowali wzrost kultu Iuza. Już zdecydowali się czcić siły z niższych planów. W 513 WR oficjalnie oderwali się do kraju Iuza, obierając Moląg za swoją stolicą i umacniając kraj aż do wód rzeki Opicm. Południowi lordowie przybrali miano Rogatej Społeczności, prawdopodobnie dla uhonorowania swoich różnorodnych piekielnych władców.

Przez kolejne pół stulecia można było zaobserwować ogromną konsolidację władzy na zachodzie. Kapłani Iuza wyeliminowali wszystkich znaczących wrogów w stolicy Dorakaa i pozbyli się większości „niezależnych” lordów w całym kraju. Ustanowiono niestabilny pokój z Hierarchiami z Rogatej Społeczności, ale wciąż toczyły się sporadyczne potyczki ze zniechęconymi elfami z Vesve i dzikimi nomadami z północno-zachodnich równin. W 570 WR, powrócił Iuz, pojawiając się w Dorakaa jako bóg w ludzkim ciele. Tysiące tych, którzy byli „niewierni” (i jeszcze setki dla przykładu) zostały zamordowane na jego rozkaz jako znak, że był niezadowolony ze zmian, jakie zaszły podczas jego nieobecności. Ich resztki stworzyły podstawę Drogi Czaszek, makabrycznego szlaku ze stolicy do Wyjających Wzgórz.

W 582 WR próbując wzbudzić niepokój w thilonryjskich państwach barbarzyńców, Iuz wywołał Wojny o Greyhawk. Wraz z rozwojem wojen Dawny uzyskał znaczne zdobycze w Tenh, na ziemiach Rogatej Społeczności, w Bandyckich Królestwach, Tarczowych Ziemiach, Pustkowiach i w Furyondzie. Pod koniec wojen wojska Iuza kontrolowały dużą część północnego Flanaess. Mimo że imperium miało zastraszający niedobór żywności, czemu towarzyszyło zupełne załamanie linii zaopatrzenia, niewielu wierzyło, że zwykły traktat pokojowy powstrzyma wojska Iuza. Takie ustalenia nic dla niego nie znaczyły, ponieważ wiele jego wojsk było bezpośrednio dowodzonych przez potężne demony wezwane z Otchłani.

Użycie *Pastorału Rao* przez Kanonika Hazena z Veluny w 586 WR, miało dla armii Iuza straszliwe konsekwencje. Bez swoich potężnych przywódców, wielu pomniejszych nie ludzi i ambitnych ludzkich generałów próbowało zorganizować zamachy stanu na okupowanych terytoriach, nawet kiedy rebeliancy bandyci i miejscowi wykorzystali Ucieczkę Czartów do kontrataku na okupantów.

Jedynie groźba furyondzkiej inwazji podczas Wielkiej Północnej Krucjaty zjednoczyła skłócone frakcje Iuza, chociaż do 588 WR większość okupowanej Furyonda została stracona na rzecz sił Króla Belvora i Kanonika Hazena. Uwikłany obecnie w coś co Furyonda nazwała „stałym i niezmiennym stanem wojny”, Iuz skierował swą uwagę na południowo-zachodnią granicę, być może kosztem włości w Tenh, Pustkowi i dawnych Bandyckich Królestw. Mimo że pozbawione większości ze swoich demonicznych pomagierów, wojska Iuza wciąż są dużo liczniejsze niż należące do jego wrogów. Nie tylko podążają za Dawnym, ale czczą go, wierząc, że zawiedzenie swego piekielnego władcy byłoby nie tylko obrazą władcy, ale także ich boga.

Konflikty oraz intrygi: Strata większości czartów Iuza spowodowała obniżenie morale, rewolty i dezorganizację tego już chaotycznego reżimu. Sam Iuz kłopotuje się obecnie nad ostrzeżeniem uzyskanym od agenta ojca, Gra'zta: jeden członek Kościanego Serca chce zamordować Dawnego i zająć jego miejsce. Potężny Kult Dawnego obecnie mający swą siedzibę na Wzgórzach Abbor-Alz w pobliżu Hardby, szuka informacji na temat pobytu Lorda Robilara, który próbował zamordować Iuza po jego uwolnieniu z Zamku Greyhawk w 570 WR.

Jaskrawe Ziemie

Nazwa właściwa: Imperium Jaskrawych Ziem

Władca: Jego Wyrazista Magnificencja, Arcymag Rary, Monarcha Jaskrawych Ziem (NZ człowiek mężczyzna Cza20+)

Rząd: Dyktatura, kraj funkcjonuje jako poślednie miasto-państwo otoczone przez barbarzyńskie plemiona nomadów

Stolica: Brak stolicy, „imperium” administrowane jest z wieży Rariego na Spizowych Wzgórzach i przez dowódców wojskowych w placówkach na Jaskrawej Pustyni

Główne miasta: Ul Bakak (pop. 900)

Provincje: Jedno miasto oaza, wiele pustynnych nomadycznych plemion wokół Spizowych Wzgórz

Zasoby: Nieznane

System monetarny: Obecnie żaden, ale jakiś może zostać przyjęty w najbliższej przyszłości

Populacja: 26 500 – ludzie 79% (Fsob), krasnoludy 20% (wzgórzowe), inni 1% (głównie centaurzy)

Języki: Flański (pośród plemion), starosuelski (pośród plemion), dialekty bakluńskiego (Paynimowie)

Charaktery: NZ*, CN, N, CZ

Religie: Beory, Obad Hai, Pelor (pośród plemion), Geshtai, Istus (Paynimowie), różni bogowie gobliny (goblinoidy)

Sprzymierzenia: Nomadzi z Jaskrawej Pustyni

Wrogowie: Greyhawk, Księstwo Urnst, Krąg Ośmiu, plemiona z Abbor-Alz

Spojrzenie ogólne: Pośród Jaskrawej Pustyni, na urwistych szczytach Spizowych Wzgórz, samotna dumna wieża opiera się silnym jałowym wiatrom. W przeciwieństwie do szmacianych namiotów pustynnych wiossek, wieża ta została precyzyjnie wykonana z kamienia, z wierzchołkiem wykończonym okrągłą kopułą typową dla Bakluńskiego Zachodu. To wieża Rariego Zdrajcy.

Z tej wieży arcymag rości sobie pretensje do całej Jaskrawej Pustyni. Od stóp Abbor-Alz do skalistych brzegów Zatoki Mętnej, armie pustynnych nomadów, goblinoidów i najemnej jazdy zdobywają posłuszeństwo zwykłego ludu, zajmując każdą oazę w imieniu ich samotniczego przywódcy.

Jak wskazuje nazwa, Pustynia Jaskrawa oferuje strasznie nieprzyjemny klimat, z dniami w lecie, kiedy można ugotować posiłek bez pomocy ognia. Wieczory przynoszą ochłodzenie. Na bardziej umiarkowanych obszarach w pobliżu wybrzeża i wzdłuż północnych wzgórz istnieje, choć może nie kwitnie, kolorowe życie roślinne, a chorowite krzaczki i stuletnie sosny wiodą wątłą, żalostną egzystencję.

Przez Jaskrawą Pustynię nie wiedzie żadna droga. Ziemie bliższe do Abbor-Alz są skaliste i mniej piaszczyste niż właściwa pustynia, więc większość karawan omija serca kraju Rariego. Skąpy ruch z Urnst wiedzie przez Przełęcz Ostrze Noża, chociaż książę zabronił handlu z poddanymi arcymaga. Hardby nie jest jednak tak moralne. Mimo ścisłych rozkazów z Greyhawk despotriks z Hardby osobiście (choć potajemnie) zezwala na handel z wysłannikami Rariego w neutralnej miejscowości Ul Bakak, na wschodnim krańcu Przełęcz Hardby.

Wojska Rariego dowodzone są przez mężnego Lorda Robilara (NZ mężczyzna człowiek Woj20). Zasięg ich działań jest duży, szukają wrogów stanu, ochraniają emisariuszy do enklaw w Abbor-Alz lub sprwiają kłopoty miejscowymi plemionom i pustynnym centaurom, którzy ostatnio roszczą pretensje do rządzenia swymi suwerennymi terytoriami. Niepodległe i odludne krasnoludy z Abbor-Alz nie miały jeszcze kłopotów ze strony Rariego czy sił Robilara.

Historia: Korzenie zła na Jaskrawej Pustyni sięgają daleko w podłoże, pod targanymi wiatrem piaskami, aż do nieświętych ruin pradawnej cywilizacji. Resztki tych upadłych ludów, głównie flańskich nomadów, zaludniały tę pustynię przez wieki. Ponad dwa tysiące lat po tym jak istniały tu ostatnie miasta, grupka no-

madów podbiła dostatecznie duże terytorium lub urosła w wystarczającą siłę, żeby można było powiedzieć, że zbliżyła się do jakiejś formy państwowości.

Zmieniło się to w Żniwach 584 WR, z powodu katastrofalnych wypadków w mieście Greyhawk. Dzień Wielkiego Podpisywania miał być świętem kończącym trzy lata okrutnego konfliktu, który dotyczył niemal wszystkich narodów Flanaess. Zamiast tego dzień ten skończył się przedwcześnie wspaniałym pokazem niszczycielskiego magicznego ognia, który pochłonął budynek, w którym kilka godzin później miały mieć miejsce uroczystości.

Kiedy dym rozrzedził się, dwaj arcymagowie, Tenser i Otiluke, leżeli martwi. Trzeci, ciężko ranny Bigby ze Scant, twierdził, że skrytobójcą był ich dotychczasowy sprzymierzeniec, Rary, członek Kręgu Ośmiu. Rariego i jego współkonspiratora, przebiegłego Lorda Robilara nigdzie nie można było znaleźć, dodatkowo wieża Rariego znajdująca się w Lopolla, zniknęła również. Kilka miesięcy później ta dwójka i wieża pojawili się na Jaskrawej Pustyni.

Robilar prowadził swoich fanatycznie lojalnych ludzi od jednej pustynnej wioski do drugiej, systematycznie pokonując miejscowych władców i rekrutując ludzi do swojej wciąż rosnącej armii. Rary również sprowadził kilka band paynimskich jeźdźców z zachodu, którzy obiecali umrzeć chwalebną śmiercią w służbie maga, którego nazywali „Jeźdźcą”. Wczesne zwycięstwa przeciwko nieлюдziom i Tukom, najpotężniejszemu ludzkiemu plemieniu na pustyni, wzmocniło morale wojsk. Niewielu odważyło się otwarcie sprzeciwić tej potężnej sile.

Krok w krok za armią zmierzali niemoralni poszukiwacze przygód zatrudnieni przez Rariego. Ludzie ci, głównie mędrcy i zaklinacze, przeszukiwali pustynię, szczególnie uważnie przyglądając się pradawnym ruinom. Rary rzadko opuszczał swoją wieżę, ale wszyscy wiedzieli, że szuka jakiegoś strasznego i potężnego obiektu.

Siły Rariego urosły znacznie od 584 WR. Obecnie ponad dziewięćdziesiąt procent pustynnych nomadów uznaje zwierzchnictwo Monarchy Jaskrawej Pustyni. Pustynni centaurzy, którzy bezpośrednio po przybyciu Rariego byli neutralni, teraz stawiają opór wojskom Robilara. W 589 WR, Wódz Silny Łuk, wpływowy przywódca i duży zwolennik trzymania się z dala od konfliktu, został znaleziony martwy we własnej kwaterze. Chociaż dowodów było niewiele, młodzi centaurzy wezwali do partyzanckiej wojny przeciwko przybyszom z zachodu – plan ten spotkał się z niejakim odzewem.

Mimo ataków centaurów i niektórych upartych plemion, Rary kontynuował swe poszukiwania, często z frustrującymi konsekwencjami. Pod koniec 590, cała kompania najlepszych straży paynimskich i nomadzkich Robilara zniknęła, penetrując porzucone cmentarzysko. W odpowiedzi, Rary wysłał za zaginionymi

własną straż osobistą Lorda Robilara, czym tak rozłościł wojownika, że ten na tydzień opuścił swoją kwaterę i nie powrócił zanim własnoręcznie nie zabił starego niebieskiego smoka, który zastanawiał się nad sojuszem z arcymagiem. Tych dwóch wyjaśniło sobie różnice, ale wciąż istnieje między nimi napięcie.

Sugerowano, że nie wszystko tutaj jest tym, na co wygląda. Rary był sławny ze swoich działań w Kręgu Ośmiu i niektórzy z jego dawnych wspólników nie dają wiary, że sam mógł przejść na stronę zła. Wciąż jednak plotki, że były Arcymag Ket teraz zadaje się z potwrami, spowodowały, że dla większości rodziny i przyjaciół pozostanie on wiecznym zdrajcą.

Konflikty oraz intrygi: Tysiące mieszkańców pustyni cierpiało z rąk armii Rariego. Wielu obawia się, że wkrótce osiągnie on lub znajdzie to, czego szuka. Nieliczni wierzą, że przyniesie to korzyść wszystkim poza nim. Robilar, chociaż to złoczyńca, ma ciągoty do poszukiwania przygód i jest zmęczony odgrywaniem drugoplanowej roli w planach Rariego. Jeżeli istnieje jakaś droga do organizacji arcymaga, to wiedzie ona przez tego niegdyś towarzyskiego lorda Greyhawk.

Kamienna Twierdza

Nazwa właściwa: Kamienna Twierdza

Władca: Jego Najbardziej Ponura i Straszna Moc, Rhelt Sevvord I, Władca Kamiennej Twierdzy (CZ mężczyzna człowiek Woj20+)

Rząd: Niezależna monarchia feudalna z władzą dziedziczną, dowodząca czterema możliwymi atamanami (rządzącymi z miast) i czterema nomadycznymi wodzami plemiennymi, ze stałą armią dowodzoną przez rhelta (króla). Obecny rhelt jest charyzmatyczny i ma niemal dyktatorską władzę

Stolica: Velkstaad

Główne miasta: Bastro (pop. 1700), Kelten (pop. 2800), Purmill (pop. 1900), Velkstaad (pop. 2200 przed spaleniem, obecnie 700)

Provincje: Terytoria kontrolowane przez czterech atamanów i czterech wielkich wodzów plemiennych

Zasoby: Futra, kość morsów, srebro, klejnoty (I)

System monetarny: Pierścień (sz), krzepka pięść (ss), groźna pięść (sm), obecnie jest tu używanych wiele monet złupionych z Tenh

Populacja: 55 000 – ludzie 96% (FS), orki 2%, krasnoludy 1%, inni 1%

Języki: Dialekty flańskie, wspólny, chłodna mowa

Charaktery: CZ, CN, N

Religie: Erythnul*, Syrul, Beltar, Beory, Obad-Hai

Sprzymierzeńcy: Brak

Wrogowie: Iuz, Lodowi/Mroźni/Śnieżni Barbarzyńcy, Pale, orki w Gryfach

Spojrzenie ogólne: Oziębły klimat i brutalny reżim sprawiają, że Kamienna Twierdza jest jednym z naj-

surowszych państw na całym Flanaess. Zachodnie i północne granice Kamiennej Twierdzy przylegają do Morza Lodu, a południowe i wschodnie tworzą Gryfy i Skrzące Góry. Większość mieszkańców wie dzie życie na wpeł nomadyczne, przemieszczając się latem do północnej tundry, a jesienią na południe. Pozostała trzecia część ludności żyje w stałych osadach, głównie na zachód od Zmarzłej Rzeki. Główną cechą pożądaną przez ludzi w tym kraju długo była brutalna siła, a zdrada symbolem ich przywódców. Wszystkie graniczące z Kamienną Twierdzą państwa są jej wrogami. Państwo nie prowadzi handlu, a jedyną co eksportuje to wojna i w tym przoduje.

Wojska Kamiennej Twierdzy składają się z „Pięści”, oddziałów wojennych mających około 250 wojowników, piechurów bądź też kawalerzystów. Większość ciężkiej piechoty pochodzi z osad, podczas gdy mieszkańcy tundry i lasów są w większości członkami lekkiej piechoty i kawalerii. Rhelt Sevvord jest absolutnym władcą tych ludzi, a oddziały muszą słuchać jego rozkazów bez kwestionowania. Karą za niesubordynację jest powolna śmierć, jednakże rhelt zawsze nagradza lojalne oddziały łupami i pochwyconymi ludźmi. Jak dotąd, Sevvord Czerwonobrody utrzymał swój osobisty autorytet i stał się najważniejszą postacią w historii swego kraju od czasów samego Kamiennej Pięści. Wciąż jednak wielu uważa, że jego czas minął i czeka na przywódcę wystarczająco silnego, żeby go wyzwiał.

Historia: Kamienna Twierdza poczęła się jako Twierdza Kamiennej Pięści, teren wodza bandytów na ziemiach dawnej Feudalności Coltenów. Vlek Col Vlekzed, zwany Kamienną Pięścią, był bezlitosnym bandytą, wygnanym przez Wędrowców Pustkowi za swe wady i okrucieństwo, i wyruszył, aby przez kilka lat odkrywać obrzeża swej ojczyzny. Z czasem zebrał dużą grupę złych ludzi, grabiąc nawet jedno z dawnych Barbarzyńskich Królestw i uprowadzając większość jego ludności. Vlek przeprowadził ich poza Zatokę Białych Kłów, gdzie założył ufortyfikowane miasto Velkstaad. Coltenowie byli bardzo niespokojni z powodu jego obecności w ich kraju, ale Vlek przyrzekł rozejm i zaproponował negocjacje z ich przywódcami. Kiedy Coltenowie przybyli w umówione miejsce, wpadli w zasadzkę i zostali wyrznięci przez ludzi Kamiennej Pięści. Pozostała część terytorium Coltenów została zajęta, a Vlek przystąpił do rządzenia całością regionu.

Bezprawie Kamiennej Pięści przyciągało wyrzutków z wielu narodów, którzy powiększali szeregi jego zwolenników. Kamienna Pięść ustanowił Władztwo Twierdzy jako pozycję półdziedziczną, dostępną jedynie jego potomkom. Mieli oni możliwość rywalizacji w odbywającym się co dwa lata Sprawdzanie Sprawności w Walce, który określał pozycje potencjalnych pretendentów do wyzwania przywódców Twierdzy. Ogólny zwycięzca miał prawo wyzwalać Władcę

Kamiennej Twierdzy, a pokonani, którzy przeżyli, wstępowali do Pięści, gdzie ci co wypadli najlepiej w sprawdzianie, stawali się wodzami i przywódcami oddziałów wojennych. Lud Coltenów nie miał miejsca w tej hierarchii i wielu z nich uciekło do Lasu Hraak lub za Zatokę Wielkiej Foki i północne pasmo Skrzących Gór, aby mieszkać w Tundrze Taival, na ziemi Lodowych Barbarzyńców.

Ci, którzy nie mogli uciec, pozostali w służbie Kamiennej Pięści i jego potomków. Przez pokolenia, jednakże, powoli utworzyli konkurencyjną formę przywództwa, opartą na wyborze przez wojowników plemienia lub osady. Sprawdzian Sprawności w Walce doprowadził do śmierci tak wielu pragnących zostać przywódcami, że zaczęło brakować pretendentów. Twierdza podzieliła się pomiędzy popierających tradycję Kamiennej Pięści i tych pragnących wskrzeszenia Feudalności Coltenów. Każda ze stron miała wystarczającą liczbę zwolenników, żeby doprowadzić do wojny domowej. Sevvord Czerwonobrody, przebiegły Władca Twierdzy, zapobiegł takiemu obrotowi spraw, proponując własną formę rządów. Miał przyjąć tytuł rhelta, a pozycja jego, jak i te atamanów, miały stać się dziedziczne. Wodzowie każdego obszaru mieli wybierać przywódców wojennych, chociaż Sevvord pozostawił także Sprawdzian Sprawności w Walce jako test dla chcących służyć w wojsku rhelta.

Wojny o Greyhawk, które przyniosły tak wiele zła i zniszczenia dużej część Flanaess, rozpoczęły się tutaj, w Kamiennej Twierdzy. Naklonione przez oszustwo Iuza do krótkiego sojuszu z suelskimi barbarzyńcami, Pięści zwróciły się na południe, aby zaatakować starych wrogów z Tenh, i chociaż Suelowie szybko wycofali się z fałszywej konfederacji, wojska Sevvorda Czerwonobrodego przeszły przez Przejście Gromu i zdobyły nieprzygotowane miasto Calbut w Tenh. W mniej niż dwa tygodnie później padła również stolica Tenh, a księżę uciekł do Hrabstwa Urnst. Rhelt Kamiennej Twierdzy stał się teraz nadzorcą Tenh, jednakże z powodu potężnego i niemal niewykrywalnego uroku, jaki został na niego rzucony, znajdował się pod nadnaturalną kontrolą Iuza. Pozostał pod jego działaniem przez sześć lat, podczas których Kamienna Twierdza wciąż okupowała Tenh, raczej zniewalając, niż zabijając jego mieszkańców.

Mniej niż trzy lata temu, podczas okresu napaści Suelów na Kamienną Twierdzę, skończyła się magiczna przypadłość Sevvorda Czerwonobrodego. Nie rozumiejąc powodu, dostał ataku szału, który zabiłby słabszego człowieka. Zebrał Pięści z całego Tenh, rozkazując im najpierw zabić wszystkich kapłanów Iuza jakich tylko zdołali i wszystkich miejscowych jakich mogli szybko znaleźć, a potem wycofać się i powrócić do Kamiennej Twierdzy, zostawiając jedynie tylną straż w celu okupacji Calbut, Nevond Nevnend i ziem na północ od rzeki Zumkend. Jego wojsko odepchnęło

barbarzyńców z Kelten i zabezpieczyło przełęcz, a on sam powrócił do Velkstaad ze swą przyboczną strażą. Miasto było dymiącym zgłiszczem, jego mieszkańcy nie żyli bądź uciekli. Suelscy barbarzyńcy, których obwiniał za atak, nie pozostawili nikogo, kto mógłby opisać zamach. Zebrana grupa wojowników podążyła za śladami do niższych Gryfów, gdzie się urwały. Zdecydował, że Suelowie najwyraźniej uciekli przez góry z powrotem do domostw w Rhizji.

Rhelt Sevvord pragnie zemsty przeciwko Suelom, chociaż jego najbardziej nienawidzonym wrogiem jest były „sojuznik” Iuz. Velkstaad jest odbudowywane, umacniane i sprowadza się do niego wojsko. Kelten i Purmill są ważniejsze dla spraw w Kamiennej Twierdzy, szczególnie w świetle trwającej wojny z suelskimi barbarzyńcami. Okupacja Tenh, z wyjątkiem Calbut i Nevond Nevnend jest zakończona. Być może największe osiągnięcia pierwszego rhelta Kamiennej Twierdzy ostatecznie mają się ku końcowi.

Konflikty oraz intrygi: Powszechnie pragnie się odwetu na północnych barbarzyńcach za spalenie Velkstaad, ale siły Iuza są nawet bardziej nienawidzone. Iuz i kilku przywódców band wojennych podejrzewani są o spisek w celu przejścia kontroli na Kamienną Twierdzę. Wzrasta liczba morderstw przywódców oddziałów wojennych (przez ich towarzyszy).

Keolandia

Nazwa właściwa: Królestwo Keolandii

Władca: Jego Nieporównywalna Królewska Mość, Król Keolandii Kimbertos Skotti (PD mężczyzna człowiek Trp15)

Rząd: Feudalna monarchia z władzą należącą do dwóch lub więcej domów królewskich, które wywodzą się głównie z moźnych starożytnego Suelu oraz pewna liczba elfów, gnomów lub niziołków w Radzie

Stolica: Nirole Dra

Główne miasta: Cryllor (pop. 8400), Flen (pop. 11 900), Gradsul (pop. 49 400), Nirole Dra (pop. 25 000)

Prowincje: Ponad dwadzieścia większych i wiele mniejszych księstw, hrabstw, marchii, terytoriów i baronii

Zasoby: Artykuły żywnościowe, sukno, złoto, klejnoty (III)

System monetarny: [Standard keolandzki] gryfon (sp), lew (sz), orzeł (se), jastrząb (ss), jaskółka (sm)

Populacja: 1 800 000 – ludzie 75% (Sof), elfy 8% (w tym leśne 60%, wysokie 40%), gnomy 6%, niziołki 95% (lekkostopi), półelfy 2%, krasnoludy 1%, inni 1%

Języki: Wspólne, keolandzki, elfi, gnomi, niziołczy

Charaktery: PD, ND*, N, PN, CD

Religie: Heironeous, Phaulkon, Św. Cuthbert, Fharlanghn, Ehlonna, Lydia, Osprem, Zilchus, Kord, Xerbo, Norebo, Olidammara, elfi panteon, Trithereon

Sprzymierzeńcy: Marchia Gran, Sterich, państwa Uleku, Goeff (emigranci), Bissel

Wrogowie: Pomarj, Iuz, Szkarłatne Bractwo, nieludzie i giganty z Kryształowych Mgieł i z innych miejsc, Morscy Książęta (wszystkie frakcje), Celene (szczególnie nielubiana), Dolina Maga (podejrzewana)

Spojrzenie ogólne: Starożytna Keolandia, położona w dolinie Sheldomar, jest starsza nawet od Aerdu. Założenie Keolandii oznaczało narodziny pierwszego postmigacyjnego królestwa ludzkiego we Flanaess. Przez prawie milenium, ziemie keoickie rozpościły się od Gradsul na Lazurowym Wybrzeżu do Wietrznych Wrzosowisk na północy, między wielkimi rzekami Sheldomar i Javan na wschodzie i zachodzie. Ziemie te są jednymi z najbardziej prowincjonalnych i wiejskich obszarów w całym Flanaess, a większość z nich nie widziała wojny ani innego konfliktu przez całe stulecia. Klimat jest zwykle umiarkowany przez cały rok, a gleby centralnej doliny są bogate, pozwalając królestwu na uprawę wielkich ilości pszenicy, żyta i innych zbóż. Kraj ów nigdy nie był bogaty w minerały i być może z tego powodu zawsze prowadził obfity handel z sąsiadami, którym dostarcza podstawowe artykuły, takie jak żywność, w zamian za twardą walutę.

Ludzie potrafią być przyjaźliscy i szczerzy, ale głównie znani są ze swojej przesądnej natury, a szczególnie z ostrożności w stosunku do obcych. Lud, z wyjątkiem pewnych odosobnionych kręgów, takich jak szlachta, jest mieszaniną krwi suelskiej i oeridyjskiej. Flanowie wciąż żyją w małych enklawach na terenie królestwa, chociaż nie są już liczni w centrum i są raczej spychani na peryferie doliny. Używa się tutaj języka wspólnego, ale głównym dialektem jest keolandzki, mowa zwykłego ludu jest łatwo rozpoznawalna ze względu na akcent.

Przez większość historii Keolandii, jej mieszkańcom zabroniona była nauka magii, a jej praktyki dozwolone były jedynie tajemnym stowarzyszeniom i pewnym możnowładcom. Postronny obserwator może dostrzec niewiele śladów potężnej magii czarodziejskiej, jako że zwykli ludzie boją się praktyków magii. W królestwie obecnych jest wiele zakonów kapłańskich, ale religia nigdy nie była wiodącą siłą państwa.

Keolandia to prawdziwa monarchia, w której król rządzi dożywotnio i ma do swojej dyspozycji wielką władzę, ale oficjalnie rządem jest stała regencja. Kwestia sukcesji rozstrzygana przez możliwe domy zawsze leżała w kompetencji Rady Niole Dra. To ciało decyzyjne, złożone z główniejszych możnych oraz głów pewnych ważnych gildii i stowarzyszeń królestwa, ma w swej gestii dopilnowanie sukcesji i spraw związanych z założycielską kartą państwa. To właśnie karta założycielska, ustanowiona jakieś dziewięć stuleci temu, ustanawia prawa i obowiązki wszystkich mieszkańców kraju, bez znaczenia jakie mają pochodzenie. Lwi Tron, jak nazywa się w kraju urząd królewski,

obecnie jest w rękach Kimbertosa Skotti. Monarcha jest obelżony przez frakcje, które wciąż domagają się jego uwagi, dokonywania zmian lub decyzji, które często wchodzą w życie bardzo powoli. Większość z proszących to parowie królestwa, mający różne i często wzajemnie sprzeczne interesy.

W Keolandii istnieje ponad dwadzieścia politycznych prowincji. Główne z nich wymienione są tutaj wraz z ich stolicami i władcami.

Cryllor, Hrabstwo

Cryllor

Hrabia Ignas Manz (PN mężczyzna człowiek Woj16)

Dobre Wzgórza, Unia

Czarny Szczyt

Pierwszy Mówca Blaif Rinnar (ND mężczyzna gnom Woj6/Ltr2)

Dorlin, Księstwo

Zamek Dorglast

Diuk Ceridian II z Neheli (CN mężczyzna człowiek Cza7/Woj2)

Flen, Hrabstwo

Flen

Hrabina Allita Elgarin (N kobieta człowiek Kap5 Xerbo)

Gradsul, Księstwo

Gradsul

Diuk Luschan VIII z Rhola (PN mężczyzna człowiek Cza9/Woj2)

Las Topora, Baronía

Linnoden

Baron Anladon z Neheli (PD mężczyzna półelf Woj8/Cza2)

Niole Dra, Stolica królewska i Dystrykt

Niole Dra

Lord Burmistrz Pugnace Dillip (PN mężczyzna człowiek Ary6)

Nimlee, Hrabstwo

Craufield

Hrabina Lissen Rheyd (ND kobieta człowiek Kap8 Lydii/Woj2)

Solne Wrzosowisko, Wicehrabstwo

Seaton

Wicehrabia Cronin Secunforth (PN mężczyzna człowiek Woj4)

Sedenna, Marchia

Plampton

Margrabia Erlich Derwent (PN mężczyzna człowiek Woj11)

Szare Wzgórze, Baronía

Surowy Kamień

Baron Markos Skotti (ND mężczyzna człowiek Woj7)

Środkowa Łąka, Marchia

Środkowy Most

Margrabia Kharn (PN mężczyzna człowiek Woj3)

Historia: *Kronika Tajemnych Czasów* to zakazany przez keoicką koronę dziwny zbiór pism, który nigdy miał

nie istnieć. Niemniej jednak liczne apokryficzne kopie znajdują się w pewnych tajnych kolekcjach, włącznie z Wielką Biblioteką Greyhawk. Momentami liryczna proza książki opowiada o suelskich ocalańcach z Deszczu Bezbarwnego Ognia, rozpoczynając się w momencie gdy Slerotin, Ostatni Mag Mocy, wyprowadził dwańście plemion ze zrujnowanego kraju i zawiódł do doliny Sheldomar. Później księga opowiada jak Mag, bliski śmierci z wyczerpania, nawołuje najpotężniejsze domy szlacheckie, aby odsunęły na bok dzielące je niesnaski i połączyły się w celu stworzenia w dolinie nowego domu i życia w pokoju z jej mieszkańcami. Przepowiada, że pewnego dnia wspólnie z innymi możliwymi stworzą podstawy potężnego królestwa. Slerotin zachęca ich do szukania znaków i zwiastunów, i kierowania się nimi wedle uświęconej szlacheckiej tradycji. Następnie Ostatni Mag Mocy porzuca ziemskie pielesze, niknąc z gromem, który powala otaczające drzewa i rozrzuca je tak, że przybierają kształt runy wskazującej na północny wschód.

Historia odnotowuje, że zaledwie kilka lat po przybyciu do Flanaess, uchodźcy zaczęli walczyć między sobą i rozeszli się w różne strony, zapominając o słowach ostatniego maga. Potężna rodzina Zelrad podążyła na północny wschód, całkowicie opuszczając dolinę Sheldomar, żeby stworzyć coś, co później zostało Południową Prowincją Wielkiego Królestwa. Przekazy opowiadają również jak zły Dom Malhel dotarł do Ponurego Lasu i został pochłonięty przez własne zło w następstwie próby wezwania sił ziemi w celu wskrzeszenia Imperium Suelu. Inne grupy również cierpiały z powodu zrzędzeń losu, a inne przepłynęły się przez Lazurowe Morze i słuch o nich zaginął.

Pozostałe Domy Suelów walczyły z miejscowymi Flanami i licznymi niełudźmi w celu przejęcia kontroli nad resztą kraju, który był zdominowany przez niemal mityczne Imperium Vecny, znajdujące się na północy. Moźnowładcy z domu Rhola dotarli do Laurowego Wybrzeża, gdzie w – 368 WR założyli miasto Gradsul. Gdy zasiedlali ziemie południowego wybrzeża, możni z Neheli próbowali udać się do północnych dolin i podążając za słowami Ostatniego Maga, skierowali się na północny wschód. Potężny Seers, który był jednym z nielicznych wielkich uczniów Slerotina, którzy przeżyli kataklizm, doradzał przywódcom Neheli we wszystkich sprawach. Kilka lat po powstaniu Gradsul, założyli oni Nirole Dra. Kilka następnych lat przyniosło wiele zmian, jako że do doliny Sheldomar, po tym jak wielki wstrząs wewnętrzny zdawał się doprowadzić do upadku Imperium Vecny, wkroczyły z północy plemiona oeridyjskie. Oeridyjczycy byli pierwszymi ludźmi jakich napotkali Neheli i spotkanie to przebiegło pokojowo.

Keolandia została oficjalnie założona w roku 303 RO (–342 WR) jako unia między Neheli, Rhola i mniejszymi plemionami oeridyjskimi, które władaly dużymi

połaciami centralnych dolin między posiadłościami Suelów. Ten zbiór niepołączonych państweczek między rzekami Javan i Sheldomar stał się państwem po serii potyczek z Flanami. Nirole Dra została obrana stolicą, a pierwszy król, możny z Domu Neheli, był wybrany przez konsensus parów królestwa.

Do –242 WR Keolandia rozciągała się poza Dobre Wzgórza, była sprzymierzona z ich mieszkańcami i wkraczała w okres szybkiej ekspansji charakteryzującej się głównie pokojową aneksją nowych ziem i terytoriów. Wkrótce na zachodzie założono Sterich, a w –161 WR, wraz z rozszerzeniem północnej granicy królestwa poza miasto Shiboeth na Sierpowym Wzgórzu, Marchię Gran. Zakon Rycerzy Strażniczych otrzymał od księcia z Dorlinu to wasalstwo, aby strzec północnych granic. W –96 WR do królestwa włączono Yeomanry, a ich właściciele ziemscy dostali prawo głosu w radzie Nirole Dra.

Ekspansja Keolandii powoli skończyła się w połowie pierwszego stulecia WR, po śmierci Króla Malva II z Rhola. W 49 WR tron powrócił do Domu Neheli, gdzie pozostał przez prawie dwa stulecia. Nastąpił długi okres stagnacji Keolandii, w czasie którego kraj był zycziwym, a nawet sennym i introwertycznym państwem.

Z długiego snu Keolandia obudziła się podczas tak zwanej fazy imperialnej, która zaczęła się w końcu trzeciego stulecia WR. Kiedy ostatni król Neheli umarł bezpotomnie w 286 WR, letnie zebranie w następnym roku wybrało pierwszego od ponad dwóch stuleci króla z Rhola, Tavisha I. Tavish, diuk Gradsul, był dziedzicem swego domu i jego najbardziej wpływowym przywódcą. Był zdecydowany, aby aspiracje Keolandii równały się planom Aerdu i powstającej Furyondy, które to państwa zdominowały już sąsiadów Keolandii i jej rywali na północy i po drugiej stronie Morza Lazurowego.

Kiedy dwór Tavisha zebrał się w następnym roku w Nirole Dra, szybko wprowadził on do ospałego miasta atmosferę kosmopolityzmu i młodzieńczego dynamizmu. Król szybko zmienił kurs państwa i stworzył wielką armię. Przyspieszył budowę zamków granicznych i zniósł pewne zakazy dotyczące stosowania magii, które przez stulecia budziły sprzeciw Milczących z Samotnej Wieży.

Wczesne poczynania Tavisha zmierzały do zdobycia terenów znajdujących się już w zasięgu ręki za pomocą traktatów. W 289 WR siły keoickie wtargnęły na Przełom Fals, gdzie Rycerze Strażniczy założyli miasto Thornward jako północną placówkę mającą strzec i pobierać myto na szlakach handlowych między Imperium Bakluńskim a Furyondą. Choć z Bakluńcami z Ket odbyła się krótka potyczka, obyło się bez większych akcji. W 292 WR Tavish wynegocjował traktat mający sformalizować unię państw Uleku z Keolandią, co doprowadziło do ich ściślejszej współpracy z Lwim Tronem.

Keoiccy ambasadorowie dotarli nawet do Enstad, a odległe placówki były tolerowane w Celene i na jej fejskim dworze. Tavish uzyskał niemal zupełną konfederację doliny Sheldomar, od Kryształowych Mgieł aż do Morza Lazurowego.

Po śmierci Tavisha Wielkiego w 346 WR, na tron wstąpił jego najstarszy syn, Tavish II (zwany Czarnym Strażnikiem), co niechętnie zaaprobowała Rada Nirole Dra. W czasie lata 348 WR nowy król wygłosił, mimo obiekcji rady, swoją tak zwaną „Proklamację Dostatku Słońca”. W odezwie tej stwierdzał, że przeznaczeniem Keolandii jest sprawowanie władzy nad całą doliną Sheldomar i wszystkimi jej granicami. W ciągu kilku lat, armie Keolandii wkroczyły do zachodniej Veluny i odebrały Pomarj od księcia Uleku.

Bazując na poparciu uzyskanym dzięki zwycięstwom w Velunie, Tavish II szybko zagnał źle przygotowanych władców Ket aż do Wzgórz Tasman. W końcu 362 WR, zarządził rozszerzenie szlaku handlowego z Thornwardu do Molvaru i od Lopolli. Wcześniej, w tym samym roku, Yeomanry zamknęły swe granice przed Keolandią, wycofując swoje siły na znak protestu przeciwko „wojnom agresji”, a Celene wyrzuciła garnizony królewskie ze swojego obszaru. W ciągu kilku lat rozpoczęły się kampanie ketyckie. Następne trzy dekady były pełne walk i potyczek, które sprowadziły się do powolnego powrotu do Bissel.

Do roku 400 WR, siły Keolandii ostatecznie wycofały się do Thornwardu, umacniając Przełom Fals i czyniąc Bissel zachodnią granicą królestwa. Agresje Keolandii ustały na długo podczas panowania Księcia Luschana, nowego regenta, który nie umiał prowadzić wojen. W 414 stary regent zachorował i zmarł, a jego młody siostrzeniec przyjął imię Tavisha III. W 438 wybuchła Mała (czasami nazywana Krótką) Wojna z Furyondą, która zakończyła keoickie wpływy w Thornwardzie i na południu prawie do miasta Sierpowego Wzgórza, jako że Rycerze Jelenia zdobyli Bissel zanim Tavish III wzmocnił północną granicę. Wpływy Keolandii na północ od Marchii Gran zupełnie się skończyły.

Lwi Tron wciąż miał kłopoty na południu. W 433 WR zniknął w Amedio młodszy brat Tavisha III, dziedzic księstwa Gradsul, a wieści niosły, że stał się ofiarą piratów lub innej nieczystej gry. Stary monarcha usiłował odzyskać trochę godności, organizując z góry przegraną ekspedycję w celu odzyskania południa, zakończoną oblężeniem Zachodniej Twierdzy w 453 WR. W przedłużającej się bitwie z rebeliantami zginął sam Król Tavish III.

Ocalały syn króla został mianowany Tavishem IV i przejął tron natychmiast po śmierci ojca na polu walki. Zrozumiał, że katastrofalną politykę, która spowodowała rozłam w królestwie i skończyła się śmiercią braci i ojca, młody Tavish IV zmienił strategię kraju. Zawrócił z granic i rozwiązał siły ekspedycyj-

ne, wysyłając do domów ludzi, którzy przez całe życie nie pracowali na ziemi swych przodków. W 460 WR Liga Yeomanry została oficjalnie uznana za niepodległe państwo i wznowiono z nią stosunki. W 461 WR krainy Uleku i Celene przerwały oficjalne stosunki z Keolandią, a Ulek zyskał zupełną autonomię. Dwa lata później, widząc dla siebie okazję, pośledniejsi magnaci suelscy w Pomarj wyrzekli się swej lojalności wobec księcia Uleku i ustanowili swą stolicą Wysoki Port. Akt ten nie wywołał odpowiedzi zmęczonego wojną Nirole Dra.

W 488 WR przedwcześnie postarzały Tavish IV umarł bezpotomnie jako osamotniony i załamany monarcha. Lwi Tron przypadł dziedzicowi Domu Neheli, który natychmiast odwrócił uwagę od spraw międzynarodowych. Keolandia wkrótce powróciła do formy bardziej spokojnego, zadowolonego z siebie państwa, jakim była dwa stulecia wcześniej. Ten nagły zwrot doprowadził po kilku latach do izolacji, kiedy keoicki monarcha odmówił zaangażowania w Wojny Nienawiści, które wybuchły między państwami Uleku i niełudźmi z Lortmili i lasu Suss. Kiedy suelscy baronowie z Pomarj padli ofiarą druzgocącej inwazji na końcu konfliktu, ich błagania o pomoc dotarły do nagle nieświadomej biurokracji. Choroby i nieszczęście nawiedzały linię Neheli przez kilka następnych dekad do tak niepokojącego stopnia, że w końcu lat 550 stało się niepewne czy będzie ona mogła wystawić następcę starego Króla Trevlyana III, kiedy ten nagle odszedł w 564 WR.

Rada Nirole Dra rozpoczęła przedłużającą się debatę i podjęła zdumiewającą decyzję. Nowym królem stał się Baron Kimbertos Skotti z Szarego Wzgórza, mało znany lord tropiciel z niewielkiej prowincji w pobliżu Ponurego Lasu, o którego pokrewieństwie do tronu niewiele wiadano. Lashton z Szarego Wzgórza (PN mężczyzna człowiek Cza19), arcyomag cieszący się pewną złą sławą i wygórowanymi ambicjami, stał się nowym doradcą Królewskiej Rady w sprawach magii. Postrzegano go jako wyjątkowo wpływowego intryganta, być może niesłusznie, ponieważ królestwo było źle przygotowane do Wojen o Greyhawk i inwazji gigantów, które pustoszyły zachodnie ziemie od początku lat 580.

Ponieważ dwór ociągał się z wysłaniem posiłków, starając się zdobyć od proszących o pomoc dodatkowe koncesje, Keolandii nie udało się zażegnać katastrofy. Giganci z Kryształowych Mgieł zaatakowali państwa Geoffu, Sterichu i Yeomanry, rzucając te krainy w chaos. W 583 WR zakłopotany Król Skotti pośpiesznie podpisał Traktat z Nirole Dra. Sprzymierzył on Keolandię z jej sąsiadami w celu odparcia groźby ze strony niełudzkiej inwazji z Pomarj i Imperium Iuza na północy.

Mimo połowicznych prób pomocy obywatelom, na kraj spadła seria nieszczęść. Marynarka Lordostwa Wysp pod kontrolą Szkarłatnego Bractwa próbowała

zdobyć Gradsul w 584 WR. Inwazja została z wysiłkiem powstrzymana przez Księcia Luschana, który stracił ponad jedną czwartą wszystkich statków. W 588 WR Sterich został w końcu uwolniony po trzech latach wysiłków, ale koszt był zastraszający. We wczesnym 590 WR, siły Keolandii zaatakowały Twierdzę Morskich Książąt i zdobyły Zachodnią Twierdzę za pomocą czynu, który wielu uważało za ryzykancki. Kolejne starcia w Twierdzy oczekiwane są niebawem, chyba że wołania keoickich możnych z Rady Niole Dra o zaprzestanie pechowej południowej ekspedycji, skłonią Skottiego do wycofania swych sił.

Konflikty oraz intrygi: Związki między Keolandią a Księstwem Uleku są napięte z powodu sojuszu handlowego Księstwa z Lordostwem Wysp. Tak więc wsparcie dla kampanii Uleku w Pomarj pozostaje niewielkie. Diuk Luschan chce zbudować tuzin nowych fregat, by sprostać zagrożeniom morskim na Morzu Lazurowym, oraz pragnie zawrzeć sojusz z Żelaznymi Wrotami. Z Dorlin dochodzą plotki o przypadkach szaleństwa w pewnych rodzinach Neheli. Potwory pustoszą południową granicę.

Ket

Nazwa właściwa: Ket

Władca: Jego Znakomita Wspaniałość, Nadaid, Bejgraf Ket i Tarcza Prawdziwej Wiary (PN mężczyzna człowiek Woj10/Cza5 (wieszcz))

Rząd: Monarchia feudalna z władzą półdziedziczną, bejgraf musi udowodnić swe umiejętności w walce i przywódcze (cenione są również zdolności magiczne)

Stolica: Lopolla

Główne miasta: Lopolla (pop. 27 300), Molvar (pop. 16 000), Polvar (pop. 12 600), Faleur (pop. 13 500)

Prowincje: Cztery dzielnice usytuowane wokół głównych miast handlowych, dwa dystrykty leśne (kawałki Głogowego Lasu)

Zasoby: Srebro, miedź, klejnoty (I, IV)

System monetarny: Bastion (sp), wielka tarcza (sz), wóz (se), lanca (ss), ster (sm)

Populacja: 275 000 – ludzie 96% (Bos), krasnoludy (w tym wżgórzowe 70%, górskie 30%), niziolki 1%, inni 1%

Języki: Wspólny, starobakluński

Charaktery: PN*, N, PZ, CN

Religie: Al'Akbar, Mouqol, Fharlanghn, Geshtai, Istus, Xan Yae, inni bogowie bakluńscy

Sprzymierzeńcy: Paynimowie (czasami), Tusmici (czasami)

Wrogowie: Bissel, Veluna, Marchia Gran, Furyonda, Rycerz Strażniczy, Iuz (czasami), Zeif (czasami), Ek-bir (mniejszy)

Spojrzenie ogólne: Ket zajmuje tereny między południowymi Górami Yatil i Zaporowymi Wierchami, służąc jako przejście między Zachodem a Wschodem Flana-

ess. Gęsty Głogowy Las, przecięty pojedynczą arterią – Droga Irafa, zajmuje więcej niż połowę terytorium Ketu. Droga Irafa jest dobrze utrzymana i strzeżona przez wojska Ketu, stacjonujące w ośmiu stałych posterunkach wzdłuż szlaku. Leśna droga służy również jako granica między dwoma głównymi dystryktami Głogowego Lasu. W Ket ma swoje źródło rzeka Tuflik, spływająca ze Sztandarowych Wzgórz aż do Lasu Głogowego i skręcająca na północ do Lopolli, następnie rzeka skręca na południe i mijając Wzgórze Tusmańskie, dociera do leżących za nimi równin.

Północne i zachodnie obszary Ketu to obszar bardziej cywilizowany, z wieloma wasalstwami i mnóstwem wiosek. Północna granica zawiera część rozległego łańcucha górskiego Yatili. Ma tam miejsce duży ruch towarowy i okazjonalne konflikty z Perrenlandią. Kopalnie miedzi w Niższych Yatilach są głównym źródłem dochodów wschodniego Ket. Zachód to otwarta przestrzeń, zamknięta dopiero przez Wzgórze Tusmańskie, stanowiące niejasną granicę z Tusmitem. Miejsce plemiona Tusmanów są uparcie niepodległe, służąc nawet jednocześnie obu państwom jako najemnicy.

Własne siły wojskowe Ketu składają się z silnej piechoty wyposażonej w piki i kusze oraz cenionej średniej kawalerii. Wojska te są wysoko zdyscyplinowane. Kapłani Ketu wciąż są nieodłączną częścią hierarchii wojskowej, mimo utraty części prestiżu w ostatnich latach. Każda kompania ma własnego kapłana, a ketyccy żołnierze wciąż powinni wyznawać zasady Prawdziwej Wiary.

Obecnie najbardziej wpływowo w Ket są bakluńskie klany kupieckie. Ich władze są międzynarodowe i chociaż zasadniczo nie są przeciwne wojnie jako takiej, strata dóbr i rynków Flanaess w wyniku Wojen o Greyhawk jest wyjątkowo źle postrzegana. Kiedy terytoria zdobyte w czasie Wojen o Greyhawk zostały stracone po śmierci poprzedniego bejgraфа, kupcy wspierali decyzję porzucenia ich, pozostawiając jedynie Thornward jako miasto neutralne. Bejgraf Nadaid obecnie cieszy się pełnym poparciem kupców, chociaż musi równoważyć ich wciąż kapryśną lojalność z dominującym wpływem mułłów, których stosunek do niego jest w najlepszym wypadku letni.

Historia: Ket długo był skrzyżowaniem dróg między wschodem a zachodem, co poskutkowało mieszanią ludów i tradycji, ale dziedzictwo bakluńskie pozostało dominujące. Niedysyjsza prowincja Zeif, usytuowana wokół miasta Lopolla, we wczesnym trzecim stuleciu dostała się pod panowanie nomadycznej Bezwstydnej Hordy. Bej Lopolli uznał tych nomadów za swoich sprzymierzeńców, co pozwoliło mu na utrzymanie urzędu, ale nomadzi uznawali jedynie władzę swego wielkiego padyszacha. Przez pierwszą połowę czwartego wieku nomadzi płądrowali Ket, wykorzystując go również jako dobry punkt do wypadów na terytorium Veluny.

W połowie czwartego stulecia, Ket został zaatakowany przez siły Keolandii, które pokonały nomadów z pomocą najemnych kompanii łuczników z Ziemi Quag. Bej Lopolli również został pokonany. On i jego mała armia uciekła w Sztandarowe Wzgórzka, gdzie zorganizowano opór, który, mimo surowych warunków panujących na wzgórzach, rósł powoli zgodnie z dyscypliną Prawdziwej Wiary, aż udało się wypędzić keoickich pogan z Ketu.

Wódz Ketytów, Arpad, został pierwszym bejgrafem, rządzącym prawdziwie niepodległym państwem. Mułłowie Prawdziwej Wiary pełnili funkcje administracyjne, sędziowskie i wojskowe pod przywództwem bejgrafa, który został odznaczony honorowym mianem „Tarczy Prawdziwej Wiary”. W sprawach wiary uznawali ważność wielkiego mułły z Yatili, chociaż mułłowie ketyccy utrzymywali własną hierarchię.

Przez większość piątego stulecia WR, Ket żył w pokoju z sąsiadami, chociaż zdarzały się konflikty o granice z Bissel i potyczki z Paynimami. Niepokój mułłów wzbudziła rosnąca moc arcy maga Iggwilwy, a Ketyci, żeby powstrzymać jej wpływy, zawarli sojusz z górskimi krasnoludami niższych Yatili. Przymierze okazało się skuteczne i nawet zgon Iggwilwy nie zakończył współpracy między krasnoludami a ludźmi z Ket.

Dekady poprzedzające Wojny o Greyhawk były dla Ketu korzystne, ale we wczesnej fazie konfliktu bejgraf zezwolił swoim armiom na walkę w centralnym Flanaess. Widząc okazję uzyskania kontroli nad historycznym rywalem z Bissel, Bejgraf Zoltan zdecydował się na sprzymierzenie z Iuzem Dawnym. Zrobił to bez zgody mułłów, ale początkowe sukcesy przymierza były tak oszałamiające, że ich protesty zostały uciszone. Pierwsze oznaki niepowodzenia nastąpiły zaraz po nowym zwycięstwie, kiedy margrabia Bissel zdecydował się popełnić rytualne samobójstwo zamiast służyć Zoltanowi. Czyn ten upewnił wszystkich, że żaden Bisselita nie będzie dobrowolnie służył bejgrafowi i wywarł podobny efekt na niektórych, będących żołnierzami Zoltana.

Bejgraf Zoltan został zamordowany w ciągu czterech lat od pierwszej okupacji Bissel. Znaczący był fakt, że mułłowie podjęli decyzję o niewskrzesaniu go. Polityczne skutki tego wydarzenia dla Lopolli były znaczne. Gdy w kraju wybuchła walka o władzę, wojska zostały wycofane z Bissel, a Ket zagroziła wojna domowa. Nowy bejgraf uzyskał władzę dzięki stworzeniu koalicji wielu dowódców wojskowych i znacznej mniejszości kleru. Z finansowym wsparciem Mouqollad koalicja ustabilizowała rząd i granice Ketu. Polityka bejgrafa Nadaida jest nowoczesna, więc ma on niewielkie poważanie wśród kleru. Mułłowie domagają się prawa do nadzorowania jego rządu, by zapewnić, że jest on prawowitny. Nadaid ma niewielki wybór i musi się na to zgodzić. Wynik jest jeszcze niepewny.

Konflikty oraz intrygi: Pewni twardogłowi mułłowie chcieliby przejąć władzę wojskową. Dwór próbuje dowiedzieć się od obecnego bejgrafa czegoś na temat jego niegdysiejszej współpracy z arcy magiem Rarym. Bandyty dokuczają południowemu Głogowemu Lasowi. Rebelianci są aktywni we wschodnim Kecie (dystrykt Flawur) i rzekomo wspierani przez Rycerzy Strażniczych.

Lodowi Barbarzyńcy

Nazwa właściwa: Królestwo Crusków

Władca: Jego Najsrozsza Królewska Mość, Lolgoff Niedźwiedźwłosy, Król Crusków, Fasstał całej Suelii (CN mężczyzna człowiek Bbr15)

Rząd: Niepodległa monarchia feudalna z władzą dziedziczną, jednak posiadająca niewielką władzę nad jarłami, którzy nie są od siebie zależni, król kontroluje obszar wokół stolicy i farmy w odległości 50 – 75 kilometrów

Stolica: Glot

Główne miasta: Glot (pop. 5100), Jotsplat (pop. 3200)

Prowincje: Siedemnaście jarlstw (pięć wokół Jotsplat), ponad trzydzieści mniejszych włości i Glot (domena królewska)

Zasoby: Futra, miedź, klejnoty (I), rzadkie drewna (czarne drewno, nieeksploatowane)

System monetarny: Kronar (sz), półkronar (se), linnurum (ss), więz (sm)

Populacja: 158 800 – ludzie 96% (S), krasnoludy 2% (w tym górskie 65%, wzgórzowe 35%), niziołki 1% (krzepy), inni 1%

Języki: Chłodna mowa, wspólny, krasnoludzki

Charaktery: CN*, N

Religie: Kord, Llerg, Norebo, Xerbo, Vatun

Sprzymierzenia: Śnieżni Barbarzyńcy (czasami)

Wrogowie: Morscy Baronowie, Kamienna Twierdza, Północne Królestwo, Szkarłatne Bractwo, Lodowi/Śnieżni Barbarzyńcy (czasami), Ratik (czasami)

Spojrzenie ogólne: Północne i wschodnie nadbrzeżne obszary Półwyspu Thillonryjskiego to ziemie Lodowych Barbarzyńców lub Crusków. Kraj ich jest najbardziej mroźnym i surowym ze wszystkich barbarzyńskich królestw Suelów, ale te warunki pomogły wzmocnić ich niepodległość. Zamieszkujący nadmorskie miasta i górskie osady polują, łowią ryby i łapią wieloryby. Istotna jest budowa statków jak również piractwo, z sezonowymi wypadami na południe, przynoszącymi zarówno bogactwo, jak i sposobność do walki, którą barbarzyńcy kochają.

Ich wojsko składa się głównie z oddziałów średniej i ciężkiej piechoty dowodzonych przez miejscowych jarłów. Dowódcy statków przewożą załogom morskich wojowników, zebranych z tej samej piechoty, którzy służą jako wiosłarze na morzu i wojownicy na lądzie. Zazwyczaj uzbrojeni są w miecze

lub topory, noszą kolczugi i żelazne hełmy oraz okrągłe tarcze, ulubione przez wszystkich suelskich barbarzyńców. Kawaleria nie jest obca w zachodniej tundrze, ale niewielu Lodowych Barbarzyńców jest mieszkańcami tundry, z których większość ma flańskie pochodzenie i spokrewniona jest z Coltenami z Kamiennej Twierdzy. Nie służą jako wojownicy Cruskom, zamiast tego płacą daninę lokalnym panom suelskim za pozostawienie ich w spokoju.

Sami Cruskowie są czystymi Suelami, a Chłodna mowa jest ich narodowym językiem. Chociaż zawsze byli najmniej liczną grupą barbarzyńców suelskich, ich linia królewska jest najstarsza. Król Crusków posiada tytuł „Fasstała całej Suelii”, wskazujący na jego przewagę nad innymi suelskimi możnymi i dający mu prawo wydawania rozkazów każdemu z nich. Politycznie rzecz biorąc, wszystko to ma niewielkie znaczenie praktyczne, ponieważ nie ma on siły, żeby wdrożyć swoje decyzje. Jednakże niektórzy mówią, że władza ta fasstalowi Suelii została przekazana przez boga Vatuna, Kiedy Vatun przebudzi się, całkowita władza będzie przywrócona fasstalowi, a pod jego przywództwem powstanie nowe barbarzyńskie imperium.

Historia: Historia Crusków jest na dobrą sprawę podobna do historii wszystkich barbarzyńców suelskich. Wypędzeni ze swoich domostw przez Deszcz Bezbarwnego Ognia i przebudzenie Piekielnych Pieców, ich przodkowie wkroczyli do Flanaess jako ludzie bez żadnego ostatecznego celu. Przez lata wojny z walecznymi Oeridyjczykami, zepchnięto ich na samą krawędź Flanaess, ale przetrwali nawet na tych niesprzyjających ziemiach. Jako lud, zawsze odróżniali się od wysokiej kultury cywilizowanych Suelów. Uważano ich za ledwie za motłoch, z prymitywnym dialektem i bez magii. Na północy stali się silnymi władcami własnego kraju, z którego nigdy nie mieli zostać usunięci. Tak więc nazywali go *Rhizja*, co oznacza nieruchomy.

Również siebie Suelowie nazywali imionami z Chłodnej mowy: Cruskowie, Klany Lodowe, ci, którzy są najbardziej szlachetni i odważni, Schnajowie, Klany Śnieżne, ci, którzy są najbardziej liczni i silni oraz Fruztowie, Klany Mroźne, ci, którzy są najlepszy w obronie i pierwsi w ataku. Walczyli między sobą przez długie lata zanim Vatun leży zamarznięty, ale zawsze łączyli się przeciwko zewnętrznym zagrożeniom. Schnajowie do perfekcji opanowali sztukę budowania łodzi, a Fruztowie znajdowali dla barbarzyńców przeciwników, z którymi można walczyć i plądrować. Cruskowie wielokrotnie przyłączali się do kuzynów podczas takich wypadów, szczególnie ciesząc się z możliwości walki przeciwko swoim ulubionym rywalom, Morskim Baronom z Aerdu.

Zwycięstwa i porażki, tak właśnie wyglądało życie barbarzyńskich Suelów przez setki lat. Ich wolność nie zmniejszyła się, ale została subtelnie zagrożona kilka dekad temu. Na dworach barbarzyńców doszli do

głosu przybysze z południa. Nazywając siebie Braćmi Szkarłatnego Znak, podawali się za krewniaków Fruztów, Schnajów i Crusków. Przez krew może byli spokrewnieni, chociaż odległe – ale, duchem byli takimi samymi przebiegłymi manipulatorami, jak ci, co chcieli panować nad przodkami północnych Suelów. Przybyli z opowieściami o straconej chwale rasy suelskiej i o jej zrujnowanym imperium. Wywiedli pochodzenie Crusków od Domu Imperialnego, szlachetnego i lojalnego pomocnika ostatniego suelskiego imperatora.

Stary Król Cralstag dobrze znał swoich przodków, którzy byli niewolnikami lub łajdakami, ale nigdy pupilkami imperatora, od którego na odległość czuć było magię. Tak więc powiedział Szkarłatnemu Bractwu, co sądzi o ich słowach. Dlatego też Bractwo wkrótce go zamordowało – nie za pomocą ostrza czy siły ramion, ale za pomocą trucizny w napitku.

Bratanek króla, Loggoff, znał osąd starego króla i sposób jego śmierci. Kiedy sprowadzono Braci przed jego oblicze, ci wychwalali zmarłego króla pod niebiosa i uśmiechali się. Loggoff również się śmiał, rozcinając ich na kawałki mieczem starego króla, tak aby uhonorować Cralstaga czynami, a nie słowami. Jako król i fasstał, Loggoff orzekł, że w królestwie Crusków, Bracia Szkarłatnego Znak otrzymać mogą jedynie śmierć.

Od czasu Wojen o Greyhawk, Cruskowie nie słyszeli wiele o Szkarłatnym Bractwie, chociaż pojawiły się plotki, że bracia są obecni pośród Fruztów. Terytorialne dysputy z Kamienną Twierdzą, które poprzedziły wojny, ostatecznie rozstrzygnęły się trzy lata temu, kiedy połączone wojska Crusków i Schnajów wtargnęły do wschodniej twierdzy. Nie udało im się przejść miasta Kelten, ale Cruskowie wzmocnili swą kontrolę nad Tundrą Taival.

Konflikty oraz intrygi: Królewska nienawiść do Szkarłatnego Bractwa wzrasta, podobnie jak nieufność w stosunku do Mroźnych Barbarzyńców. Kamienna Twierdza oskarża Lodowych Barbarzyńców o zaatakowanie Velkstaad. Istnieją potajemne porozumienia między Śnieżnymi i Lodowymi Barbarzyńcami co do wypadów przeciwko Morskim Baronom i być może Lordostwu Wysp.

Lordostwo Wysp

Nazwa właściwa: Lordostwo Wysp

Władca: Jego Egzaltowana Wysokość, Książę Frolmar Ingerskatti z Duxchan, Lord Wysp, Utrapienie Fal (N mężczyzna człowiek Woj12)

Rząd: „Niepodległa monarchia” (księstwo) będące właściwie marionetką Szkarłatnego Bractwa, które decyduje w większości spraw wojskowych, prawnych, religijnych i ekonomicznych. Książę ma realne, lecz ograniczone uprawnienia, oddziałując na decyzje Bractwa tylko dzięki sile własnej charyzmy i mądrości

Stolica: Sulward

Główne miasta: Duxchan (pop. 8900), Mahan (pop. 4100), Sulward (pop. 7200)

Prowincje: Siedem wysp, każda ma własnego możnowładcę: Księstwo Diren (stolica: Sulward), Księstwo Ansabo (stolica: Duxchan), Księstwo Ganode (stolica: Mahan), Hrabstwo Jehlum, Hrabstwo Mirim, Hrabstwo Ludy i Baronía Temil

Zasoby: Rzadkie gatunki drzew, przyprawy, materiały do budowy statków

System monetarny: Wielka kotwica (sp), słoneczny statek (sz), delfin (se), trójząb (ss), muszla (sm)

Populacja: 266 000 – ludzie 79% (Soz), elfy 9% (wysokie), niziołki 5%, krasnoludy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, starosuelski, elfi, niziołczy

Charaktery: N, CN, NZ*, PZ, CZ

Religie: Osprem, Xerbo, Norebo, Syrul, Wee Jas, inni bogowie suelscy

Sprzymierze: Szkarłatne Bractwo

Wrogowie: Morscy Baronowie, Żelazna Liga, Wyspy Lendore (podejrzewane), Ahlissa (podejrzewana)

Spojrzenie ogólne: Lordostwo Wysp to zbiorowa nazwa nadana grupce wyspiarskich państw przy południowo-wschodnim wybrzeżu Flanaess. Te siedem wysp oddziela Morze Aerdyjskie od cieplejszych wód Morza Oljatt i różni się rozmiarem od niemal równej powierzchni największej z wysp Lendore, do małej mającej zaledwie czterdzieści pięć kilometrów w szer. Klimat wysp jest bardzo tropikalny, a niepozwalające oddychać gorąco i wilgotność panują niemal przez cały rok, poza miesiącami późnego lata, kiedy nadchodzą wielkie sztormy z Oljatt. Powierzchnia wysp, z wyjątkiem wulkanicznych szczytów znajdujących się w środku większości z nich, pokryta jest gęstym tropikalnym lasem. Lasy te są bogatym rezerwuarem egzotycznego życia zwierzęcego i roślinnego, które utrzymuje gospodarkę wysp, a ich eksport na ląd jest głównym źródłem twardej waluty. Na terenach uprawnych w pobliżu portów znajdują się plantacje trzciny cukrowej, ananasów i kawy. Wyspy te są także jednym z kilku miejsc, gdzie rosną rzadkie gatunki drzew, jak na przykład małoń, heban i tek, które są wysoce cenione na kontynencie. Ponieważ Lordostwo strzeże szlaków między głównym lądem Flanaess a cieśniną Tilva jak i wybrzeżami mitycznej Hepmonalandii, duża część dochodów pochodzi z podatków nakładanych na statki płynące przez miejscowe wody.

Wyspy te przez stulecia były zarządzane przez aerdyjskiego księcia ze stolicy Sulwardu. Trzy największe wyspy to Diren, Ansabo i Ganode. Każda jest wielkości małej prowincji na stałym lądzie i razem stanowią miejsce zamieszkania większości populacji wysp. Ansabo i Ganode były zarządzane przez diuków od momentu ich założenia, a ich lordowie podlegali jedynie księciu Diren w Sulwardzie. Najmniejsza wyspa, usytuowana między Diren i Ganode, to Te-

mil. Traktowana jest jako mała baronia podległa lordowi Diren, podobnie jak inne mniejsze dystrykty wyspy, do których należą liczne baronie podległe księciu. Trzy średnie wyspy znajdujące się jedna po drugiej na wschodnim wybrzeżu Diren, znane są jako Jehlum, Mirim i Luda. Wszystkie trzy są zarządzane przez hrabiów, którzy są blisko związani z dworem w Sulwardzie. Luda, wyspa położona najbardziej na północy, jest najbliższa Lendorom, a jej wschodnie wybrzeże wyznacza granicę między elfim królestwem a Lordostwem Wysp. Wszystkie sprawy państwowe znajdują się w gestii dworu w Sulwardzie.

Ów łańcuch wysp niemal od tysiąca lat był zamieszkały przez Suelów i rasa ta pozostała dominującą częścią populacji, głównie na Ansabo i Ganode. Duże liczby Oeridyjczyków przybyły na wyspy dopiero w kilku ostatnich stuleciach, najwięcej jest ich na Diren i mniejszych wyspach Jehlum, Mirim i Ludy. Żyje tu dużo Olmów i ciemnoskórych mieszkańców Hepmonalandii, ale status ich jest niski i często są zniewoleni, pracując na plantacjach nieprzyzwyczajenie bogatej szlachty. Niewolnictwo stawalo się coraz ważniejsze dla ekonomii wysp wraz z pojawieniem się w kręgach władzy Szkarłatnego Bractwa. Sulward, domniemana stolica, to małe miasto portowe, które wciąż ma silny aerdyjski charakter, ale Duxchan na wyspie Ansabo jest od niego większe i czysto suelskiego pochodzenia. Centra władzy i handlu stopniowo od półtora stulecia przenoszą się do tego drugiego, od kiedy wyspy ogłosiły swą niezależność od Rauxes w 447 WR. Ruch przez Lordostwo Wysp zmniejszył się znacznie w ostatnich latach, a chociaż nie jest niemożliwy, może być niebezpieczny dla tych, którzy są znani z otwartego sprzeciwu wobec Szkarłatnego Bractwa, w szczególności dla mieszkańców Sunndi i Żelaznych Wrót.

Historia: Wraz z ekspansją Aerdów na południe do Sunndi, udało im się zdobyć kontrolę nad całym wybrzeżem Solnoru, od Przepastnego Bagniska na południu do Drogi Drewna na północy. Z dominacją nad lądem przysłała chęć dominacji nad szlakami morskimi, które miały wkrótce stać się głównym środkiem transportu i handlu między odległymi końcami Wielkiego Królestwa. Nadkrólowie skolonizowali wyspy w pobliżu zachodniego wybrzeża Flanaess, ale na ich drodze stanęli flañscy i suelscy mieszkańcy tych wysp, którzy przez stulecia kontrolowali je i otaczające wody. W większości przypadków nie byli oni dla Aerdów wymagającymi przeciwnikami i wyspy Morskich Baronów zostały szybko zajęte. Żadna z tych morskich potęg nie była silniejsza niż Duxchanerowie z Morza Oljatt. Ci piraci, będący zmorą południa, posiadali twierdzę kontrolującą ruch przez południowe cieśniny i z łatwością najeżdżali przybrzeżne miasta.

W następstwie szczególnie strasznego ataku na Pontyler, w czasie którego podpalono port, Nadkról Erhart II

zdecydował położyć kres grabieży. W 166 WR rozkazał połączonym siłom Wielkiego Królestwa złamać potęgę Duxchanerów. Sprowadzono przeciwko nim młodą, ale potężną flotę Morskich Baronów starego Barona Asperdy, dowodzoną przez Lorda Admirała Aeodoricha z Domu Atirr, który był wtedy uważany za najlepszego kapitana marynarki na świecie. Jako bazę operacji przeciwko tym południowym wyspom specjalnie dla aerdyjskiej floty zbudowano miasto Dullstrand. W ciągu dwóch lat ostrych bitew na Morzu Aerdyjskim, Atirr i jego armada, której towarzyszyli magowie i potężni kapłani, ostatecznie pokonała Duxchanerów i ich sprzymierzeńców w Bitwie w zatoce Ganode. Wygrana ta przyniosła aerdyjskiemu admirałowi wielką sławę i szacunek i w końcu po kilku latach otrzymał on tron Północnej Prowincji. Najbardziej zaciekli z ocalałych suelskich piratów uciekli do portu Ekuł na Kolczastym Grzbiecie płaskowyżu Tilvanot, ale przestali być liczącym się czynnikiem. Wielka liczba Aerdów zasiedliła wyspy, zakładając Sulward jako stolicę, jednakże populacja pozostała w dużej części suelska, w szczególności na Ansabo i Ganode, gdzie miejscowi lordowie suelscy należeli do rządu królestwa. Lord aerdyjski został mianowany księciem nowego kraju i miał być odpowiedzialny przed herzogiem Południowej Prowincji, ale otrzymał prawo dowolnego podziału wysp na prowincje i przydzielenia ich swej rodzinie.

Przez kilka następnych stuleci lordowie wysp bogacili się niezmiernie, czerpiąc zyski z handlu, który płynął przez ich wyspy, a którego część należała do herzoga Południowej Prowincji. Duxchanerowie z księstwa Ansabo, drugiej co do wielkości wyspy łańcucha, postrzegani byli jako piraci, ale trzymano ich pod kontrolą. Nauczyli się cenić handel i tylko okazynie walczyli z Morskimi Baronami. Sytuacja zmieniła się podczas Zamętu między Koronami, kiedy całe Południe wystąpiło przeciwko Malachitowemu Tronowi. Ivid I z Domu Naelax zmusił południowych książąt do podporządkowania się, ale postęпки nowego herzoga Południowej Prowincji, do których zaliczało się zatrzymanie statków Lordostwa w mieście Prymp, doprowadziły do tego, że lordowie wysp ogłosili niepodległość wraz z innymi państwami. Książę Wysp dołączył w 448 WR do Żelaznej Ligi, zapewniając morskie wsparcie i ochronę ruchu między Żelaznymi Wrotami, Onnwalem i ich sojusznikami w Nyrondzie. Czyniąc to, lord Diren musiał współpracować z lordami na pozostałych wyspach, dając im w następnych latach dodatkową władzę i większą autonomię.

Nadkról w Rauxes szybko wydał rozkazy Morskim Baronom, uznając statki Lordostwa za cele dla każdego aerdyjskiego statku. Ostatnie półtora stulecia widziało wiele bitew między tymi dwiema morskimi potęgami, z których największa odbyła się w 572 WR. Duxchanerzy i ich suelski książę rośli w siłę i w końcu,

kiedy wewnętrzne sprzeczki między oeridyjskimi lordami Dineru spowodowały, że nie wystawili oni następcy w 564 WR, nowym księciem został Latmac Ranold z Duxchan. Zajął on bardziej prowokacyjne stanowisko pośród lordów Żelaznej Ligi, popierając otwarty konflikt z Wielkim Królestwem zamiast negocjacji i podstępów. Ranold rozbudował marynarkę Lordostwa i zaczął prześladować szlaki żeglugowe Wielkiego Królestwa, podobnie jak to robili jego przodkowie stulecia temu. Doprowadziło to jednak do Bitwy o Medigę w 572 WR, w której Duxchanerzy odnieśli z rąk Morskich Baronów najbardziej dotkliwą porażkę. Akcja ta nie zyskała przychylności i poparcia Żelaznej Ligi, a klęska bardzo osłabiła Księcia Ranolda. W miarę jak lord starzał się, wydawał się tracić ścisłą niegdyś kontrolę nad wyspami.

Podczas Wojen o Greyhawk, lodowaty Latmac Ranold został gwałtownie usunięty, a jego miejsce zajął niemal anonimowy następcą. Lordostwo Wysp szybko stało się wylęgarnią intryg. Nowy książę, mało znany suelski lord Frolmar Ingerskatti z Ganode, natychmiast wycofał Lordostwo z Żelaznej Ligi i przystąpił do użyczenia swej marynarki na potrzeby Szkarłatnego Bractwa, łącznie z blokadą cieśniny Tilva, która trwa po dziś dzień. Dla większości jest jasne, że Ingerskatti jest jedynie marionetką Szkarłatnego Bractwa, ale nic nie można zrobić, ponieważ bracia są doskonali w umieszczaniu swoich przedstawicieli na kluczowych pozycjach w państwie, zamieniając, jeśli to możliwe, Oeridyjczyków na Suelów. Większość Ansabo, Port Sulwardu i cała wyspa Ganode są obecnie pod ich kontrolą.

W 584 WR Ingerskatti użył swej floty do sterroryzowania portów na Morzu Lazurkowym, na początku próbując bezskutecznie najechać Gradsul, a później tropiąc statki Żelaznych Wrot, które postrzegał jako swego największego wroga. W 590 WR wybuchła morska wojna między wolnymi portami Morza Lazurkowego i Lordostwem Wysp. Statki Żelaznej Ligi i Gradsul atakują te należące do Lordostwa, szczególnie jeśli wiozą niewolników lub towary z i do Morskich Książąt lub Pomarj. Ingerskatti wygrał z desperackim księciem Uleku, zdobywając port w Gryrax. Ostatnio, przeciwko Lordostwu Wysp i Szkarłatnemu Bractwu formuje się przymierze państw Morza Lazurkowego, a widok fregaty z barwami księcia Nalerie (z Ahlissy) przebywającej na początku 591 WR w Gradsul, powinien dać Lordostwu do myślenia.

Konflikty oraz intrygi: Wielu lordów wysp jest zirytowanych rządami królestwa, mimo że zwiększa to szansę na odegranie się na starym wrogu, Morskich Baronach. Pewni baronowie oeridyjscy, jak również hrabiowie Jehlum i Ludy skrycie popierają Żelazną Ligę i spotykają się w ukryciu na Temil. Na Ganode został odkryty mithril. Lendoriańskie statki z elfimi załogami w ciągu pół roku zatopiły trzy okręty

Lordostwa (fakt, o którym publicznie nie wiadomo). Powody ich ataku są nieznanne.

Marchia Gran

Nazwa właściwa: Marchia Gran

Władca: Jego Najbardziej Zdecydowana Wielkość, Magnus Vrianian, Komendant Marchii Gran (PD mężczyzna człowiek Cza9 wywoływacz Kap3 Heironeousa)

Rząd: Monarchia feudalna zorganizowana na podstawie wojskowej, z małą zależnością od Keolandii. Obecny nadzorczy rząd jest w Bissel, szlacheckie domy i rząd są blisko powiązane z milicyjną quasi-religijną organizacją rycerską Rycerzami Strażniczymi, komendant wybierany jest co pięć lat w głosowaniu możnych i rycerzy

Stolica: Sierpowe Wzgórze

Główne miasta: Sierpowe Wzgórze (pop. 7500). Shiboeth (pop. 5900)

Prowincje: Dziesięć wielkich baronii, dwie marchie (wschodnia Przycmiona Puszcza, Wietrzne Wrzosowiska) zdobyte terytoria (Hochoch, zobacz tekst)

Zasoby: Artykuły żywnościowe, sukno, miedź, klejnoty (III)

System monetarny: [Zmodyfikowany keolandzki] gryfon (sp), lew (sz), orzeł (se), biała sowa (ss), czapla (sm)

Populacja: 254 600 – ludzie 79% (Sof), elfy 8% (leśne) krasnoludy 5%, niziołki 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%, inni 1%

Języki: Wspólny, keolandzki, elfi, krasnoludzi

Charaktery: PN*, PD, N

Religie: Heironeous, Św. Cuthbert, Pholtus, Fharlanghn, Zilchus, oeridyjscy bogowie rolnictwa, Phytton, Obad-Hai

Sprzymierzeńcy: Keolandia, Sterich, Bissel, Państwa Uleku

Wrogowie: Ket, nieludzie z Geoff i Gór Kryształowych Mgieł

Spojrzenie ogólne: Marchia Gran zajmuje żyzne równiny na wschód od zaborczej Przycmionej Puszczy i na zachód od gór Lortmili, ograniczone przez wysunięte najbardziej na północ rozwidlenie rzeki Sheldomar na południu. Słabo wytyczona „otwarta” granica określa północ, gdzie możni często utrzymują dwory zarówno w Bissel i w Marchii Gran. Obecnie, między rządami nie ma wielkich różnic, chociaż ziemie w obrębie 50 kilometrów na północ od Sierpowego Wzgórza są uważane za własność Marchii Gran. Obszar ten zawiera również część Przycmionej Puszczy oraz Wietrznych Wrzosowisk, nawiedzonych bagnisk, które niepokoją południowe marchie przez większą część ich istnienia.

Klimat w północnych baroniach jest umiarkowany, suchy, niepodobny do tego w Bissel. Południe to jednak kraina ciemnych mgieł i częstych ulew, szczególnie w pobliżu lasów i mokradeł.

Marchia Gran to kraj wyjątkowo wojowniczy. W wieku piętnastu lat wszyscy sprawni mężczyźni powoływani są do służby wojskowej, która trwa lat siedem. Również kobiety mogą wstąpić do armii, chociaż jest to pewne nowe rozwiązanie i ich służba nie jest przymusowa (choć niektóre wpływowe kobiety w armii uważają, że powinna być). Świadectwem narodowej dumy wielu młodych ludzi jest fakt, iż wielu przedłuża służbę poza wyznaczony okres, a pozostali są zazwyczaj członkami lokalnych milicji.

Sednem potężnej armii Marchii Gran jest powszechnie znana opancerzona kawaleria. Uzbrojeni w lance, kusze i miecze jeźdźcy są zmorą gigantów zamieszkujących Geoff. Rycerze Strażniczy i Rycerze Żwałości oferują swoje wsparcie i dobrze przyjmowane rady taktyczne. Całkowita stała armia ma ponad osiemnaście tysięcy żołnierzy. Przynajmniej trzy razy tyle wyszkolonych oddziałów może zostać zmobilizowane w ciągu tygodnia.

Historia: Marchia Gran to jedna z najdawniejszych włości Keolandii, posiadająca ponad dziewięćset lat historii. Legendy utrzymują, że po pokonaniu Vecny i upadku jego imperium (znajdującego się, według niektórych, w północnej części doliny Sheldomar), powstająca korona Keolandii stworzyła w przygranicznym regionie zakon rycerski. Rycerze Marchii mieli zaprowadzić porządek i stłumić wybuchy miejscowych odłamów Flanów. Ostatecznie przywódca rycerstwa został mianowany komendantem Marchii Gran, który to tytuł pozwalał na panowanie na terenach między Wietrznymi Wrzosowiskami a Lortmilami.

Życie w Marchii Gran było spokojne i bezpieczne, ponieważ niewielu odważyło się przeciwstawić potężnemu komendantowi. Kiedy Rycerze Marchii spostrzegali niebezpieczeństwo z wewnątrz kraju, rozprawiali się z nim gwałtownie i ostatecznie. Czasami represje takie przychodziły bez ostrzeżenia, często przeciwko wyróżniającym się członkom najnowszej arystokracji. Rycerze postępowali według tajemnych wskazówek ich zagadkowej doktryny i nie mieli zamiaru wyjaśniać swojego zachowania zwykłym ludziom.

Początek lat 300 WR sprowadził do Ket bakluńską Bezwstydną Hordę, co zaniepokoiło dwory na południu i wschodzie. W celu ochrony swoich włości przed Paynimami, król Tavish I z Keolandii wydał rozkaz utworzenia Rycerzy Strażniczych, którzy mieli powstać na podstawie Rycerzy Marchii i być dowodzeni przez tamtych przywódców. Nowy międzynarodowy zakon szybko dotarł do Geoff, Bissel i do centrum imperium, przez cały czas mając silne korzenie i zatrzymując kluczowe władze w Marchii Gran. Wkrótce komendant stał się zarówno tytułowym władcą potężnego zakonu rycerskiego, jak i przywódcą swego kraju.

Wraz z rozpoczęciem keoickich wojen napastniczych w 350 WR, Marchia Gran zyskała międzynarodową niesławę jako miejsce stacjonowania Drugiej

Armii Ekspedycyjnej, która z południowego zachodu zaatakowała Velunę. Po zwycięskiej kampanii stolica Sierpowe Wzgórze stała się ważnym przystankiem dla karawan podróżujących na północ, co służyło wzbogaceniu prowincji.

Do 415 WR życie w Marchii Gran stało się niezmieinnie trudne, głównie dzięki Komendantowi Berlikynowi, surowemu władcy, który od swoich poddanych domagał się wszystkiego – całej pracy, wszystkich pieniędzy, całego wysiłku. Król w odległym Niolen Dra nie wiedział nic o taktyce Berlikyna, widząc jedynie budzące podziw rezultaty. Doceniając wysiłki komendanta, Tavish II mianował go dowódcą wszystkich północnych prowincji, do których ówczasnie zaliczały się Marchia Gran, Bissel i większość Veluny. Aż do śmierci Berlikyna w Małej Wojnie, na północy panował okres gorzkich represji.

Śmierć komendanta Marchii Gran i strata terytorium Bissel i Veluny na rzecz Furyondy zmusiła Keolandę do zmiany polityki na północy. Świadomy, że miejscowi możni nie będą tolerować surowego komendanta, król zezwolił im na wybranie go spośród nich i na zawsze rozdzielił jego tytuł z tytułem „Lorda Marszu”, czyli przywódcy Rycerzy Strażniczych. Rząd i zakon pozostali bliskimi sprzymierzeńcami.

Przez większość obecnej ery, Marchia Gran prosperowała jako centrum handlowe położone wzdłuż północnych keoickich szlaków handlowych. Być może dzięki wpływom Rycerzy Strażniczych, możni z Marchii Gran zawsze cieszyli się mocnymi związkami z sąsiadami w Sterichu i Bissel.

Wojska Marchii Gran miały względnie niewielki udział w wojnie kontynentalnej, która wybuchła w ostatniej dekadzie. Podpisawszy Traktat z Niolen Dra, kraj wysłał w 584 WR przez Granie Lorr niewielką armię, mającą pomóc Furyondzie w walce przeciwko Iuzowi. Kilka miesięcy później, Komendanta Petrosa przeraziła wiadomość o całych armiach gigantów, które spływały z gór, by spustoszyć Geoff i Sterich. Natychmiast wysłał resztę pozostałych wojsk na zachód, jedynie tygodnie przed tym jak jeźdźcy z Ket zaroili się w Bissel.

Podczas gdy Komendant Petros przygotował się do wezwania swoich ludzi ze Straconych Ziemi Sterichu i Geoffu, wielka rada Rycerzy Strażniczych została zwołana przez enigmatycznego Hugo z Geoffu, Wielkiego Imperialnego Wyverna Zakonu. Prawie połowa rycerzy opuściła swe wojskowe placówki, aby zebrać się na trzytygodniowych tajnych obradach w Thornwardzie. Niewyobrażalnie wściekły Komendant Petros został zaproszony na spotkanie z przywódcami zakonu na zakończenie obrad.

Komendant abdykował w ciągu tygodnia, mianując następcą Mangusa Vrianiana, wysokiej rangi Rycerza Strażniczego z Shiboeth. Vrianian pozostawił większość żołnierzy w Straconych Ziemiach, ale wysłał

małe siły na północną granicę, gdzie Rycerze Strażnicy ukradkiem atakowali znieawidzonych Baklunów zamieszkujących Bissel. Krótka po otrzymaniu wiadomości o zabójstwie Bejgrafta Zoltana, wojska Marchii Gran przekroczyły granice, przesładując tych Baklunów, którzy byli zbyt wolni w ucieczce. W Bissel rycerze próbowali pomóc ludowi w naprawieniu ich ciężko zranionego społeczeństwa, posuwając się nawet do tego, że umieścili członków zakonu na wolnych miejscach we władzach (bez zgody nowego margrabiego Bissel).

Następnie komendant skierował swą uwagę na Stracone Ziemie. Sterich zostało wyzwolone w 588 WR, ale wojna w Geoffie wciąż trwała. Prawdopodobnie największym w tym kraju sukcesem było wyzwolenie przez armię Marchii Gran miasta Hochoch w 586 WR. Miasto zostało zaanektowane, a jego władcy płacą trybut komendantowi. Prawdopodobnie Hochoch i przyległe ziemie wkrótce oficjalnie staną się nową wielką baronią Marchii Gran.

Konflikty oraz intrygi: Wysiłki zmierzające do wybudowania drogi przez Przycmioną Puszcę spotykają się z oporem jej złych humanoidalnych mieszkańców. Nowe zagrożenie pojawiło się na Wietrznych Wrzosowiskach. Upředni komendant Petros zniknął w tydzień po swej abdykacji.

Marchia Kości

Nazwa właściwa: Marchia Kości

Władca: Jego Szlachetność Clement, Markiz Marchii Kości (uważany za martwego – PN mężczyzna człowiek Woj9)

Rząd: Dawniej feudalna marchia Wielkiego Królestwa, teraz kontrolowana przez konklawe nieludzkich wodzów

Stolica: Zamek Cierni

Główne miasta: Knurl (13 500), Johnsport (pop. 3500 (?)), Zamek Cierni (pop. 6300 (?))

Prowincje: (dawniej) trzy hrabstwa miejskie, dziewięć baronii oraz inne drobniejsze lenna (teraz zmieniająca się szachownica nieludzkich terytoriów)

Zasoby: Srebro, klejnoty (I, II)

System monetarny: [standard aerdyjski] kula (sp), ived (sz), nobel (se), pens (ss), gminnik (sm).

Populacja: 310 000 – ludzie 37% (Osf), orki 20%, niziołki 18%, gnomy 10%, elfy 7%, półorki 4%, półelfy 3%, krasnoludy 1%, duża liczba goblinów, gnolli itd.

Języki: Wspólny, staroeridyjski, orczy, niziołczy, gnomi, elfi (plus goblini, gnolli itd.).

Charaktery: PZ*, PN, N, CZ

Religie: Hextor, oeridyjscy bogowie rolnictwa, Erythnul, Kord, orczy panteon, Beltar

Sojusznicy: Północne Królestwo

Wrogowie: Nyron, Ratic, Mroźni/Lodowi/Śnieżni Barbarzyńcy

Spojrzenie ogólne: Marchia Kości jest małą krainą ulokowaną na północ od zdradzieckich wód Potoku

Teesar, gnieźdzącą się pomiędzy Drapaczami a wybrzeżem Solnoru. Choć niegdyś, przed założeniem Ratiku, marchia cieszyła się wyjątkową pozycją najbardziej wysuniętego na północ pogranicza Wielkiego Królestwa, po 563 WR przestała być częścią tego imperium. Obecnie Marchia Kości jest pogrążona w nieładzie, władana przez koalicję najeźdźczych nieludzkich plemion, głównie orków, gnolli i ogrów. Ludzkość, która niegdyś była tam liczna, znajduje się ogólnie w niewoli i podlega kaprysom drobnych bandyckich wodzów oraz nieludzkim przywódcom, którzy kiedy chcą najeżdżają Ratik, a nawet Północne Królestwo, w poszukiwaniu łupów zapuszczając się nawet do Nyrondu i Krzemienych Wzgórz. Nomadyczne gangi bandytów, ocaleni oraz potomkowie niegdyś dumnej ludzkiej kultury żerują na sobie nawzajem. Jedynie małe, autonomiczne hrabstwo Knurl jest obecnie bezpieczne, nie licząc garstki niemal zapomnianych gnomich fortec we Wzgórzach Blemu. Knurl jest rządzone przez hrabiego Dunstana (PN mężczyzna człowiek Woj9), ostatniego pozostałego w regionie szlachcica z Marchii Kości, oraz sprzymierzeńca Ratiku.

Chłodne, skaliste ziemie Marchii Kości są relatywnie biedne i nigdy nie utrzymywały gęstej populacji ani dużych miast. Zamek Cierni, z którego markiz władał przed upadkiem swą prosperującą krainą, zdobywał w ostatniej dekadzie coraz gorszą reputację. Miasto jest w częściowej ruinie, otoczone przez uzbrojone obozy nieludzi, którzy wciąż władają tym co ocalało, lecz unikają samej fortecy, uważają bowiem, iż jest przeklęta. Nieludscy wodzowie zbierają się nieczęsto na naradach, przez większość czasu działając niezależnie od siebie. Podzielili Marchię Kości na tuziny małych terytoriów, którymi władają jak małymi lennami, zaś tak naprawdę te małe krainki są po prostu ich obszarami do łupienia. Wpływy Północnej Prowincji (teraz Północnego Królestwa) doprowadziły do zwiększonej organizacji oraz skuteczności wojskowej wśród tych barbarzyńskich plemion.

Plemiona pochodzące z Drapaczów i Wzgórz Blemu zapewne utrzymują ścisłą kontrolę nad większością marchii, chyba że poddadzą się inwazji ze strony Królestwa Północy (mało prawdopodobnej) bądź też skupionemu wysiłkowi Ratiku i jego sojuszników pośród suelskich barbarzyńców (którzy tu w przeszłości wygrywali jak i przegrywali). Grenell, samozwańczy „nadkról” Królestwa Północy, pragnie zdobyć te krainy i chętnie widziałby je pod swoim panowaniem, ale niegdyśjsze sojusze z nieludźmi spowodowały, że wielu z nich jest pod jego sztandarami i nie może ryzykować utraty ich poparcia. Dodatkowo, jego własne królestwo nie jest gotowe do ataku. Ratik prześladuje nieludzi, pewny, że pokona ich w razie wtargnięcia na północy.

Historia: Kiedy Wielkie Królestwo było młode, a następcy Nasrana rozpoczęli skierowaną na zachód eks-

pansję imperium, północna granica wkrótce zaczęła domagać się ich uwagi. Sezonowe najazdy suelskich barbarzyńców, które od stuleci dręczyły tamte tereny, nagle potroili się w liczbie i częstotliwości. Najbardziej wysunięta na północ placówka Johnsport i nadbrzeżne miasta Bellport oraz zatoka Kaport stały się częstymi i ulubionymi celami. Kiedy stało się nadzwyczajnie jasne, że herzog Północnej Prowincji nie jest w stanie poradzić sobie z problemem, Nadkról Manshen, pomijając swego nieporadnego krewniaka z Eastfair, zwrócił się do doświadczonych generałów polowych, weteranów kampanii na zachodzie, aby umocnili północną granicę królestwa.

Wiosną 108 WR siły Aerdów zebrały się pod granicznym miastem Knurl. Posiadając w awangardzie Rycerzy Obrońców Wielkiego Królestwa, kierując się w stronę morza, siły zdobyły ziemię między Drapaczami i Wzgórzami Blemu. Do jesieni, po napotkaniu względnie niewielkiego oporu, Aerdowie odnieśli sukces, pokonując większość obozów Fruztów, a w Zamku Cierni podjęto pierwsze kroki, żeby zbudować silną fortecę. W zażartej bitwie Aerdowie wyzwolili Johnsport z rąk barbarzyńców przed nadejściem zimy. Wyczuwając, że była to tylko pierwsza faza długiej walki, dowódcy Aerdów zgromadzili tysiące oddziałów z Północnej Prowincji, mimo sprzeciwu herzoga Hextoriana, który chciał osobiście dowodzić wojskami w walce.

Po porażce pod Johnsportem, Fruztowie zdecydowali się wycofać i z początkiem roku tysiące wyruszyły na południe Drogą Drewna. Wędrując przez Drapacze, zebrali swe siły i zaatakowali prace trwające przy Zamku Cierni, skupiając atak na sercu fortyfikacji Aerdów. Obrońcy, łącznie z większością elitarniej piechoty Aerdów, prędko zostali otoczeni. Młody Rycerz Obrońca Wielkiego Królestwa, Caldini Vir, heironeński kawalerzysta ze Skrajnego Pola, dowodził dużym oddziałem kawalerii patrolującym wzgórze, kiedy uderzyli barbarzyńcy. Jako część kontyngentu dostarczonego na północ przez herzoga, zawrócił i pośpieszył do Zamku Cierni, wyprzedzając rozkazy swego suwerena o kontrataku. Kiedy posłaniec herzoga dostarczył Virowi rozkazy o wycofaniu się na południe, ten, pełen obrzydzenia, rozkazał utopić sztandar naelaxańskiego księcia w błocie, następnie podniósł sztandary Kuli Imperium i zaatakował.

Zbliżając się do miejsca bitwy z północy, zaatakował barbarzyńców, najeżdżając na nich z góry, a ci dodatkowo nie byli przygotowani na setki ciężkich rumaków i lance, na które nadziali się w ciągu następnej godziny. Ich linie szybko zostały przerwane, a Armia Imperium została uratowana, aby w końcu wygrać to, co zostało nazwane Bitwą na Trzęsawisku. Aerdowie przepędzili ocalałych barbarzyńców ze wzgórz i do wiosny przejęli kontrolę nad ziemią aż do Lasu Górnego. Nadkról Manshen docenił odwagę młodego rycerza i mianował go pierwszym markizem

Marchii Kości. Kraj został tak nazwany ze względu na cenę zapłaconą za jego zdobycie, jako że straty sił imperialnych liczone w tysiącach.

Potomkowie Caldiniego Vira przez stulecia rządili krainą dla nadkrólów. Niezmiennosc ta została przypisana ogólnej skuteczności i honorowi markizów z Zamku Cierni. Przetrawszy Zamęt pomiędzy Koronami i ciągle najazdy thillonryjskich barbarzyńców, niewiele uwagi poświęcono nieludziom z Drapaczy, których ataki zaczęły przybierać na sile w latach 555-560. W 560 WR, ataki jeszcze zwiększyły się, a w 561 zaczęła się pełna inwazja.

Ogólnie rzecz biorąc, Clement, ostatni markiz marchii był tak skutecznym, szlachetnym i prawnym władcą jak dawni lordowie Aerdów. Miał bliskie stosunki z arcybaronem Ratiku i prowadził rozmowy o formalnym sojuszu lub nawet unii. Jednakże stało się coś, co gdyby można było udowodnić, byłoby najzwyczajszą zdradą. Szeptano bowiem, że siły Clementa zostały osłabione przez nikogo innego jak Jego Wysokość Grenella, herzoga Północnej Prowincji. Jego motywu nie trzeba szukać gdzie indziej, tylko w chęci aneksji Marchii Kości, co rozszerzyłoby jego włości aż do Drapaczy. Stulecia nienawiści między Domem Naelax i Domem Vir również niewątpliwie miały znaczenie.

W 563 WR, Zamek Cierni zaatakowały orki, które wdarły się tam sekretnymi przejściami, nie pozwalając mieszkańcom na przygotowanie do obrony. W ciągu trzech lat nieludzie opanowali kraj od Johnsportu, niemal do Krzemienych Wzgórz. Podjęto próbę napaści na Ratik, ale sojusz między Lexolem i Fruztami zapobiegł jej powodzeniu. W 580 WR najeźdźcy z Marchii Kości podjęli zuchwałą próbę kradzieży Pieczęci Marner, przedmiotu pobłogosławionego przez bogów suelskich barbarzyńców, który był symbolem nowego Sojuszu Północnego. Spisek został udaremiony, kiedy oddział napastników został schwytany na przełęczy Kalmar, zanim udało mu się zbiec ze swoim łupem do Zamku Cierni.

Wkrótce pomiędzy kilkoma nieludzkimi plemionami wybuchły walki i strony nie poczyniły postępów do 586 WR, kiedy to Alain IV, syn i dziedzic Arcybarona Lexona, przepuścił na upadłą krainę atak, który w większości składał się z uchodźców z marchii. Było to przekłete zadanie. Niezwykle zorganizowani nieludzie przygotowali zasadzkę na wzgórzach na północ od Zamku Cierni. Przerażeni uciekinierzy, który dotarli do Wzgórz Ratik, donieśli, że na ich oczach schwytani jeźdźcy byli ściągani z koni, rozdzierani na strzępy i żywcem zjadani. Ataki na arcybaronię z Marchii Kości wznowiły się. W 590 WR wykonano nieudaną próbę ataku na Knurl przez Wzgórze Blemu. Jak dotąd obrona hrabiego trzyma się dobrze, ale w tym roku oczekuje on kolejnej fali ataków.

Konflikty oraz intrygi: Humanoidalne plemiona i oddziały bandytów wydają się ostatnio ze sobą współ-

pracować. Na obradach orków i gnolli w Zamku Cierni szpiedzy dostrzegli zamaskowanych doradców. Poszukiwacze skarbów docierali do opuszczonej baszty w Zamku Cierni, ale niewielu z nich wróciło żywych. Bez pomocy z Ratiku, żeby ocalić swoje włości, Hrabia Dunstan z Knurlu może sprzymierzyć się z Ahlissą lub Północnym Królestwem.

Morscy Baronowie

Nazwa właściwa: Dominium Morskich Baronów

Władca: Jego Szlachetna Ważność Basmajian Arras, lord Wysoki Admirał Asperdy, Dowódca Morskich Baronów (PZ mężczyzna człowiek Woj13)

Rząd: Niezależna monarchia feudalna z dziedzicznym przywództwem, każdą wyspą rządzą różne rodziny szlacheckie, ale wszystkie podległe są Asperdzie

Stolica: Asperda

Główne miasta: Asperda (pop. 8100), Dębowe Serce (pop. 5000)

Prowincje: Trzy wyspy pod kontrolą rządu, dwie niekontrolowane

Zasoby: Wiedza i technologia podróży morskich, materiały do budowy statków

System monetarny: [Zmodyfikowany aerdyjski] kula (sp), złoty baron (sz), moźny (se), pens (ss), zwykły (sm)

Populacja: 154 000 – ludzie 79% (So), niziolki 9%, elfy 5%, krasnoludy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny

Charaktery: CN*, CZ, NZ, N

Religie: Procan, Xerbo, Osprem, Norebo, Syrul, Kurell, Nerull, Ralishaz, Celestian

Sprzymierzeńcy: Rel Astra, Ountsy, Roland

Wrogowie: Szkarlatne Bractwo, Lordostwo Wysp, Mroźni/Lodowi/Śnieżni Barbarzyńcy, wyspy Lendore (podejrzewane)

Spojrzenie ogólne: Państwo znane powszechnie jak kraina Morskich Baronów umieszczone jest przy wschodnim wybrzeżu Flanaess, na oceanie Solnor, oddzielone od aerdyjskiego wybrzeża Zatoką Wrót. Wyspy te były jednymi z niewielu zasiedlonymi przez Aerdów i zostały ustanowione wyraźnie po to, aby zapewnić Wielkiemu Królestwu siłę morską. Pięć głównych wysp to (od największej do najmniejszej) Asperda, Wyspa Dębów, Jasna Wyspa, Mała Wyspa i niezamieszкана (i prawdopodobnie przeklęta) Wężowa Wyspa. Każda z czterech większych wysp jest mniejszą baronią, osobistym wasalstwem lorda Aerdów, który nie jest już dłużej zależny od Malachitowego Tronu. Wyspa Asperda była niegdyś, podczas szczytu Wielkiego Królestwa, kwaterą Aerdyjskiej Admiralicji i prowincjonalną stolicą owych wysp. Dzisiaj baronowie Wysp Dębów i Jasnej nie są poddanyymi Asperdy, ale wszystkie trzy blisko współpracują. Baron Wyspy Liści został obalony w 584 WR i wyspa jest w stanie zupełnej anarchii.

Cztery główne wyspy Morskich Baronów są żyzne i pokryte bujną roślinnością, a nawet, jak w przypadku Jasnej Wyspy, idylliczne. Klimat jest ogólnie ciepły i chociaż nie jest tropikalny, w letnich miesiącach może być czasem wyjątkowo gorący. Znajduje się tam wiele zasobów, łącznie z owocami takimi jak banany, galda i figi, które osiągają wysokie ceny na stałym lądzie. Dodatkowo, wody wokół wysp są pełne owoców morza, a małże zbierane tuż przy brzegu są wysoko cenionym smakołykiem. Wyspa Dębów jest ojczyzną unikalnego gatunku dębu, który jest powszechnie uważany za najlepsze drewno do budowy statków. Dębowe Serce, stolica wyspy, dodatkowo posiada bardzo uznane stocznie, w których reperuje się i konstruuje większość z nieporównywalnych statków Morskich Baronów. Większość działań i handlu owych wysp dotyczy morza, z którego żyje większość mieszkańców. Wyjątkowo często można tu spotkać świątynie boga Procana, chociaż są także mniejsze kaplice Xerbo.

Zdaniem wielu władców wzdłuż wybrzeża Solnoru, Morscy Baronowie są niewiele lepsi niż piraci i kaprzy, którzy niegdyś grabili dla Wielkiego Królestwa. Dozwolone jest tu niewolnictwo i mówi się, że Morscy Baronowie z chęcią przejęliby zakazany handel Szkarłatnego Bractwa, gdyby tylko mieli taką możliwość. Obecnie, po przedwczesnej śmierci Admirała Sencho Foya w czasie wojen, Morskim Baronom przewodzi Lord Basmajian z Asperdy. Największym zagrożeniem jest dla nich sojusz między Lordostwem Wysp a Szkarłatnym Bractwem. Morscy Baronowie pozostają w sojuszu z Wolnymi Miastami Unii Solnoru, przewodzonej przez Rel Astrę i jej Lorda Draxa. Morscy Baronowie zapewniają tym miastom ochronę, patrolując wody wzdłuż wybrzeża w zamian za możliwość cumowania w ich portach i handlu dobrami na ich rynkach.

Historia: Kiedy Aerdowie prowadzili ekspansję na zachód z ich posiadłości w dolinie Flanmi, poświęcali oni niewiele uwagi morskiemu podbojowi Solnoru. Większość wysp przy wschodnim wybrzeżu Flanaess była zamieszkała przez flañskich tubylców na północy lub suelskich kolonistów na południu, a ludy te nie stanowiły zagrożenia dla kontynentalnej ekspansji władczych Aerdów. Dopiero stulecia później, po założeniu Wielkiego Królestwa, nadkrólowie zapragnęli rozciągnąć swą władzę na morza. Sezonowe napaści suelskich barbarzyńców północy z Półwyspu Thilloryńskiego stały się więcej niż drobną przykrością. Na południu, na Morzu Aerdyjskim, piraci suelskiego pochodzenia bezkarnie łupili statki pływające między Solnorem i Morzem Lazurowym. Malachitowy Tron nie mógł tego dłużej tolerować, więc mała admiralicja Aerdów, znajdująca się w Rel Astrze, musiała zostać rozszerzona.

Przez stulecia wyspy zamykające zatokę Wrót od Klifów Mew do przybrzeżnych miast Rolandu i Ount-

sy były zamieszkałe przez plemiona prymitywnych Flanów i małą grupkę Aerdów, głównie dysydentów z lądu. Jednakże na początku pierwszego stulecia Wielkiego Królestwa, nadkról Manshen zdecydował z żyznych wysp utworzyć baronie. Oeridyjscy koloniści zasiedlili je wkrótce, a dwór z Rauxes zmagał się z kontrolą nad nimi. W 103 WR Dom Garasteth zaczął sobie rościć pretensje do wysp, co zagroziło wybuchem otwartego konfliktu między Domem Garasteth, a Domem Atirr z północnej prowincji. Nadkról Manshen pokazał swą mądrość, przeprowadzając w celu rozstrzygnięcia sporu otwarty konkurs. Na baronów czterech wysp mianował możnych z rywalizujących domów i każdemu nakazał budować flotę. Baron, który zwyciężył w morskich potyczkach miał zostać wybrany przedstawicielem całej krainy jako lord wysoki admirał Wielkiego Królestwa. Zawody te sprawnie wygrał Baron Asperd z Atirr, a największa z wysp została nazwana imieniem jego i jego przodków. Siedziba Admiralicji Aerdu została przeniesiona na Asperdę, a wyspy zyskały miano Dominium Morskich Baronów.

Dzięki marynarce Morskich Baronów Aerdowie przejęli Lordostwo Wysp, pokonując w 168 WR Suelów z Duxchan. Jednakże w następnych stuleciach niewiele było zwycięstw i powodów do dumy Baronów. Ich typowym zajęciem była walka z suelskimi barbarzyńcami podczas ich sezonowych napaści z północy. W tym samym czasie ich duxchańscy rywale dostali od nadkróli władzę nad morzami południowymi i bogatym handlem pochodzącym z Hepmonalandii. Baronowie wciąż jednak zarabiali na transporcie towarów z odległych części królestwa na duże rynki, głównie w Rel Astrze i Pontylver.

W 448 WR, po połączeniu Lordostwa Wysp z Żelazną Ligą, Morscy Baronowie dostali wyłączne prawo do morza we wschodnim Wielkim Królestwie. W ciągu nocy książę Sulwardu i baron Asperdy stali się bogami zemsty, a Morze Aerdyjskie zostało ich polem walki. Konflikt między dwoma siłami trwał przez ponad półtora stulecia i chociaż imiona i twarze zmieniały się często, rywalizacja wciąż jest gorąca. Morscy Baronowie wygrali ostatnie starcie, dużą Bitwę Medegii, stoczoną na Morzu Aerdyjskim w 572 W r. Obecnie Duxchanerowie posiadający zasoby Szkarłatnego Bractwa zaatakowali ponownie. Dwaj kapitanowie lojalni wobec Morskich Baronów zostali zabici i zastąpieni agentami Bractwa w 572 WR. Szpiegów wykryto, ale Morscy Baronowie obawiają się, że Szkarłatni zgotują im taki sam los. Z tego powodu sprzymierzyli się z Lordem Draxem i Wolnymi Miastami Unii Solnoru, dokładnie śledząc poczynania swych kapitanów.

Od momentu wstąpienia na tron podczas wojen Lord Basmajian ciężko pracował, żeby jego państwo nie podzieliło losu wielu innych. Trzymał swą flotę z dala od Wojen o Greyhawk, ale Morscy Baronowie nie byli gotowi na złupienie i przejście przez rabusiów

najmniejszej z należących do nich krain, Małej Wypsy w 584 WR. Uzurpatorzy ci błędną w porównaniu z zewnętrznym zagrożeniem, któremu muszą sprostać trzy pozostałe baronie, a ponadto są one pewne, że odzyskają Małą Wyspę. Jednakże nie mogą pozwolić sobie na zbyt długie zwlekanie, ponieważ groźba ze strony Szkarłatnego Bractwa istnieje w Duchan, przynajmniej tak długo jak nie mają traktatu z barbarzyńcami z północy. Na razie Vernport na Małej Wyspie pozostaje wolnym miastem, nawet jeśli niebezpiecznym i anarchicznym.

Konflikty oraz intrygi: Morscy Baronowie nie pragną trwałego sojuszu z Miastami Unii Solnoru, nie ufając motywom Draxa, ale udają przyjaźń. Baronowie obawiają się skrytobójstw lub czegoś gorszego ze strony Szkarłatnego Bractwa, i na swych terytoriach surowo traktują przybyszów. Wyprawy wysłane na tajemnicze południe w ciągu ostatnich kilku lat, powróciły z opowieściami o fantastycznych cudach i bogactwach.

Morscy Książęta

Nazwa właściwa: Posiadłość Morskich Książąt

Władca: *Kwestionowany:* (wschodnie wyspy i miasta) Starszy Brat Hammandaturian, Pasterz Morskich Książąt (PZ mężczyzna człowiek Mch12), różni lokalni lordowie, plemienni kapłani oraz posiadłości innych armii w pozostałych częściach regionu

Rząd: zobacz „Władca”, region w stanie wojny domowej

Stolica: Monmurg

Główne miasta: Hokar (pop. 21 000, pod kontrolą miejscowych), Monmurg (pop. 15 000, pod kontrolą Szkarłatnego Bractwa), Port Toli (pop. 11 000, pod kontrolą Szkarłatnego Bractwa), Zachodnia Forteca (pop. 9500, pod kontrolą Keolandii)

Prowincje: (przed podbojem) 30 oddzielnych domen możliwych, (po podboju) nieznaną liczbą walczących wojskowych/religijnych domen

Zasoby: (przed podbojem) artykuły żywnościowe, niewolnicy, (po podboju) to samo, chociaż brak zauważalnego eksportu

System monetarny: Używany stary system, ale podlega on dużej dewaluacji: wysoki lord (sp), złoty admirał (sz), jasny statek (se), srebrnik (ss), zwykły (sm)

Populacja: 420 000 – 79% (Sofz), niziołki 8%, elfy 4%, krasnoludy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%, inni 2%

Języki: Wspólny, olmski, amedi, keolandzki, niziołczy

Charaktery: CN*, CZ, N, NZ, PZ

Religie: Osprem, Xerbo, Procan, Norebo, Kelanen (miejscowi), Syrul, Bralm, Tharizdun? (SB), olmski panteon, zwł. Chitza-Altan (Olmowie)

Sprzymierzeńcy: Brak

Wrogowie: Tubylcy z dżungli Amedio, Keolandia, Yeomanry (mniejszy)

Spojrzenie ogólne: Posiadłość Morskich Książąt jest ziemią ograniczoną ze wszystkich stron naturalnymi barierami obronnymi. Na północy dociera do rzeki Hool w samym sercu bagnisk o tej samej nazwie. Na zachodzie i południu ziemie Morskich Książąt strzeżone są przez Piekielne Piece. Wschodnia granica Posiadłości, wzdłuż Zatoki Jeklea, odpowiada za były dobrobyt państwa.

Teraz ów dobrobyt jednak zniknął, być może na zawsze. Obecnie Posiadłość jest niszczone przez gwałtowne przewroty polityczne, inwazję i gorzkie konflikty etniczne – przepiękny, tropikalny kraj psuty przez grzechy przeszłości i konflikty teraźniejszości.

Mimo sytuacji politycznej, Posiadłość ceniona jest z powodu swojej pięknej pogody i przyjemnych plaż. Przed Wojnami o Greyhawk, nawet moiżni z dalekiego Nyrondu przybywali do Monmurg każdej zimy, pragnąc ładnej pogody i ciepła.

Ziemia jest tu żyzna i odpowiednia dla wszelkiego typu upraw. Najbardziej znanym przemysłem Posiadłości jest prawdopodobnie produkcja owoców, chociaż to handel niewolnikami przyniósł jej większość przedwojennych wrogów (i całe statki wypełnione dzwiczącą monetą od skąpych lordów z Ahlissy i skądkolwiek). Handel niewolnikami Morskich Książąt był lukratywny do tego stopnia, że kapitanowie nazywali złapanych niewolników amedyjskich „dwunożnymi admirałami”, nawiązując do platynowej monety kraju.

Morscy Książęta dowodzili niegdyś najbardziej okazałą marynarką w całym Flanaess. Jednak większość z tych statków utonęła lub znajduje się w rękach Szkarłatnego Bractwa. Niektóre wciąż cumują wzdłuż wybrzeża. Mała, ale skuteczna armia Posiadłości szybko padła ofiarą wojsk złożonych z dzikich Hempolanczyków i Amedycyków, przywiezionych przez Bractwo w czasie Wojen o Greyhawk.

Historia: W połowie czwartego stulecia WR, podczas gdy Keolandia walczyła na północy, piraci Morza Lazurowego i zatoki Jeklea stali się odważniejsi, słusznie zakładając, że z powodu wojny wiele południowych posiadłości króla będzie łatwym łupem. Działając z ukrytych baz na wyspach i na stałym lądzie, rabusie ci dręczyli wybrzeże przylegające do Morza Gearnata, od Monmurg do Gradsul, od Smutku do Scant. Do 444 WR piraci stworzyli luźną konfederację, której nazwa pochodziła od *Morskiego Księcia*, statku dowodzonego przez znakomitego kapitana, pochodzącego ze szlacheckiego domu Keolandii.

Morscy Książęta napadali na wybrzeża, podbijając nawet Port Toli, a w końcu, w 446 Monmurg, co złamało kontrolę keoicką nad południem. Kiedy północne włości Tavisha II rozpadły się, zarządził on zniszczenie Morskich Książąt, obarczając swoich wojskowych dowódców odzyskaniem wszystkich ziem straconych na rzecz tych morskich oportunistów. Działania Morskich Książąt rozciągnęły się nawet na stały ląd, co rozwścieczyło

króla. Piraci otwarcie kpili z jego dekretów i wyzwali monarchę do bitwy na morzu. Tavish II nie chciał im jednak wyświadczyć tej przysługi.

Zamiast tego chłodną wiosną 453 WR, król osobiście poprowadził liczną armię poprzez gęszcze Bagna Hool, zamierzając oblegać Zachodnią Fortecę. Wyprawa przez moczary okazała się katastrofą i wielu żołnierzy zostało zmuszonych do porzucenia pancerzy. Taborzy armii miały straszne trudności, a w czasie pierwszych dwóch dni marszu zachorowało wielu żołnierzy. Tavish wydawał się niewzruszony. Zachodnia Forteca miała paść, a on sam miał zawiesić królewskiego lwa na jej najwyższej wieży.

Kiedy armia w końcu dotarła na przedmieścia fortecy, Morscy Książęta byli dobrze przygotowani. Ci keoiccy żołnierze, którzy się nie zbuntowali, padli pokotem od ognistych strzał i magii. Obleżenie Zachodniej Fortecy, jak wkrótce nazwano tę bitwę, trwało żalosne 70 minut. W walce zginął sam Tavish, a siły Morskich Książąt świętowały tej nocy pod flagą ukoronowanej karaweli.

W czasie bitwy o Wyspę Jetsom, 464 WR, flota keoicka zatopiła *Morskiego Księcia* i wszystkich na jego pokładzie. Choć nie było to decydujące zwycięstwo militarne Keolandii, wydarzenie to było punktem zwrotnym dla Książąt. Po tym fakcie wielu z dawnych kapitanów zrezygnowało z piractwa, osiedlając się na stałym lądzie i tworząc bardziej ustabilizowany rząd. Młodszy kapitanowie porzucili piractwo na rzecz względnie dozwolonych czynności, włącznie z eksploracją wybrzeża Amedio i sprzedażą niewolników schwytych w płodnych południowych dżunglach. Przeto chaotyczne państwo piratów i łotrów zajęło się handlem, a kufry Morskich Książąt stały się tak pełne, że bogactwa aż się przesypywały.

Korzystając z nowych, pochodzących z handlu zasobów, Morscy Książęta rozszerzyli swe granice do Pieklnych Pieców. Rozległe plantacje, obrabiane poprzez przywiezionych z Amedio niewolników, dostarczały tropikalnych owoców i cukru, dóbr, które mogły być eksportowane do innych krajów po niesłychanie niskich cenach. Choć handel niewolnikami budził poważny sprzeciw radykalnych państw takich jak Yeomanry, większość Flanaess postrzegala go jako zło konieczne na drodze do fantastycznego bogactwa.

Z biegiem lat jednak praktyka niewolnictwa traciła poparcie szlachty kupujących państw. Kiedy w 573 WR tron przejął umiarkowany Książę Jeonz z Monmurg, większość spodziewała się, że rozwiąże tę sprawę. W 577 Jeon zebrał wielką radę swych odpowiedników i zażądał zniesienia niewolnictwa. Książę Toli, plar Hool, starszy Zachodniej Fortecy i komodorzy Wysp zakrzyżeli jego plan. Jedynie nieskuteczny gubernator Wyspy Sybarate i książę Berghofu dali mu swoje poparcie. Zniesmaczony Jeon wycofał swoją propozycję.

Przed wszystkim niepotrzebnie się fatywował. W ciągu kilku następnych lat posiadłość Morskich Książąt stała się krajem niewolników. Podobnie jak wiele krajów, podczas Wojen o Greyhawk, Morscy Książęta padli ofiarą Szkarłatnego Bractwa. W ciągu jednej nocy w 584 WR, dwudziestu siedmiu z trzydziestu możnowładców zostało zabitych przez morderców spod Szkarłatnego Znak. Pozostali trzej możni podpisali deklaracje poddania się, przekazując całą ziemię bractwu. Następnie statki o czerwonych żaglach wysadziły wojska mieszkańców Amedio i Hepmonalandii w Monmurg i Porcie Toli.

Kraj Morskich Książąt zmienił się na zawsze. Wielu nie-suelskich posiadaczy niewolników zostało uwięzionych przez Bractwo, często w tych samych zagrodach co ich byli niewolnicy, co zwykle kończyło się rozlewem krwi. Między najbardziej sadystycznymi członkami bractwa „Pasterzami”, podjudzanie do walki między niewolnikami a ich byłymi właścicielami stało się czymś w rodzaju sportu, a sprawcy najbardziej krwawych walk zyskiwali uznanie pozostałych. Gry takie budziły jednak protesty. Bunt niewolników stały się bardzo częste. Posiadłość stała się niebezpiecznym miejscem, jeżeli nie nosiło się czerwonej togi.

Gorące lato 589 WR wzniciło wielki ferment wśród niewolników, nielicznych pozostałych możnych i nawet wśród Pasterzy. Szczegóły pozostają niejasne, ale w tym roku w Pieklnych Piecach, nieopodal Morza Pyłu, odkryto wielką starożytną świątynię. Z przyczyn znanych jedynie głównym bohaterom i z pewnością przywódcom Bractwa na półwyspie Tilvanot, odkrycie to doprowadziło do gwałtownej schizmy między zachodnimi pasterzami i ich odpowiednikami w Monmurg, która z kolei rozpętała krótką wojnę zabójstw przywódców Bractwa w kraju.

Pewna liczba młodszych członków, razem z ludźmi z zachodu, ujawniła się jako tak zwane Czarne Bractwo. W imię entropii rozpętały w stolicy uzbrojoną rewoltę, prowadząc bydłujących żołnierzy Hepmonalandii przez ulice Monmurgu. Rewolta została zdławiona w ciągu jednego dnia, ale hierarchia Pasterzy Szkarłatnego Bractwa poniosła duże straty. Zew rewolucji rozszedł się po całym kraju i wszystko znalazło się w zupełnym chaosie.

Na początku 590 WR, chaos wykorzystał sam Król Skotti i poprowadził swe armie przeciwko Zachodniej Fortecy. Ruch ten został powszechnie skrytykowany w nawiązaniu do smutnego losu Tavisha III. Żeby historycznej wróżbie stało się zadość, Zachodnia Forteca jest nędznym i źle zaopatrzonym miejscem. Szaleją tam choroby, morale jest niskie, a do tego każdy podejrzany jest o bycie agentem Bractwa.

Bractwo wciąż kontroluje kluczowe osady takie jak Monmurg, a także wyspy Jetsom, Flotsom i Słusznych Wiatrów. Byli niewolnicy olmscy kontrolują zachodnią część posiadłości. Pośród nich, świeżo przybyli olmscy kapłani odkurzają dawne historie o starożytnych

bogach dżungli, podobno skłaniając swoich wiernych do aktów strasznych rzezi i ofiar z ludzi. Miasto Hokar jest ośrodkiem nowego rządu stworzonego przez sojusz zwykłych ludzi, klasy średniej i wyzwolonych niewolników. Sojuszem rządu (źle) koalicja ostatnich możnych, którzy dzięki intrygom i zabójstwom zdają się chcieć dokończyć dzieło zupełnego zniszczenia, zapoczątkowane siedem lat temu przez Bractwo.

Konflikty oraz intrygi: Pośledni możni starego reżimu tworzą obecnie Bractwo Bezwstydnego Ostrza, pozornie zakon religijny poświęcony Kelanenowi, a w rzeczywistości stowarzyszenie nienawistnych mścicieli. Na północno-zachodnich ziemiach szaleją choroby. Gwałtowne, zorganizowane ataki merfolków i trytonów na statki Bractwa szeregają się na Lazurowym Morzu.

Mroźni Barbarzyńcy

Nazwa właściwa: Królestwo Fruztów

Władca: Jego Najbardziej Wojownicza Królewska Mość, Król Hundgred Rälffson Fruztów (CN mężczyzna człowiek Bbr13)

Rząd: Dziedziczna monarchia feudalna, członek Sojuszu Północnego

Stolica: Krakenheim

Główne miasta: Djekul (pop. 3100), Krakenheim (pop. 4500)

Prowincje: Trzynaście jarlstw (wszystkie klanowe) rządzące licznymi wioskami, posiadającymi własnych wodzów

Zasoby: Artykuły żywnościowe (plus ryby), futra, srebro, złoto, żelazo, drewno, materiały do budowy statków

System monetarny: Kronar (sz), półkronar (se), linwurm (ss), więz (sm)

Populacja: 144 500 – ludzie 96% (S), krasnoludy 2% (w tym wzgórzowe 50%, górskie 50%), niziołki 1%, inne 1%

Języki: Chłodna mowa, wspólny

Charaktery: CN*, N

Religie: Kord, Llerg, Norebo, Xerbo, Vatun, Syrul

Sprzymierzeńcy: Ratik, klany krasnoludów i gnomów w Górach Gryfich i Skrzących

Wrogowie: Iuz, Kamienna Twierdza, Królestwo Północy, Marchia Kości, Morscy Baronowie, Lodowi/Snieżni Barbarzyńcy (czasami)

Spojrzenie ogólne: Mroźni Barbarzyńcy albo Fruztowie zamieszkują obszary powyżej Lasu Drogi Drewna, otoczonego od północy i zachodu przez Góry Gryfiche i Skrzące. Zachodnia krawędź Puszczy Iglastej stanowi granicę z Barbarzyńcami Snieżnymi, a południowe i wschodnie obrzeża królestwa Fruztów kończą się u brzegu wód zatoki Grendep. Tutejszy klimat jest bardziej umiarkowany niż w północnych partiach Rhizji (jak nazywany jest Półwysep Thillonryjski w chłodnej mowie), a ważną częścią gospodarki królestwa jest rolnictwo (mimo krótkiego okresu wegetacji). Rybołów-

stwo uprawiane jest w zatoce Grendep, a górnictwo na wschodzie Gór Gryfich. Jednakże, najbardziej powszechnie uprawianym zajęciem Mroźnych Barbarzyńców są wyprawy łupieżcze, które często okazują się być także najbardziej lukratywne.

Długie łodzie Mroźnych Barbarzyńców, często w współdziałaniu z innymi suelskimi barbarzyńcami, wiosną zapuszczają się na południe, grabiąc wzdłuż wybrzeża nowego Wielkiego Królestwa Północnego Aerdu, a czasami dalej na południe. Załogi są typowymi przykładami barbarzyńskich wojowników, dzielko odważne, ale rzadko zdyscyplinowane. Brak dyscypliny nie dotyczy jednak żołnierzy króla Fruztów: jego armia jest wysoce zorganizowana i dobrze wyszkolona. Ludzie króla są również dobrze uzbrojeni w kolczugi i tarcze, walczą też mieczami i toporami wojennymi. Królestwo posiada także kilka kompanii łuczniczków i małą kawalerię stacjonującą w Djekul.

Fruztowie są mocno sprzymierzeni z leżącą na południu Arcybaronią Ratiku. Ich młody król, w ósmym roku swego panowania, poślubił nawet piękną, lecz zawziętą Ratikanę. Na królewskim dworze w Krakenheim widać już zmiany, jakimi są bardziej formalne (lub „cywilizowane”) oznaki organizacji rządu i wojska. Zmiany te nie podobają się wielu starszym jarlom, ale pozostają oni lojalni wobec Hundgreda ze względu na szacunek dla jego szacownego ojca.

Historia: Znana historia dalekiej północy Suelu jest mieszaniną legend, mitów i tradycji. Najstarsze opowieści donoszą o bitwach stoczonych podczas wędrówki przez Flanaess, którą byli zmuszeni odbyć na skutek prześladowań ze strony Oeridyjczyków, którzy nie pozwolili im się osiedlić na bogatych centralnych ziemiach. Wielu Suelów uciekło daleko na południe, podążając za różnymi przywódcami starej arystokracji. Inni uzgodnili pokój z Oeridyjczykami, akceptując ich prawa i pozostając przy suelskich zasadach. Przodkowie suelskich barbarzyńców nienawidzili suelskich możnych i arystokracji niemal tak bardzo jak obcych ras. Nie uznawali żadnej władzy, a po stuleciu błakania się ostatecznie przekroczyli Drapacze i dotarli do Rhizji.

Tutaj legenda staje się mitem. Opowieści mówią o barbarzyńskim imperium stworzonym przez wojowników Vatuna, „Wielkiego Pana Północy”. Imperium, jeśli w ogóle istniało, trwało tylko przez okres życia pierwszego suelskiego faształa. Niektórzy mówią, że Vatun został zdradzony przez towarzyszące mu bóstwo, ale inni obwiniają rywalizującego z nim boga oeridyjskiego (Telchura) i jego kapłanów, niektórzy mówią nawet, że barbarzyńcy okazali się nic niewarci, nie będąc w stanie podtrzymać obecności potężnego boga. W każdym razie, kiedy na północy zaczęto spisywać historię, barbarzyńskie imperium było jedynie opowieścią starców.

Kilka wieków po założeniu Aerdu, suelscy barbarzyńcy rozpoczęli swe morskie grabieże. Najwidoczniej,

w mglistych latach poprzedzających ataki na wybrzeża Aerdu, wystarczały im walki między sobą. Fruztowie byli narodem dominującym te pierwsze ekspedycje, które dotarły tak daleko, że założyły osady na południu Drapaczy na granicy Wielkiego Królestwa. Ich napaści stały się tak dokuczliwe, że w końcu Aerdo wie wysłali oddziały przeciwko ich osadom. Stoczono wiele bitew, ale Fruztowie oparli się próbom przegrania. W końcu wojska Wielkiego Królestwa pokonały połączone siły suelskich barbarzyńców, a największe straty ponieśli Fruztowie. Mroźni Barbarzyńcy nigdy nie odzyskali dominacji nad północą.

Przez lata byli pod władzą pośrednią lub bezpośrednią swoich kuzynów Barbarzyńców Śnieżnych. Dopiero w czasie panowania ojca obecnego króla udało im się w końcu uwolnić od jarzma Schnajów. Sojusz z Ratikiem, który rozwinął się w ciągu ostatnich dwudziestu lat, dał Mroźnym Barbarzyńcom większy wpływ w regionie. Już przed Wojnami o Greyhawk mieli krótki sojusz z Kamienną Twierdzą, podobnie jak wszyscy barbarzyńcy suelscy, ale przymierze rozwiązało się szybko, zanim Fruztowie podjęli jakąkolwiek akcję militarną.

Konflikty oraz intrygi: Moźni z Ratiku mają duży wpływ na dworze, ale nie zawsze się im ufa. Agenci Szkarłatnego Bractwa są dobrze przyjmowani, ale przynoszą dziwne wieści i obietnice. Powiększa się liczba kupców z Lordostwa Wysp, oferujących niezwykle hojne umowy handlowe, co rodzi podejrzenia niektórych jarłów. Dwór Hundgreda coraz bardziej izoluje się od pozostałych barbarzyńskich narodów północy.

Medegia (zobacz Ahlissa)

Nyrond

Nazwa właściwa: Królestwo Nyrondu

Władca: Jego Dostojna Władczość, Altmeister Wszystkich Aerdu, Król Lynwerd I z Nyrondu (PD mężczyzna człowiek Woj14)

Rząd: Dziedziczna monarchia feudalna

Stolica: Rel Mord

Główne miasta: Arndulanth (pop. 2300), Arnford (pop. 3900), Beetu (pop. 12 100), Borneven (pop. 9900), Callistor (pop. 4300), Cordren (pop. 5000), Curtulenn (pop. 5200), Hammensend (pop. 9000), Hendrenn Halgood (pop. 14 800), Kerrinn (pop. 3500), Łąbedzia Fala (pop. 2800), Międzyślak (pop. 11 100), Mithat (pop. 29 000), Mowbrenn (pop. 20 700), Nessermonth (pop. 3100), Oldred (pop. 22 000), Rel Mord (pop. 46 500), Womtham (pop. 19 200), Woodwych (pop. 24 300), Wragby (pop. 7300), Zielona Równina (pop. 1600)

Provincje: Dwanaście nowo restrukturyzowanych królewskich prowincji, zarządzanych przez dziedzicznych możnowładców różnej rangi, istnieje wiele pro-

blemów, ponieważ wiele osób nadal używa starych granic i nazw prowincji

Zasoby: artykuły żywnościowe, sukno, miedź, srebro, klejnoty (I-II)

System monetarny: Sterling (sp), nobel (sz), błyszcz (se), tarcza (ss), zwykły (sm)

Populacja: 2 618 200 – ludzie 79% (Os), elfy 9% (w tym leśne 90%, wysokie 10%), niziołki 5% (krzepcy), krasnoludy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, nyrondzki, starooeridyjski, elfi, niziołczy

Charaktery: PD, PN*, ND, CD, N

Religie: Heironeous*, Beory, Rao, Pelor, Zilchus, No-rebo, Pholtus, Ralishaz, Boccob, Delleb, Celestian

Sprzymierzeńcy: Księstwo Urnst, Hrabstwo Urnst, Greyhawk, Onnwal (rebelianci), Żelazne Wrota, Sundi, Pale (rzadko)

Wrogowie: Szkarłatne Bractwo, Północne Królestwo, Iuz, wiele złych kultów próbujących zdestabilizować królestwo, Ahlissa (bardzo podejrzewana)

Spojrzenie ogólne: Nyrondu długo sprawował kontrolę nad równinami na wschód od Hrabstwa Urnst. System rzeczny Nesser-Franz na zachodzie zapewniał dostęp do Jeziora Nieznanych Głębin i Morza Gearnata, które dawały Nyrondu dostęp do obcych portów. Wschodnią granicę państwa wyznacza nie tylko malownicza rzeka Harfa, ale także wzniesienia Krzemienych Wzgórz, gdzie twardzi ludzie i gnomy pracują w królewskich kopalniach, wciąż bacząc na groźbę inwazji z Marchii Kości. Na północy wylaniają się głębokie cienie Pale, ogarniającego wielu poddanych króla gorzką grą religijnej polityki. Skaliste południowe wybrzeże wzdłuż zatoki Relmor jest niebem dla rybaków i piratów.

Marynarka Nyrondu, dowodzona przez Admirała Floty Hungerda i rozlokowana wzdłuż wybrzeża z centrami w Oldred i Mithat, patroluje zatokę Relmor. Zadawanie waśnie między Nyrondem a Ahlissą zdają się zamierać, ale obszar ten pozostaje potencjalnym punktem zapalnym.

Nyrondu jest krajem zniszczonym emocjonalnymi i finansowymi kosztami wojny. Główne drogi są zrujnowane, co utrudnia podróżowanie. W pewnych prowincjach handel jest niemal niemożliwy. Po długim przestoju z powrotem zaczęła działać poczta oraz przywrócona została komunikacja między stolicą i wszystkim najważniejszymi możnowładcami.

Dla wielu poddanych Nyrondu ciężkie czasy wymagają ciężkich środków. Wzrasta bandytyzm. Ponieważ kraj znajduje się w trudnym położeniu gospodarczym, zamiast więzienia stosuje się surowe grzywny. Krajobraz usiany jest więzieniami dla dłużników, nowym rozwiązaniem w systemie prawnym.

Wojskami Nyrondu dowodzi Generał Myariken, młody człowiek, o którym mówi się, że jest dobrym przyjacielem nowego króla. Chociaż wielu chłopów

i pracowników najemnych powróciło do swych farm, główne regimenty pozostały w Starym Almor i Womtham. Specjalne oddziały elfich zwiadowców stacjonują w Leśnym Skraju i Krzemienym Wzgórzu. Niegdyś zapewniały one dużą pomoc koronie, ale od trzech lat nie przysyłają raportów.

Miejscowy klimat jest umiarkowany ze średnimi opadami śniegu w zimie. Lata wewnątrz kraju przez większość roku są bardzo suche i całkiem gorące, z chłodnymi miłymi wieczorami.

Wewnętrzny rozkład państwa będący skutkiem Wojen o Greyhawk był tak duży, że w końcu 590 WR Król Lynwerd zrestrukturyzował prowincje Nyrondu. Zrobił to w ten sposób, aby nagrodzić lordów, którzy pozostali lojalni wobec jego ojca, podczas krótkiej rewolty brata, a oprócz tego jego system zapewnił dodatkowe przychody Królewskiemu Skarbowi. Reorganizacja spowodowała wiele zamieszania, chociaż Lynwerd wierzy, że począwszy od 592 WR będzie ona przynosić zyski królestwu. Nowe prowincje Nyrondu, które powstały 1 Święta Potrzeb, 591 WR, są wymienione poniżej wraz z nazwami stolic i imionami władców:

Protectorat Almorjański

Mithat

Gubernator Younard (PD mężczyzna człowiek Woj13)

Wieczór, Wicehrabstwo

Shantadern

Wicehrabia Estward Ventrose (CN mężczyzna człowiek Łtr11/Woj3)

Gamboge, Earlstwo

Borneven

Earl Larapel Klendern (ND mężczyzna człowiek Łtr2)

Korenfluss, Księstwo

Oldred

Diuk Regurd Korenfluss (N mężczyzna człowiek Woj8)

Mowbrenn, Hrabstwo

Mowbrenn

Hrabia Cunal Huldane (ND mężczyzna człowiek Trp9)

Krzemieńne Wzgórze, Księstwo

Arndulanth

Diuk Grevin Damar (PD mężczyzna człowiek Woj5)

Leśny Skraj, Marchia

Międzyślak

Sir Weynoud Aspranth (PD mężczyzna człowiek Kap7 Heironeousa)

Orberend, Księstwo

Hendrenn Halgood

Diuk Arnon Orberend (PD mężczyzna człowiek Pal10 Pelora)

Paprotniki, Hrabstwo

Beetu

Hrabia Romaden Beremen (N mężczyzna człowiek Kap5 Zilchusa)

Prowincja Koronna

Rel Mord

Król Lynwerd I (PD mężczyzna człowiek Woj14)

Womtham, Księstwo Królewskie

Womtham

Diuk Finelann Boomgren (PD mężczyzna człowiek Woj3)

Woodwych, Baronía

Woodwych

Baronessa Verina Talnith (N kobieta człowiek Trp4)

Historia: Chociaż współczesny Nyronnd istnieje mniej niż trzysta lat, jego kulturowe korzenie sięgają prawie milenium. Był ostatnim z głównych oerdyjskich królestw, które padły ofiarą Aerdu. Jego porażka w Dwutygodniowej Bitwie w 535 RO (-109 WR) oznaczała ostateczną dominację Aerdu.

Strategiczne znaczenie Nyrondu dla Wielkiego Królestwa to za mało, żeby zapewnić mu sprawiedliwe traktowanie z rąk Aerdu. Dom rządzący krajem został podporządkowany wschodniemu Domowi Rax, który kontrolował ten obszar z imponującego zestawu zamków i fortec, z centralnym pałacem w Rel Mord.

Chociaż nie tak zajadli i bezlitośni jak ich niektórzy odpowiednicy na wschodzie, Raxowie przejawiali niewysłowioną arogancję. Kiedy w końcu dom ten uzyskał Malachitowy Tron w Rauxes, Nyronnd stał się ważniejszy dla nadkróla niż dotąd.

Większa uwaga oznaczała wyższe podatki i większe migreny lokalnych właścicieli ziemi. Gdy w 254 wybuchła rebelia Ferrondu, nadkról potrzebował żołnierzy do walki na obszarach przygranicznych na północ od Nyr Dyv. Brał ludzi z armii nyrondzkich szlachciców nie zastanawiając się nad późniejszą skutecznością ich ataku. W konfliktach tych poległo tysiące nyrondzkich mężczyzn i kobiet. Być może z powodu niekompetencji Rauxes, a może dlatego, że Nyronnd był wygodnym kozłem ofiarnym, na którym nadkrólowie mogli wyżywać swoją złość dotyczącą utraty Furyondy, życie w Nyronndzie było dalekie od ideału.

Przez całe stulecie możni z nyrondzkich młodszych odłamów z otwartą pogardą spoglądali na sprawy swoich kuzynów Raxów. W końcu, w 356 WR, sprzeczki między nyrondzkimi i aerdyjskimi możnymi przerodziły się w gwałtowny konflikt polityczny. Miejscowi lordowie ogłosili, że Nyronnd jest wolny od rządów nadkróla i ogłosili jednego spośród siebie, przebiegłego Medvena I, królem Nyrondu. Każdy nyrondzki lord sponsorował oddziały, które zebrały się na wschodniej granicy kraju. Wszyscy spoglądali na Krzemienne Wzgórze i rzekę Harfę, czekając aż sztandary nadkróla pokażą się zza wznieścień.

Historia nie rozstrzyga czy suelscy barbarzyńcy, którzy wtedy spłynęli na południe przez Marchię Kości i do Północnej Prowincji zrobili to z chęci zdobycia nyrondzkiego srebra, czy też z uwagi na własną ocenę krytycznego położenia Aerdu. W każdym bądź razie panujący nadkról miał trudny wybór: zmiażdżyć rebelię w Nyronndzie czy stracić całą Północną Prowincję.



Król Lynwerd z Nyrondu i jego ojciec, Archbold

Niepowodzenie Aerdu w skutecznym przeciwstawieniu się niepodległości Nyrondu pozostawiło powstające państwo z wielką armią i takimi samymi ambicjami. W ciągu trzech lat słynna kawaleria nyrondzka wmaszerowała i zaanektowała nowo stworzoną Teokrację Pale, równając z ziemią Wintershiven. Wcześniejszy najazd na Hrabstwo Urnst uzyskał podobny (jeśli nie mniej krwawy) sukces, a późniejsza ekspansja spotkała się z oporem jedynie na rzece Nesser, gdzie galeony z barwami księcia Urnstu zatrzymały nyrondzki marsz.

Nowe „Wielkie Imperium Nyrondu” patrzyło początkowo z dezorientacją na degenerację aerdyjskiego Domu Rax. Nieudane próby rozbitcia ruchów separatystycznych w Nyrondzie i Ferrondzie zniszczyły nadkrólów Rax, którzy wydawali się żyć jedynie po to, żeby powstrzymać siłace się na niepodległość państwa Medegii, Północnej Prowincji, Marchii Kości i Ahlissy. Zamęt pomiędzy Koronami, zapoczątkowany w 437 zabójstwem Nadkróla Nalifa, zmienił dezorientację w przerażenie. W ciągu dziewięciu lat Malachitowy Tron przypadł upokorzonemu domowi Nalax. Widząc chaos i szaleństwo emanujące z Rauxes, Król Nyrondu Dunstan I wiedział, że żaden wróg Aerdu już nigdy nie będzie bezpieczny. Spostrzegł, że Nyronnd potrzebuje sojuszników i to szybko.

Chociaż nie mógł publicznie obiecać wsparcia z powodu groźby odwetowych uderzeń Północnej Armii Ivida I, zebranej obok Innspa, Dunstan I uczestniczył w konferencji w Chathold, która zakończyła się utworzeniem Żelaznej Ligi. Tam prywatnie zapewnił nowych partnerów, że każdy wróg Ligi jest także wrogiem Nyrondu. Dunstan przypieczętował tę obietnicę, wysyłając broń i statki wojenne (lecz bez oddziałów), aby pomóc oblężonym Żelaznym Wrotom w Bitwie Tysiąca Sztandarów, która odbyła się w następnym roku.

Do 450 WR Aerd przeszedł dwie odległe wojny domowe. Ivid i jego dwór pokonali swych wrogów wśród arystokracji i umocnili się w machinie politycznej imperium. Mając ustabilizowanego wroga, Dunstan będący w podeszłym wieku zdał sobie sprawę, że wciąż potrzebuje sojuszników na wypadek ataku Aerdomów. W miesiącu Żniw zwołał Wielką Radę Rel Mord. Przybyli wysłannicy wszystkich księstw i prowincji kraju, podobnie jak przedstawiciele Almoru, Żelaznej Ligi, Księstwa Urnst, a nawet Greyhawk. Po półtora miesiąca negocjacji Dunstan Przebiegły wycofał siły nyrondzkie z Pale i Hrabstwa Urnst i ponownie ustawił granice tych podległych mu państw. Co więcej, publicznie obwieścił poparcie dla Żelaznej Ligi i potępił Wielkie Królestwo Aerdu nazywając je „wielkimi ozywionymi zwłokami, które powodują zakażenie i ból u wszystkich, czego się dotkną”.

Potem Nyronnd wkroczył w okres supremacji. Programy budowy zamków uisły centralne równiny fortyfikacjami, miasta rozrastały się, a handel kwitł. Kraj zyskał dobrą reputację z powodu potężnych

magów i utalentowanych rzemieślników. W miarę gdy na wschodzie rosło zło, Nyronnd stał się odbiciem dobrego narodu na wschodnim Flanaess.

Minęło kilka lat, w czasie których marynarki Nyrondu i Aerdu nie walczyły ze sobą w zatoce Relmor. Jednakże w 579 WR, w odpowiedzi na zwieszający się militarizm Ivida i herzoga Chelora z Południowej Prowincji, Nyronnd, Almor i Żelazna Liga utworzyły razem Złotą Ligę, unię wojskową, która w końcu Święta potrzeb wydała deklarację wojny Wielkiemu Królestwu. Nie chcąc być gorszy, Aerd sporządził własny dekret, obwieszczający, że Rel Mord padnie w ciągu roku, a zdraziecki Król Archbold III zapłaci za grzechy swych rebelianckich przodków. Cała ta brawura sprowadziła się do dwóch lat nierozstrzygających bitew i serii potyczek. Oba państwa wyczerpały się finansowo i fizycznie.

Jednakże do 583 WR wojna powróciła do Nyrondu. Przekonany, że osobiste zwycięstwo nad niewykształconymi barbarzyńcami zwiększy jego słabnącą popularność w północnych regionach Nyrondu, Archbold poprowadził wielką armię przez las Nuther, zamierzając zadać rozstrzygający cios Pięściom zamieszkującym Tenh. Walki trwały przez cały dzień. Barbarzyńcy cofnęli się do bardziej ufortyfikowanych ziem, ale straty Nyrondu były ogromne. Ponad trzy tysiące żołnierzy padło przed zmrokiem, a sam Archbold odniósł ciężkie rany, co nie było powodem do dumy. Wysłał nyrondzką kawalerię przeciwko hordom Sevvorda Rudobrodęgo i wygrał, ale nie wyglądało to jak zwycięstwo.

Kilka miesięcy później, kiedy Północna Armia Ivida zaatakowała Innspa i upadek Almoru pod gloriolskimi oddziałami wydawał się prawie pewny, Archbold wezwał swoich lordów, którzy wystawili mu armię, jakiej nikt przedtem nie widział w historii Nyrondu. Plony niszczały na polach, bandyci swobodnie grasowali na drogach, a dla Archbolda stawką było przetrwanie królestwa. Wraz ze zbliżaniem się roku 583, król spotkał się w Oldred z przedstawicielami Almoru, Onnwalu, Idee, Sunndi, Pale, Hrabstwa Urnst i Żelaznych Wrót. Tam wszyscy oprócz Pale podpisali Pakt Wschodniego Przymierza, traktat mający zapewnić powstrzymanie wojsk Ivida.

Wkrótce na skutek działań Szkarłatnego Bractwa z przymierza wycofały się Idee i Onnwal. Żelazne Wrota i Sunndi, odizolowane geograficznie i głęboko pogrążone we własnych problemach ze Szkarłatnym Znakiem i Aerdem, nie mogły poprzeć czymś obietnic pomocy. Almor spłonął niczym suche drewno po ostatecznej porażce Komendanta Ossona. Z końcem 584 WR Nyronnd w obronie przeciwko szalonej próbie zemsty Ivida mógł jedynie liczyć na pomoc z Państw Urnst.

W Wojnach o Greyhawk Nyronnd stracił niemal siedemdziesiąt tysięcy żołnierzy. Chociaż armie wytrzymały aerdyjskie oblężenie, poniosły straszliwe straty.

Archbold wydał prawie cały majątek państwa i poważnie naruszył rodzinną fortunę. Potajemnie zadłużony w Państwach Urnst, król ma przed sobą krajobraz zniszczonych pól i strasznych niedoborów żywności. Prawie połowa jego włości buntuje się przeciwko podatkom. Wielu najlepszych magów, rzemieślników i możliwych uciekło z kraju w poszukiwaniu łatwiejszego życia na zachodzie. Nie było wątpliwości, że Nyronnd padnie. Pytanie brzmiało: kiedy.

Odpowiedzi na to pytanie miał udzielić syn Archbolda, młody Książę Sewarndt. Jesienią 585 WR Król Archbold miał, jak się wydawało, wylew. Kapłani z całego kraju zebrani w Rel Mord ostatecznie orzekli, że został otruty. W ciągu kilku godzin po tym odkryciu, Książę Sewarndt i grupa oficerów próbowali przejąć tron. Jedynie interwencja całego stołecznego kleru Heironeousa ocaliła koronę i króla. Po tym fackie armią u boku ojca dowodził starszy syn Archbolda, Książę Korony Lynwerd, a Sewarndt i garstka jego popleczników zniknęli gdzieś w Nyronndzie.

Zdrada Sewarndta zniszczyła to, czego zdecydowanie trzymał się Archbold w ciężkich czasach wojny. Całkowicie załamany człowiek abdykował na rzecz księcia Korony Lynwerda w miesiącu Szukania Ognia w 586 WR.

W czasie pierwszego roku na tronie Lynwerd zdobył zachodnią połowę Almoru, przywracając strukturę dowódcze armii i zmniejszając podatki do poziomu sprzed wojny. Choć to drugie zdecydowanie podniosło morale lordów, nie pomogło wcale w wyciążeniu Nyrondu ze straszliwej biedy.

Okropna tragedia dotknęła Lynwerda i jego królestwo w 589 WR. Długo planowane małżeństwo Króla z Lady Xenią Sallavarian, daleką kuzynką członka Kręgu Ośmiu Jallarziego i Księcia Karlla z Urnst miało odbyć się w czasie Święta bogactwa w tym roku. W Do-statku słońca Lady Xenia na piechotę zwiedzała Rel Mord, kiedy doznała zawału. Nie widziano jej od tamtej pory, a wielu podejrzewa najgorsze, widząc żal i ponurą twardość króla.

W 590 WR, przeciwdziałając powszechnemu głodowi i działalności wyrotowej, Lynwerd zapoczątkował kilka radykalnych zmian politycznych. Przede wszystkim zmniejszył dwór, zwalniając ze służby około 397 „funkcjonariuszy”, trzy stałe orkiestry kameralne, 30-osobowy chłopięcy chór, kilka tuzinów kapłanów, osiemnastu archiwistów oraz pozbywając się znanego i szalenie popularnego gadającego ptaka z dżungli Amedio. Nastąpiła również ogólna restrukturyzacja wewnętrznych granic królestwa i sytuacja wygląda, jakby „Król Reformator” dopiero zaczął leczyć swój ranny kraj.

Konflikty oraz intrygi: Niewyobrazalna bieda zachęca ten praworządny naród do przestępczych działań. Niedawna ekspedycja do Abbor-Alz, dowodzona przez kuzynkę Lynwerda, Lady Astrę Callistor, zniknęła bez śladu po wkroczeniu do doliny pełnej

starożytnych, opuszczonych wież. Liczne plotki do-noszą, że niesłubny syn króla pojawił się pośród wróżów z Komarzego Bagna.

Onnwal

Nazwa właściwa: Posłuszne Państwo Onnwalu (Szkarłatne Bractwo) lub Wolne Państwo Onnwalu (rebelianci, członek Żelaznej Ligi)

Władca: *Kwestionowany:* (Szkarłatne Bractwo) Wyniosła Siostra Kuranyie (PZ kobieta człowiek Mch10), (rebelianci) Jego Szlachetna Władza, Jian Destron, Szek Wolnego Onnwalu (PN mężczyzna człowiek Woj8) i Jego Honor Rakehell Chert, Dowódca Rebelianckiej Armii Wyzwolenia Onnwalu (N mężczyzna człowiek Łtr18)

Rząd: Dziedziczna monarchia feudalna (obecnie kwestionowana)

Stolica: Scant (ale zobacz poniżej)

Główne miasta: Scant (pop. 4500)

Prowincje: Jeden dystrykt miejski (Scant zarządzany przez Szkarłatne Bractwo), dwadzieścia cztery lordostwa i burmistrzostwa (prawie wszystkie należące do rebeliantów)

Zasoby: Platyna, klejnoty (III, łącznie z perłami)

System monetarny: Morski orzeł (sp), mewa (sz), brodzik (se), gęś (ss), kaczką (sm)

Populacja: 85 500 – ludzie 79% (Os), krasnoludy 9%, (wzgórzowe), gnomy 5%, niziolki 3%, elfy 2%, inni 2%

Języki: Wspólny, krasnoludzi, gnomi

Charaktery: PZ, NZ (władcy SB w Scant), PD, PN, N, CD, CN (mieszkańcy Scant, rebelianci wolnego Onnwalu)

Religie: Bogowie Szkarłatnego Bractwa (władcy SB w Scant), Osprem, Zilchus, Procan, Norebo, Xerbo, Jascar, Fortubo (rebelianci)

Sprzymierzeńcy: [Władców Bractwa] Szkarłatne Bractwo, Lordostwo Wysp, jednostki w Pomarj, [rebeliantów] Żelazne Wrota, Sunndi, Nyronnd, Księstwo Urnst, Greyhawk

Wrogowie: [Władców Bractwa] krasnoludy i gnomy Głowaczy, Żelazne Wrota, Sunndi, Nyronnd, Księstwo Urnst, Greyhawk, Hrabstwo Urnst, [rebeliantów] Szkarłatne Bractwo, Lordostwo Wysp, Pomarj. Ahlissa jest wrogiem obu stron.

Spojrzenie ogólne: Onnwal to małe państwo ulokowane na wielkim półwyspie rozciągającym się na zachód od księstwa Ahlissy (należącego do Zjednoczonego Królestwa Ahlissy), oddzielającego wschodnie Morze Gearnata od Morza Lazurowego. Dostęp do większości ziem półwyspu możliwy jest jedynie od morza, jako że szyja półwyspu zatkana jest przez Głowacze, niemożliwe do przebycia dla większości rodzajów transportu. Miasto-państwo Żelaznych Wrót, z obronnymi murami i fortyfikacjami, graniczy z Onnwałem od wschodu i strzeże drogi na półwysp.

Owe bariery zasadniczo odizolowały państwo od spraw i konfliktów na kontynencie.

Niziny stanowiące czoło półwyspu są bogatymi państwiskami i stanowią dom dla grupki małych farm otaczających miasteczka połączone ze sobą siecią dróg rozpościerającą się ze Scant. Wydobycie srebra i platyny u zachodnich podnóży Głowaczy to główny przemysł kraju, ale obecnie jest on prawie zatrzymany z powodu rewolty ogarniającej państwo. Niedługo eksportowano żywność do Żelaznych Wrót, ale obecnie Szkarłatne Bractwo wstrzymało takie dostawy.

Większość mieszkańców Onnwalu ma mieszane pochodzenie oeridyjsko-suelskie, pochodząc od osadników, którzy przegrali miejscowych Flanów i zbudowali tu farmy. Pewne plemiona Flanów wciąż tu pozostają, ale nie są uważani za obywateli i żyją na wzgórzach, hodując zwierzęta. Wzdłuż Głowaczy żyje wiele klanów krasnoludzkich i większość z nich, choć niezależna, jest na dobrej stopie z Żelazną Ligą.

Obecnie Onnwal podzielony jest na dwa obozy władzy. Agenci Szkarłatnego Bractwa dowodzą ufortyfikowanym portem Scant i dzielnicami miasta. Chociaż stanowi to nie więcej niż 10% kraju, Scant jest główną bramą do reszty Flanaess i flota Szkarłatnego Bractwa wykorzystuje miasto do nakładania zdzierczych podatków na ruch morski w Cieśninie Gearnata. Jednakże dalsze tereny kraju już do nich nie należą. Ruch nazywany się „Wolnym Onnwałem” przejął kontrolę nad tymi terenami po ogólnej rewolcie przeciwko najeźdźcom z Bractwa, która rozpoczęła się w 586 WR. Ruch ma poparcie większości lordostw w wioskach poza stolicą. Powstańcy ci są dowodzeni przez Lorda Jiana Destrona, syna odsuniętego do władzy i zamordowanego Szeka. Jego najbliższym doradcą jest Rakehell Chert, były przywódca złodziei w Scant, a teraz dowódca (niegdyś złodziejskich) partyzantów. Rebelianci ci są blisko sprzymierzeni z Żelazną Ligą, która dostarcza im towary, broń i materiały wywiadowcze.

Historia: Po tym jak Aerdowie po raz pierwszy podbili ziemie położone w dolnym biegu Flanmi i umieścili centrum swego imperium wzdłuż wybrzeża Solnoru, ich ambicje wkrótce skierowały się na południowy zachód, gdzie spodziewali się znaleźć wielkie bogactwa. Flańskie Królestwo Ahlissy zostało podbite w piątym stuleciu RO i ostatecznie stało się sercem potężnej Południowej Prowincji. Ziemię dalej na południe były pod kontrolą Suelów, ale seria brutalnych wojen spowodowała, że w ciągu następnego stulecia regiony takie jak Idee i Sunndi stały się częścią rozrastającego się królestwa Aerdów (jako kawałki Południowej Prowincji). W 598 RO (-46 WR), po długim i krwawym konflikcie, w wyniku którego założono Żelazne Wzgórze, a Aerdowie uzyskali całkowitą kontrolę nad Głowaczami, został także zdobyty Onnwal. Półwysep stał się wasalstwem herzoga Południowej Prowincji, który w 12 WR

wybudował port Scant, aby usprawnić kolonizację aerdyjską. Port służył również do transportu zasobów Onnwalu, w szczególności wydobywanych ze wzgórz platyny i srebra, na rynki w Prymp i Chatholdzie. Szekowie Onnwalu, którzy zarządzali regionem, byli początkowo wybierani przez herzoga z Zelradton i zazwyczaj byli uznanymi członkami jego dworu.

Kiedy Zamęt pomiędzy Koronami spowodował rebelię i szeroko zakrojony podział Wielkiego Królestwa, Onnwal przyłączył się do innych południowych państw, które zerwały z Malachitowym Tronem. Herzog Południowej Prowincji nie potrafił zmusić ich do wycofania się z tej decyzji, w wyniku czego Szek Parmus Destron został niezależnym lordem. Panowanie nad krajem wkrótce stało się dziedziczne, Onnwal i Żelazne Wrota zapewniały główne siły morskie Żelaznej Ligi, a szek był odpowiedzialny za nadzorowanie interesów Ligi między państwami Morza Lazurowego a ich sojusznikami w Nyrondzie i na północy. Przez następne półtora stulecia potomkowie Destrona władali krajem ze strzeżonej stolicy w Scant.

Onnwal, w przeciwieństwie do Żelaznych Wrót, nie odkrył w porę spisku, który spowodował, że podczas Wojen o Greyhawk wpadł w ręce Szkarłatnego Bractwa. Kraj nigdy przedtem nie był najechany, a jedynie padał ofiarą sporadycznych rajdów morskich z Południowej Prowincji. Szkarłatne Bractwo zamordowało Szeka Ewerda Destrona i przejęło kraj niemal w ciągu jednej nocy. Niektórzy w porę przewidzieli zamach i uciekli z miasta w 584 WR (w szczególności członkowie ligi złodziejskiej w Scant).

Barbarzyńskie traktowanie ludności ze strony Szkarłatnego Bractwa wołało o pomstę do nieba i w końcu 586 WR, zanim Bractwo schwytało rebeliantów, wybuchło ogólne powstanie. Kraj stał się polem walki, gdzie w czasie krótkich, ale krwawych bitew bojownicy o wolność zapędzili Szkarłatne Bractwo z powrotem do miasta Scant. Powstańcy bez mała przekonali Lorda Burmistrza Cobba Darga z Żelaznych Wrót, że wkrótce odbiją całe państwo.

W końcu 590 WR zyskali jego oficjalne, chociaż umiarkowane, poparcie. Żelazne Wrota obecnie uznają rząd Destrona na wygnaniu w zamian za eksport desperacko potrzebnych dostaw do oblężonej stolicy Żelaznej Ligi. Siostra Kuranyie (ukrywająca się, żeby zapobiec próbom zamachu) domaga się odsieczy z Terlep, aby zdławić rebelię. Jednakże inne problemy Szkarłatnego Bractwa pozbawiły jej sytuację priorytetu ważności, przynajmniej na tak długo, jak utrzymywany jest port Scant.

Konflikty oraz intrygi: Szkarłatne Bractwo w Scant pragnie zwrócić się do Turrosha Maka z Pomarj, aby przysłał tu swe orki. Mak otrzymałby w zapłatę niewolników ze społeczeństwa Onnwalu. Rebelianci chcą uzyskać czynne zaangażowanie w wojnie Żelaznych Wrót, które miałyby zablokować Scant. Rakehell Chert

ma zamiar zwrócić się do przywódców flańskich z Głowaczy, obiecując im autonomię w zamian za przyłączenie się do rebelii.

Pale

Nazwa właściwa: Teokracja Pale

Władca: Jego Pełna Czci Litość, Teokrata Ogon Tillit, Najwyższy Prałat Pale (PN mężczyzna człowiek Kap16 Pholtusa)

Rząd: Teokracja zarządzana w imię boga Pholtusa, wszystkie stanowiska rządowe należą do kapłanów

Stolica: Wintershiven

Główne miasta: Eltison (pop. 15 400), Hawkburgh (pop. 12 400), Hatherleigh (pop. 24 500), Holdworthy (pop. 16 700), Landrigard (pop. 7800), Ogburg (pop. 17 400), Rakervale (pop. 13 700), Stradsett (pop. 10 900), Wintershiven (pop. 39 900)

Prowincje: Dwadzieścia siedem prowincji miejskich i małych diecezji podzielonych nierówno między dziewięć archidiecezji

Zasoby: Artykuły żywnościowe, miedź, klejnoty (IV)

System monetarny: Jasny (sp), złota chwała (sz), srebrne słońce (se), srebrny księżyc (ss), miernik (sm)

Populacja: 395 000 – ludzie 96% (FO), niziołki 2%, elfy 1%, inni 1%

Języki: Wspólny, flański

Charaktery: PN*, PD, PZ

Religie: Pholtus*, wszystkie inne religie są prześladowane (jednak rolnicy na wsi potajemnie czczą Bery, Phytona i oeridyjskich bogów rolnictwa)

Sprzymierze: Wiele świątyń Pholtusa na całym Flanaess, pewni możni z Tenh, którzy zmienili wyznanie na pholtańskie i zamierzają rządzić Tenh jako państwem zależnym od Pale

Wrogowie: Iuz, Kamienna Twierdza, wszystkie orki, goblinoidy i giganty, wszystkie inne państwa i narody Flanaess, postrzegane przez Pale jako heretyckie i pogańskie, są z definicji pośledniejszymi wrogami Pale. Czarodzieje są z definicji podejrzani, ponieważ często czczą innych bogów, szczególnie wrogie są inne religie ze złymi bądź kryminalnymi aspektami.

Spojrzenie ogólne: Pale jest umiarkowanej wielkości państwem usytuowanym u stóp Drapaczy, graniczącym na zachodzie z lasem Phost i Gamboge. Lasy te są odpowiednio dzielone z księstwem Tenh i Nyrondem, podczas gdy góry na wschodzie stanowią niemal niemożliwą do przebycia granicę z Ratikiem i Marchią Kości na Wybrzeżu Solnoru. Pale jest rządzone z miasta Wintershiven przez religijną biurokrację, posiadającą bezpośrednią kontrolę nad wojskiem, siłami wewnętrznymi, gospodarką i handlem, oraz niemal prawie każdym innym aspektem życia w kraju. Religijni hierarchowie rządzą krajem w imieniu boga Pholtusa, a najpotężniejszy z nich, teokrata, ma być wybrany przez boga, żeby dożywotnio panować na Tronie Słoń-

ca. Jest on wybierany z ciała zwanego Radą Dziewięciu, która zbiera się cztery razy w roku w Wintershiven, aby doradzać teokracie. Nietolerancja władców Pale stała się legendarna i kraj ten jest ogólnie postrzegany jako mający ambicje terytorialne kosztem sąsiadów. Może być to prawdą, ale często społeczeństwa nie można tak łatwo skategoryzować.

Zimy w Pale są ciężkie, a kraj i ludzie zdają się mieć podobny charakter. Powiada się, że w Pale istnieją tylko dwie pory roku: zima nie do zniesienia i trudne do zniesienia „lato”, kiedy z trudnością rosną zbiory. Spora część społeczeństwa zamiast uprawą zajmuje się hodowlą zwierząt. Żywność jest więc importowana z innych państw.

Pale składa się z dziewięciu dużych prowincji, otaczających taką samą liczbę miast, które są regionalnymi stolicami, a każda zarządzana jest przez prałata, który zasiada w Radzie Dziewięciu. Populacja jest niemal równo podzielona między ludzi pochodzenia flańskiego i oeridyjskiego. Flanowie są postrzegani jako gorsi przez wyższe klasy Aerdów i rzadko zdarzają się mieszane małżeństwa. Co dziwne, wszyscy postrzegają Flanów jak lud bardziej przywoity, ale ci twardo obstają przy swoich „pogańskich” wierzeniach, pogardzanych przez czczących Pholtusa Oeridyjczyków. Flanowie często porzucają miasta, gdzie pracują jako służący lub robotnicy na rzecz wsi i możliwości pracy we własnych rodzinnych gospodarstwach. Do niektórych rodzin palickich, szczególnie na południu, należą półelfy.

Przez ostatnie dwa stulecia społeczeństwo było względnie zamknięte, a stagnacja była przypisana strukturze klasowej i panującym uprzedzeniom klasy rządzącej. Pale od dwóch stuleci, od momentu pierwszego najazdu na kraj z Nyrondu żyje pod znakiem inkwizycji. Złe zakony i wrogie kultury są czynnie ścigane i niszczone, a inne wiary są prześladowane. Magowie i inni tak zwani „pomagierowie demonów” są dokładnie obserwowani i muszą uważać, żeby nie przyciągnąć zbyt wiele niechcianej uwagi. Templariusze wującegogo Kościoła współpracują z przywódcami religijnymi i wojskowymi i na nich spoczywa odpowiedzialność za prowadzenie inkwizycji. Wędrujący Wysocy Legaci mają wielką władzę, a ludzie w Pale obawiają się ich bardzo, jako że mogą poddać ich Przesłuchaniu.

Mimo tych nieciekawych rzeczy, w Pale dzieje się dobrze. Klasztory przy zachodnich lasach i wschodnich podnóżach Drapaczy mają jedne z najbardziej imponujących bibliotek i poważanych filozofów. Miasto Ogburg na południowym wschodzie jest ogromnym centrum handlowym a jego przywódcy wykazują się niezwykłą tolerancją wobec przybyszów. Wielu dysydentów może tu mówić głośniejsz niż gdziekolwiek indziej. W końcu, armia Pale należy do najlepiej wyszkolonych i najbardziej zdyscyplinowanych we Flanaess, granice są dobrze patrolowane i bronione, co sprawia, że podróż w Pale należy do najbardziej

spokojnych we Flanaess, chociaż Błota Trolli na północnej granicy stanowią stały kłopot.

Historia: Stulecia przed założeniem Pale, kiedy Wielkie Królestwo zajmowało prawie całe Flanaess, kościół Pholtusa otrzymał zadanie zarządzania dworem tej krainy w imieniu nadkróla i Niebiańskich Domów. Jego najwyższy rangą kapłan otrzymał tytuł Świętego Cenzora i wasalstwo zarządzane z dawnego miasta Mantrey w Medegii, gdzie szkolono i mianowano sędziów prawa wszystkich religii. Zakon Pholtusa stracił łaskę nadkróli z Domu Rax w połowie trzeciego stulecia WR, stało się tak głównie z powodu przekonania, że przywódcy obrządku próbowali za pomocą kontroli dworów rozprzestrzenić swą doktrynę na całe królestwo i zbudować teokrację. Jeżeli mogło być to prawdą w przypadku kilku najbardziej głośnych przywódców kościoła, oskarżenie to zawdzięczało więcej niechęci Pholtańczyków do zaangażowania się w politykę dworską. Konkurencja ze strony innych świątyń była tak duża, że najwyższy kapłan z woli Nadkróla Torana II w 252 WR stracił urząd Świętego Cenzora, który przypadł zakonowi Zilchusa, wówczas ściśle sprzymierzonemu z Domami Rax i Darmen. Uważano to za rozsądny kompromis, ponieważ nie mogło być żadnego porozumienia między wiarami w Heironeousa i Hextora, dwiema najsilniejszymi pojedynczymi religiami w Wielkim Królestwie.

W konsekwencji tego wydarzenia, wielu najbardziej zagorzałych członków świątyni Pholtusa zaczęło opuszczać główne ziemie Aerdu, głosząc prześladowania religijne i rosnącą dekadencję imperium, przyspieszoną przez secesję Ferrondu w 254 WR. Chociaż ich nawoływania były po części prawdziwe, zasadniczo były to wyolbrzymienia rozumiane przez większość jako protesty grupy tracącej władzę i wpływy.

Większość z tych religijnych emigrantów wędrowało przez prowincjonalny Nyrondu, ostatecznie osiedlając się w zachodnich dolinach Drapaczy i w głębi kraju Flanów. Ziemie te położone na krańcach Wielkiego Królestwa i znajdujące się w surowym klimacie północy nie miały wielu, którzy chcieliby tam mieszkać. Właśnie tu ci aerdyjscy kapłani i ich pobożni zwolennicy stworzyli swój dom pośród miejscowych Flanów, posiadających na północnym zachodzie stare, na wpół niezależne państwo o nazwie Tenh. Ci pierwsi pionierzy walczyli z przeciwnościami surowej krainy i jej mieszkańcami, żeby zdobyć dla siebie państwo, które nazwali Pale i poświęcili swemu bogu.

Ramię w ramię z początkowymi osadnikami walczył i pomagał ustalić północną granicę Ceril Nieustępliwy, teraz czczony jako święty patron państwa. To on założył Radę Dziewięciu, która stanowiła rząd wczesnego państwa i w 342 WR wybrał pierwszego teokratę spośród rady. Razem stworzyli rząd podporządkowany rygorystycznej interpretacji doktryny. Palici uważali się za zdystansowanych od po-

lityki nadkróla i jego dworu, przed którymi czuli strach i brak zaufania nawet mimo swojej separacji.

Troska ta okazała się krótkotrwała, ponieważ do 356 WR w imperium nastąpiły zasadnicze zmiany. Wicekról z Rel Mord, krewny nadkróla z Rax, zerwał z tronem i założył niepodległe królestwo Nyrondu. Okoliczności sprawiły, że czyn ten przeszedł bez poważnego oporu, a nowy król zaczął sobie rościć pretensje do Urnst, Tenh, Pale i dużej części Bandyckich Królestw. Większość z wymienionych państw oparło się tym żądaniom. W tym samym roku Pale potwierdziło swą niezależność od Wielkiego Królestwa, a król powstającego Nyrondu skierował swe wojska buntującym się prowincjom. Siły te gorliwie przystąpiły do uporządkowywania sytuacji.

W Pale wojska te zostały odparte przez miejscowych przywódców, ale na skutek tragicznego obrotu spraw spłonęła stolica regionu Wintershiven. Wrogości zakończyły się szybko, ale rozgoryczenie, które wywołały, okazały się długotrwałe. Wintershiven zostało odbudowane 20 lig na północ, bliżej Yol, ale straciło status stolicy. Pale, na prawie całe stulecie, znalazło się pod władzą Nyrondu, chociaż teokrata i religijna biurokracja zachowali pewien stopień autonomii.

Pholtanie z Pale ostatecznie uzyskali niepodległość w czasie obrad Wielkiej Rady Rel Mord w 450 WR. Wysłannicy teokraty odegrali znaczącą rolę w przekonaniu króla Nyrondu, Dunstana I, aby zgodził się na bezwarunkową niepodległość podległych mu państw w zamian za zapewnienia wzajemnej pomocy i ochrony. Data ta jest czczona w Pale jako będący świętem narodowym Dzień Wyzwolenia.

Wkrótce po uzyskaniu niepodległości templariusze z Pale zostali włączeni jako Wojujący Kościół w ramy stałego wojska, żeby pomagać siłom zbrojnym w radzeniu sobie z „zagroženiami wiary”. Od tamtej pory Pale wkroczyło w ciemny okres swego istnienia, z którego jeszcze nie wyszło. Przez ostatnie półtora stulecia Pale ściśle chroniło swej niepodległości. Odmówiło uhonorowania próśb o pomoc niewymaganą przez oficjalne sojusze, więc nie wzięło udziału w Wojnach o Greyhawk ani po stronie Iuza, ani Wielkiego Królestwa, chociaż głośno pogardzało zbrodniami obu imperiów. Ku wielkiemu rozgoryczeniu tych, którzy bardzo ucierpieli w wojnach, Pale znalazło się w silnej pozycji w centralnym Flanaess i mogło wprowadzić w życie niektóre ze swoich długotrwałych ambicji terytorialnych.

Kiedy Lynwerd objął tron Nyrondu, Pale wznowiło swój wysiłek aneksji północnych ziem tego królestwa, mając nadzieje na nakłonienie nowego monarchy na ich przekazanie. Jak dotąd młody król opierał się piskliwym ambasadorom, którzy oblegli jego tron. Ponieważ wojsko Pale zaangażowane jest gdzie indziej, państwo to nie próbowało zająć północy, mimo przeprowadzania ostrych ataków werbalnych.

Trzy lata temu, z armią Pale wspomaganą przez tysiące uciekinierów z Tenh, Teokrata Ogon Tillit najechał na to zrujnowane księstwo, aby zarówno zdobyć ziemie jak i odrzucić siły Iuza, jasno postrzegane jako największe zagrożenie dla przyszłego istnienia Pale. Wschodnie Tenh zostało odbite i obecnie oba brzegi Yol znajdują się pod kontrolą Palitów.

Mieszkańcy Pale nie wiedzą, że Tillit został w 588 WR zraniony, kiedy osobiście dowodził podczas jednej z pierwszych bitew w Tenh. Choć przeżył atak, jego rany nie zagoiły się. W rzeczywistości jego stan pogorszył się i jego pomocnicy sądzą, że może nie dożyć do Święta Bogactwa. Rada Dziewięciu zna jego stan i już zaczęły się zakulisowe próby zastąpienia Tillita na Tronie Słońca.

Konflikty oraz intrygi: Miasta Pale pełne są uciekinierów z Tenh, a plany ich przesiedlenia spaliły na panewce. Maleje poparcie społeczne dla inwazji na Nyron. Konserwatywny Prałat Theoman Baslett z Landrigard i postępowy Prałat Maximillina Thace z Ogburgu są głównymi kandydatami do przejścia tronu. Liczba napadów trolli z bagien potroiła się, a raporty donoszą o nowym „Królu Trolli”.

Paynimowie, Równiny Paynimów

Nazwa właściwa: Brak (powszechnie nazywane Paynimami od nomadycznych plemion Równin Paynimów i Suchych Stepów)

Władca: Brak władzy centralnej, różni przywódcy nomadów

Rząd: Wielu pomniejszych możnowładców plemiennych (chanów lub amirów) rządzonych przez coraz potężniejszych możnych (ilchanów, orchanów, lub szachów) i członków rodziny królewskiej (tarchanów, padyszachów lub cha-chanów), duża różnorodność między różnymi grupami nomadycznymi odnośnie rządu

Stolica: Brak

Główne miasta: Kanak (pop. 12 900)

Prowincje: Brak

Zasoby: Konie, bydło, skóry i futra, lecznicze zioła, najemnicy

System monetarny: Brak, stosowany jest wyłącznie handel wymienny (z wyjątkiem nomadów) w pobliżu miast i miasteczek

Populacja: 500 000 – ludzie, centaurzy, 2%, niziołki 1%, inni 1%

Języki: Bakluński (starobakluński i różne dialekty), wspólny

Charaktery: CN*, N, wszystkie inne obecne w małym stopniu

Religie: Istus, Geshtai, Mouqol, Al'Akbar, Xan Yae, inni bogowie bakluńscy

Sprzymierzeńcy: Inne państwa bakluńskie (okazjonalnie)

Wrogowie: Inne państwa bakluńskie (okazjonalnie), Rycerze Strażnicy, Ull

Spojrzenie ogólne: Wielkie równiny zachodniego Flanaess są domem dla licznych plemion Paynimów. Na północy są to niekończące się połacie traw graniczące z terytoriami Zeifu i Ket. Południe i wschód to pustynie leżące w cieniu Ulsprue i Kryształowych Mgieł, natomiast obszerne środkowe równiny są bardziej żyzne i kończą się w bujnych dolinach zachodnich Sulhautów. Na południowych pustyniach lata są piekielnie gorące, a te na trawiastych obszarach zachodu i północy są odrobinę lepsze. Zimy przynoszą deszcz i sezonową migrację Paynimów i ich stad na południowe pastwiska.

Wojownicy Paynimów noszą lekkie pancerze, jako że ciężar i zamknięcie metalowej zbroi stanowią raczej kłopot niż pożytek w gorących dniach. Być może jedna czwarta Paynimów włada lekką lancą, podobnie jak maczugą lub korbaczem. Reszta wykorzystuje sejmity i krótkie łuki z rogami. Większość z nich, przez krótki czas, chętnie służy jako najemnicy, jednakże derwisze z Suchych Stepów i ziem otaczających jezioro Udrukankar walczą jedynie pod rozkazami swego kleru lub dla celów, które uważają za słuszne.

Miasto Kanak na wybrzeżu jeziora Udrukankar jest czymś najbardziej zbliżonym do stolicy Paynimów, chociaż Amir Kanak nie ma władzy poza jeziorem i ziemiami w obrębie murów miejskich. Wokół i w Kanak powszechniejsze są namioty niż stałe budynki. Mniejsze osady znajdują się w pobliżu studni lub oaz na Suchych Stepach lub na strategicznych wzniesieniach na równinach. Paynimowie dowolnie wędrują po całym obszarze, na zmianę walcząc i handlując ze sobą w porządku, który jest nieprzewidywalny dla przybyszów. Liczą swe bogactwo w koniach i bydło, jak również czasami w niewolnikach, ale uważają, że ich wolność na Równinach jest największym skarbem.

Historia: Przez ponad tysiąc lat Paynimowie władali tymi terytoriami, które niegdyś były centralną posiadłością Imperium Bakluńskiego. Kiedy bogactwo imperium zmieniło się w ruinę na skutek Przywołanej Dewastacji, jedynie ci twardzi nomadzi potrafili przeżyć na połaciach nieużytków. Niewiele jest opowieści o dniach, które nastąpiły po zniszczeniu imperium, ale z dumą wspomniany jest fakt, że to właśnie Paynimowie jako pierwsi otrzymali łaskę Al'Akbara. Wiedli oni życie na swój sposób, nawet po tym jak Baklunowie z północy i zachodu potworzyli osiadłe państwa.

Paynimowie wolą mieszkać w namiotach i przemieszczać się z całym swoim dobytkiem. Zawsze chętnie dzielili się swoim stylem życia z sąsiadami, więc z zapalem najeżdżali i hupili nie tylko innych nomadów, ale także tych nieszczęśliwców żyjących w tworzących się państwach. Niestety, ludy osiadłe zdawały się nie rozumieć, że coś należy do ciebie tak długo, jak jesteś w stanie to zatrzymać i zaciekle odpierali najazdy nomadów. I tak na potyczkach paynimek jeźdźców z wojskami osiadłych narodów



Audiencja u Szacha Wód

upływały lata. Paynimowie często walczyli również ze swoimi nomadycznymi braćmi, bowiem chętnie służyli jako najemnicy w cywilizowanych armiach, nawet jeśli nie zawsze można było na nich polegać.

Nieuchronnie wraz z rozwojem kontaktów z cywilizowanymi ludami, rozwijał się także handel. Karawany przemierzały równiny i pustynie, wioząc kupców z towarami daleko w głąb terytorium nomadów. Pierwsi handlarze, którzy objechali Paynimy, wrócili do Zeifu mając niewiele bogactw materialnych, ale za to dużo informacji. Potężne dzieła i pomniki imperium zniknęły, pozostawiając po sobie jedynie rozrzucone, fragmentaryczne ruiny. Jedynie kamienne kręgi Tovag Baragu stały niezniszczone przy wodach Udrukankaru. Z samego jeziora wychynął Szach Wód i zapytał o imię nowego cesarza. Z początku nie otrzymał odpowiedzi, ale w końcu podali imię sułtana, nie chcąc ściągnąć na siebie gniewu potężnego marida Udrukankaru. Opowiadali, że marid dał swe błogosławieństwo sułtanowi i zniknął.

Paynimowie zapamiętali tę historię inaczej, twierdząc, że szach oprócz błogosławieństwa dał także rzadki i legendarny hiacynt, który zidentyfikowałby sułtana jako dziedzica cesarskiej linii Baklunów. Gdyby sułtan powrócił z nim do Udrukankar, jak utrzymują Paynimowie, zostałby nowym cesarzem i założycielem XII Dynastii bakluńskiej. Jednak kupcy wrócili bez hiacyntu, a ze stratą klejnotu zaginęła

również spuścizna imperium. Na podstawie tej opowieści, na południowym wybrzeżu Udrukankar zostało założone miasto Kanak, a jego amirowie dotąd rządzą w imieniu Szacha Wód.

Przez lata na równinach plemiona Paynimów stały się liczniejsze i jeszcze bardziej śmiałe. Jak zawsze najeżdżali krainy bardziej cywilizowanych bakluńskich sąsiadów. Teraz toczą wojnę z plemionami Ulsprue i z równin wschodu. Ludy te, głównie oeridyjskiego pochodzenia, posiadały wspaniałe konie, poszukiwane przez Paynimów. Atak Baklunów był nieuchronny i wielu nie-Paynimów zostało zniewolonych przez bezlitosne plemiona Ull. Ci, którzy uciekli na pustynie i wzgórza, nigdy nie przestali walczyć ze zniechęconymi Ulliczykami.

Prawdopodobnie sprawcą największego zagrożenia dla panowania Paynimów nad równinami był Zeif, kiedy naród nomadów zwany Bezwstydą Hordą został zmuszony do opuszczenia swych odległych domostw położonych za przybrzeżnym państwem Mur i objął w posiadanie równiny na południe od sułtanatu. Ci nomadzi zachodniego pochodzenia, których wodzowie nie używali tytułu chana, byli nie mniej wojowniczy niż miejscowi Paynimowie. Dodatkowo mieli jeszcze doskonalsze konie – szybsze, silniejsze i tak samo wytrzymałe. Otrzymawszy wsparcie Zeifu, ci zachodni nomadzi wkrótce podbili ziemie graniczące z sułtanatem.

Zapewniwszy bezpieczeństwo nowemu terytorium, Bezwstydna Horda zwróciła uwagę na swych wschodnich sąsiadów z Ket i Tusmitu. Tusmici, pod przywództwem Ekbirczyków, wypędzili nomadów, ale inwazja na Ket powiodła się. Lekkomysłni nomadzi spustoszyli dzielnice Ket, a następnie wyruszyli na południe przez Przełęcz Głogowego Lasu, podążając za pogłoskami o bogactwie Veluny. Niszczili samotne osady w wysuniętych prowincjach Veluny, zawsze wracając do Ket w przypadku napotkania znacznego oporu. Wypadki te ustały dopiero po przejściu kontroli nad przesmykiem Głogowego Lasu przez siły Keolandii. Paynimowie wkrótce zostali usunięci z Ket przez siły keoickie.

Jedność Bezwstydnej Hordy została złamana przez stratę Ket, a wtedy Paynimowie pod wodzą chana podważyli ich dominację nad równinami. Międzyplemienna wojna Paynimów trwała prawie dwa stulecia. Dopiero ostatnio rozpoczęły się próby zjednoczenia Paynimów, tym razem pod wodzą enigmatycznego Mahdiego Stepów. Zebrał razem wszystkich nomadów Suchych Stepów i niektóre z plemion derwiszów. Amir Kanak wciąż zachowuje neutralność, ale wkrótce każdy Paynim być może będzie musiał przysięgać lojalność Mahdiemu.

Konflikty oraz intrygi: Mahdi Stepów uważany jest za prawdziwego syna Al'Akbara. Derwisze mówią o Przepowiedni Feniksa na temat rozgorzałej na nowo wojny między Dobrem a Złem. Wzrasta wrogość w stosunku do Ull. Dochodowy handel niewolnikami może być zakazany przez prawych kapłanów Al'Akbara.

Perrenlandia

Nazwa właściwa: Skupione Kantony Perrenlandii
Władca: Jego Powaga, Karenin, Voormann całej Perrenlandii (PN mężczyzna człowiek Woj14)

Rząd: Niepodległa republika parlamentarna, Rada Kantonów (zbiorcze ciało przywódców feudalnych klanów) zajmuje się sprawami legislacyjnymi i wybiera przywódcę do spraw wykonawczych (voormanna) na ośmioletnią kadencję, voormann zajmuje się dyplomacją, dowodzi wojskiem, itd., kantony mają różniące się rządy wewnętrzne, głowy rodzin wybierają burmistrzów miast i miasteczek, ale pozycje przywódców klanów są dziedziczne.

Stolica: Schwartzenuin

Główne miasta: Krestible (pop. 7300), Schwartzenuin (pop. 27 500), Traft (pop. 12 000)

Prowincje: Osiem kantonów (Krestible, Quagfludt, Clatsprugen, Traft, Schwartzenuin, Nederboden, Yatenhied, Hugelrote)

Zasoby: Miedź, artykuły żywnościowe (ryby, nabiał), najemnicy

System monetarny: Grossmark (sp), halfmark (sz), kleinmark (ss), pfenning (sm)

Populacja: 486 000 – ludzie 79% (OFsb), krasnoludy 8% (w tym górskie 90%, wzgórzowe 10%), niziołki 6%, elfy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, flański (w Yatilach), dialekty oeridyjskie, krasnoludzki

Charaktery: PN, N, PD*

Religie: Allitur, Ulaa, Zilchus, Berei, Pelor, Beory, Św. Cuthbert

Sprzymierzeńcy: Brak, jedynie partnerzy handlowi
Wrogowie: Rycerze Jelenia, Tygrysi Nomadzi, Iuz (podejrzewany), duża niechęć ze strony Furyondy, Veluny, Wysokiego Ludu i innych z powodu „neutralnego” stosunku do Iuzu.

Spojrzenie ogólne: Osiem kantonów tworzących Perrenlandię jest wciśniętych pomiędzy góry Yatile i jezioro Quag. Granica Perrenlandii biegnie na południu od Kopców Świtu aż do górnego biegu Ververdyvy, następnie zakręca na północ, obejmując zachodnie Ostrogi i większość Sepiowych Wyżyn na północ od miasta Traft. Perrenlandia przypisuje sobie także prawa do wód jeziora Quag, ale nie może zdobyć jego północnego brzegu. Na jeziorze przez większość roku trwa duży ruch, głównie w lecie, kiedy pływa tu lud rzeczny Rhennee. W środku zimy powierzchnia często zamarza i po jeziorze żeglują wtedy specjalne łodzie na saniach, nazywane lodowymi ślizgaczami, jednakże podróże takie z dala od brzegu są niebezpieczne.

Kantony połączone są trzema szerokimi drogami i licznymi mniejszymi traktami. Ze Schwartzenuin do Krestible, następnie do Molvar w Ket przez Ogon Wyrma biegnie Krestigenskrek. Droga Quag niesie ruch przez Schwartzenuin, z Wysokiego Ludu na południowym krańcu lasu Vesve, następnie dalej na północ wzdłuż brzegów jeziora Quag aż wkroczy w Kopce Świtu, aby osiągnąć swój koniec w mieście Exag. Wysoki Pasaż biegnie Grzbietem Ostróg z Traft, następnie przecina Drogę Quag, najpierw jednak przekraczając kanion Ververdyvy po starym kamiennym moście zwanym Przegubem Wiedźmy.

Milicje Perrenlandii to głównie pikinierzy i uzbrojeni w berdysze mieszkańcy gór, wspomagani przez względnie małą stałą armię złożoną ze średniej i ciężkiej piechoty. Kuznicy i niewielka ciężka kawaleria stacjonują na niżej położonych obszarach, głównie w kantonie Schwartzenuin, natomiast łucznicy i uzbrojona w łuki kawaleria w kantonach Clatsprugen i Traft. Tutejsze milicje chętnie służą jako najemnicy sąsiadnim państwom, a w wielu z nich znajdują się wysokie elfy z Wysokiego Ludu będące zwiadowcami i lekką kawalerią. Takie grupy najemników są głównym towarem eksportowym państwa, chociaż również przez Perrenlandię przebiega handel z północnymi nomadami z Czarnego Wrzosowiska. Bogaty ruch rzeczny zmierza stąd Ververdywą na południe do środkowego Flanaess.
Historia: Mieszkańcy tego regionu zawsze zaciekle bronili swojej niepodległości. Podczas Migracji wojownicze

plemiona flańskie z Gór Yatili wchłonęły większość z oeridyjskich, suelskich i bakluńskich najeźdźców zalewających wielkie przejście w Yatilach o nazwie Ogon Wyrma. Jednakże kilka plemion Flanów zostało przywiedzionych z nizin przez Oeridyjczyków, którzy założyli posiadłości swych własnych klanów. Brak jedności tych małych grupek został wykorzystany około 97-100 WR przez siły Aerdu. Wicekrólestwo Ferrondu szybko zdobyło zupełną kontrolę nad wschodem i południowym wschodem tego, co dzisiaj jest Perrenlandią, czyniąc to częścią ferrondyjskich Ziem Quag. Rybackie miasta Traft i Schwartzbruin zostały zmuszone do przyjęcia władzy surowych zarządców aerdyjskich.

Rebelie od razu stały się nieodłączną częścią obecności Wielkiego Królestwa na Ziemiach Quag. Większość zarządców Aerdu była praktycznymi nadzorcami, nieprzesadzającymi z wysokością podatków czy kar, ale nieustępliwi miejscowi zdawali się niezgodni do nauczania jakiegokolwiek posłuszeństwa. Podobnie nie potrafili się nauczyć jedności, a dekady panowania Aerdów zamieniły się w stulecia. W końcu tak dużo członków górskich i nizinnych plemion służyło w wojsku Ferrondu, a po 254 WR Furyondy, że zdołali zdobyć dyscyplinę i doświadczenie konieczne do przeprowadzenia udanej rebelii. Wykorzystali pierwsze pojawienie się na północy Niemordowanej Hordy (około 320 WR) jako szansę na wydostanie się z ucisku swoich nadzorców. Zarządcy i ich oddziały zostali usunięci z kraju, a zajęte czym innym królestwo Furyondy nie mogło wystawić sił koniecznych do zdławienia tej ostatniej rebelii.

Rzeczywiście nomadzi byli zagrożeniem dla właścicieli ziemskich na Ziemiach Quag, a Sepiowe Wyżyny widziały wiele krwawych potyczek między tymi dwoma ludami. Nawet śmierć Cha-Chana nomadów Ogohanuka i podział hordy pomiędzy dwa narody (345 WR) nie zakończyły wrogości. Na północy rajdy nomadów miały jeszcze miejsce przez wiele lat, natomiast Ket kilka razy najeżdżał Ogon Wyrma i prawie zdobył Krestible. Mieszkańcy Ziem Quag i Yatili zaciekle bronili swych granic, ale zabrakło im siły, żeby się naprawdę zabezpieczyć. Wtedy powstał plan zjednoczenia obrońców pod jedynym przywództwem, z zachowaniem względnej niezależności posiadłości klanowych. Posiadłości owe zostały uformowane w osiem kantonów, połączonych przysięgą wzajemnej zbrojnej pomocy zwaną Umową o Konfederacji. Przywódcy tych połączonych państw wybrali spośród siebie najsilniejszego, Perrena, aby był ich voormannem ok. 400 WR. Ich uwielbienie dla tego wielkiego wojownika i męża stanu było tak wielkie, że był wybierany voormannem pięć razy z rzędu, a po jego śmierci młode państwo przyjęło jego imię.

Następcy Perrena nie byli ani tak kompetentni, ani uwielbiani jak on, ale okazali się być zdolnymi wła-

dzami wykonawczymi. Wciąż jednak w drugiej połowie ostatniego stulecia Perrenlandia była zagrożona przez siły wszechogarniającego zła w osobie arcymagini Iggwilvy i jej wojsk złych humanoidów. Atakując w 480 WR ze swojej bazy w legendarnych „Zaginionych Jaskiniach” w Yatilach, Iggwilv zniewoliła Perrenlandię w latach 481-191 WR. Mieszkańcy kraju stali się celami przemocy i bandytyzmu, kraj został ograbiony, a statki na jeziorze Quag tonęły co chwila. Sługusy wiedźmy dotarły także do ziem nomadów, znajdując tam sojuszników, ale o wiele więcej wrogów. Głównym ośrodkiem oporu przeciwko Iggwilv stał się klasztor-forteca Św. Cuthberta w kantonie Clatsprugen, broniący wielkiej doliny, przez którą Volverdyva opuszcza państwo.

Ostatecznie potężny księżę demonów, którego Iggwilv próbowała kontrolować, uciekł z zamknięcia, a wiedźma została pokonana. Jej wojska rozpadły się, a Perrenlandia rzuciła ich jarzmo i zniszczyła nieludzkie legiony. Nawet po dziś dzień pewne doliny w południowych kantonach mają w sobie domieszkę zła, pozostała po latach panowania Iggwilv, jako że ich mieszkańcy pomagali jej w realizacji planów. Kraj przetrwał wojnę i dwuletni okres głodu, jaki po niej nastąpił, ale zachował strach przed Iggwilv. Wiedza, że demoniczny twórca imperium Iuz jest synem Iggwilv, zakłóca sen wielu Perreńczyków, a niedawne plotki, że Iggwilv powróciła na Oerth, spowodowały wybuch ogólnej paniki.

Zniszczenie spowodowane przez Wojny o Greyhawk nie dotknęło Perrenlandii dzięki podpisanemu w 583 WR oficjalnemu traktatowi obiecującemu zachowanie neutralności w stosunku do krwiożerczego Iuza. Zaproponowano mu nawet najemników, ale czyn ten wywołał niesmak Perreńczyków i żaden z nich nie zgodziłby się za żadną cenę służyć Panu Bólu. Pakt wydawał się praktyczny, ale nie zadowolili Rady Kantonów. Voormann Franz został jednogłośnie usunięty ze stanowiska w końcu swojej pierwszej kadencji, a następnie zastąpiony przez władcę skłonnego przystać na życzenia rady, aby zachować większy dystans między rządem a szalonym Iuzem. Niestety Voormann Karenin wybrał konsensus zamiast prawdziwego przywództwa. Ponieważ jego kadencja kończy się w 592 WR, ma on niewiele czasu, aby zmienić swój wizerunek na bardziej zdecydowany, tak więc najprawdopodobniej zostanie wybrany nowy i śmielszy voormann.

Konflikty oraz intrygi: Uwaga skupiona jest na nadchodzących wyborach voormanna. Plotki o zagranicznym wsparciu brukają opinię kilku kandydatów. Clatsprugen może być podzielone na dwa kantony, aby zażegnać poważną waśń międzyklanową. Krąży propozycja przekształcenia Sepiowych Wyżyn w kolejny kanton (Vesbergen), co pomogłoby okiełznać tamtejszy bandytyzm. Front wojenny w Vesve przesuwa się na zachód, a wschodnie gnomy zauważyły orczych zwiadowców.

Południowa Prowincja (zobacz Ahlissa)

Pomarj

Nazwa właściwa: Orcze Imperium Pomarj

Władca: Jego Najstraszniejsza Królewska Mość, Despota Turrosh Mak (NZ mężczyzna półork Woj16)

Rząd: Dyktatura rządząca licznymi niehumanymi plemiennymi wodzami i szamanami, dyktator dysponuje dużą własną armią złożoną z wojowników z jego plemienia orków

Stolica: Stoneheim

Główne miasta: Elredd (pop. 1500 (?), zrujnowane), Fax (pop. 2000 (?), zrujnowane), Wysoki Port (pop. 15 000), Smutek (pop. 6300), Stoneheim (pop. 5700), Zły Mur (pop. 3300 (?), zrujnowane)

Prowincje: Liczne terytoria orczych plemion

Zasoby: Srebro, elektrum, złoto, klejnoty (I-II)

System monetarny: Różne oficjalne i nieoficjalne waluty, niektóre przestarzałe, wytwarzane przez większość miast, miasteczek i główne plemiona niehumani

Populacja: 476 000 – orki 43%, ludzie 28% (Sof), gobliny 15%, hobgobliny 10%, niziołki 3%, inni 1%

Języki: Orczy, wspólny, gobliniński

Charaktery: CZ, NZ*, PZ

Religie: Orczy panteon, Beltar, Syrul, różni bogowie goblinińscy

Sprzymierzeńcy: Szkarłatne Bractwo (niepotwierdzone plotki)

Wrogowie: Greyhawk, Celene (nie podejmuje akcji ofensywnych), Księstwo Urnst, Onnwal (rebelianci), Żelazne Wrota

Spojrzenie ogólne: Pomarj jest szerokim pasmem ziemi, rozciągającym się z doliny Sheldomar i oddzielającym Morze Łazurowe od Morza Gearnata. „Imperium” niehumani obejmuje cały górzysty półwysep Pomarj. Jego zachodnie granice sięgają podnóży środkowych wzgórz Księstwa dziedzicznego Uleku, zdobytej rzeki Klejnot na wschodniej granicy Księstwa Uleku i skręcają na północ, włączając większość tego, co kiedyś było nazywane Dzikim Wybrzeżem, zanim zostało zaanektowane przez Orcze Imperium Pomarj podczas Wojen o Greyhawk.

Kraj ten zdominowany jest przez dwa główne elementy: poszarpane i zaludnione przez potwory Wzgórz Drachensgrab w jego środku i napawający strachem las Suss na zachodzie, oddzielający Pomarj od Celene i Hrabstwa Uleku. Żadne z tych miejsc nie jest zbyt zaludnione przez ludzi, którzy wolą doliny i niziny wzdłuż wybrzeża. Są one natomiast pod ścisłą kontrolą plemion orczych i goblinińskich, które rządzą tymi ziemiami pod sztandarem wiecznej nienawiści.

Niewiele krajów Flanaess jest tak złych, jak pragnie być Pomarj. Kwitnie tu niewolnictwo, a ludzie traktowani są jako klasa niższa. Stolicą Pomarj jest miasto Stoneheim, otoczona grubymi murami cytadela, ukryta

w cieniach południowej strony wierzchołków wzgórz Drachensgrab. To przysadziście, dostatnie miejsce było niegdyś ośrodkiem operacji górniczych zapoczątkowanych przez tron keoicki trzy stulecia temu i zostało zbudowane głównie przez krasnoludów z Uleku. Teraz znajduje się pod ścisłą kontrolą orków i ich przywódcy Turrosha Maka. Ma ono dwa główne zadania: szkolenie i wysyłanie oddziałów do prowincji imperium i nadzorowanie ciągłej eksploatacji mineralnych zasobów wzgórz. Miejscowe kopalnie wciąż są pełne złota, które jest głównym towarem eksportowym orków.

Smutek, drugie co do wielkości miasto półwyspu, znajduje się na wschodnim końcu Pomarj. Ma inny charakter, przez stulecia będąc otwartym portem i domem piratów i przemytników. Mak sprzymierzony jest głównie z ludzkimi najemnikami zamieszkującymi je, płacąc im dobrze za grabienie szlaków żeglugowych między Morzem Łazurowym a Morzem Gearnata, co sprawia, że są zmorą Żelaznych Wrót i Gryrax. Zauważono tu również obecność Szkarłatnych Braci i ich statków.

Wysoki Port na północnym wybrzeżu to największe miasto Pomarj, chociaż w tej byłej stolicy żyje mniej niż piętnaście tysięcy mieszkańców. Część miasta do dzisiaj jest w ruinie, chociaż obywatele w dużej części odbudowali rynki i port, które niegdyś czyniły miasto ważnym ośrodkiem handlowym. Ludzie wciąż są tu liczniejsi niż inne grupy, a w ciągu dnia Wysoki Port pozostaje miejscem energicznego handlu, prowadzonego przez koalicję frakcji handlarzy i najemników, które zasiadają w radzie odpowiedzialnej bezpośrednio przed Turroshem Makiem. Jednakże w nocy miejsce to ma reputację jednego z najmniejbezpiecznych we Flanaess. Prawdziwe pogłoski donoszą, że szerokimi ulicami grasują gangi bandytów, szukając naiwnych, którzy odważyli się włóczyć bez ochrony i że w nocy budzi się do życia drugie, nocne społeczeństwo, nie tak otwarte jak to możliwe do zaobserwowania podczas dnia i nie tak ludzkie. Szepcze się, że w nocy swobodnie spacerują tam gobliny zajmujące się interesami z orkami i innymi stworzeniami spływającymi w ciemnościach ze wzgórz. Podobno w bardziej odosobnionych zakamkach pojawiają się nawet bardziej upadłe stworzenia takie jak elfy o mahoniowej skórze.

Na północ od Wysokiego Portu, wzdłuż wybrzeża znajdują się miasta i miasteczka południowego Dzikiego Wybrzeża, będące obecnie pod kontrolą „imperium”. Dzikie Wybrzeże, nazywane tak niegdyś przez zarówno keoickich jak i aerdyjskich monarchów, ze względu na to, że żaden z nich nigdy go nie kontrolował, długo było schronieniem dysydentów i wyrzutków z innych państw. Te niezależne miasta-państwa, takie jak Elredd, Zły Mur i Fax nie stanowiły problemu dla grabieżczego orczego władcy, który zajął je podczas Wojen o Greyhawk. Teraz każde miasto (zrujnowane i niemal opuszczone przez ludzi) stanowi obóz uzbrojonych orków pod kontrolą Maka.

Historia: Przed wielkimi migracjami, tysiąc lat temu, Pomarj był w większej części wyludnionym miejscem, zamieszkanym przez plemiona prymitywnych Flanów czczących siły ziemi i nieba. Jego złe gleby i także reputacja spowodowały, że omijało go większość przybyszów, ale w końcu został zasiedlony przez niewielką liczbę niemile widzianych gdzie indziej Suelów, którzy nie mieli wyboru, jak tylko zadowolić się marną ziemią i jej mieszkańcami. Nazywali te krainy Suenha, dopóki nie nauczyli się od Flanów jej prawdziwej nazwy: Drachengrabs, dosłownie Grobowiec Smoka. Legendy utrzymują, że pod tymi wzgórzami spoczywają potężne siły ziemi. Wzdłuż wybrzeża półwyspu i na północ do ujścia Selintan, z daleka od narodzin i ekspansji wielkich królestw Flanaess, powstały małe społeczności.

Zainteresowanie regionem zrodziło się dopiero pod koniec trzeciego stulecia WR, kiedy Keolandia rozpoczęła swą fazę imperialną. Krasnoludy z Uleku dawno podejrzewały Pomarj i jego wzgórza o to, że są tam bogate złoża minerałów, tylko czekające, żeby je zagarnąć i eksploatować. W 292 WR przymierze między księciem Uleku i Królem Tavishem I z Keolandii doprowadziło do powstania sił inwazyjnych, które przekroczyły rzekę Klejnot i podbiły, a w ciągu kilku lat następnie podporządkowały cały region. Kraina została podzielona na tuzin małych baronii przyznanych jako chronione przez Ulek wasalstwa faworyzowanym przez tron rodzinom. Baronie te stały się niezwykle bogate dzięki mineralnym zasobom wydobywanym z kopalni przez kilka kolejnych dekad. W 305 WR z inicjatywy mniejszych miast powstał Wysoki Port, mający służyć jako ośrodek służący do wymiany bogactw z resztą świata.

Ponad półtora stulecia później, po latach konfliktów, zmniejszyła się siła Keoickiego Tronu. Baronowie Pomarj nie mieli głosu w Radzie Królewskiej w Nirole Dra, zamiast tego byli poddanymi księcia Uleku, które wycofało się z królestwa, aby w 461 WR uzyskać od Keolandii status palatynatu, a baronowie zerwali z Ochronnym Wzgórzem dwa lata później i ogłosili niepodległość. Na swoją stolicę wybrali miasto Wysoki Port oraz usunęli garnizony krasnoludów, aby zacząć rządzić swymi małymi państewkami w dużej mierze niezależnie. Niektórzy przyjęli tytuły arcybaronów, diuków lub książąt, a jeden posunął się do tego, że mianował się królem Drachengrabs.

Kilka dekad później, w Lortmilach wybuchł konflikt między elfami, krasnoludami i ludźmi, a orkami i goblinami. Był to początek Wojen Nienawiści, a książę Uleku zaapelował do byłych baronii Pomarj o dołączenie się do przymierza, aby zwiększyć siłę wspólnej obrony. Lordowie Pomarj spotkali się w kolejnym roku w Wysokim Porcie, żeby ustalić swoje stanowisko, ale nie widzieli powodu, aby zaangażować się w coś, co postrzegali jako wyniszczający dla obu stron konflikt,

w którym główną rolę odgrywali Nieludzie. Co więcej, nie ufając pobudkom księcia, obawiali się ponownego włączenia ich państw do Księstwa Uleku, tak więc odrzucili ofertę przymierza.

Wraz z porażką orków i goblinów z rąk gospodarzy Uleku i Celene i końcem wojny w 510 WR, nadeszło nieuniknione. Nie mając innej drogi ucieczki, wściekłe i pokonane niedobitki wycofały się w jedynym możliwym kierunku niebronionym przed ich przybyciem. W 513 WR te rozwścieczone i żądne zemsty armie wychynęły z Suss i w szale niszczenia spadły na Wysoki Port. Miasto zostało szybko zdobyte i spalone, większość jego mieszkańców padła pod mieczami. W ciągu kilku miesięcy orki przeagnały miejscowych lordów i przejęły większość byłych baronii Pomarj.

Tak rozpoczął się szybki upadek w dekadencję, który trwa niemal po dziś dzień. Orki i gobliny podzieliły krainę na małe terytoria rozgranicezone pomiędzy miejscowe plemiona i ich wodzów. Ludzcy bandyci i rabusie wciąż zaludniają miasta i miasteczka, a wieś jest niebezpieczna dla podróżnych.

Anarchia dominowała aż do połowy lat 60. szóstego wieku, kiedy powstała grupa, która zdobyła kontrolę nad dużymi połaciami Pomarj i poddała je władzy centralnej. Ludzie ci, nazywający siebie Panami Niewolników, dobili targu z wodzami orków i rozpoczęli intratny handel żywym towarem. Jednakże w 579 WR dominium owych panów rozpadło się. Pogłoski donoszą, że ich ukrytą fortecę zniszczyła erupcja wulkanu.

We wczesnych latach 580, nowy przywódca począł jednoczyć plemiona. Był nim porywający tłumy półork o imieniu Turrosh Mak. Podczas Wojen o Greyhawk, namówił on orcze plemiona z Pomarj, żeby zażądały z powrotem Lortmili. Przyspieszyło to udaną inwazję na Dzikie Wybrzeże i Księstwo dziedziczne Uleku. Niemal połowa z tych dwóch państw została zajęta przez Maka. Państwa nawet tak odległe jak Furryonda i Urnst są przejęte rosnącą siłą tego nowego przywódcy, który poświęcił pięć lat na skonsolidowanie swych włości.

Niesłabnąca wojna między Pomarj a krasnoludami Uleku toczy się aż do teraz, a część ziem na zachód od Klejnotu została odbita w większej bitwie w 586 WR. Mak obecnie pracuje nad zbudowaniem orczej i ludzkiej marynarki pirackiej, z pomocą której chciałby rozciągnąć swą władzę na morze, przynajmniej do momentu, w którym będzie miał wystarczającą siłę, żeby pokonać elfie królestwo Celene.

Konflikty oraz intrygi: Książę Uleku pragnie zemsty i sprzymierzył się z Rycerzami Luny w celu pokonania Maka. W Wysokim Porcie nocą widuje się drowy. Mak wysłał oddziały do lasu Suss, aby sprawdzić doniesienia o zaginionym mieście Suelów, gdzie, jak ma nadzieję, znajduje się potężna magia, którą mógłby wykorzystać. W Pomarj, a w szczególności w porcie Smutek, wysłedzono agentów Szkarłatnego

Bractwa. Siostra Kuranyie z Onwalu skrycie próbuje sprzymierzyć się z Makiem, aby pokonać rebeliantów.

Posiadłość Kamiennej Pięści (zobacz Kamienna Twierdza)

Posiadłość Morskich Książąt (zobacz Morscy Książęta)

Północne Królestwo

Nazwa właściwa: Wielkie Królestwo Północnego Aerdu
Władca: Jego Prawa i Transcendentna Królewska Mość, Nadkról Północnego Aerdu, Grenell I, Wielki Książę Domu Naelax (PZ mężczyzna człowiek Kap19 Hextora)

Rząd: Niepodległa monarchia feudalna z silnymi elementami teokracji, obecny monarcha jest najwyższym kapłanem Hextora w królestwie, jednocześnie dowodząc siłami kościoła, północną gałęzią królewskiego domu (Naelax) i wszystkimi feudalnymi moznymi, z nieludzkimi przywódcami na swoich usługach

Stolica: Eastfair

Główne miasta: Atirr (pop. 19 700), Bellport (pop. 9100), Darnagal (pop. 6400), Delaric (pop. 22 000), Eastfair (pop. 35000), Luvern (pop. 3100), Rinloru (tysiące nieumarłych, oblężone), Skrajne Pola (pop. 15 800, plus 4000 orków), Stringen (pop. 4700), Winetha (pop. 19 300), Zatoka Kaport (pop. 5800)

Prowincje: Jedenaście księstw z kilkom mniejszymi hrabstwami, baroniami, itd., niemal wszystkie usytuowane są wokół większych i mniejszych miast, zamków lub twierdz

Zasoby: Artykuły żywnościowe, sukno, elektrum, tran, zasoby nie są eksportowane

System monetarny: [Zmodyfikowany aerdyjski] smok (sp), korona (sz), nobel (se), pens (ss), zwykły (sm), koło (sztuka żelaza 20 sz = 1 sm)

Populacja: 2 618 200 – ludzie 83%, (OFs), orki 9%, gobliny 3%, niziołki 2%, półorki 1%, inni 2%

Języki: Wspólny, starooeridyjski, orczy

Charaktery: PZ*, NZ, N, CZ, PN

Religie: Hextor*, Zilchus, Erythnul, orczy panteon, różni bogowie goblinów

Sprzymierzeńcy: Marchia Kości (słaby)

Wrogowie: Ahlissa, Nyron, Ratik, Lodowi/Mroźni/Śnieżni Barbarzyńcy, Szkarłatne Bractwo

Spojrzenie ogólne: Nie dalej niż dekadę temu ziemie składające się obecnie na niesławne Północne Królestwo obejmowały zarówno Północną Prowincję jak i inne włości dawnego Wielkiego Królestwa. Po rozpadzie imperium, będącym wynikiem Wojen o Greyhawk (584 WR) i następującej po nim dewastacji Rauxes, ziemie te stały się niepodległym królestwem, zarządzanym z dawnej stolicy prowincji Eastfair.

Północną granicą Północnego Królestwa pozostaje Potok Teesar, rozciągający się od niezależnego hrabstwa Knurl w Marchii Kości do wzgórz Bellportu i wybrzeża Solnoru. Południowa granica jest słabiej określona, jako że rozszczenia obecnego królestwa często są większe niż jego aktualny stan posiadania. Nieformalna granica rozciąga się obecnie od północnych krawędzi Klifów Mew na wybrzeżu Solnoru (łącznie z miastem Winethy) i kieruje się na zachód przez Księstwo Delaric do Lasu Adri jakieś trzy dni na południe od Skrajnych Pól. Ziemie znajdujące się dalej na południe są obiektem dysputy między Północnym Królestwem a Ahlissą. Domena ta to trójkątny obszar między Klifami Mew, północno-zachodnim Wielkim Borem i południowo-wschodnim Adri. Leży w niej kilka niezależnych miast, takich jak Piaskowy Most, które muszą wybrać ostatecznego władcę, ale co ważniejsze, znajdują się tam pozostałości Rauxes. Kwestia władzy nad tym obszarem zostanie najprawdopodobniej rozstrzygnięta (wkrótce) za pomocą armii.

Północne Królestwo nie ma wiele naturalnych zasobów, tak obfitych w reszcie byłego Wielkiego Królestwa. Tylko niewielka część południowych ziem zawiera przyzwoitą liczbę niecek rzecznych i obszary te są skupione wokół brzegów górnej części Flanmi. Reszta gleb, szczególnie wzdłuż rozległych wybrzeży, jest skalista i nadaje się bardziej na pastwiska niż pod uprawę. Brakuje również surowców mineralnych, ale rudy wydobywane pod okazałymi wzgórzami między miastami Bellport i Johnsport są kluczowe dla gospodarki państwa. Rozległy Las Adri na zachodzie stanowi bogate miejsce do płądowania i grabieży, jednakże jego mieszkańcy opierają się przed takimi działaniami. Przybrzeżne miasta, takie jak Zatoka Kaport i port Atirr, żyją z rybołówstwa i wielorybnictwa, przemysłów, których wyroby są bardzo poszukiwane przez masy pracujące w centralnych miastach i miasteczkach wewnątrz ładu. Zaletą Północnego Królestwa jest duży system *dirawein*, magicznych szlaków zbudowanych przez starożytnych Aerdów, pozwalających na szybkie przemieszczanie się na duże odległości. Jedna *dirawein* biegnie na południe do Ahlissy i jest bacznie strzeżona.

Ludzie w tym królestwie różnią się od swoich pobratymców z dawnego Wielkiego Królestwa, którzy mieszkają gdzie indziej. Podczas gdy Aerdownie na południu są zazwyczaj mieszkanką oeridyjsko-suelską, na północy, a w szczególności w dawnej Północnej Prowincji są raczej pochodzenia oeridyjsko-flańskiego, często mając ciemniejszą barwę skóry i kolor włosów. W ostatnich dekadach zauważono niepokojąco duży wzrost liczby orków i innych złych nieludzi. Rasy te są uznawane za gorsze przez aerdyjską szlachtę, ale często są zatrudniane jako najemnicy.

Grenell z Domu Naelax, rządzący Północnym Królestwem, jest zupełnie bezwzględny i zimnokrwisty monarchą. Obecnie władza Grenella jest powiększona przez jego dominację nad kościołem Hextora, którego

jest tytułarnym władcą. Linia sukcesji w Północnym Królestwie jest niejasna i istnieje wielu potencjalnych pretendentów do tronu (Grenell nie ma własnych dzieci). Na rozpuszonym dworze w Eastfair mnożą się nadszkakujący królowi książęta Naelax.

Podczas gdy uwaga Grenella zwrócona jest na południe, jego źli humanoidalni sprzymierzeńcy spoglądają na północ, ponieważ orki i gnolle Drapaczy pragną zniszczyć Ratik. Chociaż obecność krwiożerczych orków może spowodować rozpad Północnego Królestwa, mogą być również ważnym czynnikiem utrzymującym państwo w całości. Każdy książę i lord Północnego Królestwa zdaje sobie sprawę, że sprzeciwienie się Grenellowi może spowodować jego gniew w postaci ataku orczych sprzymierzeńców, którzy zorganizowani są w formie oddziałów wypadowych, nie żywiących respektu dla ludzkości i jej kultury (choć sporo zyskali na ludzkiej sztuce wojennej i dowódczej).

Główne księstwa dziedziczne Północnego Królestwa (zazwyczaj nazywane od ich regionalnych stolic) i ich rządzące Domy wymienione zostały w następującej tabeli. Skąpa wiedza o tych obszarach nie pozwala na przedstawienie większej ilości informacji.

TABELA 5: PROWINCJE PÓŁNOCNEGO KRÓLESTWA

Księstwo	Dom
Atirr	Torquann
Bellport	Naelax
Darnagal	Naelax
Delaric	Naelax
Eastfair*	Naelax
Pogórze**	Garasteth
Rinloru***	Torquann
Skrajne Pola	Naelax
Stringen	Naelax
Winetha	Garasteth
Zatoka Kaport	Torquann

* Główne księstwo królestwa

** Stolicą Pogórze jest Czerwony Uskok, wielki zamek i fortyfikacja wojskowa na potoku Teesar

*** Rinloru jest obecnie miastem nieumarłych, obleganym przez armie Torquann próbujące zniszczyć szalonego nieumarłego kapłana Nerulla (niegdyś księcia Torquann) i jego upiorne wojska, które kontrolują zrujnowane miasto

Historia: Kiedy około ośmiuset lat temu Aerdowie wyruszyli na północ ze swoich początkowych włości między niższym biegiem rzeki Flanmi a Wybrzeżem Aerdyjskim, byli mniej zainteresowani rozległymi ziemiami Flanów między lasem Adri, a wybrzeżem Solnoru niż południem. Kiedy podbili królestwo Ahlissy i stworzyli z niego Południową Prowincję dawnego Aerdu, przede wszystkim zdobyli domeny dla książąt Cranden i Darman.

Inne Domy, takie jak Naelax i Torquann, również zapragnęły własnych ziem i zwróciły swą uwagę na

północ. Ze wszech miar Flanowie z tych ziem byli podli i źli. Czczący ciemne moce i smoczycy panów, przez stulecia napadali na sąsiadów. Te łagodniejsze ludy szybko sprzymierzyły się z Aerdami, kiedy ich armie maszerowały w górę Flanmi i podbijały flańskie królestwa w piątym stuleciu RO. Z większości tych ziem szybko utworzono Północną Prowincję Aerdu, należąca do Naelaxów. Po pozbyciu się większości resztek poprzedniej kultury Flanów, założyli dwór w Eastfair w 503 RO (-142 WR) i rozpoczęli budowę państwa mocno opartego o zasady Hextora.

W 134 WR wcześni nadkrólowie Rax rozpoczęli serię działań, które w rezultacie doprowadziły do upadku ich domu jakieś trzy stulecia później. W tym roku źle usposobiony nadkról Toran I odebrał dziedzicowi Naelax władzę nad Północną Prowincją, mianując na jego miejsce przywódcę mniejszego, ale szybko rosnącego Domu Atirr. Przywołując porażki Naelaxów w Marchii Kości i Ratiku, Toran zredukował znaczenie domu do drugorzędnej pozycji. Dom Atirr rządził ze swojej stolicy na wybrzeżu, porzucając Eastfair. Kraina, pod oświeconym przywództwem, doświadczyła renesansu, Naelaxowie mieli jednak nigdy nie zapomnieć tej zniewagi. Atirr rządził przez prawie stulecie, osiągając wyżyny za panowania Herzoga Atirra Aeodoricha, byłego dowódcy admiralicji aerdyjskiej i bohatera Wojen Duxchańskich. Dom Naelax w końcu odzyskał tron Północnej Prowincji w 223 WR, po przedwczesnej śmierci Herzoga Atirra Movanicha. Niektórzy twierdzą, że udało im się to osiągnąć, spłacając zobowiązania bardzo zadłużonego Nadkróla Zelcora I, który dekadę wcześniej nie miał oporów przed zdobyciem własnego tronu.

Naelax stawał się bardziej potężny po połowie trzeciego stulecia, kiedy główny rywal domu, kościół heironański zyskał niepodległość w odległych prowincjach takich jak Ferrond i Tarczowe Ziemie. Wiele z nich wystąpiło z coraz bardziej dekadentckiego Wielkiego Królestwa i nigdy więcej te dwa rywalizujące porządki nie walczyły równo o uwagę Malachitowego Tronu. W następnych dwóch stuleciach na Dom Rax spadło wiele nieszczęść, podczas gdy Dom Naelax rósł w siłę. Wiele z tych tragedii spowodowali sami Raxowie, ale niektóre wydawały się być im zadane, a na dworze szeptało, że stary dług na północy był właśnie spłacany.

Dom Naelax osiągnął cel w Północnej Prowincji z wstąpieniem na tron Herzoga Ivida I Północy w latach trzydziestych czwartego stulecia. Przez kolejne dwa stulecia Naelaxowie stali się najsilniejszym pojedynczym domem w królestwie, a do tego czasu między Raxami i Naelaxami wybuchła niewypowiedziana wojna. Co było w tamtych czasach niezwykle dla Aerdów, Naelaxowie mieli w swoich siłach orki i goblina. Kiedy Ivid I ostatecznie zdobył Malachitowy Tron w 446 WR, Północna Prowincja pozostała jego najbliższym sojusznikiem i główną posiadłością jego kuzynów.

Sprowadzanie orków i goblinoidów na dobre rozpoczęło się po upadku Marchii Kości, kiedy herzog Grenell, kuzyn Ivida V, zawarł pakt z przywódcami orków i gnolli, którzy zdetronizowali Markiza Clementa. To, że Grenell był tak skwapliwy w zawieraniu przymierza z nieлюдźmi, którzy wkrótce przejęli kraj, zrodziło podejrzenie, że Grenell w jakiś sposób przyczynił się do upadku Clementa. Obecnie prawie 10% populacji Północnej Prowincji stanowią źli humanoidzi, głównie orki z plemienia Martwego Księżyca. Te brutalne siły sprawiają wiele kłopotów Północnemu Królestwu i często działają w niezgodzie z planami Grenella (jak również swoimi własnymi).

Po zniszczeniu Rauxes w 586 WR, Grenell stał się dziedzicem Domu Naelax. Podobnie jak jego południowy rywal, Wielki Książę Xavener z Domu Darment, były herzog uznaje się za nadkróla, prawdziwą głowę imperium. Twierdzenia Grenella są przyjmowane z mniejszą powagą niż Xavenera przez jego odpowiedników i domy królewskie byłego Wielkiego Królestwa. Jednakże powszechnie uznawany jest fakt, że jak długo obydwoj, Grenell i Xavener istnieją, równoważą swe roszczenie do bycia prawdziwym spadkobiercą władcy Aerdów. W tej chwili nadkról Eastfair jest zbyt pochłonięty własnymi sprawami, żeby rozstrzygnąć ten spór i Xavener wydaje się zyskiwać przewagę. Wszyscy oczekują wojny.

Najpoważniejszą wewnętrzną groźbą dla tego królestwa (oprócz możliwości powstania chaotycznych orków) jest wojna domowa wokół Rinloru, teraz zniszczonego po czteroletnim oblężeniu. Ivid V miał tam możnego, pośledniejszego kapłana zmienionego w ożywieńca podczas Wojen o Greyhawk, który rządził miastem i otaczającymi go ziemiami. Kapłan polubił swój potworny stan i rozwinął w sobie megalomański zamiar przekształcenia całego Wielkiego Królestwa w nieumarłe imperium wyznające Nerulla. Od 587 WR Delgalath Nieumierający (NZ mężczyzna ożywieńca Kap17 Nerulla) udowodnił, że jest wojskowym geniuszem i mistrzem czarostwa, utrzymując potężną armię nieumarłych, stworzoną z niegdyś żywych mieszkańców miasta. Mimo jego niewątpliwego szaleństwa, pomaga mu wielu kapłanów Nerulla. Delgalath ma w swoim posiadaniu kilka prawdziwych artefaktów i istnieje poważne niebezpieczeństwo, że jeżeli nie zostanie zniszczony, sytuacja może się wydostać spod kontroli.

Konflikty oraz intrygi: Wojna z Ahlissą o nieustalone granice i żyzne ziemie między nimi, jest niemal pewna. Chociaż Grenell chciałby, żeby orki zaatakowały Ahlissę, ich interesem jest napaść na Ratik i wspieranie Marchii Kości. Siły herzoga wciąż walczą z epidemią nieumarłych w mieście Rinloru, chociaż katastrofa wydaje się być powstrzymana. Grenell wysłał kapłanów Hextora i magów na Wyspę Zagubionych Dusz, miejsca, które strzegł przed nim Ivid V.

Ratik

Nazwa właściwa: Arcybaronia Ratiku

Władca: Jej Mężna Ważność, Evaleigh, Lady Baronessa (także Arcybaronessa) Ratiku (CD kobieta człowiek Ltr9/Cza3)

Rząd: Niepodległa monarchia feudalna, która przecięła wszystkie zobowiązania i więzy z byłym Wielkim Królestwem, jego państwami sukcesorami i szlacheckimi domami, członek Sojuszu Północnego

Stolica: Marner

Główne miasta: Marner (pop. 6600), Wzgórze Ratik (pop. 5500)

Prowincje: Czternaście posiadłości zarządzanych przez lordów krasnoludów i ludzi

Zasoby: Materiały do budowy statków, futra, złoto, klejnoty (IV), drewno

System monetarny: [Zmodyfikowany aerdyjski] kula (sp), korona (sz), berło (se), pens (ss), zwykły (sm)

Populacja: 138 500 – ludzie 79%, (Sof), krasnoludy 8% (w tym górskie 80%, wzgórzowe 20%), niziołki 6%, elfy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, staroeridyjski, krasnoludzi, chłodna mowa

Charaktery: N, ND*, CN, CD

Religie: Procan, Xerbo, Kord, Norebo, Trithereon, Phyton, oeridyjscy bogowie rolnictwa

Sprzymierzeńcy: Mroźni Barbarzyńcy, krasnoludy i gnomy z Krzemienych Wzgórz i Drapaczy, Nyron, Knurl (zobacz Marchia Kości)

Wrogowie: Marchia Kości, Północne Królestwo, nie-ludzie z Drapaczy, Pale (pośledniejszy), Śnieżni Barbarzyńcy (czasami), Lodowi Barbarzyńcy

Spojrzenie ogólne: Ratik to małe, ale bogate państwo znajdujące się na północno-wschodnim wybrzeżu Flanaess. Umieszczone jest na kulturowym rozdrożu między cywilizowanym południem, gdzie znajdują się ziemie byłego królestwa Aerdu i barbarzyńską północą Suelów na Półwyspie Thillonryjskim. Ratik rozciąga się między Drapaczami a wybrzeżem Solnoru, gdzie skromne miasto Marner, stolica, jest jedynym większym portem. Południowa granica państwa naznaczona jest przez ufortyfikowane wzgórza oddzielające Ratik od Marchii Kości. Rozciągają się one na wschód aż do Lasu Górnego, którego mieszkańcy są sprzymierzeńcami arcybaronii. Północna granica Ratiku dzieli Drogę Drewna, pozostawiając jej część u Mroźnych Barbarzyńców. Ta nieformalna granica była uznawana przez obie strony przez stulecia i dopiero ostatnio została potwierdzona formalnym traktatem. Chociaż bariery te nadmiernie izolowały Ratik od reszty Flanaess, przez stulecia służyły również jako ochrona przed najeźdźcami.

Klimat Ratiku jest przez większość roku chłodny, z dużymi opadami śniegu przesiąkniętego wilgocią Solnoru, spadającymi regularnie w czasie środka panowania Telchura. Uwaga państwa pozostaje skupiona

na chłostanej wiatrami Drodze DREWNA. To obszar łowiecki dostarczający skór i futer używanych powszechnie jako ubiór. Zapewnia Ratikowi również drewno i materiały do budowy statków, dające arcybaronii główne dobra handlowe. Zachodnia granica Ratiku to niekończące się pasma podnóży gór, od tysięcy zamieszkałe przez krasnoludy. Góry te są usiane kopalniami złota i cennych klejnotów umieszczonymi między kamiennymi cytadelami broniącymi mieszkańców głębokich gór. Między Marner a Wzgórzem Ratik, na otwartych ziemiach znajdują się tereny uprawne wykorzystywane podczas krótkiego okresu wegetacji.

Ratik jest zaludniony głównie przez lud pochodzenia aerdyjskiego, ze stającą się powszechną mieszkanką oeridyjsko-suelską. Nie ma tu wielu Flanów, ale znajduje się tu wielu Fruztów i Schnajów, będących żyjącymi na emigracji rolnikami. Krasnoludy i gnomy są liczne na terenach górskich. Jedynie ludzie wolą wybrzeża, gdzie znajdują się ich rybackie wioski. Ratik, mimo położenia tak daleko na północ od centrów populacji, jest dobrze zaludniony, częściowo ze względu na dużą liczbę uchodźców z Marchii Kości.

Chociaż władza w państwie spoczywa całkowicie w rękach barona lub baronessy, jego lordowie należą do licznych ciał ustawodawczych, takich jak Rada Wielkich Lordów (czternastu ludzi i krasnoludów) oraz licznych ciał lokalnych. Obecna baronessa, Lady Evaleigh jest owdowiałą pasierbicą starego Barona Lexnola, który wciąż żyje, ale od kilku lat jest niepełnosprawny. Wielu obywateli nie ufa baronessie, jako że nie urodziła się w Ratiku i nie zawsze zdaje się rozumieć jego specyficzną pozycję. To stary baron zdobył zaufanie Fruztów i wynegocjował traktat z ich królem. Lordowie krasnoludy i gnomy cenią decyzyjność, a Evaleigh niewiele jej pokazała podczas swojej krótkiej obecności na tronie. Chociaż wojsko jest lojalne koronie, wielu narzeka, że hrabia Knurl, ojciec Evaleigh, ma zbyt duży wpływ na sprawy Marner. Lexnol próbował podpisać traktat z Schnajami, który zabezpieczyłby jego pozycję przeciwko Marchii Kości i jej sojusznikom w Północnym Królestwie, ale wysiłki te są obecnie w stanie zupełnego rozpadu. Niewiele rzeczy zadowoliłoby „nadkróla” Północnego Królestwa Grenella bardziej, niż zobaczenie tego państwa pogrążonego w chaosie.

Historia: Po pobiciu suelskich barbarzyńców z królestwa Fruztów, którzy w 109 WR najechali północne tereny Aerdu, Nadkról Manshen, jako nagrodę dla zwycięskich dowódców, ustanowił Marchię Kości. Jednakże wkrótce wojskowi przywódcy Aerdu zdali sobie sprawę, że jeśli te nowe ziemie mają być chronione przed dodatkowymi napaściami z północy, będą one potrzebować dalszego bufora. Generał Sir Pelgrave Ratik z Winethy, przebiegły weteran kampanii przeciwko barbarzyńcom, został 122 WR mianowany dowódcą wyprawy mającej przesunąć granicę Aerdu aż do podnóży

Gór Gryfich. Ratik i jego siły zapoczątkowały wyprawę przekroczeniem Przełęczy Kalmar i zdobyciem miasta Bresht w głośnej zimowej kampanii, w której Fruztowie ponieśli wielkie straty. Po podpisaniu przymierza z krasnoludzkimi lordami wschodnich Drapaczy, Ratik zmusił Fruztów do ucieczki w górę wąskiego wybrzeża i dalej na północ Drogi DREWNA. Mądrze nie podążył za nimi do oczywistej pułapki i zamiast tego przerwał pościg i umocnił swoje zdobycze. Na południu natychmiast został ogłoszony bohaterem, a jego legenda rosła szybko.

Przez następne miesiące Generał Ratik wybudował fort wojskowy, nadzorujący zatokę Grendep w Punkcie Onsager. Nazwał to miejsce Marner i wykorzystywał nowo powstałe miasto jako bazę dla operacji mających zabezpieczyć całe terytorium. Ratik, nagrodzony wysokimi sosnami Drogi DREWNA, szybko zaczął wykorzystywać możliwość budowy statków, a Marner z każdego bastionu stało się małym miastem portowym. Ratik wysyłał swoim przełożonym z południa chwalebne raporty i był na tyle mądry, aby poprzeć je pokaznym strumieniem dóbr, łącznie z wysoko cenionymi futrami i cennymi klejnotami kupionymi od *dwur*.

W 128 WR Fruztowie i Schnajowie wspólnie utworzyli inwazyjną flotyllę. Razem przeprowadzili wiosenny atak na Marner, który niemalże zupełnie zaskoczył Aerdu.

Broniąc się, Generał Ratik podpalił główne drogi do portu, zmuszając armadę do schronienia się w wąskim przejściu, gdzie została rozniesiona w kawałki przez maszyny miotające fortu i szwadron marynarki imperium. Nadkról był pod tak dużym wrażeniem zwycięstwa, że w 130 WR wprowadził Pelgrave Ratika w szeregi arystokracji, mianując go baronem nowych ziem. Rodzina Ratik zyskała status mniejszego domu możnych Wielkiego Królestwa. Aby uhonorować nowego barona, otoczone murami miasto Bresht otrzymało imię Ratik i szybko zaczęło przynosić dochody z handlu z Zamkiem Cierni zmierzającym przez Przełęcz Kalmar. Baron i markiz Marchii Kości zostali sojusznikami, a ich potomkowie cieszyli się pokojem i sukcesami przez następne dwa stulecia, w czasie których musieli się jedynie zmagać z rzadkimi napaściami z Drogi DREWNA i Drapaczy. Jednakże w 356 WR poważna inwazja zjednoczonych Fruztów i Schnajów na Północną Prowincję zagroziła zajęciem tych włości. Nadkról Portillan z domu Rax był w tym czasie zajęty walką z secesją Nyrondu i zebrawszy siły mające wyruszyć na zachód, musiał zwrócić je na północ, aby odeprzeć nową groźbę. Atak został wkrótce odparty, jednakże straty były ogromne. Obrona ludzi oraz krasnoludów Ratiku była tak zaciepła, że nawet Fruztowie byli pod wrażeniem.

Baronia i Wielkie Królestwo zażegnali katastrofę, ale ceną była utrata wszystkich prowincji Nyrondu. Ratik i Marchia Kości zyskały status półpalatynatów



Śmierć Księcia Alaina IV

w następstwie Zamętu pomiędzy Koronami, który przyniósł odpływ władzy od Malachitowego Tronu do prowincji. Niewiele bogactw Ratiku stawało się trybutem dla południa, a Alain II z Ratiku nazywał się odtąd arcybaronem.

Oba te państwa żyły dostatnio w zwiększonej wolności, tworząc przymierze, które pozwoliło im przeciwstawić się zarówno Północnej Prowincji jak i suelskim barbarzyńcom. Dom Naelax z Eastfair pożądał tych bogatych prowincji, ale nie był w stanie ich skutecznie zaatakować, kiedy nagle nastąpiła tragedia. W 560 nieludzkie plemiona z Drapaczy i Wzgórz Blemu uderzyły na Marchię Kości, podbijając ją w 563 i zabijając jej przywódców. Herzog Grenell z Północnej Prowincji zwrócił się do tych uzurpatorów, postrzegając ich jako szansę dla siebie. Ratik i jego baron, Lexnol III, dostrzegli niebezpieczeństwo i pokonali większość najeźdźców, ale nie mogli pomóc marchii. Lexnol, utalentowany przywódca i taktyk, zdawał sobie sprawę, że teraz został odizolowany i może nie spodziewać się żadnej pomocy z południa czy ze strony dworu Nadkróla Ivida V. Zwrócił się do lordów z Djekul, którzy w ostatnich latach stali się mniej nieufni w stosunku do dumnych Aerdów i nawet na swój sposób okazali niechętny szacunek. Z pomocą Fruztów Lexnol utworzył związek nazwany Sojuszem Północnym. skutkiem tego czynu Ratik stał się zupełnie niezależny od

Wielkiego Królestwa i miał się czym bronić zarówno przed orkami i gnollami z Marchii Kości, jak i przed inwazją z Północnej Prowincji.

W 579 WR, jedyny syn Lexnola, Alain IV, dziedzic tronu arcybaronii, poślubił Lady Evaleigh, córkę hrabiego z Knurl. Hrabstwo było jedyną prowincją Marchii Kości, która oparła się atakowi nieludzi, a unia miała wzmocnić obie krainy. W następnym roku agenci Marchii Kości ukradli Pieczęć Marner w próbie zniszczenia przymierza między Ratikiem a Mroźnymi Barbarzyńcami. Dokument został odzyskany przed dostarczeniem go do Zamku Cierni, ale wieści o kradzieży zdążyły wzbudzić niesnaski między Fruztami a Ratikiem.

Alain spełnił marzenie o unii między Ratikiem a Marchią Kości, ale nie udało mu się przekonać króla Mroźnych Barbarzyńców do planu pokonania plemion nieludzi. Szeptano, że Alaina zachęcali w tych ambicjach jego teściowie, a w szczególności hrabia Knurl, którego pozycja między Marchią Kości, Północną Prowincją i Nyrondem była szalenie niebezpieczna. W 586 WR Alain, z niechętnym poparciem barona, poprowadził wojska ludzi i krasnoludów przeciwko Marchii Kości z zamiarem odbicia Zamku Cierni. Atak nie powiódł się, a porucznicy Alaina, którzy przeżyli, widzieli jak młody lord został ściągnięty z konia i zabity przez gnolle. W czasie pośpiesznej ucieczki pozostawiono na pastwę śmierci prawie trzystu Ratikan.

Słyszac o śmierci syna, stary Baron Lexnol zemdlał. Doszedł do siebie następnego dnia, mając pasmo siwych włosów i paraliż, który przykuł go do łoża. Lady Evaleigh, teraz owdowiała, przejęła tron i prowadzi Ratik przez problemy jakie na niego spadły. W ciągu ostatnich kilku lat napady z Marchii Kości stały się coraz silniejsze i bardziej zorganizowane. Posiadłość ojca Evaleigh (hrabstwo Knurl) została zaatakowana kilka miesięcy temu i uratowały ją jedynie opady śniegu.

Konflikty oraz intrzygi: W Djekul wysłedzono ambasadorów Szkarłatnego Bractwa. Ratik pragnie rozszerzyć sojusz przeciwko Marchii Kości i Północnemu Królestwu na Lodowych Barbarzyńców, ale Schnajowie będą negocjowali jedynie z Lexnolem. Agenci Morskich Baronów zwrócili się do Evaleigh, aby zdobyć dostęp do Marnier. We Wzgórzu Ratik został wykryty półokr szpiegujący dla Północnego Królestwa, ale udało mu się zbiec.

Rel Astra i Unia Solnoru

Nazwa właściwa: Wolne i Niepodległe Aerdyjskie Miasto Rel Astra, członek Wolnych Miast Unii Solnoru

Władca: Jego Najbardziej Lordowska Szlacheckość, Wieczny Strażnik i Lord Protektor Rel Astry, Drax Niezniszczalny (PZ mężczyzna ożywieniec (zobacz dalej) Cza11/Woj3)

Rząd: Suwerenne miasto-państwo, dyktatura rządzona przez nieumarłego (lecz charyzmatycznego) zarządcę, któremu doradza demon („Czart-mędrzec”)

Stolica: Rel Astra

Główne miasta: Rel Astra (pop. 61 000)

Prowincje: Różnorakie miasteczka, osady i placówki obronne

Zasoby: Materiały do budowy statków, ryby, drewno

System monetarny: [Zmodyfikowany aerdyjski] wiktoria (sp), nowozłoty (sz), półzłoty (se), pens (ss), zwykły (sm)

Populacja: 380 000 – ludzie 79%, (Os), niziołki 9%, elfy 4%, krasnoludy 3%, gnomy 2%, półorki 2%, półelfy 1%

Języki: Wspólny, staroeridyjski, lendoriański (ludzy uchodźcy), niziołczy

Charaktery: N, NZ*, CN, PZ, PN, CZ

Religie: Xerbo, Procan, Zilchus, Osprem, Hextor, Kurell, Syrul, Norebo, Erythnul, Wee Jas

Sprzymierzenia: Ountsy i Roland (Wolne Miasta Unii Solnoru), Morscy Baronowie

Wrogowie: Szkarłatne Bractwo, Ahlissa (podejrzewana), Północne Królestwo (podejrzewane), Lordostwo Wyp (podejrzewane)

Spojrzenie ogólne: Rel Astra, dosłownie „Miasto Niebios” w staroeridyjskim, spoczywa na Wybrzeżu Solnoru i według niektórych szacunków jest największą metropolią Flanaess, chociaż Dywers i Greyhawk z pewnością się z tym nie zgodzą. Przez stu-

lucia Rel Astra była powszechnie postrzegana jako błyszcząca gwiazda na firmamencie Flanaess. Załogi statków przekraczających Przesmyk Wirujących Prądów wciąż widząc poświatę majestatycznej Rel Astry cieszą się, że jej rozległe doki oferują bezpieczne schronienie. Na jej drogich rynkach można zobaczyć połowę cudów świata, a ulicami codziennie przechadzają się ludzie o ciemnej skórze Hepmonalandii, złotawi Baklunowie w falujących płaszczach i bladzi, szorstcy barbarzyńcy z dalekiej północy. W porcie zawsze znajduje się flotylla statków, w której dominują żaglowce należące do Morskich Baronów i Wolnych Miast Unii Solnoru. Unia łączy Rel Astrę z portami Ountsy i Roland umowami wzajemnej ochrony i handlowymi, ale nie ma wątpliwości, które z tych miast jest najważniejszym członkiem porozumienia.

Rel Astra jest podzielona na trzy główne dzielnice: Stare Miasto, rozrastające się Wspólne Miasto i Dzielnice Zagraniczną lub Barbarzyńską. Sercem Rel Astry jest Stare Miasto, dzielnica pełna wież, robiących wrażenie pałaców i centrum rządowe. Dystrykt ten jest domem możnych i uprzywilejowanych, chociaż ruch między nim a Wspólnym Miastem nie jest ściśle kontrolowany. Tutaj potęga i bogactwo są często mierzone wysokością ścian i murów. Niewiele budynków starego Miasta ma mniej niż trzy czy cztery piętra, a pięć pięter jest normą. Wiele z tych budynków połączonych jest napowietrznymi mostami i przyporami. Niektóre budowle naprawdę wzbijają się w górę. Należą do nich wieże pomarszczonych Królewskich Astrologów lub będący labiryntem Nexus Zaklinaczy, siedziba cechu magów w pobliżu Wzgórza Stanic. Pałac lorda protektora znajduje się w centrum starego Miasta, a jego masywne mury i wieże raczej nie dominują nad i tak już strzelistym obrazem dzielnicy. Stąd wielcy książęta starego Aerdu zarządzili całym królestwem, zanim stolica nie została przeniesiona do Rauxes ponad sześćset lat temu. Teraz miasto znajduje się w posiadaniu Domu Garasteth, potężnej założycielskiej rodziny Wielkiego Królestwa.

Dzielnice tę otacza Wspólne Miasto, które zawiera domostwa i przedsiębiorstwa miejskich handlowców. Na skutek regulacji prawnych żaden budynek nie może przekroczyć trzech pięter, więc dzielnica ta jest pełna długich, przysadzistych budowli, zajmujących razem dwa razy więcej miejsca niż Stare Miasto. Tutaj, między północnymi i zachodnimi bramami i Wschodnimi Dokami, żyje ponad trzy czwarte społeczeństwa.

Wokół większych Południowych Doków, otoczona podziurawionym bramami i murem, znajduje się hałaśliwa Zagraniczna Dzielnica. Tu zwykle kierowani są goście i obywatele zagraniczni, chyba że interesy w mieście zmuszają ich do udania się gdzie indziej.

Rel Astra przez niemal półtora stulecia, od końca Zamętu pomiędzy Koronami, kiedy od Malachitowego Tronu dostała status palatynatu, właściwie była niezależna.

Przez większość tego czasu kontrolowała duże połacie wybrzeża Solnoru w obrębie wielkiego łuku rozciągającego się na trzydzieści lig od murów miasta. Granica ta zaczyna się na północy i obejmuje niemal całe Samotne Wrzosowisko aż do miasta Ernhand, zmierzając na zachód w stronę ogromnych przestrzeni Wielkiego Boru i na południe do granicy Medegii w mieście Strinken. Chociaż miasto Ountsy jest raczej niezależne od Rel Astry, jego lord był jej poddany przez większość historii krainy.

Rel Astra znajduje się obecnie pod rządami Lorda (właściwie Księcia) Draxa z Domu Garasteth, który panuje nad miastem od 557 WR. Mimo że jest nieumarłym (zobacz dalej), lord Drax pozuje na oświeconego despotę. Zdaniem większości, odpowiada swej reputacji, jako że potrafi być twardy, ale także praktyczny, inteligentny i opanowany. Posiada nawet specyficzne poczucie humoru. Dowodzi dużą stałą armią i marynarką, dorównującą innym na wybrzeżu. Rządzi z prostotą i mądrze, ale także twardo. W jego królestwie nie ma wielu opozycjonistów.

Ountsy, Wolne Miasto (pop. 29 500, 83 000 na okolicznych terenach): Ountsy to aerdyjskie miasto znajdujące się na wybrzeżu Solnoru powyżej Rel Astry, na wschodnich krańcach Samotnego Wrzosowiska. To stary morski port, prawie dorównujący wiekiem Rel Astrze, ale od momentu swego powstania będący w cieniu Korony Wybrzeża Solnoru. Miasto rzeczywiście nie jest tak kosmopolityczne jak jego sąsiad i często opisywane jest jako purytańskie i skąpe, a jego mieszkańcy jako gbury. Ountsy jest niezależnym księstwem feudalnym z dziedzicznym władcą należącym do Domu Garasteth. Jej Szlachetność Lady-księżniczka Emmara Garasteth, Trójca Ountsy (NZ kobieta człowiek Woj10) rządzi Ountsy i przez małżeństwo spokrewniona jest z Lordem Draxem. Do śmierci męża (kuzyna burmistrza Rel Astry) w czasie Wojen o Greyhawk była mozną z Darden, a po tym wydarzeniu przejęła władzę. Obecnie doradza jej oficjalny komitet astrologów i Svenser, Nadworny Mag Ountsy (PN mężczyzna człowiek Cza16), który został wydalony z Rel Astry wiele lat temu. Trójca wielce obawia się szpiegostwa i skrytobójstw ze strony Szkarłatnego Bractwa i oczekuje pomocy od Rel Astry w pozbyciu się Szkarłatnych z jej dworu. Mówi się, że z chęcią połączyłaby się z Ahlissą, gdyby miała taką możliwość, ale jej miasto znajduje się między Rolandem i Rel Astrą, więc wie, że takie posunięcie jest niemożliwe.

Roland, Wolne Miasto (pop. 5500, 79 000 na okolicznych terenach): Roland to bardzo stare miasto ulokowane na północ od Ountsy i Rel Astry na wybrzeżu Aerdu. Wtulone w serce Klifów Mew na wybrzeżu Zatoki Wrót, jest dobrze bronionym i ufortyfikowanym miastem, znanym ze swoich katakumb. Przejścia zajmowane są przez wszystkie rodzaje ludów, ale głównie przez gnomy i krasnoludy.

Roland przez stulecia był rządzony przez Dom Garasteth, dalekich krewnych Lorda Draxa i Lady Emmary. Jego despotyczni władcy zostali usunięci podczas Zamętu pomiędzy Koronami na rzecz rządzącej rady podległej nadkrólowi Naelax. Oligarchia ta, reprezentująca wojskowe, magiczne, religijne i ekonomiczne interesy miasta, znana jest jako Piątka z Roland i po Wojnach o Greyhawk stała się ciałem niepodległym. Do Piątki obecnie należą Admirał Lef Quanser (PN mężczyzna człowiek Woj11), Mistrzynie Ramshalak (NZ kobieta człowiek Kap12 Pyremiusa), Lady Barbern (PZ kobieta człowiek Woj13), Mistrz Vornekern (N mężczyzna człowiek Trop13) i Mag Isrilhan z Domu Garasteth (PN mężczyzna człowiek Cza14).

Obawa, że po wojnach Ahlissa lub Północne Królestwo spróbują zaanektować miasto i jego włości, popchnęła Piątkę z Roland w ramiona Lorda Draxa. Chociaż wiedzieli, że ufając Rel Astrze, bardzo ryzykują, wierzą, że nie mieli innego wyboru. Małe miasteczka Gredlen (pop. 1600) i Farlen (pop. 1350) należą do Roland i współpracują z innymi przybrzeżnymi miastami unii.

Historia: Kiedy niemal tysiąc lat temu Aerdownie skończyli swój marsz na wschodnim wybrzeżu Flanaess, większość z nich zrozumiała, że ich podróż skończyła się na brzegu Solnoru. Wkrótce założyli pierwsze stałe osady na wybrzeżu Morza Aerdyjskiego, między Pontylver przy ujściu Flanmi i Klifami Mew na północy. Po dekadach walk z miejscowymi Flanami i zdradzieckimi Suelami, możliwe domy Aerdu szukały miejsca, które mogłyby nazwać własnym i znaleźli je w osadach Roland, Ountsy i największej ze wszystkich Rel Astrze, w miejscu małej opuszczonej siedziby suelskiej. W 428 RO (-216 WR) te małe miasta ostatecznie znalazły się pod jedną flagą i tak narodziło się królestwo Aerdu. Rel Astra została obrana jego stolicą. Wielkim księciem Aerdów był wówczas dziedzic Garasteth i przystąpił on do budowy imponującej siedziby rządu. W sercu miasta powstał wielki pałac, a potężne mury otoczyły to, co dzisiaj jest znane jako Stare Miasto. Duża baszta stojąca przy wybrzeżu pomieściła admiralicję królestwa, jednakże w ciągu kilku następnych stuleci zainteresowanie Aerdu zwróciło się zdecydowanie na zachód.

Jakiś czas po pokonaniu Nyrondu w -109 WR, kiedy ta kraina została włączona do rosnącego królestwa, pozycja wielkiego księcia przeszła w ręce dziedzica Domu Cranden, który pochodził z Ahlissy. Monarcha ten zdecydował, że wybuduje nową stolicę bliżej środka wciąż rozrastających się ziem. Tak więc założył Rauxes ponad rozwidleniem rzek Flanmi i Imedy, porzucając pałac królewski w Rel Astrze. Cradenowie pragnęli wybudować pomnik rywalizujący z Koroną Wybrzeża Solnoru. Rel Astra została ochrzczona pierwszym z trzech równoodległych „Miast Oświecenia” założonych przez Aerdowny, aby obejmowały imperium,

do których ostatecznie zaliczały się też Rel Deven i Rel Mord na zachodzie.

Do 437 WR napięcia wewnętrzne Wielkiego Królestwa zagroziły jego rozpadem. Wykonawcą ostatecznego ciosu był Dom Naelax, który zamordował wszystkich rywali z Domu Rax, po którym to fakcie wybuchła prawie dziesięcioletnia wojna domowa. W końcu Malachitowy Tron zajął Ivid I, po tym jak Księżę Malchim II z Domu Garasteth, lord burmistrz Rel Astry sprzymierzył się z Domem Naelax i wynegocjował status palatynacki dla głównych prowincji Wielkiego Królestwa, w tym swojej własnej. Potem Rel Astra poszła własną drogą i stała się głównym celem tych, którzy podpadli w byłym Wielkim Królestwie, a trend ten jest nadal aktualny, jako że wciąż przybywają tu polityczni uciekinierzy z Ahlissy, od Morskich Baronów a nawet z Północnego Królestwa.

Podczas Wojen o Greyhawk, w czasie których Rel Astra broniła się przed renegackim oddziałem aerdyjskim chcącym ją złupić, Drax został zmuszony do przyjęcia „daru nieumierania” danego tak wielu poddanym Nadkróla Ivida i stał się ożywieńcem. Drax wygląda jak pomarszczony, ale zdrowy mężczyzna. Normalnie rzuca czary, ma nadludzką siłę, może magicznie zmuszać innych do wykonywania jego rozkazów i jest odporny na magię oddziaływującą na umysł, strach, sen i zaskoczenie. Jego dotyk powoduje skrajne przerażenie, a w razie zranienia jego ciało szybko się goi.

Bycie ożywieńcem zepsuło usposobienie Draxa i w ciągu ostatnich sześciu lat powstrzymało go od sprawowania wielu publicznych funkcji. Niemniej jednak rządzi twardo i mądrze, wspomagany przez potwornego dwugłowego demona znanego jako Czart-Mędrzec, który czasami przechadza się ulicami w towarzystwie Draxa, a obaj są omijani przez mieszkańców szerokim łukiem. Krótko po Wojnach o Greyhawk w Rel Astrze przechowywany był *Pastorał Rao*, ale nikt nie wie jak się tu znalazł. Poszukiwacze przygód negocjowali z Lordem Draxem na temat jego przeniesienia do Veluny. Sądzi się, że Czart-Mędrzec uniknął Ucieczki Czartów dzięki wcześniejszemu przestudiowaniu *Pastorału* i uodpornieniu się na jego działanie.

Upadek znenawidzonego nadkróla i Rauxes w 586 WR, skłonił Lorda Draxa do zupełnego zerwania więzów z Wielkim Królestwem. Kiedy Wielki Księżę Xavener z Darment utworzył Zjednoczone Królestwo Ahlissy, Drax odrzucił propozycje wstąpienia do imperium i przekonał wielu możnych Garasteth, żeby zrobili to samo.

Zarówno Ahlissa jak i Rel Astra roszczą pretensje do ogarniętych chaosem ziem Medegii. Od 591 WR siły Rel Astry zajęły niemal ćwierć dawnego See i zamierzają je utrzymać mimo wysiłków Księcia Gartela z Domu Darment w Pardue. Życie w Medegii jest jednak ciężkie i każdego miesiąca na światło dzienne wychodzi wiele przerażających odkryć.

Konflikty oraz intrygi: Drax pragnie włączyć Morskich Baronów do Unii Solnoru i stworzyć nowe przybrzeżne królestwo Garstethów z Rel Astrą jako stolicą. Po pożarze portu w zeszłym roku, na murach admiralicji powieszono trzech agentów Szkarłatnego Bractwa. Tajemnicza grupa o nazwie Mistrzowie Dwoomeru przejęła gildię magów i dała odczuć swą siłę społeczeństwu Astry. Nadkról Xavener z Ahlissy skrycie próbuje doprowadzić do zaślubin Trójcy Ountsy z księciem Darment. Karawele są gotowe do wypłynięcia w kierunku ziem mających się znajdować na wschodzie za Solnore.

Rogata Społeczność (zobacz Iuz, Imperium, zobacz również Rozdział 6)

Sterich

Nazwa właściwa: Marchia Sterich

Władca: Jej Magnificencja, Resbin Dren Emondav, markiza Sterich, Gospodyni Wielkich Zachodnich Wrót (PN kobieta człowiek Zak13)

Rząd: Monarchia feudalna z zobowiązaniami wobec Keolandii. Rządząca rodzina została osłabiona, a rodziny możnych cierpią z powodu walk i zamieszania będącego skutkiem powojennych roszczeń szlachty, spraw precedencji i władzy nad ziemią

Stolica: Istivin

Główne miasta: Istivin (pop. 12 100)

Prowincje: Siedem hrabstw, każde posiada od trzech do piętnastu podbaronii (konfliktowe roszczenia dotyczące baronii sprawiają, że w wielu hrabstwach ich ostateczna liczba nie jest pewna)

Zasoby: Srebro, elektrum, złoto, klejnoty (II-III)

System monetarny: [Standard keolandzki] gryfon (sp), lew (sz), orzeł (se), jastrząb (ss), jaskółka (sm)

Populacja: 144 000 – ludzie 79% (OFS), krasnoludy 8% (górskie), niziołki 6%, gnomy 3%, elfy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, flański, krasnoludzki, keolandzki, niziołczy

Charaktery: PD, ND, PN

Religie: Heironeous, Pelor, Ehlonna, Berei, Fharlanghn, Ulaa, Fortubo, Zilchus, Allitur, Beory, Mayaheine, krasnoludzki panteon

Sprzymierzeńcy: Keolandia, Marchia Gran, państwa Uleku, Bissel, Yeomanry

Wrogowie: Nieludzie i giganci z Kryształowych Mgieł, Iuz, Pomarj

Spojrzenie ogólne: Sterich to kraj uwolniony z rąk nieładzi tylko po to, żeby stał się sceną potyczek między powracającymi możnymi. Granice odzyskanego terytorium zasadniczo rozciągają się od zachodnich brzegów rzeki Javan na wschodzie, przez niskie tereny Nagich Kopców, do rzeki Davish i dalej na południe do Jotenów (gdzie wciąż toczą się walki). Górskie jezioro,

źródło rzeki Javan, pozostaje kryjówką zła, a pobliskie osady i kopalnie są zupełnie opuszczone.

Odległe zachodnie Kryształowe Mgły były kiedyś domem rywalizujących klanów górskich krasnoludów. Kiedy w 584 WR zaatakowali nieładzie, wiele klanów wycofało się do swoich fortec, a inne opuściły wzgórze, aby ostrzec swoich ludzkich sojuszników. Odkąd kraj został odbity, pięć różnych klanów nie przysłało swoich wysłanników na dwór w Istivin. Większość Sterichan przeczuwa najgorsze, a twardzi lordowie krasnoludcy (często pokłóceni ze sobą) organizują kilka grup poszukiwaczy przygód, mających wyruszyć z odsieczą.

Sterich nie ma w swoich granicach okazałych lasów i musi sprowadzać drewno do odbudowy zniszczonym miasteczek i osad z Keolandii i Marchii Gran. Najlepiej bronionymi miejscami na odbitych ziemiach są zapewne przejścia przez Nagie Kopce, które dysponują w miarę bezpiecznymi szlakami dla drwali pracujących w lesie Oyt.

Wojsko Sterichu, chociaż ciężko wykrwawione w misjach odsieczowych, dysponuje dobrze wyszkoloną siłą z garstką sprytnych generałów doświadczonych w walkach (i zwyciężaniu) z nieładziami. Silny kontyngent 1500 halabardników to trzon tych sił wpieryany przez lekką piechotę i odbudowaną lekką kawalerię. Niestety, w związku z podziałem władzy wojskowej większość jednostek podlega lordom. Ponieważ większość lordów uczestniczy we wzajemnych przepychankach o odzyskanie kraju, żołnierze niegdyś zjednoczeni przeciwko wspólnemu wrogowi, teraz zwrócili się przeciwko sobie.

Historia: Założony jako państwo zależne od Keolandii przez krewnych Wielkiego Księcia Geoffu, Sterich miał status earlstwa z podstawowym celem utworzenia stabilnej siły politycznej z łatwym dostępem do kopalń w otaczających wzgórzach i górach.

Przez stulecia, możni państwa bogacili się na handlu, który z kolei przyciągał kolejnych możnych (często z kupnymi, nic nieznaczącymi tytułami). Poszukiwacz przygód Fenwick Astakane ze Skipperton zauważył w swoich *Podróżach* (375 WR), że Sterich był gniazdem „poślednich możnowładców z utytułowanymi arystokratami tak powszechnymi jak świnie, do tego stopnia, że zwykły chłop ma głos w polityce, ponieważ jego praca jest tak poszukiwana”. W rzeczywistości chłopci wiedli marne życie w Sterichu tak samo, jak gdziekolwiek indziej we Flanaess, ale ogólny ton i tkwiąca u podstaw tej sprawy prawda ustaliły reputację Sterichu na pokolenia.

W ostatnich latach Sterich oddalił się od keoickiej korony i uzyskał pozwolenie, w większości przypadków, na zajmowanie się własnymi sprawami. Król Skotti przez lata traktował earla Sterich, dumnego Quercharda, bardziej jak lubianego krewnego niż wasala. Spędzali oni na przemian wakacje w swych sto-

licach, które to wizyty były bardziej świętowane w Istivin niż w Niole Dra.

Być może z powodu tak silnych więzów przyjaźni między królem i earlem, Sterichanie bardzo zdziwili się w 584 WR, kiedy otrzymując wiadomości tropicieli o niechybnych poczynaniach nieładzi, Król Skotti nie przysłał oddziałów do obrony Sterichu. W rzeczywistości król od dawna ubolewał nad praktyczną niepodległością Sterichu (reliktem po panowaniach jego poprzedników) i nakłaniał swojego przyjaciela, aby ponownie stał się lennem Keolandii, cedując na jej rzecz dużą część urobku z kopalń. Querchard odmówił.

Earlstwo zapłaciło krwią. W ciągu kilkunastu tygodni niezliczone hordy nieładzi najwidoczniej prowadzone przez potężnych gigantów, szybko opanowały małe baronie Sterichu. Istivin zostało opuszczone w ciągu kilku dni od pierwszego ataku. Większość pozostałych miast została spalona, a maruderów poszatkowano i ugotowano na ogniu zasilanym całymi osadami i miastami.

Wielu Sterichan podążyło za earlem do Keolandii. Inni, zdenerwowani brakiem keoickiej akcji (ale nieświadomi oportunistycznej propozycji Skottiego) uciekli do Księstwa Uleku lub Marchii Gran. W tym drugim państwie wielu wstąpiło do powstających Rycerzy Żwawości i planowało odbicie swoich ziem. Bez znaczenia gdzie uciekli Sterichanie, większość sądziła, że okupacja będzie jedynie krótkim epizodem w historii ich wspaniałego państwa.

Na początku 585 WR Król Skotti (może zdając sobie sprawę ze strasznego kosztu swego oportunistycznego podniósł przebywającego na uchodźstwie Querchard do rangi markiza. Rozumując, że półniepodległe zależne państwa przynosiły więcej pieniędzy do skarbcza niż pustynia kontrolowana przez ogry i gnolle, król Keolandii obiecał szczerze nagrody za każdą odbitą baronię i zmobilizował oddziały do miasta Len, zamierzając odzyskać stracone ziemie. Do żołnierzy dołączyli najemnicy i rycerze, wszyscy łakomi rozstrzygającego zwycięstwa w dekadzie, która przyniosła tak wiele ponurych porażek.

Pierwsze zdobycze przysły w 585 WR, kiedy siły keoickie uwolniły miasto Fitela z rąk orków i ich krewniaków. Ku zdumieniu tych, którzy nieskutecznie walczyli w Geoffie, wojska nie znalazły w Sterichu wielu gigantów. Przesłuchania ujawniły jednak, że okupujące siły były luźno stowarzyszone pod sztandarem Króla Galmorra, rzekomo potężnego giganta, mającego swą siedzibę w Istivin. Podczas marszu wojsk na zachód do stolicy, mijając przygnębiające stopy popiołu i ruin, które niegdyś były osadami, wszyscy przygotowywali się na najgorsze.

Kiedy w końcu w Szykowaniu 586 WR armia zdobyła Istivin, po Królu Galmorze nie było śladu, ani też żadnych zniszczeń poza śladami początkowych ataków z 584 roku. W uderzającym kontraście do

innych wyzwolonych miast, które zostały zniszczone, większość budynków była w doskonałej kondycji.

Łatanie Ścian w 587 WR było świadkiem wyzwolenia wszystkich miast w sercu kraju, co zapewniło wojskom stabilną bazę do przeprowadzania ataków na każdą kolejną wioskę zajęta przez nie ludzi na zachodzie. Do Zimnego Wieczoru 588, całość cywilizowanego Sterichu została odbita.

Wciąż jednak coś w Istivin nie było w porządku. Chociaż większość mieszkańców nie zauważyło dużej różnicy, budynki miasta wydawały się rzuć dłużej cienie niż przed wojną. Ludzie w gospodach łatwiej wpłytywali się w bójki. Seria tajemniczych pożarów strawiła domy kilku ważnych kapłanów. Ikoniczne posągi na ścianach świątyni Pelora spadły, miażdżąc dzieci bawiące się na dziedzińcu świątyni. Wielu ludzi spekulowało po cichu, że wojna przyniosła do Istivin kawałek Otchłani.

Obecnie w nocy ulice Istivin są niemal opustoszałe, nie ma nawet miejskich straży. Te odważne dusze, które ośmielają się wkroczyć w ciemności, robią to w wielkim pośpiechu, biegnąc z miejsca na miejsce z wyciągniętą bronią. Wielu zniknęło nocą w mieście. Najbardziej znaną ofiarą jest Querchard, markiz Sterichu.

Teraz marchię kontroluje markiza Resbin Dren Emondav, ciemnoskóra, postawna kobieta, która podjęła się tej roli po zniknięciu męża w 590 WR. Markiza jest odludkiem, wyłaniającym się z Twierdzy Krelont tylko po to, aby ogłosić kilka praw mających chronić obywateli przed chaosem panującym poza murami miasta i bronić ich przed samymi sobą.

Z wyjątkiem Istivin nie ma zbyt dużo nadnaturalnego terroru. Natomiast pełno jest zwyczajnych problemów. Chociaż obietnica Króla Skottiego nagrody za każdą uwolnioną baronię zachęciła wielu mniejszych możnych do podjęcia walki z napastnikiem, spowodowała także niebezpieczną chciwość w społeczeństwie. Doprowadziło to do prawnych (a czasami fizycznych) walk wielu roszcujących sobie prawa do tej samej własności. Jak słusznie przypuszcza markiza, a Skotti obawia się, wielu z konkurujących możnych wcale nie jest możnymi, ale wykorzystującymi okazję oszustami mającymi nadzieję na zdobycie ziemi i bogactwa na nieszczęściu dziesiątkowanej arystokracji. W niektórych przypadkach źli ludzie mają plany dotyczące wciąż żyjących możnych. Zabójstwa są obecnie całkiem powszechne. Chociaż przez krótki okres w 588 WR w Sterich wyglądało na to, że wyszło cało z rebelii, kraj pozostaje zagrożony przez wewnętrzny nieład.

Konflikty oraz intrygi: W Istivin znaleziono pięć wysuszonych ciał elfów o mahoniowej skórze. Ciała były okaleczone i miały na sobie togi pewnych urzędników miejskich, których potem uznano za zaginionych. Potężna istota nazywająca się Lazurowym Księciem pojawiła się na południu, jednocząc kilka klanów

goblinów żyjących przy głównym biegu rzeki Davish. Znany pijak opowiada o swoim uwięzieniu w Twierdzy Krelont, gdzie widział szaleńca przetrzymywanego w celi z oznakami szlachectwa, szaleniec ów mocno przypominał zaginionego Markiza Quercharda.

Sunndi

Nazwa właściwa: Królestwo Sunndi

Władca: Jego Błyskotliwa Królewska Mość, Olvenkról Hazendel I Obrońca Sunndi, Protektor Południa (CD mężczyzna elf Cza8/Kap4 Trithereona/Woj1)

Rząd: Niezależna monarchia feudalna z rodziną królewską szarych elfów rządzącą licznymi domami możnych ludzi i nie ludzi, członek Żelaznej Ligi

Stolica: Czarne Pole

Główne miasta: Czarne Pole (pop. 3800), Nowa Forteca (pop. 2700)

Prowincje: Osiemnaście hrabstw, podzielonych na liczne wicehrabstwa i baronie

Zasoby: Elektrum, platyna, klejnoty (II, IV)

System monetarny: [Zmodyfikowany aerdyjski] nowa płyta (sp), nowa korona (sz), nobel (se), srebrny (ss), zwykły (sm)

Populacja: 125 000 – ludzie 79% (OS), elfy 9% (szare), krasnoludy 5% (w tym górskie 50%, wzgórzowe 50%), gnomy 3%, niziołki 2%, półelfy 1%, inni 1%

Języki: Wspólny, staroerdyjski, elfi, krasnoludzki, gnomi, niziołczy

Charaktery: ND*, CD, N

Religie: Pelor, Trithereon, elfi panteon, Lydia, oerdyjscy bogowie rolnictwa, Ulaa, Fortubo, Jascar, Norebo, krasnoludzki panteon, gnomi panteon, Boccob

Sprzymierzeńcy: Żelazne Wrota, Onnwal (rebelianci), Nyron

Wrogowie: Szkarłatne Bractwo, Lordostwo Wysp, Ahlissa (podejrzewana), wodno-ładowi nie ludzie z Przepastnego Bagniska

Spojrzenie ogólne: Sunndi znajduje się w naturalnej niecce między Pogórzem Hestmarku na wschodzie, Gloriolami na północy oraz Pustymi Wyżynami na zachodzie. Klimat jest tu bardzo ciepły, ale wciąż umiarkowany, z dużą ilością opadów rocznych, szczególnie w zimie. Śnieg jest tu niespotykany, a temperatury ujemne są pewnym znakiem działania nieczystej magii. Zachodnie i południowe regiony kraju leżą w krętej dolinie Rzeki Szczęśliwej Łapy, a odpowiednio nazwane Przepastne Bagnisko stanowi południową granicę królestwa. Za część krainy uważany jest las Rieu, a Szare Zalewisko stanowi jego północną granicę, od ahlijskiego miasta Hexpools do nowej stolicy tego państwa – Kalstrandu. Las Meno nie jest częścią Sunndi, ale jego klany nie ludzi są z nim luźno sprzymierzone.

Oddziały sunndyjskiej armii rozmieszczone są wzdłuż południowych brzegów rzeki Szarego Zalewiska i na

krótkim dystansie wzdłuż Thelly po drugiej stronie Kalstrandu. Obecnie do ziem na południe od Thelly, w dół do Glorioli i Pogórza Hestmarku, pretensje rości sobie Ahlissa, ale nie są one bardzo bronione. Parę jednostek sunndyjskich przemierza je w poszukiwaniu bandytów, ale ich zajęcie i obrona przez Sunndyjczyków w razie ataku Ahlissy jest nieprawdopodobna.

Historia: Wielkie migracje podczas wojen bakluńsko-suelskich i po Bliźniaczych Kataklizmach były świadkiem zepchnięcia większości Suelów do odległych krańców Flanaess. Niektóre domy, prowadzone przez charyzmatycznego Zellifa ad-Zola, dziedzica Suelskiego Tronu, przeszły przez żyzne ziemie doliny Rzeki Szczęśliwej Łapy, poszukując ziemi obiecanej, widzianej w snach i przepowiedniach. Większość z Suelów poszła za ich przywódcą w Przepastne Bagnisko, ostatecznie odnajdując ocalenie na półwyspie Tilvanot. Inni, być może mądrzejsi, Suelowie dostrzegli w dolinie wielkie bogactwo i zdecydowali się pozostać. Ci mężczyźni i kobiety uczynili to miejsce swoim domem, łatwo zaprzyjaźniając się z tutejszymi lordami szarych elfów, którzy twierdzili, że żyli na tych ziemiach odkąd wyrosło tu pierwsze drzewo. Następne lata przyniosły potężnych oeridyjskich jeźdźców, którzy niemal bez trudu podbili suelskie i elfie przymierze.

Po tym jak Aerd po Dwutygodniowej Bitwie umocnił swą władzę nad całością ziem oeridyjskich, sprytny król uczynił Sunndi wasalstwem w obrębie Południowej Prowincji, przyznając władzę każdemu możnemu, który znalazłby się w łaskach panującego herzoga z Zelradton. Taka forma rządów przyniosła przytłaczające podatki, zbyt duże wykorzystanie ziemi rolnej i akty przemocy wobec nieludzkich mieszkańców Sunndi. Chociaż zawsze obecna Gloriolska Armia Południowej Prowincji utrzymywała kraj wolnym od bandytyzmu i chroniła przed nieludźmi z pobliskich gór i mokradł, kosztem bezpieczeństwa była wolność.

W ciągu dekady od powstania Żelaznej Ligi, ludzcy, krasnoludzi, elfi i inni możni Doliny Szczęśliwej Łapy, Pogórza Hestmarku, lasu Rieu i Glorioli wystąpili przeciwko okupantom, wyzwalając Sunndi w krótkim, ale brutalnym powstaniu, wciąż wspomnianym z goryczą w Ahlissie. W 455 WR Sunndi oficjalnie wstąpiło do Żelaznej Ligi.

Wraz ze śmiercią, ucieczką lub rewoltą przeciwko nadkrólowi aerdyjskich możnowładców, lud Sunndi zwrócił się o pomoc do szarych elfów z lasów. Turantel Esparithen, hrabia za czasów okupacyjnego rządu i bohater walk przeciwko Aerdom, założył rząd oparty o wzajemny szacunek wszystkich ludów.

Kraj istniał w tym stanie przez ponad stulecie. Od czasu do czasu graniczne potyczki z Południową Prowincją przeradzały się w coś, co można by nazwać wojną, chociaż bez wsparcia finansowego z Rauxes, herzog Ahlissy nie mógł zrobić wiele więcej poza rzucaniem gniewnych spojrzeń poprzez Szare Zalewisko.

Jednakże w 577 WR siły Herzoga Chelora przekroczyły Thelly, zajmując w serii ciężkich porażek północny wschód Sunndi. W następnym roku Chelorsam wyruszył w pole, zagarniając terytorium między Szarym Zalewiskiem a lasem Rieu. Zmasowana armia pod dowództwem Generała Reynarda przekroczyła północne Puste Pogórze, mając nadzieję na odcięcie Sunndi od sojuszników w Żelaznych Wrotach, Onnwału, Almorze i Nyrondzie. Inwazja jednak uzyskała jedynie skromne zdobycze, dzięki połączonym siłom prawie dwudziestu tysięcy ludzi, krasnoludów i gnomów. Chociaż w regionie toczyły się walki, z partyzanckimi atakami z lasu Rieu i wzgórz Ahlissa utrzymała swe zdobycze.

Do 583 WR, potężnie umocniona obecność Ahlissan razem ze straszną wojną na wyczerpanie wśród ludzkich i krasnoludzkich obrońców północnego Sunndi doprowadziła do katastrofalnej kombinacji. Całą siłą Armii Gloriolskiej, herzog Chelors ruszył na południe w drogę do Czarnego Pola, pałac posiadłości hrabiów i niszcząc środkowe ziemie. Tysiące Sunndyjczyków zginęło w walce z jedną z najlepiej wyszkolonych armii Ivida. Przez jakiś czas wyglądało na to, że cały kraj zostanie stracony. Jednakże w ciągu dwóch miesięcy inwazji Sunndyjczyki odzyskali nadzieję z przybyciem w końcu 583 almorskiego Komendanta Ossona, który poprowadził większość armii Ivida w szaleńczym pościgu przez większość południowych ziem z dala od Chatholdu. Osson spotkał się z Gloriolczykami w bitwie o las Rieu. Dzięki pomocy miejscowych leśnych elfów wojsko Chelora zostało zdziśiatkowane i zawstyżone.

Osson ruszył na Czarne Pole jesienią tego roku. Kiedy większość Ahlissy przykryły lekkie śniegi, Osson i jego ludzie spędzili miesiąc we względnie ciepłej Dolinie Szczęśliwej Łapy, odzyskując siły. Nieudana próba zdobycia Nulbish zaowocowała spadkiem i tak już nie najlepszego ducha jego armii, a wiadomość, że Armia Aerdu odcięła jakąkolwiek możliwość powrotu do Almoru, malowała obraz w najczarniejszych barwach. W końcu, almoriańska armia ruszyła na północ do See Medegii, które bez pomocy z Rauxes szybko padło. Ostatecznie, armia Ossona legła pod mieczem, a niewielu ocalałych powróciło do osad w Sunndi, które ich wspierały. Niektórzy twierdzą, że żyje tu sam Osson, ale wieść ta nie została potwierdzona.

Upadek Idee na rzecz Południowej Prowincji w 586 WR i powstanie Zjednoczonego Królestwa Ahlissy w następnym roku spowodowało panikę wielu Sunndyjczyków, którzy już czuli się wystarczająco zagrożeni przez próby przejęcia królestwa od wewnątrz przez Szkarłatne Bractwo. Kilka grubo ciosanych przyjaznych gestów ze strony Ahlissy, aby hrabstwo wstąpiło do ich rodzącego się imperium, nie polepszyło sytuacji.

Po długim namyśle i naradach, hrabia Hazendel (pochodzący z poważniejszego domu możnych szarych

elfów) ogłosił w dniu Święta Dorastania 589 WR, że Sunndi na zawsze zrywa wszelkie więzy z Wielkim Królestwem, jego państwami następcami i możnymi domami. Sunndi stało się królestwem równym statusem Nyrondowi i Furyondzie, a ów akt polityczny wcale nie miał małego znaczenia. Nieliczne możliwe domy aerdyjskiego pochodzenia w Sunndi dostały rozkaz zmiany nazwy, a w celu doradzania Olvenkrólowi Hazendelowi obrońcy został powołany Kongres Lordów. Lordowie byli władcami wielu ludzkich i nieludzkich możnych domów w państwie, a po raz pierwszy spotkali się w Czarnym Polu podczas Święta Dorastania 590 WR. Każdy lord stał się hrabią, panem jednego z wielu małych hrabstw, którymi teraz było usiane królestwo.

Hazendel potwierdził również lojalność Sunndi wobec Żelaznej Ligi i obiecał wsparcie, chociaż jej członkami pozostali jedynie Żelazne Wrota i rebelianci z Onnwalu. Mimo antyaerdyjskiej postawy Żelaznej Ligi, w 590 WR rozpoczął się ostrożny handel z Ahlissą między Hexpools, Kalstrandem i Nulbish. Próby przyłączenia do królestwa niezależnego portu Dullstrand, jeszcze nie wypaliły. W grę wchodzi niepotwierdzona infiltracja miasta przez Szkarłatne Bractwo, ale wciąż wspiera ono Sunndi. Gloriolskie krasnoludy, długo przeciwnie współpracy z elfami, pozostały poddani króla na skutek dawnych traktatów. Jednak zaznaczyli swoje oddzielenie od innych ludów w tym samym czasie, kiedy walczyli u ich boku.

Od 590 WR wzrosła liczba napadów ze strony wodno-ładowych potworów z Przepastnego Bagniska, wspomaganych przez kapłanów boga-ropuchy Wastri. Przesłuchania kapłanów wskazały, że Wastri mogą się przygotowywać do inwazji na południowe Sunndi, co zdarza się od stuleci co piętnaście, dwadzieścia lat. Olvenkról Hazendel rozkazał zbudowanie większej liczby zamków na południowej granicy, a wszystkie istniejące zamki i fortyfikacje na tej granicy i wzdłuż rzeki Szczęśliwej Łapy są ulepszone.

Sunndi to bardzo młode królestwo, mające jedynie dwa lata. Jego izolacja i wewnętrzna kooperacja to jego największe atuty, ale jest niemal zupełnie otoczone przez potencjalnych wrogów.

Konflikty oraz intrygi: Ostatnio południowe osady cierpią z powodu nocnych ataków wampirów, co prowadzi do atmosfery podejrzliwości. Istnieje obawa, że Szkarłatne Bractwo infiltruje rząd i siły zbrojne, zabijając lub porywając urzędników i sabotując prace publiczne. Próby skłonienia Dullstrandu do przyłączenia się do królestwa, jako jedynego portu morskiego nie udały się, ponieważ władcy miasta mają pewne żądania, których Sunndi nie może uwzględnić.

Szkarłatne Bractwo

Nazwa właściwa: Wielkie i Ukryte Imperium Szkarłatnego Bractwa

Władca: Jego Nieporównywalna Spokojność, Ojciec Posłuszeństwa (prawdziwe imię nieznane) (statystyki nieznane)

Rząd: Ziemie Tilvanot zdają się być rządzone przez feudalnych lordów plantatorów, którzy z kolei znajdują się we władzy wszędobylskich, ubranych w czerwone togi mnichów reprezentujących tajemniczy rząd mieszczący się w ukrytej stolicy, podbite ziemie są zarządzane przez pojedynczych „pasterzy”, zwykle mnichów, którzy cieszą się prawie niepodważalną suwerennością, ale są ostatecznie podlegli Ojcu Posłuszeństwa

Stolica: Hesuel Ilshar (położenie nieznane)

Główne miasta: Ekul (pop. nieznana), Hesuel Ilshar (pop. nieznana), Kro Terlep (pop. nieznana)

Provincje: Nieznane na Półwyspie Tilvanot, zagraniczne posiadłości to część Morskich Książąt (Monmurg, Port Toli, Wyspa Jetsom, Wyspa Słuszných Wiatrów, wyspa Flotsom, wyspa Sybarate), Onnwal (jedynie Scant), obie Wyspy Olmskie i twierdza w Dżungli Amedio i Hepmonalandii. Lordostwo Wysp jest sprzymierzonym państwem marionetkowym

Zasoby: Rzadkie gatunki drewna, owoce, przyprawy, złoto, klejnoty (I, III, IV)

System monetarny: Nieznany

Populacja: Dziesiątki tysięcy (dokładne liczby nieznane) – ludzie 96% (S), niziołki 2%, elfy 1%, inni 1%

Języki: Starosuelski, wspólny

Charaktery: PZ*, NZ, CZ

Religie: Pyremius, Syrul, Wee Jass, Bralm, Nerull, Tharizdun (wyznawany przez agentów Bractwa, ale faktycznie nieczczony, wyjątek to Czarne Bractwo)

Sprzymierzeńcy: Lordostwo Wysp (państwo marionetkowe), pewni wyznawcy bogów suelskich popierający Szkarłatne Bractwo (Syrul, Pyremius, itd.)

Wrogowie: Yeomanry, Sterich, Keolandia, państwa Uleku, Marchia Gran, Furyonda, Veluna, Verbobonc, Dyvers, Greyhawk, Iuz, Księstwo Urnst, Hrabstwo Urnst, Pale, Nyron, Północne Królestwo, Ahlissa, Sunndi, Morscy Baronowie, Rel Astra i sprzymierzone miasta, Lodowi Barbarzyńcy, rebelianci pośród Morskich Książąt, Rycerze Jelenia, Rycerze Świętotarczowi, Rycerze Luny, Rycerze Strażniczy. Jedynie Iuz ma więcej wrogów niż Szkarłatne Bractwo.

Spojrzenie ogólne: Szkarłatne Bractwo do niedawna było tajemniczą i najwidoczniej odosobnioną siłą Flanaess. Własne ziemie zdobyło podczas Wojen o Greyhawk, obalając rządy za pomocą kampanii szpiegostwa, szantażu i skrytobójstw. Przed ujawnieniem się Szkarłatne Bractwo umieściło swoich agentów na dworach całego Flanaess. Ujawnienie zakonu spowodowało wybuch paranoi i (często niezasłużonych) wygnań oraz zabójstw w kręgach władzy.

Jeżeli wiadomości od północnych szpiegów (często cierpiących na klimatyczną gorączkę, choroby przenoszone przez owady lub coś gorszego) są prawdziwe, Szkarłatne Bractwo kontroluje cały rozległy Półwysp



Lekcja posuszeństwa od Szkarłatnego Bractwa

Tilvanot od zbiegu Przepastnego Bagniska i Kolczastego Grzbietu do ogromnej tropikalnej wyspy Lot Bosok, przy północno-wschodnim wybrzeżu głównego lądu.

Stolica państwa, mająca być cudownym, otoczonym murami miastem, rzadko była widziana przez obcokrajowców. Podobno znajduje się gdzieś na masywnym Płaskowyżu Okalasy. Poprzednio zamknięte miasto portowe Kro Terlep przyjmuje obecnie statki z odległych portów, chociaż niewielu morskich żeglarzy gotowych jest płynąć po wodach pełnych piratów i morskich potworów, aby handlować z Bractwem. Statki Lordostwa Wysp cumują we wschodnim porcie Ekul, zaraz obok solidnych doków tętniących życiem. Przynajmniej jeden statek dziennie wyrusza stamtąd do Hepmonalandii – powód tych wypraw pozostaje jedynie w domysłach na północy, ale praktycznie nikt nie wierzy, że działania Bractwa w Dżungli Amedio i w Hepmonalandii są dobroczynne.

Wojska Bractwa, a przynajmniej te wylądowane w okupowanych portach północy i zachodu, składają się głównie z dzikich wojowników z południowych dżungli, żołnierzy nieznających litości, których pomawia się o składanie rytualnych krwawych ofiar. Siły te są uzupełnione orkami, hobgoblinami i innymi stworzeniami. Wielu na północy spekuluje, że Bractwo na własnym terenie posiada regularne wojsko, ale nie ma takiej pewności. Wiele krajów miało do czynienia z imponującą marynarką Bractwa, której czasem towarzyszą „niezależne” statki najprawdopodobniej z Lordostwa Wysp.

Historia: Przed ostatnią dekadą niewielu poza ludem Sunndi zwracało uwagę na mieszkańców półwyspu Tilvanot. Ludzie czystej krwi suelskiej, południowcy, mieli wieść spokojne życie, uprawiając swe ziemie jako plantatorzy i prowadząc niewielki handel z otaczającym światem. Sunndyjczykom ich izolacja wydawała się naturalną konsekwencją Kolczastego Grzbietu i Przepastnego Bagniska odcinających półwysep Tilvanot od reszty świata.

Jednakże w 537 WR ambasadorzy z południa w czerwonych togach pojawili się na dworach Żelaznej Ligi. Po cichu oferowali swe usługi lordom handlowcom, określając się jako pokojowi wysłannicy Szkarłatnego Bractwa, przedstawiciele królestwa Shar, co w starosuelskim oznaczało „czystość”. Wówczas niewielu powiązało pojawienie się tych mnisich doradców ze zniknięciem Księcia Thrommela z Furyondy i innymi politycznymi wydarzeniami w całym Flanaess. Przybycie Braci Szkarłatnego Znak wzbudziło oczywiście ciekawość i wkrótce wysłano szpiegów na Tilvanot.

Niewielu wysłanników wróciło do swych przełożonych. Ci, którym się to udało opowiadali o rolniczym społeczeństwie żyjącym na wybrzeżach, które produkuje o wiele więcej niż może spżyć i wysła ogromne dostawy ziarna na płaskowyż w centrum półwyspu. Rolnicy ci, jak zostało powiedziane, kontrolowani byli przez

ubranych na czerwono mnichów, kobiety i mężczyzn, którzy od czasu do czasu pokazywali niewiarygodną wręcz znajomość nieuzbrojonej sztuki walki. Mnisi ci utrzymywali porządek w społeczeństwie, robiąc przykład z tych, którzy ośmielili się im przeciwstawić.

Szpiedzy opowiadali również o bredthralach, dziwacznej rasie niewolników, stworzonej za pomocą magii i sztuki wtajemniczeń i o potężnych czarodziejach Szkarłatnego Znak, którzy ich tworzyli i kontrolowali. Najgorsze ze wszystkiego było chyba to, że agenci północy donieśli, że Szkarłatne Bractwo nie czci słusznych bogów, ale zamiast tego składa daninę strasznemu Tharizdunowi, Wielkiemu Niszczycielowi.

Nie ma potrzeby dodawać, że takie doniesienia przestraszyły władców Flanaess, którzy zwrócili się do swoich zaufanych doradców i agentów, żeby zaproponowali im strategię poradzenia sobie z narastającą groźbą. Niestety, wielu z tych doradców było właśnie agentami Bractwa i zaproponowali ostrożność i cierpliwość. Z czasem, argumentowali, Bracia ujawnią się, a wtedy będzie można potraktować ich jak motłoch, jakim niewątpliwie są.

Czas, oczywiście, udowodnił jednak coś zupełnie innego. Kiedy na Północy wybuchły Wojny o Greyhawk, agenci Szkarłatnego Bractwa pod pozorem pożyczki dla zaprzyjaźnionego kraju, wysłali pomoc, doradców i broń. Po wsparciu Żelaznych Wrót i Sunndi przeciwko atakom z Południowej Prowincji, Bractwo uderzyło w Lordostwo Wysp, zastępując panującego władcę jego kuzynem, sprzedajnym Frolmarem Ingerskatti, który wstąpił do Bractwa, włączając państwo wraz z jego potężną marynarką pod sztandar Szkarłatnego znaku. Mając duxchańskie statki i oczarowane potwory, Bractwo ustawiło blokadę w cieśninie Tilva, skutecznie dławiąc handel między wschodem a zachodem.

Następnie agenci Bractwa pojawili się na dworze księcia Jeona z Monmurg, niosąc proste przesłanie możnowładcom Morskich Książąt: „Poddajcie się Szkarłatnemu Bractwu albo zostaniecie zniszczeni.” Książęta, bezprawni możni i królowie piratów, którzy stawali czoła wyzwaniom większym niż banda facetów w togach, wyśmiali emisariuszy. Do następnego ranka dwudziestu siedmiu z trzydziestu Morskich Książąt nie żyło. Podbój Monmurg zapewnił Bractwu kontrolę nad południowymi szlakami morskimi. W ciągu kilku miesięcy Idee i Onnwal padły ofiarą agresji i skrytobójstw. Bractwo próbowało również przejąć Żelazne Wrota, ale sprytny Cobb Drag, który znał powiązania swych „doradców”, przeżył nagły zamach.

Po wydarzeniach jakie przyniosły Wojny o Greyhawk, cel zakonu stał się jasny. Są oni wyznawcami szkoły filozofii założonej przed Bliźniaczymi Kataklizmami, twierdzącymi, że rasa suelska jest prawowitym władcą Flanaess. Inne rasy są niewiele więcej jak niewolnikami, na których pogruchotanych kręgosłupach zostanie zbudowane imperium dorównujące starosuelskiemu.

Najwidoczniej organizacja Bractwa jest trzypoziomowa, z mnichami na jej szczycie, a następnie zabójcami i złodziejami. Przywódca złodziei nazywany jest „Starszym Kuzynem, a zabójców „Przybranym Wujem”. Szeregowi członkowie każdego poziomu są odpowiednio kuzynami i bratankami.

Przez pewien czas wydawało się, że Bractwo zdobędzie kontrolę nad jeszcze większą częścią Flanaess. Nieskuteczne próby wzniecenia wojny w Keolandii zdradziły wielkie ambicje, ale na szczęście na Wielkim i Ukrytym Imperium pojawiły się rysy. Pod koniec 586 WR Południowa Prowincja zdobyła północną połowę Idee, a do końca roku miała zdobyć resztę terytorium. W tym czasie chłopci Onnwalu odebrali z rąk Bractwa wszystko za wyjątkiem kluczowego portu w Scant. W 589 niewolnicy i byli możni Morskich Książąt wykorzystali niesnaski w przywództwie prowincji, aby cały kraj pogrążyć w wojnie domowej.

Mimo tych strat Bractwo jest teraz mocną jednostką polityczną, mającą większą potęgę niż kiedykolwiek w czasie jego długiej historii. Chociaż straciło ziemię, zyskało ogromne bogactwa, zniszczyło i destabilizowało wrogów i zdobyło znaczne korzyści w południowych dżunglach. Bractwo nadzoruje południowe szlaki, mając blokadę morską na pełnych rekinów wodach cieśniny Tilva i w tak zwanych „Południowych Wrotach” Morza Lazurowego, między dżunglą Amedio i półwyspem Tilvanot w pobliżu Wysp Olmskich. Być może najważniejsze jest to, że większość władców Flanaess sądzi, że oczyścili swoje dwory z wszelkich agentów Bractwa, co daje suwerenom dworów, wciąż pełnych uśpionych agentów, niemądre poczucie bezpieczeństwa. Paradoksalnie, Bractwo, które z powodu wojen straciło dużo siły, budzi teraz dużo większy strach i być może pozostaje gotowe do uderzeń w kilku kluczowych, teraz już ujawnionych miejscach.

Konflikty oraz intrygi: Kluczowe włości Morskich Książąt i Hepmonalandii są infiltrowane przez tak zwane „Czarne Bractwo”, sektę oddaną entropii (Tharizdunowi). Na Wyspach Olmskich powstają nowe rasy potworów, które podobno przejęły część jednej z wysp. Ambasadorzy Bractwa wysłani do północnych barbarzyńców osiągają mieszane rezultaty, ale zdobyto ważną pozycję u Mroźnych Barbarzyńców.

Śnieżni Barbarzyńcy

Nazwa właściwa: Królestwo Schnajów

Władca: Jego Wojownicza Królewska Mość, Król Ingemar Hartensen Schnajów (CN mężczyzna człowiek Bbr16)

Rząd: Niezależna monarchia feudalna z władzą dziedziczną, sprawująca luźną władzę nad potężnymi jarłami, którzy spotykają się corocznie na Zgromadzeniu w Knudje (bez króla), następnie wysyłają przedstawicieli do Soull, aby negocjować z królem lub

prosić go o rozwiązanie problemów prawnych. Zarówno król jak i jarłowie mają świętę doradców (kapanów i skaldów)

Stolica: Soull

Główne miasta: Soull (pop. 5600), Knudje (pop. 4500)

Prowincje: Jedenaście wasalstw kontrolowanych przez klanowych jarłów, każde podzielone na mniejsze posiadłości

Zasoby: Miedź, klejnoty (I-II)

System monetarny: Kronar (sz), półkronar (se), linwurum (ss), więz (sm)

Populacja: 209 000 – ludzie 79% (S), krasnoludy 8% (w tym górskie 60%, wzgórzowe 40%), niziolki 6%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Chłodna mowa, wspólny, krasnoludzi, niziolczy

Charaktery: CN*, N, CZ, CD

Religie: Kord, Llerg, Norebo, Xerbo, Vatun

Sprzymierzeńcy: Lodowi/Mroźni Barbarzyńcy (czasami), Ratik (czasami)

Wrogowie: Iuz, Nieludzie i giganci w Skrzących Górach, Północne Królestwo, Morscy Baronowie, Marchia Kości, Kamienna Twierdza, Lodowi/Mroźni Barbarzyńcy (czasami), Ratik (czasami)

Spojrzenie ogólne: Schnajowie, jak nazywają się Śnieżni Barbarzyńcy w ich własnym języku, są najliczniejszymi z Suelów północy. Uważani są także za najlepszy przykład czystej rasy suelskiej, a wielu z nich jest tak białych jak północne śniegi, od których wzięli swą nazwę. Wciąż uważają że mają władzę nad Lodowymi i Mroźnymi Barbarzyńcami, ale obecnie ich sąsiedzi ignorują takie roszczenia. Handel między trzema barbarzyńskimi państwami odbywa się jak zawsze, a sami barbarzyńcy współpracują ze sobą podczas rajdów na południowe ziemie. Budowniczości statków Śnieżnych Barbarzyńców są uważani za najlepszych w Rhizji, a schnajscy kapitanowie mają opinie najbardziej szczęśliwych.

Wojownicy Schnajów są typowi dla suelskich barbarzyńców. Zazwyczaj używają toporów lub mieczy i noszą mocne kolczugi. Wszyscy mają okrągłe tarcze, co dotyczy także berserkerów, którzy nie mają innych pancerzy z wyjątkiem skór. Berserkerzy, czcący Vatuna, dźwierzą krótkie włócznie oraz topory bojowe, natomiast wyznawcy Korda cenią szerokie miecze. Król czci Korda i we własnych szeregach posiada kompanię berserkerów. Zazwyczaj stacjonują w Knudje, częściej niż na dworze króla w Soull, chociaż król wysyła ich czasem w gościnę do szczególnie kłopotliwych jarłów. Pozostałe oddziały króla są bardziej zwyczajne, włącznie z kompaniami dobrych łuczników. Ma on również trochę konnych, będących mistrzami we władaniu podobnym do kosa toporem na długim trzonku.

Król Schnajów rządzi ziemiami między wschodnimi Skrzącymi Górami i szeroką zatoką Grendep. Ziemie Śnieżnych i Mroźnych Barbarzyńców oddzielone są Iglastą Puszcza, chociaż krainy po obu stronach niewiele

się różnią. Również klimat obu królestw jest niemal identyczny, ze względnie umiarkowaną południową częścią. Krajobraz królestwa Schnajów jest bardziej surowy niż Fruztów, chociaż nie tak bardzo jak Crusków. To samo można powiedzieć o ludziach, którzy są mniej zjednoczeni niż Fruztowie, ale bardziej niż Cruskowie.

Historia: Schnajowie nie zawsze byli najsilniejszymi z suelskich barbarzyńców, ale nigdy nie znaleźli się pod panowaniem żadnego z bratnich państw. Być może dzieje się tak z powodu doskonałej znajomości żeglugi, ponieważ nigdy nie zaatakowano ich od strony lądu. Zawsze uczestniczyli w rajdach na południe i odnieśli tam tak wiele sukcesów jak każdy z ich sąsiadów. Oprócz tego, mimo przechwałek Morskich Baronów, to właśnie oni podróżowali dalej w morze, niż prawdopodobnie ktokolwiek we Flanaess. Wszyscy ich najwięksi królowie i jarlowie byli żeglarzami, począwszy od Schoffmunda Silnego, który pokonał krakena z zatoki Grendep. Od tego czasu wszyscy zmarli królowie Schnajów są chowani na statkach, które są podpalane i spuszczone na morze.

Podczas gdy Fruztowie byli najbardziej wytrwali w napaściach na Aerdów, Schnajowie eksplorowali morza i północne wyspy. Odkrycie Ognistej Ziemi odwróciło ich uwagę w pierwszych latach najazdów Fruztów na południe. Zamiast próbować podbojów we Flanaess, wybrali odkrywanie Mniejszej i Większej Wyspy Ognia, natomiast osady zbudowali na bardziej odpowiednich do zamieszkania wyspach Sfirta i Berhodt. W końcu powrócili do domu, przywożąc opowieści o potworach, gigantach i o prawie zdobytych skarbach. Prawdziwe skarby w formie złota i klejnotów były w tym czasie zdobywane w północnym Aerdzie przez Mroźnych Barbarzyńców. Uwaga Schnajów wkrótce zwróciła się na południowych sąsiadów, kiedy przyłączyli się do Lodowych i Mroźnych Barbarzyńców w ich rajdach na Wielkie Królestwo.

Kiedy Aerdowie w końcu pokonali Mroźnych Barbarzyńców, Schnajowie zdecydowali się przejąć kontrolę nad pobitymi Fruztami. Z dużo większą liczbą statków i wojowników z łatwością zdominowali swych poturbowanych kuzynów. Barbarzyńcy wyprawiali się dalej na południe, aż do Medegii i staczali wiele bitew z Morskimi Baronami, przepływając przez ich wody. Zamiast używać własnych wojowników, skłonili również Fruztów do najeżdżania Ratiku. W długim okresie czasu był to błąd, ponieważ Mroźni Barbarzyńcy nawiązali kontakty z Ratikiem, które później posłużyły im do uwolnienia się z uścisku Schnajów.

Schnajowie rozpoczęli także wojnę z Lodowymi Barbarzyńcami, zajmując należący do nich region Ustuli i kontrolując go przez kilka dekad. Nigdy nie podbili Lodowych Barbarzyńców, w przeciwieństwie do Mroźnych Barbarzyńców, ponieważ Cruskowie są niemal tak zdolnymi żeglarzami jak Schnajowie.

Wojownicy Lodowych Barbarzyńców byli wyjątkowo zacięci, szczególnie berserkerzy Llerga, którzy nie znają strachu – innych uczuć też raczej nie znają – będąc niewiele więcej niż ludzkimi bestiami.

Do czasu Wojen o Greyhawk, Cruskowie odzyskali Stulę, a Fruztowie niemal odzyskali niepodległość. Razem ze Schnajami zostali oszukani przez fałszywego Vatuna, który na krótko nabrał ich wszystkich. Kiedy ujawniło się, że to oszustwo Iuza Dawnego, suelscy barbarzyńcy wycofali się z porozumienia z Kamienną Twierdzą.

Główna napaść na Kamienną Twierdź została przeprowadzona kilka lat temu przez połączone siły Schnajów i Crusków, ale została ona odparta. Ogłoszenie niepodległości Mroźnych Barbarzyńców przez młodego króla byłoby zapewne powodem wypowiedzenia wojny przez Starego Króla Orvunga, ale obecny król jest bardziej ostrożny. Zdaje on sobie sprawę, że historia często się powtarza. Ambicje młodego króla Fruztów mogą wkrótce okazać się zbyt duże dla jego jarłów, a Ingemar gotów jest popierać ich niezadowolone.

Konflikty oraz intrygi: Tli się przerywana wojna z Kamienną Twierdzą. Król Ingemar hojnie nagradza swych chaotycznych jarłów, aby zapewnić sobie ich lojalność. Nagradza również jarłów Mroźnych Barbarzyńców, co postrzegane jest jako oczywiste przekupstwo, ale działa. Król przyjmuje agentów Szkarłatnego Bractwa na dworze, ale prywatnie mówi, że im nie ufa.

Tarczowe Ziemie

Nazwa właściwa: Odbudowana Święta Kraina Wiernych z Tarczowych Ziem

Władca: Jej Najbardziej Honorowa Lady, Hrabini Katarina z Walworth, Rycerz Dowódca Tarczowych Ziem (PD kobieta człowiek Pal15 Heironeousa)

Rząd: Wspólnota miejscowych lordów zarządzana przez najwyższego rangą możnowładcę z Wyspy Walworth, który jest również Rycerzem Dowódcą miejscowego wojska religijnego

Stolica: Critwall

Główne miasta: Admundfort (pop. 5000? [okupowane przez Iuz]), Jasna Wartownia (pop. 2700, wyspa Scragholme), Critwall (pop. 14 300), wszystkie inne miasta zniszczone

Prowincje: (uprzednio) dwadzieścia dwie małe domeny możnych na stałym lądzie zarządzane z Admundfort (wyspa była oddzielną domeną), (obecnie) dwie wolne domeny (ląd kontrolowany z Critwall i Wyspa Scragholme), z resztą ziem zajętych przez źle dowodzone siły Iuza

Zasoby: Bydło i artykuły żywnościowe w północnych okupowanych ziemiach, nie eksportowane, niewiele zasobów na wolnych terenach

System monetarny: Obecnie brak, ale buduje się mennicę; używa się znalezionych starych monet: rycerz (sz), topornik (se), tarcza (ss), snop (sm)

Populacja: 27 000 – ludzie 79% (Osf), niziołki 9%, elfy 5%, krasnoludy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, niziołczy, elfi

Charaktery: PD*, PN, CD

Religie: Heironeous*, Św. Cuthbert, Mayaheine, Pholus, Trithereon

Sprzymierzeńcy: Furyonda, Veluna, Verbobonc, Dyvers, Greyhawk, księstwo Urnst, Hrabstwo Urnst, Wysoki Lud, kościół Heironeousa

Wrogowie: Iuz, wszystkie jeszcze istniejące siły Hierarchów z Rogatej Społeczności, wszystkie istniejące siły z Bandyckich Królestw, szczerze nie lubiane przez Rycerzy Jelenia

Spojrzenie ogólne: Tarczowe Ziemie składały się z dwóch tuzinów prowincji o różnych rozmiarach, rozciągających się od Ritensy na południu do Czujnej Szosy, od Pół Plag do Alhaster (które w 577 WR przystąpiło do Bandyckich Królestw jako część Czerwonej Ręki). Północna granica kraju uległa zmianom przez stulecia, ale ogólnie była określona przez południowy kraniec Pustkowi Szczelin.

Obecne państwo, często nazywane „Nowymi Tarczowymi Ziemiami”, obejmuje jedynie około 30-45 kilometrów terenu otaczającego miasto Critwall i Wyspę Scragholme przy ujściu rzeki Veng-Ritensy. Twierdza na Wyspie Scragholme, Jasna Wartownia, strzeże małego, lecz rosnącego portu o tej samej nazwie i służy jako lokalna stolica tej domeny. Obecny rząd twierdzi, że odbicie wszystkich straconych ziem jest jego głównym celem, jednak walki w ciągu ostatniego roku znalazły się praktycznie w martwym punkcie.

Reszta Tarczowych Ziem znajduje się pod rządami Iuzu, którego agenci w 587 WR ogłosili Admundfort swoją miejscową stolicą. Skuteczność władzy w Admundfort jest wątpliwa, jako że wyspa jest obecnie oblegana przez marynarkę Furyondy i okazjnie atakowana przez fanatycznych poszukiwaczy przygód. Sądzi się, że wyspa jest broniona jedynie przez orki, które prawdopodobnie zabiły wszystkich innych. Obecnym władcą jest mag Mniejszego Kościanego Serca, Vayne (CZ mężczyzna człowiek Cza17), o którym niewiele słyszano od czasu Wielkiej Północnej Krucjaty. Okupowane tereny zamieszkują dziesiątki tysięcy ludzi, z trudem wiodąc straszliwe życie wśród niewolnictwa i poniżenia. Miasta takie jak Port Topora i Stahzer zostały całkowicie zrównane z ziemią i pozbawione mieszkańców.

Przed wojnami Tarczowe Ziemie posiadały prawdopodobnie najnowocześniejszy i najbardziej zadbane system dróg we Flanaess. Kiedy kraj został zaatakowany z północy i wschodu, drogi te przyspieszyły jego upadek. Większość z nich pozostaje w dobrym stanie i wykorzystywane jest przez siły Iuza do transportu dóbr do północnych ziem.

Miejskowy klimat jest umiarkowany i mniej surowy niż w Bandyckich Królestwach na północy. Choć wcale nie tropikalne, południowe wybrzeże Tarczowych Ziem posiada najbardziej gościnne plaże na całej linii brzegowej Nyr Dyv.

Iuz kontroluje znajdującą się tutaj chaotyczną armię nie ludzi, liczącą dziesiątki tysięcy. Siły Tarczowych Ziem stacjonujące w Critwall składają się z około 5000 kawalerzystów i piechurów. Choć większość z tych ludzi to elitarni, zaprawieni w bojach weterani, są zmęczeni wojną i zdają sobie sprawę, że sama liczba nie ludzi w ich ojczyźnie sprawia, że bezpośredni atak byłby samobójstwem.

Ludzie z Nowych Tarczowych Ziem zmienili się znacznie w ciągu dwóch ostatnich dekad. To co było kiedyś wielką dumą, zmieniło się w determinację, aby odzyskać stracone ziemie. To dobrzy, oddani (a czasami zbyt zagorzali) ludzie, którzy jasno widzą swój cel. Chcą poświęcić swoje życie, aby odzyskać to, co kiedyś do nich należało.

Historia: Kiedy w 254 WR Ferrond zerwał z Wielkim Królestwem, możni z północnego wybrzeża Nyr Dyv odmówili uznania nowego króla z Dyvers. Całkowicie lojalni wobec starożytnego Aerdu, ale zupełnie przeciwko dekadentickiemu reżimowi z Rauxes, możni ci nie ogłosili kompletniej niepodległości, ale egzystowali gdzieś pomiędzy autonomią a ich poprzednim statusem wasali wicekróla.

Kiedy podobne okoliczności ostatecznie doprowadziły do powstania nieprawomyślnego Połączenia Wolnych Lordów na północy, południowi możni zjednoczyli się, tworząc „Tarczowe Ziemie”, jako bufor przeciwko upadkowi i chaosowi północy. Ponieważ earl z Walworth zarządzał Admundfortem, wtedy jedynym poważnym miastem w regionie, został wybrany rycerzem dowódcą połączonych sił możnych. W ciągu kilku lat nowa stolica doświadczyła powstania Rycerzy Świętotarczowych, zakonu heironeańskiego, który zarówno stanowił trzon nowej armii państwowej, jak i służył za przykład dobrego, czystego życia przez poświęcenie surowym, wojskowym celom.

Pierwsze prawdziwe zagrożenie dla władzy Tarcz przyszło w latach 420-445 WR, kiedy lokalny dowódca wojenny zdobył Rękę i Oko Vecny, dwa na wskroś złe artefakty. Lord Halmar Okrutny, zanim jego poddani zdążyli go uspić i osadzić we Wzgórzach Kron, podbił ziemie w pobliżu Delcomben i zaczął oblężenie Critwall. Po wyczynie Halmar, earl Walworth zwiększył liczbę Rycerzy Świętotarczowych, rozmieszczając w całym kraju swoich świętych wojowników jako doradców.

Kiedy, po zniknięciu Iuza, pojawiła się Rogata Społeczność, obrót spraw w Tarczowych Ziemach zaczął łomotać desperackim crescendo. Znaleźli się wrogowie całkowicie oddani nienawistnej ciemności i poświęceniu zła, którzy przysięgli przy trupiobladych

ołtarzach w Pałacu Strachu Molag, że wkroczą do Admundfortu i udekorują mury wnętrzościami earla. Chociaż lata mijaly bez znaczących działań wojennych, okres 550-570 to seria ciężkich potyczek wzdłuż zachodnich brzegów rzeki Ritensy. Wzniesiono wiele dużych fortów, takich jak Twierdza Tor, ale taka obrona wkrótce okazała się nieodpowiednia.

W 579 WR Rogata Społeczność związała się z lordami z bandyckiej Robaczej Hali i Pól Bitewnych. Armie najemników i hobgoblinów, wspomagane przez demony i demodany załaly zachodnie ziemie, omijając fortece i niszcząc osady i farmy. Tysiące Świętotarczowców zebrało się w Porcie Topora, aby powstrzymać inwazję, ale ich linie obrony zostały przerwane, a ich ciała dane na pożarcie niehumanicznym bestiom. Do 581 wszystko poza Critwallem padło łupem najeźdźców, do których dołączyły wojska pozostałych Bandyckich Królestw. Zwycięzcy podzielili Tarczowe Ziemie na chaotyczne posiadłości rządzone przez bandytów, goblinoidy i agentów Rogatej Społeczności.

Chociaż wielu Rycerzy Świętotarczowych pozostało w Critwall, setki więcej wyjechało do dobrych państw Flanaess, prosząc ich przywódców o przysłanie armii na pomoc ich pokonanemu krajowi. Szorstka arogancja możnych z Tarczowych Ziem sprawiła, że niechęć pozostałych była do nich większa, niż się ktokolwiek spodziewał i mimo słabej zgody, że coś musi zostać zrobione, z tych starań rekrutacyjnych niewiele przyszło.

Na początku 583 WR okupanci jednakże zaczęli uciekać z kraju, pozostawiając jedynie garstkę łatwych do pokonania band. Chociaż wtedy niewielu to rozumiało, doniesienia mówiące, że nadchodzi Iuz wraz ze swoimi wojskami, przstraszyły nawet zimnokrwistych Hierarchów, którzy rozkazali swym armiom powrócić na własne ziemie, aby przygotować obronę. Do Chłodnego wieczoru, kiedy niemal wszyscy Hierarchowie już nie żyli, a Rogate Ziemie cicho poddały się Iuzowi, zniszczone Tarczowe Ziemie zostały odbite w imieniu Earla Holmera, Rycerza Dowódcy kraju.

Furyonda, która miała duże doświadczenie w walkach z Iuzem i jego wojskami, wysłała do Admundfortu emisariuszy oferujących wojskowe i finansowe wsparcie przeciwko wielkiej inwazji, która z pewnością miała nadejść. Bojąc się aneksji dopiero co odzyskanej i poturbowanej ojczyzny, Holmer szorstko odrzucił te oferty i wydalil agentów Belvora ze swojego kraju. W ciągu miesięcy wojska Iuza, które pokieroszowały zachodnie Bandyckie Królestwa, stały na jego wschodniej granicy.

Oskrzydlone i niezdolne do obrony na dwóch frontach, Tarczowe Ziemie szybko padły. W czasie najeźdy zginęło ponad 11 000 mieszkańców, a przynajmniej tylu jeszcze zmarło w czasie okupacji. Chociaż życie pod władzą bandytów i Hierachów było ciężkie, władcy (w większości przypadków) byli ludźmi. Teraz, pod Iuzem, rolnicy są zmuszeni do pracy dla



Ruiny Tarczowych Ziem

orków, nekromantów i demonów. Stworzenia te nie znają litości i życie w Tarczowych Ziemiach stało się bojaźliwą egzystencją i niewiedzą czy następny dzień przyniesie śmierć czy oszpeccenie, ale równocześnie pewnością, że nie przyniesie nadziei.

Poza osamotnionymi, ufortyfikowanymi twierdzami i mniejszymi ośrodkami wiejskiego oporu, całe Tarczowe Ziemie znalazły się pod panowaniem Iuza. Odważna obrona Admundfortu pozwoliła na ucieczkę statkami do Willip większości populacji stolicy, ale ewakuacja nie była kompletna. Earl Holmer, jak zawsze szlachetny rycerz, pozostał w ojczyźnie jedynie po to, żeby zostać zabranym do lochów Dorakaa. Śmiała grupa furyondzkich herosów uratowała go w 585 WR, ale wtedy był on już tylko pustą skorupą człowieka i umarł, oblakany, jeszcze w tym samym roku.

Okupowany Admundfort został obrany przez Iuza miejscową stolicą i oddany w gestię maga Mniejszego Kościanego Serca i wyznaczonych demonów. Reszta kraju przypadła pomniejszym przywódcom, włącznie z kilkoma czartami. Żyźne ziemie Tarczowych Ziem stały się dostarczycielem żywności dla całej armii Iuza, a duża część pracy fizycznej została przydzielona zombim lub ludziom żyjącym pod stałą groźbą śmierci i późniejszego wskrzeszenia.

Kiedy Król Belvor IV, w Sadzeniu 586 WR, wezwał do Wielkiej Północnej Krucjaty, szeregi furyondzkie pełne były uchodźców z Tarczowych Ziem. Belvor ustanowił Lady Katarinę, młodą kuzynkę Earla Holmera, Strażniczką całej armii Świętotarczowców, Rycerzy Świętotarczowych, Furyondian i zagranicznych najemników. Wojsko to wyróżniło się we wczesnych zwycięstwach i odegrało kluczową rolę w odbiciu Grabfordu.

Następnie Lady Katarina skierowała swą uwagę na ojczyznę, uderzając na Critwall z zagorzałą wojskową precyzją. Do 588 WR, w oczyszczonym z wrogich sił Critwall, powstał rząd Ziem Tarczowych, sprawujący jednak kontrolę nad niewielkim obszarem. Katarina została nazwana Rycerzem Dowódcą regionu.

Obecnie Lady Katarina i jej rycerze spoglądają na wschód, planując chirurgicznie precyzyjne ataki na wroga, pewni, że odzyskają swój stracony kraj („Może nie w tym roku czy w następnym” mówią). Heironeous wskazał im ścieżkę prawości, a jest ona długa, wypełniona wielkim poświęceniem i zażartą walką („Ci zniewoleni przez Pana Bólu zostaną uwolnieni” krzyczą. – „Ci, którzy boją się nadejścia świtu, zostaną nauczeni sztuki wojennej i siły odwagi. Stracone ziemie zostaną odzyskane”, obiecują. „Tarcza znów powstanie!”).

Żołnierze spoza rycerstwa widzą jednak wizję wyzwolenia reszty Tarczowych Ziem jako posępne, przynajmniej przez resztę tej dekady, a być może dłużej. Siły walczące z nimi przeważają pod względem liczby, ilości broni i fortyfikacji. To będzie długa i zacięta walka.

Konflikty oraz intrygi: Niektórzy „wyzwoleni” ludzie podejrzewani o bycie agentami Iuza, są umieszczeni na ważnych pozycjach w Critwall. Propozycja przymierza z bandyckimi uchodźcami z Gęstwiny wywołała rozłam między Hrabinią Katariną, która nie toleruje bezprawia, a jej najbliższymi doradcami, którzy są dużo bardziej praktyczni („Wróg twojego wroga jest twoim przyjacielem”).

Tenh

Nazwa właściwa: Księstwo Tenh

Władca: *Kwestionowany:* jego Promienistość, Diuk Ehyeh II z Tenh (ND mężczyzna człowiek Trp12) przeciw siłom Iuzu, Pale i Kamiennej Twierdzy

Rząd: (poprzednio) Niezależna monarchia feudalna, której dom królewski i domy możnych były czysto flańskie, (obecnie) uchodźcy z dworu. O panowanie nad krajem walczą kilka rywalizujących armii, które są jedynymi skutecznymi władzami

Stolica: Nevond Nevnend

Główne miasta: Calbut (pop. 14 500 [zrujnowane, okupowane przez Kamienną Twierdzę]), Nevond Nevnend (pop. 25 200 [zrujnowane, okupowane przez Kamienną Twierdzę]), Redspan (pop. 21 000 [zrujnowane, okupowane przez siły Księcia Ehyeha]), Atherstone (pop. 4500 [okupowane przez Pale])

Prowincje: Poprzednio osiemnaście różnych walsstw, od hrabstw do baronii, z mylącymi podziałami władzy wywodzącymi się z dawnych wewnątrzplemiennych konfliktów, obecnie granice prowincji zamazane i bez znaczenia

Zasoby: Artykuły żywnościowe, platyna (surowce obecnie nieprodukowane lub nieeksportowane z powodu wojny)

System monetarny: Magnus (sp), dukat (sz), marcher (se), okrąg (ss), zwykły (sm) [obecnie nie bije się nowych monet, wykorzystuje się stare monety znajdujące w ruinach]

Populacja: (bez sił inwazyjnych) 195 000 – ludzie 78% (F), niziolki 9%, elfy 4%, krasnoludy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%, inni 2%

Języki: Wspólny, flański, orczy, gobliński, krasnoludzki
Charaktery: PN, N*, ND

Religie: Iuz (siły Iuza), Pholtus (siły Pale), Erythnul (siły Kamiennej Twierdzy), Allitur, Beory, Berei, Św. Cuthbert, Pelor, Zodal, Obad-Hai (oryginalne religie), stare świątynie Wastri

Sprzymierzeńcy: [rządu na uchodźstwie] Hrabstwo Urnst (słaby), Nyronnd (słaby)

Wrogowie: [rządu na uchodźstwie] Iuz (łącznie z Bandyckimi Królestwami), Kamienna Twierdza, trolle z Błot Trolli, Pale

Spojrzenie ogólne: Spustoszone przez wojnę ziemie między Górami Gryfimi i rzeką Artonsamay, na północ od Yol, to pozostałość dawniejszego Księstwa Tenh.



Dziesiąty rok wojny w Tenh

Wojny o Greyhawk, które zniszczyły ten kraj, jeszcze się tu nie skończyły. Wygląda na to, że Tenh, pierwsza ofiara tych wojen, będzie też ostatnią. Diuk Ehyeh II, dziedzic pradawnego rodu Flanów, próbuje odzyskać swą ojczyznę ze skąpą pomocą Hrabstwa Urnst. Oczywiście ma innych pomocników, łącznie z magiem Nystulem z Kręgu Ośmiu, ale w jego dyspozycji nie znajduje się wielu zwolenników, oddziałów i zasobów. Jego kiedyś wielka reputacja przywódcy uległa zdruzgotaniu, razem z jego państwem, pozostawiając mu niewiele więcej niż tytuł szlachecki i umiarkowane bogactwo. Sam diuk niemal od dekady nie postawił nogi na rodzonej ziemi, a fakt ów jest odzwierciedlony w niepewnym morale jego oddziałów w Tenh.

Dużo większą siłę w Tenh, w postaci armii fanatyków, mają Palici. Wielu tenhańskich uchodźców zostało z czasem przechrzczonych na praktykowaną w Pale wiarę w Pholtusa, a teraz zorganizowani są w armię znaną jako Wierni Flanowie. Waleczna siła całkowicie lojalna wobec teokraty przekroczyła Yoł, zmierzając do Tenh. Większy kontyngent wkroczył do Atherstone, które jest obecnie okupowane, a mniejszy przeszedł przez las Phost. Niektóre z oddziałów Księcia Ehyeha przeszły na stronę Wiernych Flanów, którzy oprócz posiadania większej armii, są lepiej odżywieni i zaopatrywani.

Dwóch byłych sojuszników, Iuz i Pięści z Kamiennej Twierdzy, rzuciło się sobie do gardeł. Pięści zajmują silne pozycje obronne w miastach Nevond Nevnend i Calbut po dwóch stronach rzeki Zumkend, strzegąc Przełęczy Skalnego Jaja w Gryfach przed wszystkimi innymi siłami w Tenh. Iuz wysłał oddziały przez rzekę Zumker z miasta Rookroost w Bandyckich Królestwach, próbując zająć opuszczone terytoria. Obecnie siły lojalne Księciu Ehyehowi zajmują Redspan, gdzie otrzymują zaopatrzenie rzeką Artonsamay. Wojska palickie kontrolują południowy i wschodni Tenh, od granicy lasu Phost do miasta Oxton, często atakując oddziały Iuza, przeprawiające się przez ziemie niczyje środkowego Tenh. Iuz kontroluje oba brzegi Zumker, mając Nevond Nevnend w zasięgu wzroku, ale jego żołnierze unikają zbliżania się do murów miasta na odległość strzału z łuku.

Historia: Żyzne wyżyny między Artonsamay a Górąmi Gryfimi były domem Flanów jeszcze przed Wielkimi Migracjami, więcej niż tysiąc lat w przeszłość. Różne grupy Flanów, które się tu schroniły podczas wczesnych konfliktów z oeridyjskimi i suelskimi najeźdźcami Flanaess, nauczyły się nowych metod walki. Stworzyli własne wojska, a później państwo oparte na modelu oeridyjskimi, formując księstwo Tenh we wczesnych stadiach ekspansji Aerdów we wschodnim Flanaess.

Księstwo uczestniczyło w krótkotrwałym przemyśle z książętami Nyrondu, aż do Dwutygodniowej Bitwy. W następstwie porażki diuk Tenh przyrzekł lojalność królowi Aerdu, dając temu monarsze władzę nad księciem i jego osobistymi posiadłościami w Tenh i Coltenach. Zarówno Zgromadzenie Rycerzy i Strażników ani pozostali możni czy posiadacze ziemscy nigdy nie poparli obietnicy księcia. Uważali Tenh za niepodległe państwo, chociaż woleli nie sprawdzać roszczeń Wielkiego Królestwa na polu walki, faktycznie przez ponad cztery stulecia bijąc pokłony Aerdu.

Ostatecznie w Wielkim Królestwie pokazały się oznaki rozpadu. Kiedy nyrondzcy książęta oznajmili koniec ich lojalności wobec króla, diuk został nakłoniony, aby pójść w ich ślady. Bitwa pod Redspan była końcem zależności księcia od nadkróla Aerdu. Siły Aerdu zostały rozgromione przez kawalerię Tenhan i odepchnięte w dół „Czerwonej Drogi do Kanionu Szczeliny” w akcji rozslawionej w balladzie o tym samym tytule. Wojska Wielkiego Królestwa nie zostały naprawdę zepchnięte do Kanionu Szczeliny, jak twierdzi ballada, ale ich porażka była tak dotkliwa, że wielu aerdyjskich oficerów i żołnierzy wybrało wygnanie w Bandyckich Królestwach zamiast kar czekających na nich w domu.

Niepodległość Tenh przyniosła ze sobą nowe wyzwania. Bandyccy Królowie za rzekami Artonsamay i Zumker naciskali na zachodnie granice księstwa, a nowo powstała Teokracja Pale zagrażała wschodnim. Wędrowcy Pustkowie nadal napadali, a do tego po napotkaniu bakluńskich nomadów ich skuteczność poprawiła się. Księstwo utrzymało suwerenność wszystkich posiadłości aż do pojawienia się wyjątkowo pod prawa banity zwanego Kamienną Pięścią. Ten niesławny wojownik był zagrożeniem dla regionu przez kilka lat, w końcu decydując się na wybudowanie osady na granicy Feudalności Coltenów. Coltenowie wciąż byli wasalami księcia Tenh, jednakże ich atamanowie mieli dużą swobodę w decydowaniu o własnych sprawach. Przywódcy Coltenów zostali oszukani i zamordowani przez Kamienną Pięć pod płaszczykiem ugody. Siły Tenh, które nigdy nie były mocne na tym terytorium, były niezdolne do pozbycia się go.

Twierdza Kamiennej Pięści przez ponad stulecie pozostała groźbą dla Tenh i w końcu spowodowała jego upadek. Pierwszym wydarzeniem Wojen o Greyhawk była inwazja oddziałów wojennych z Kamiennej Twierdzy, chociaż była ona niepodobna do żadnego poprzedniego ataku. Pięści miały nową taktykę i demoniczną pomoc, które pokonały obronę Calbut i wkrótce potem Nevond Nevnend. Gdyby diuk był w tym czasie w mieście, być może mógłby pokierować oddziałami, ale niestety, zarówno mieszkańcy jak i żołnierze wpadli w panikę – jednak po fakcie wielu twierdziło, że był to strach wywołany demonicznie. Diuk i jego rodzina uciekli do Hrabstwa

Urnst, pozostawiając swój kraj mieszkańcom Kamiennej Twierdzy i kapłanom oraz demonom Iuza.

Przez sześć lat po inwazji Pięści władzą Tenh. Wszędzie było również obecne zło Iuza, chociaż nigdy w jawnej postaci. Być może ten stan rzeczy trwałby bez końca, gdyby rhelt Kamiennej Twierdzy nie dostał nienaturalnego ataku szału podczas spotkania w ruinach pałacu księcia w Nevond Nevnend. Z zadziwiającą zmianą lojalności dał rozkaz wybicia kapłanów i agentów Iuza, a także pozwolił swym wojownikom wymordować tenhańskich niewolników. Następnie Pięści wycofały się z kraju, zostawiając sobie jedynie północną część Tenh, którą wciąż rządzą.

Wojska z Pale i siły lojalne wygnanemu księciu szybko przekroczyły granice, walcząc ze sobą o władanie nad południowymi i wschodnimi obszarami księstwa, łącznie z lasem Phost. Wojska księcia stoczyły ciężką bitwę z bandytami i ocalałymi agentami Iuza w Redspan, zdobywając pomoc Nystula i Kręgu Ośmiu. Obecnie kontrolują całość starego miasta. Jego sławny most nie został jeszcze odbudowany, ale wzniesiono mury i miasto stanowi silną bazę do dalszych działań na terenie księstwa. Czującym punktem Redspan są jego często napażane linie zaopatrzenia, prowadzące z Hrabstwa Urnst wzdłuż wschodniego brzegu rzeki Artonsamay.

Konflikty oraz intrygi: Dzikie walki toczą się w centralnym Tenh i lesie Phost. Jeźdźcy ze Stoink i Dimre dowolnie wjeżdżają od zachodniego Tenh. Żołnierze paliccy zagrażają oblężeniem sił księcia w Redspan, ale palickie twierdze we wschodnim Tenh atakowane są przez trole, które niszczą ich linie zaopatrzenia.

Tusmit

Nazwa właściwa: Tusmit

Władca: Jego Wzniosła Wspaniałość, pasza Tusmitu, Muammar Qharan (PN mężczyzna człowiek Woj14)

Rząd: Niezależna monarchia feudalna posiadająca wyłącznie możliwe domy. Jedynie dom wybranego monarchy jest uważany za królewski

Stolica: Sefmur

Główne miasta: Sefmur (pop. 21 000), Blashikdur, (pop. 9900), Vilayad (pop. 12 200)

Prowincje: jeden emirat stołeczny (Sefmur), jedenaście szejkanatów

Zasoby: Artykuły żywnościowe, srebro, złoto

System monetarny: Minaret (sp), fontanna (sz), fez (se), hookah (ss), zeton (sm)

Populacja: 273 000 – ludzie 79%, (Bo), krasnoludy 8%, (górskie), niziołki 6%, elfy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, starobakluński, krasnoludzki, niziołczy

Charaktery: PN*, N, PD

Religie: Al'Akbar, Istus, Geshtai, Mouqol, Xan Yae, inni bogowie bakluńscy

Sprzymierzenia: Zeif, Ket (czasami)

Wrogowie: Ekbir (czasami), Ket (czasami), Paynimo-wie (czasami), Rycerze Strażniczy

Spojrzenie ogólne: Rzeka Tuflik stanowi południową granicę Tusmitu, a Blashikmund oddziela Tusmit od Ek-biru na zachodzie i północy. Góry Yatile i Wzgórza Tusmańskie to z kolei wschodnia granica. Krajobraz nie jest tutaj tak przyjemny jak w Ekbirze, ale wciąż jest to żywny kraj. Większość północy przeznaczona jest pod uprawę, a tamtejsi ludzie nie są wyedukowani. Wzdłuż Tuflika są największe miasta kraju, gdzie za rozsądną cenę można uzyskać niemal wszystko. Utalentowani rzemieślnicy wszystkich cechów pracują w miastach doliny Tuflika, a tusmieckie bronie i pancerze są uważane za jedne z najlepszych we wszystkich krajach bakluńskich.

Wojsko państwa składa się głównie ze średniej kawalerii, dowodzonej przez Faryzów, jednak w żadnym stopniu nie tak możnych jak ich odpowiednicy w Ekbirze. Pasza utrzymuje także ciężką piechotę, w części zasilaną przez najemników z plemion z Tusmańskich Wzgórz. W rzeczywistości w Tuscimie można znaleźć najemników ze wszystkich otaczających go krajów: Ulijczyków, Perreńczyków, Paynimów, nawet krasnoludy z Yatili i Kryształowych Mgieł są tu mile widziane. Wraz z wojownikami swe usługi niemal jawnie sprzedają tu najemni złodzieje i zabójcy.

Niewielu obcych ogląda odległe zakątki Tusmitu, ponieważ jedyne znajdujące się tam bogactwo to surowce, a tubylcy nie są przyjaźnie nastawieni. Na północy dominuje Prawdziwa Wiara, więc nie toleruje się bezprawia. Podróżują tam jedynie ci chcący odwiedzić wielkiego mułłę Yatili, ponieważ ich żmudna podróż rozpoczyna się z Tusmitu na północ od Wzgórz Tusmańskich. Zgodnie z tradycją, pasza powinien odbyć taką podróż przynajmniej raz, w celu otrzymania błogosławieństwa wielkiego mułły, które zapewniłoby mu posłuszeństwo północnych lordów. Obecny pasza zdecydował się tak nie robić, podobnie jak nie uznał władzy duchowej kalifa z Ekbiru, zamiast tego, przysięgając lojalność sułtanowi Zeifu. Jak dotąd taktyka ta okazała się skuteczna, lecz jeśli pojawią się nowe wyzwania, które zmuszą paszę do wypróbowania lojalności jego północnych możnych, ciężko będzie takową uzyskać.

Historia: Tusmit jest niepodległym państwem od niemal dwóch i pół stuleci. Niedługo będący prowincją Zeifu, Tusmit dostał się pod kontrolę kalifatu po Wtargnięciu Nomadów do Ekbiru. Po wygnaniu legendarnego paszy Daouda, na tronie został osadzony władca lojalny wobec kalifa i rozpoczęła się budowa szkół i hospicjów Wspaniałej Wiary. Wśród arystokracji niemal natychmiast podniosły się protesty przeciwko zbyt wysokim podatkom, jednak zwyczajni ludzie nie przejmowali się tym zbyt. Wielu możnych wkrótce zwróciło się do fanatycznej Prawdziwej Wiary, a dekadencja miejska arystokracja południa próbowała znaleźć porozumienie z poważnymi reformatorami Ekbiru.

Podczas gdy nowy pasza musiał pozostać lojalny wobec Ekbiru, możni stali się krnąbrni i nie chcieli akceptować władzy kalifa. Pewien kompromis osiągnięto, gdy wielki mułła Yatili, główny kapłan Prawdziwej Wiary został nakłoniony, aby przyznać paszy status „orem”, oznaczający „wybranego”. Poza paszą Tusmitu niewielu otrzymało ten status, chociaż na przestrzeni lat został on przydzielony pewnym mędrcom i czarodziejom. Pasza stał się sługą zarówno Wspaniałej jak i Prawdziwej Wiary, w ten sposób utrzymując lojalność swych upartych poddanych.

Przez wiele lat Tusmitowi udawało się wygrywać rozmaite apodyktyczne państwa i grupy przeciwko sobie, i właściwie nie być prawdziwie lojalnym wobec nikogo. Jadhim/orem (PN mężczyzna człowiek Woj15), ostatni z „wybranych” paszów, został zdetronizowany przez charyzmatycznego młodego Faryza, Muammara Qharana, prawie dziesięć lat temu. Większość narodu popierała ten czyn, sądząc, że Muammar będzie bardziej agresywny jako pasza niż był jego wyrachowany poprzednik. Muammar silnie sprzymierzył Tusmit z Zeifem, porzucając wszystkie roszczenia bogatych posiadłości na południe od Tuflika na rzecz sułtanu. Jadhim/orem porzucił Sefmur na rzecz dworu kalifa, jego najstarszego rywala. Znajduje się tam w areszcie domowym, a Tuscimici wcale nie chcą jego powrotu.

Jako pasza, Muammar działa dość skutecznie, chociaż jest naciskany, żeby pojawił się przed obliczem wielkiego mułły, jeśli chce zachować swój urząd. Prawdopodobieństwo, że tak zrobi zmniejsza się z każdą chwilą, ponieważ wielki kapłan Prawdziwej Wiary bez wątpienia oceniłby go bardzo surowo. Jak dotąd, przymierze z Zeifem zapobiegło jakiegokolwiek akcji ze strony Ekbiru, a pasza nie miał potrzeby korzystania z pomocy swoich północnych możnych. Mieszkańcy doliny Tuflika są wciąż całkiem zadowoleni z jego władzy, mimo wcześniejszej troski o rosnący wpływ Zeifu w tym regionie.

Konflikty oraz intrygi: Obecny pasza pragnie powrotu państwowych skarbów zagarniętych (i ukrytych) przez jego wygnanego poprzednika. Krążą plotki o rozpucie, korupcji i niekompetencji na dworze poprzedniego paszy – i obecnego również. Wielu wierzy (słusznie), że stolica Tusmitu zostaje opanowywana przez przestępców.

Tygrysi Nomadzi

Nazwa właściwa: Horda Chakyik

Władca: Niepokonany Lord Tygrys, Ilchan Gajtak Hord Chakyik (CZ mężczyzna człowiek Woj10/Cza2 (iluzjonista))

Rząd: Liczne klany nomadów luźno zarządzane przez najpotężniejszego możnego z klanu królewskiego

Stolica: Yecha

Główne miasta: Yecha (pop. 4100)

Prowincje: Brak

Zasoby: Futra i skóry, srebro, klejnoty (I)

System monetarny: Brak, stosowany wyłącznie handel wymienny, z wyjątkiem miast i miasteczek, gdzie czasami używa się walut zagranicznych

Populacja: 104 000 – ludzie 96% (B), niziolki 2%, elfy 1%, inni 1%

Języki: Ordai, starobakluński, wspólny

Charaktery: CN*, CZ, N

Religie: Istus, Incabulos, Geshtai, nomadzi przodkowie

Sprzymierzeńcy: Brak, ale być może będą w przyszłości (zobacz dalej)

Wrogowie: Wilczy Nomadzi (czasami), Perrenlandia (czasami), Ekbir (czasami)

Spojrzenie ogólne: Dzikie prerie na północ od Yatili, między oceanem Dramidj i wartkim nurtem rzeki Fler, to terytoria twardych i bezwzględnych Tygrysich Nomadów. Ci pasterze i myśliwi podróżują po stepach na południe od Lasu Burnealnego, handlując z ludnością Ekbiru i Perrenlandii, a także z Wilczymi Nomadami na wschodzie i plemionami Chakji z północnego wybrzeża za granicą Czarnego Łodu. Znani są również z napaści na swych sąsiadów, w szczególności na nomadycznych kuzynów, w celu zdobycia bydła i więźniów (którzy zostają wzięci dla okupu lub też zniewoleni) lub po prostu dla sportu.

Wzdłuż wybrzeża klimat jest umiarkowany, ale z Dramidj często nadplywa gęsta mgła, przerażająca nomadów. Wnętrze kraju jest chłodne w lecie i dotkliwie mroźne w zimie. Burze śnieżne mogą zimą zupełnie przykryć Wzgórze Yecha i północne Yatile, na tygodnie odcinając miasta i obozowiska górnicze. Ci, którzy przeżyli owe burze, często opowiadają o atakach yeti i taerów, a czasem opowiada się o obserwacjach rzadkich i wyjątkowych żółtych złowieszczych lwów na niższych partiach zboczy.

Wzgórzowe miasto Yecha, służące za stolicę Tygrysich Nomadów, to raczej nędzna osada otoczona wałami z ziemi i drewna. Można tu kupić srebro i klejnoty z południowych kopalni, podobnie jak futra, skóry i konie z północnych stepów. Można również nająć najemników, chociaż nie zawsze są oni lojalni ani dobrze wyszkoleni. Wojownicy Tygrysich Nomadów to nieznaną strachu kawaleria, lekko opancerzona i niezrównana jako konni łucznicy. W stałych osadach znajdują się niewielkie oddziały piechoty. Wojska te są w większości aspektów podobne do wojsk innych północnych nomadów, jednakże kobiety stanowią tu znaczną część wojowników i walczących kapłanów.

Historia: Tygrysi Nomadzi zostali prawie trzy stulecia temu wygnani z południowych równin przez maszerującą Bezwstydą Hordę. Razem z Wilczymi Nomadami i innymi grupami mieszanych oeridyjskich i bakluńskich uciekinierów z równin, dotarli na północne stepy pokonani i rozbici. Jednakże w ciągu kilku lat stali się wystarczająco silni tak, że ich il-

chan kontrolował całe zachodnie stepy pod wielkim Cha-Chan Ogobanukiem z Niezmordowanej Hordy (ok. 320 WR). Wraz z kuzynami, Wilczymi Nomadami, terroryzowali całą północ, od wybrzeża Dramidj do Gór Gryfich. Kiedy Cha-Chan Ogobanuk odbył swoją ostateczną podróż do niewidzialnego królestwa w 34 WR ilchan Tygrysich Nomadów wycofał się z Niezmordowanej Hordy, tworząc własne państwo Chakyik.

Oczywiście nadal prowadzili handel ze wschodnimi kuzynami, jak również walczyli z nimi. Dodatkowo na swoich granicach napotkali nowych ludzi. Walczyli z plemionami Flanów z Burnealu, których nazywali Uirtag, jak również z ludem Guryik z Krainy Czarnego Łodu. Niektórzy z nomadów założyli nawet osady wzdłuż północnego wybrzeża, w pobliżu Burnealu. Wśród nich byli ostatni prawdziwi Oeridyjczycy, którzy podążyli za hordą na północne stepy. Mieszali się razem z plemionami Burnealu i Krainy Czarnego Łodu, aby stać się innym ludem, Chakji.

Przez następne stulecie Tygrysi Nomadzi utrzymywali swoją niezależność od Wilczych Nomadów, ale nie byli w stanie powiększyć swego terytorium. Tak więc, mimo stałej wojny, osiągnięto pewną stabilizację. Kontynuowano również napady na Perrenlandię i Ekbir, chociaż Perreńczycy stali się tak skuteczni w negocjowaniu z nomadami, że często napady przerażały się w wymianę koni za alkohol. Na nieszczęście konsumpcja alkoholu przez nomadów mogła łatwo przerodzić handel wymienny w atak, więc takie postępowanie rzadko było niezawodne – ale przynajmniej pijani nomadzi byli łatwiejsi do pokonania.

W latach poprzedzających Wojny o Greyhawk napięcie na północy wzrastało, głównie z powodu powrotu Dawnego na tron w Dorakaa. Jego agenci odwiedzili Tygrysich Nomadów, proponując przymierze między tymi narodami, ale Ilchan Cligir nie tolerował prób półboga. Wyglądało na to, że osąd Ilchana był właściwy, ponieważ kiedy Wojny o Greyhawk ostatecznie spadły na Flanaess, to właśnie Iuz je sprowokował.

Koniec Wojen o Greyhawk przyniósł zmiany do Tygrysich Nomadów. Stary Ilchan umarł i odszedł do niewidzialnego świata. Jego następca, Ilchan Gajtak, który popierał propozycję przymierza z Iuzem, chętnie przyjął wszystkie przejawy zła na swym dworze w mieście namiotów na półwyspie Irum. Administracyjne funkcje rządu są wciąż wykonywane z Yechy. Tym niemniej jednak władza należy do Ilchana, a jego chanowie są świadomi, że Gajtak jest nawet bardziej niebezpieczny niż jego poprzednik.

Konflikty oraz intrygi: Posłańcy z Ataphadów i od Iuza często odwiedzają ilchana. Wzrasta rywalizacja klanowa, mająca niemiłe oblicze (religijne ofiary z nieprzyjaciół różnym plemiennym bóstwom). Mnożą się przypadki lykantropii, a dokładniej wilkołactwa.

Ulek, Hrabstwo

Nazwa właściwa: Palatynackie Hrabstwo Uleku

Władca: Jego Szlachetna Litościwość, Lewenn, Hrabia Palatynat Uleku, Arcydruid (N mężczyzna człowiek Drd13 Berei)

Rząd: Dziedziczna monarchia feudalna, hrabia musi pamiętać o hierarchii druidzkiej i wypełniać rytualne zobowiązanie wyjątkowe dla tego hrabstwa

Stolica: Jurnre

Główne miasta: Jurnre (pop. 13 100), Kewlbanks (pop. 10 900), Courwood (pop. 7800)

Prowincje: Różne ludzkie i nieludzkie wicehrabstwa, baronie, miasta, itp.

Zasoby: Artykuły żywnościowe, miedź, srebro, klejnoty (I-II)

System monetarny: Złote słońce (sz), zwierciedlnik (se), srebrny księżyc (ss), miedziana beczułka (sm)

Populacja: 370 000 – ludzie 79%, (OFS), gnomy 8%, niziołki 6%, (w tym lekkostope 45%, krzepcy 30%, dryblaszy 25%), elfy 3%, krasnoludy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, gnomy, keolandzki, niziołczy

Charaktery: N*, PN, CN, PD, CD

Religie: Berei, Beory, Ehlonna, Obad-Hai

Sprzymierzeńcy: Państwa Uleku, Keolandia, Marchia Gran, Verbobonc, Dywers, Greyhawk, Rycerze Luny, Celene (teoretycznie), Rycerze Strażnicy (słaby), koła druidyczne (szczególnie w dolinie Sheldomar)

Wrogowie: Pomarj, Iuz

Spojrzenie ogólne: Najbardziej środkowe z trzech Państw Uleku, hrabstwo jest oddzielone od północnego księstwa rzeką Kewl, a Stara Rzeka na południu oddziela je od księstwa. Na wschodzie hrabstwo ograniczone jest przez rzekę Służkę, zaczynającą się kilka lig na północ od Courwood i płynącą przez Suss aż do Klejnotu i następnych dwadzieścia lig poza nim. Hrabstwo zatrzymało swe terytoria w Lortmilach, głównie dzięki wysiłkom zagorzałych Tropicielei Suss i górali, którzy bronili zalesionych wschodnich wyżyn.

Obrońcy hrabstwa są zorganizowani w oddzielne rasowo kompanie. Jednostki średniej i lekkiej kawalerii składają się z ludzi władających lancami i szablami. Ciężka piechota z zachodnich partii kraju to ludzcy pikinierzy i halabardnicy, wspierani przez gnomich i niziołczych proczary i łuczniczków. Gnomy i niziołki mają również własne kompanie pikinierów. We wschodniej części hrabstwa przewodzą im góralscy tropiciele władający toporami, mieczami i włóczniami. Mają oni bardzo dobre stosunki z elfami i półelfami z południowej Celene.

Głównym zajęciem Hrabstwa Uleku jest rolnictwo. Niziołczy i ludzcy farmerzy z falistego obszaru zachodniej i południowej partii hrabstwa dostarczają ziarno młynom Keolandii, a gnomscy browarnicy i drwale produkują dobra na użytek własny jak i na eksport. We

wszystkich tych dziedzinach hrabstwo odnosi korzyści z nadzoru druidów, a sam hrabia musi należeć do hierarchii druidzkiej. Obecny hrabia wyznaje Berei, ale wielu ludzi czci również Ehlonnę i Obad-Haia. Nieludzie szczególnie czczą Ehlonnę, ale mieszkańców hrabstwa nie trapią konflikty z powodu wiary czy przekonań, ponieważ bardziej interesuje ich kraj i jego obywateli niż różne wierzenia religijne.

Historia: Hrabstwo Uleku ma długą historię jednego z bardziej spokojnych państw Flanaess. Miejscowi Flanowie i niziołki chętnie przyjęły władzę oeridyjską w zamian za ochronę przed bardziej gwałtownymi Suelami, a następnie okazały równą chęć przyjęcia Suelów o bardziej spokojnym usposobieniu. We wczesnej historii tego państwa znalazło się ono pod rządami Keolandii, jednak zawsze było oddzielnym państwem z własnym lordem. Stara Wiara (druidyzm), praktykowana przez zwykły lud w całym centralnym Flanaess, była tu źródłem kultury. Suwerenem był zawsze ktoś należący do druidzkiej hierarchii, czyja pozycja była respektowana przez ludzkich i nieludzkich mieszkańców hrabstwa, bez względu na jego rasę czy bóstwa jakie wyznawał.

Pierwszy hrabia, Ursunn Kewl (który dawno temu poszedł ścieżką Hierofantów), ustanowił tradycję niewalecznych testów fizycznych, sprawdzających zdolność do rządzenia, oddzielnie od walki określającej postępek druidzki. Były to Wymogi Elementów, które sezonowo musiał przechodzić hrabia, aby określić jak długo pozostanie na urzędzie. Do każdego z Czterech Miejsz jakie stworzył Ursunn można było wkroczyć jedynie po przezwyciężeniu związanego z nim wymogu. Stąd hrabia rządził do następnej pory roku. Nawet jeśli hrabia zostawał zdegradowany w hierarchii druidzkiej przez silniejszego oponenta, nie mógł być zastąpiony na urzędzie tak długo, jak udawało mu się sprostać Wymogom.

Przez wiele lat Hrabstwo Uleku szło własną drogą pod ochroną keoickiego wojska. Jednakże z czasem Keolandia próbowała podbić większość sąsiadujących państw. Hrabia i jego możni z każdej rasy zdecydowali się wraz z Celene i innymi państwami Uleku zbuntować przeciwko keoickim imperialistom. Placówki keoickie zostały szybko zniszczone, a ich zaskoczony oddziały wydalone z hrabstwa. Nie zadano żadnego ciosu, jednak duża liczba dowódców dopiero w domu musiała zrzucić z siebie uroki. Mimo tego postępków Hrabstwo Uleku szybko pogodziło się z Keolandią, tym razem jako prawdziwie niepodległe państwo.

Wojny Nienawiści dotknęły hrabstwo, podobnie jak inne Państwa Uleku. Mieszkańcy zapewnili wsparcie głównie księstwu dziedzicznemu Uleku w postaci pożywienia i surowców, a druidzi hrabstwa wykorzystali swe umiejętności leczenia, aby pomóc każdemu z sojuszników. Wszystko to zrobiono z pamięci dla zmarłego księcia małżonka z Celene, który

stracił życie w wąskim przejściu wysoko w Lortmilach, nazywanym Druidzkim Wąwozem. Stworzono nawet kompanię tropicieli, która odtąd już na zawsze w imieniu Triserrona z Celene miała strzec niebezpiecznej drogi między Wąwozem, a małym miastem Courwood na wschodniej granicy hrabstwa.

Z końcem Wojen Nienawiści do kraju wrócił pokój, który trwał aż do Wojen o Greyhawk. Decyzja hrabiego o podpisaniu Traktatu z Niole Dra, zezwalająca na użycie oddziałów hrabstwa w wojnie na północy, oparta była na radzie i perswazji jego starego przyjaciela, diuka Uleku. Większość stałej armii hrabstwa poszła wraz z połączonymi armiami walczyć w obronie Furyondy, pozostawiając wzgórza i wyżyny bez obrony. Tropiciele z Suss i wschodnich Lortmili mogli jedynie obronić Courwood, który został ominięty przez główną hordę nie ludzi z Pomarj. Horda została jednak wkrótce odparta i pokonana dzięki męstwu dowodzonemu przez krasnoludy kontyngentowi ochotników, ale nie ludzie zasadzili się w Suss, gdzie pozostają do tej pory.

Chociaż Wojny o Greyhawk dobiegły końca, wrogości we wschodnich posiadłościach hrabstwa nigdy nie zniknęły. Siły z Księstwa dziedzicznego Uleku i południowej Celene, razem z tropicielami i góralami hrabstwa walczą ze swymi nie ludzkimi wrogami Pomarj. Połączone siły graniczne Uleku udaremniły przed pięciu laty zamierzoną inwazję na Celene i odzyskały kontrolę nad zachodnim brzegiem rzeki Klejnot w lesie Suss. Reszta hrabstwa wspiera te działania oraz wszystkie wysiłki księstwa dziedzicznego Uleku w celu odzyskania jego straconych terenów.

Konflikty oraz intrygi: Doniesiono o wzroście walk z siłami Pomarj w lesie Suss. Hrabia Lewenn został ostatnio zdegradowany w Starej Wierze hierarchii druidzkiej. Pomoc dla elfów ze Srebrnego Lasu, które cierpią z powodu dziwnej choroby, jest w drodze.

Ulek, Księstwo

Nazwa właściwa: Księstwo Uleku

Władca: jego Szlachetna Błyskotliwość, Diuk Grenowin z Uleku (ND mężczyzna elf Cza11/Woj2)

Rząd: Niezależna monarcha feudalna z władzą dziedziczną, królewskie i ważniejsze domy możnych są wyłącznie elfie

Stolica: Tringlee

Główne miasta: Toporgrad (pop. 13 200), Tringlee (pop. 14 500), Waybury (pop. 11 500)

Prowincje: Raczej chaotyczny zbiór wasalstw, z których największe to baronia, a najmniejsze (wieża i wzgórze na którym stoi) to księstwo dziedziczne. Przywódcy, którzy nie są elfami mogą posiadać pomniejsze tytuły arystokratyczne. W Lortmilach znajduje się wiele gnomich twierdz podległych księstwu

Zasoby: Artykuły żywnościowe, sukno, elektrum, złoto, srebro, klejnoty (I-II)

System monetarny: Księżycowy woal (sp), słoneczna korona (sz), spadająca gwiazda (se), dzwonek (ss), liść dębu (sm)

Populacja: 392 200 – ludzie 43% (Sfo), półelfy 32%, elfy 19% (w tym wysokie 75%, leśne 25%), gnomy 3%, niziolki 2%, inni 1%

Języki: Wspólny, elfi, keolandzki, leśny

Charaktery: CD*, ND, N, CN

Religie: Elfi panteon, Ehlonna, Phaulkon, Phytton, Beory, Fharlanghn, Kord, gnomi panteon

Sprzymierzenia: Państwa Uleku, Keolandia, Marchia Gran, Sterich, Geoff (uchodźcy), Verbobonc, Wzgórza Kron, Wysoki Lud, Veluna, Furyonda, Dyvers, Greyhawk, Księstwo Urnst, Rycerze Luny, Celene (raczej wymuszony)

Wrogowie: Pomarj, Luz

Spojrzenie ogólne: Księstwo jest jednym z trzech państw Uleku, byłych poddanych korony keoickiej, które wciąż utrzymuje przyjazne stosunki z najbliższymi sąsiadami. Jako jedno z niewielu krajów Flanaess, rządzone przez elfiego władcę, Księstwo próbuje także zachować harmonię między swoimi mieszkańcami należącymi do różnych ras. Diuk długo próbował wspierać taką współpracę między różnymi grupami w innych państwach, ale jego sukcesy były ograniczone. Księstwo wciąż prosperuje ekonomicznie, handlując z Keolandią, niższymi państwami Uleku i Veluną, jak również z Celene i z gnomami z Wzgórz Kron. Półelfie klany handlowe księstwa są uważane za jedne z najbardziej zaradnych i uczciwych na całym Flanaess.

Ziemie księstwa znajdują się pomiędzy rzekami Kewl i Sheldomar, a rzeka Lort oddziela je od Marchii Gran. Jego północno-wschodnia granica znajduje się gdzieś pośród Lortmili, jednak oddziały księstwa strzegą całej długości Przełęczy Celene. Nieoficjalnie księstwo podzielone jest na regiony północny i południowy. Ziemie między Lasem Topora i Wzgórzami Kelwstone oraz obszary na południe zajmowane są głównie przez gnomy i leśne elfy. Północna część, od Przełęczy Uleku do miasta Waybury, jest domem wysokich elfów, większości półelfów i ludzi.

Armia tego małego państwa składa się z kawalerii, piechoty i łuczników w niemal równych proporcjach. Ciężka i średnia kawaleria prawie w całości składa się z ludzi władających lancami i buzdycanami, natomiast lekka kawaleria to konni łucznicy i lansjerzy wysokich elfów. Jednostki ludzkich halabardników i pikinierów wspierają łuczników będących leśnymi elfami z południowej części księstwa. Obecni są tu również Rycerze Luny, chociaż nie należą do sił diuka. Większość z nich gości w górskich fortecach wysokich elfów w pobliżu Przełęczy Celene. Księstwo odwiedzają czasami Rycerze Strażniczy, ale są dużo mniej chętnie witani przez miejscowych.

Historia: Ulek od niepamiętnych stuleci był schronieniem dobrych nie ludzi, w czasach gdy wojny i migrujący

przez Flanaess ludzie zajęli większość nadających się do zamieszkania ziem. Na ziemiach księstwa dominującą rasą były i są elfy, chociaż na krótki czas ich władza została zagrożona przez migrujących Suelów, którzy jednak zostali odepchnięci przez ich kolejne fale oraz miejscowe elfy.

W późniejszych pokoleniach Keolandia przekształciła ten kraj w prowincje, uznawszy jednak przedtem miejscową władzę diuka wysokich elfów i przyznając mu głos w Radzie Królewskiej. Umowa ta satysfakcjonowała wszystkich, dopóki Keoici nie rozpoczęli serii wojen mających powiększyć ich terytorium. Elfi diuk oraz jego poddani, włącznie z ludźmi i gnomami, odwrócili się od keoickiego tronu i wyeksmitowali garnizony króla. Rebelia Uleku zakończyła się sukcesem, w dużej części z powodu współpracy trzech państw Uleku, ale także dzięki zamieszanemu spowodowanemu przez inne rebelie w królestwie. Polityka Keolandii ostatecznie stała się mniej agresywna. Po długich negocjacjach Księstwo Uleku uzyskało pełną autonomię.

Ważną rolę w księstwie zawsze odgrywał handel, a półelfie domy kupców z Waybury wkrótce zmonopolizowały handel z elfami i gnomami z Celene i Wzgórz Kron. Szybko rozpoznali oni powagę groźby reprezentowanej przez nie ludzi z Lortmili i wraz ze swoimi odpowiednikami wśród kupieckich klanów gnomów z Wzgórz Kron pracowali nad utworzeniem obronnej koalicji między państwami Uleku a Celene. Przez kilka lat to wystarczało, ale po zamordowaniu przez orki księcia małżonka z Celene, w odległości wzroku od własnych granic, nie wystarczyłoby nic oprócz totalnej wojny.

Wojny Nienawiści ogarnęły cały obszar Lortmili, a chociaż mieszkańcy księstwa nie odegrali w nich głównej roli, tym niemniej mieli ważną funkcję we wspieraniu oddziałów frontowych. Księstwo dostarczyło pewną liczbę oddziałów do podziemnych kampanii, ale, co było pewnie nie mniej istotne, zapewniło jedzenie i inne konieczne rzeczy dla wojsk krasnoludów i elfów. Cała siła wojska księstwa przydała się wtedy, gdy nie ludzie wygoniono na powierzchnię i kiedy razem z sojusznikami armia ta pomogła wypchnąć nie ludzi z Lortmili.

Kolejne lata były dla księstwa bardzo dochodowe. Miało ono dobre stosunki z sąsiadami i wciąż dominowało handel między tutejszymi ludźmi i nie ludźmi. W czasie Wojen o Greyhawk księstwo dołączyło do swych keoickich sąsiadów i innych, podpisując Traktat z Nile Dra. Połączona armia wyruszyła na północ, aby pomóc Furyondzie w obronie przeciwko Iuzowi, niemądrze pozostawiając wyżyny Lortmili narażone na inwazję orków z Pomarj. Przed zdobyciem górskich przejść przez orki broniła jedynie symboliczna siła księstwa dziedzicznego Uleku pod dowództwem krasnoludzkiego dowódcy. Jego zdeterminowana obrona górskich przejść była w końcu sku-

teczna po przybyciu odsieczy z księstwa i hrabstwa. Kiedy wieści o inwazji dotarły do diuka, zawrócił on z Furyondy połowę połączonego wojska księstwa i hrabstwa, aby utrzymać tereny Lortmili. Fakt, że nie otrzymał wsparcia z Celene, był trudny do przełknięcia, jednak po wyciągnięciu wniosków z wrogości na północy, diuk dalej prowadził politykę obłaskawiania jego przypuszczonego sojusznika.

Diuk pozostał oddany prowadzeniu dyplomacji z Celene, ale oprócz tego silnie wspierał księstwo dziedziczne Uleku w jego konflikcie z nie ludźmi z Pomarj. Jego wsparcie dla kampanii w Sterichu już zostało nagrodzone, a teraz chciałby również zobaczyć jak jego sojusznik, Książę Uleku, odzyskuje swoje stracone ziemie. W tym celu diuk zezwolił swoim niektórym oddziałom na służbę w księstwie dziedzicznym, pokrywając wszystkie wydatki tych oddziałów. W ten sam sposób wsparł także wiele oddziałów z Celene, włącznie z jednostkami pod dowództwem Rycerzy Luny. Jak dotąd, nie poparł żadnej akcji przeciwko Celene czy jej monarchini, ale niektórzy z jego najpotężniejszych możnowładców chcieliby, żeby to zrobił.

Konflikty oraz intrygi: Rycerze Luny zyskują poparcie wśród możnych księstwa. Plaga niszczących drzewa robaków w Srebrnym Lesie pożera schronienia elfów, a z powodu związanej z nią choroby cierpi wiele leśnych elfów.

Ulek, Księstwo dziedziczne

Nazwa właściwa: Dziedziczne Księstwo Uleku

Władca: Jego Spokojna Wysokość, Książę Olinstaad Corond z Uleku, Lord Ochronnych Szczytów (PD mężczyzna krasnolud Łtr12/Woj3)

Rząd: Niezależna monarchia feudalna z władzą dziedziczną, w której dom królewski i domy możnych są krasnoludzie, rodzina królewska (Dom Corond) posiada Gryrax i ściśle administruje tą prowincją, a także pewnymi wewnętrznymi sprawami w prowincjach możnych.

Stolica: Gryrax

Główne miasta: Grom (pop. 17 400), Gryrax (pop. 27 300), Ochronne Wzgórze (pop. 32 100), Wschodnia Przełęcz (pop. 15 500)

Prowincje: Dwanaście prowincji, z których pięć (na wschodzie) jest aktualnie okupowanych przez siły Pomarj. Moźni rządzący prowincjami mają różne tytuły (hrabiów, diuków, baronów, itp.), ale wszystkie wasalstwa są mimo to nazywane „prowincjami”

Zasoby: Artykuły żywnościowe, srebro, klejnoty (II-IV)

System monetarny: Wysoka korona (sp), kuźnia (sz), kowadło (se), młot (ss), zwykły (sm)

Populacja: 538 400 – ludzie 53% (SO), krasnoludzy 30% (w tym wzgórzowe 65%, górskie 35%), niziołki 10% (w tym krępe 60%, lekkostope 40%), elfy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, inni 1%



Książęta Corond i Brightflame na froncie w Pomarj

Języki: Wspólny, krasnoludzki, keolandzki, niziołczy, gnomi

Charaktery: PD*, PN, N

Religie: Ulaa, krasnoludzki panteon, Św. Cuthbert, Lydia, Phyton, Fharlanghn, Osprem, Ehlonna, Ollidammara, Norebo

Sprzymierzeńcy: Państwa Uleku, Keolandia, Marchia Gran, Verbobonc, Dyvers, Greyhawk, Rycerze Luny, Rycerzy Strażnicy (słaby), Celene (teoretyczny, teraz znieawidzone za izolacjonizm)

Wrogowie: Pomarj, Iuz, Szkarłatne Bractwo

Spojrzenie ogólne: Księstwo dziedziczne Uleku leży najdalej na południu ze wszystkich niepodległych państw Uleku. To najprawdopodobniej największe mieszane państwo krasnoludów i ludzi na całym Flanaess i jest jednym z niewielu należących i władanych przez samych *dwur*. Księstwo dziedziczne znajduje się w zachodnim Flanaess, wzdłuż wybrzeża Morza Lazurowego i granicząc na zachodzie z Keolandią, a z półwyspem Pomarj na wschodzie, położone jest między rzekami Sheldomar i Klejnot. Za jego północną granicę, z Hrabstwem Uleku, tradycyjnie uznaje się Starą Rzekę, od jej źródeł w południowym końcu Gór Lortmili do miejsca, gdzie wpływa do Sheldomar. W północno-wschodnim zakątku kraju, tam gdzie koniec lasu Suss przechodzi przez Klejnot, prowadzi się wyręb drewna, ale najbardziej dominującą cechą księstwa jest duża liczba wzgórz, które opanowały środkowe pasmo krainy, dzieląc ją na dwa oddzielne regiony przez całą drogę na południe w stronę morza.

Księstwo dziedziczne Uleku jest najbardziej kosmopolitycznym z trzech państw Uleku. Jego duży i ruchliwy port w Gryrax na Morzu Lazurowym ustępuje jedynie wielkim miastom Gradsul i Żelaznych Wrót. Bogaci się niezmiernie na handlu, który zmierza przez jego rynki, włączając z dobrami i tak dalekiej północy jak Celene i Księstwo Uleku. Tradycyjnie od zamierzchłych czasów, zdominowane przez nie ludzi, państwa Uleku są uważane za prowincjonalne, ale książę i jego dwór prowadzą zagraniczną politykę i angażują się w handel z sąsiadami tak, jak zrobiłby to każdy ludzki lord. Liczeni razem, niziołki i krasnoludy, przewyższają ludzi we wszystkich prowincjach oprócz Gryrax. Te proporcje odnoszą się również do wojska kraju, rozświetlanego przez elitarną ciężką piechotę krasnoludzką, uzbrojoną w topory wojenne oraz ubrane w kolczugi z adamandytu. Niziołki często są zwiadowcami i procarzami. Księstwo dziedziczne utrzymuje duże siły morskie na Morzu Lazurowym, mające zarówno patrolować południowe wybrzeże, jak i zabezpieczać szlaki morskie przed piratami. Załogami tych statków są głównie ludzie w służbie księcia, ale często są tam również marynarze krasnoludzcy o niezwyklej dyscyplinie i odwadze.

Głównym przemysłem księstwa jest górnictwo oraz obróbka metali, a rywalizacja z Żelaznymi Wrotami o do-

starczanie takich dóbr innym państwom kwitła przez stulecia. Urządzone na krasnoludzką modłę miasto Ochronnego Wzgórza, dalej niż dzień marszu na północ od Gryrax, jest centrum tego handlu. Otaczające je wzgórza są podziurawione szczybami i sztolniami, a niektóre krasnoludy wciąż wolą je od powierzchni. Ludzkie farmy i zagrody są najpowszechniejsze w prowincjach na zachód od wzgórz, szczególnie w miarę zbliżania się do wschodniego brzegu Sheldomar. Ludzie są głównie mieszkanką suelsko-oeridyjską, podobnie jak ich bracia w Keolandii. Wszyscy mieszkańcy są wasalami księcia, dziedzicznego lorda kraju, który ma pałac na wzgórzach na północ od Gryrax.

Historia: Krasnoludy zamieszkiwały te wzgórza dawno przed Wielkimi Migracjami, ponad tysiąc lat temu. Istniejąca jako rozszerzenie legendarnych królestw krasnoludzkich w wysokich Lortmilach, posiadłość *dwur* powstała u stóp tych wzgórz długo zanim w Niolo Dra był ludzki król. Ci krasnoludcy lordowie przez wieki strzegli bogactw i zasobów wzgórz południowego Uleku, budując pod ziemią swe samotne korytarze i mając niewiele kontaktów z miejscowymi Flanami, którzy zamieszkiwali równiny. Było tak dopóki Suelowie i Oeridyjczycy nie nadeszli razem centralnymi dolinami, aby założyć Keolandię. Przybysze ci dobrze traktowali nie ludzi mieszkających na obrzeżach ich królestwa, proponując im przyjaźń i przymierze. Kiedy inne państwa Uleku zostały włączone jako prowincje do rosnącego państwa, krasnoludzki książę postąpił ponownie, tworząc państwo i przyjmując miejsce w radzie w Niolo Dra oraz osadników z Keolandii, mających administrować w imieniu królestwa.

Księstwo dziedziczne i jego lordowie utrzymywali dobre stosunki z keoickimi sąsiadami, aż do koronacji Księcia Olinstaada Coronda w 281 WR. Ten energiczny młody lord *dwur* przeniósł swoją stolicę ze starożytnego Ochronnego Wzgórza do swojego miejsca urodzenia, na południe do Gryrax. Kiedy Tavish I z Gradsul objął w 286 WR tron Keolandii, krasnoludzki książę znalazł w nowym królu podobnie myślącą osobę. Po kilku latach przymierze między dwoma władcami zaowocowało inwazją i podbojem Pomarj, który został przyznany jako lenno Corondowi. Od Olinstaada Tavish zyskał elitarną ciężką piechotę Uleku, którą wykorzystał w południowej kampanii, mającej na celu zajęcie terenów między Bagnami Hool, a zatoką Jeklea. Te ostatnie stały się w końcu Posiadłością Morskich Książąt.

Nie było tajemnicą, że Książę Corond, jako jedyny pośród lordów Uleku, był entuzjastycznym zwolennikiem korony keoickiej i jej imperialnych ambicji. Kiedy Corond odmówił odrzucenia Proklamacji z Dostatku Słońca Tavisha II, ucierpiał na tym jego stosunki z innymi państwami Uleku. Stan trwał dotąd, dopóki niekompetencja następców Tavisha nie zmusiła go do przyjęcia do wiadomości upadku imperium i wycofania swego wsparcia.

Po tym jak w wyniku Wojen o Greyhawk kilka dekad później Pomarj wpadł w ręce niełudzi, książę zrobił wszystko, aby pomóc swym poddanym i wasalom. Chociaż uratował tysiące uciekinierów przez zajęcie drugiego brzegu rzeki Klejnot, to jednak nie mógł podbić i utrzymać na dłużej żadnej z dawnych baronii Pomarj z rąk najeźdźców. W ciągu ostatniego stulecia rozwinął się status quo, a Księstwo dziedziczne Uleku utrzymuje front przeciwko gospodarzom Pomarj, otrzymując pomoc i wsparcie od swoich północnych sąsiadów z Hrabstwa Uleku i Celene. Pojawienie się Turrosha Maka zakłóciło równowagę, a Księstwo dziedziczne najbardziej odczuło to na skutek ataku, w czasie którego półorki i jego siły przekroczyły Klejnot i odepchnęły siły Coronda prawie do wschodnich krawędzi wzgórz, niemal zagrażając Ochrońnemu Wzgórzcu, dopóki nie powstrzymano tej napaści w 585 WR.

Książę rządzi od ponad trzech stuleci i jest starzejącym się, ale nadal sprawnym władcą. Widział powstanie i upadek krótkiego imperium Keolandii i przeżył krwawe Wojny Nienawiści z orkami Pomarj w ostatnim stuleciu. Orcze Imperium Pomarj obecnie zajmuje dużą część otwartych ziem na wschodzie, między wzgórzami i Klejnotem. Obszar ten jest strzeżony przez Księstwo i w żadnym wypadku nie zostanie oddany napastnikom, ale Książę Corond desperacko potrzebuje pomocy, która pozwoliłaby mu przechylić szalę zwycięstwa na jego stronę i pokonać orki i gobliny z Pomarj. W 586 WR przymierze z Rycerzami Luny zaowocowało kontrofensywą, która odzyskała część jego ziem.

Mówi się, że Corond ostatnio nawiązał stosunki z Lordostwem Wysp, aby otrzymać pomoc w postaci handlu, co bardzo zaniepokoiło Gradsul i Żelazne Wrota. Statki z barwami Lordostwa Wysp odwiedzały Gryrax przez większą część 591 WR. Oczekuje się, że handel ten znacznie wzrośnie w tym roku.

Konflikty oraz intrygi: Ambasador z Lordostwa Wysp doradza pokój z Turroshem Makiem, ale nikt go nie słucha. Książę prosił Greyhawk i Keolandię o pomoc w obecnej wojnie. Wysłał grupy poszukiwaczy do lasu Suss, aby odkryć powód zainteresowania Turrosha Maka tym regionem. Niektórzy ludzie na zachodnich nizinach chcieliby ponownie przyłączyć się do Keolandii.

Ull

Nazwa właściwa: Ull

Władca: Jego Znakomita Dzikość, Bruzharag Bękart, Orachan Ull (CZ mężczyzna półogr Woj16)

Rząd: Bardzo duży, niezależny klan plemienny złożony z wielu dużych rodzin nomadów, każda z nich rządona przez dyktatorskiego przywódcę (najstarszego, najsilniejszego lub najbardziej charyzmatycznego). Wszystkie

rodziny luźno zarządzane przez rodzinę królewską, której przywódcą jest orachan, monarcha z dyktatorską kontrolą nad swą krainą, zmiany we władzy zdarzają się często z powodu zabójstw lub pojedynków

Stolica: Ulakand

Główne miasta: Kester (pop. 8600), Ulakand (pop. 6000)

Prowincje: Około dwudziestu mniejszych chanatów, niektóre nomadyczne w ograniczonym obszarze

Zasoby: Srebro, klejnoty (II), główny punkt handlowy (Kester) na drodze do niższego Ulsprue

System monetarny: Okka (ss), kurush (sm)

Populacja: 277 400, ludzie 94% (B), niziolki 2%, orki 2%, półorki 1%, inni 1%

Języki: Ulagha, starobakluński, wspólny

Charaktery: CN*, CZ, N

Religie: Ralishaz, Incabulos, Geshtai, demonizm, czczenie przodków

Sprzymierzeńcy: Brak

Wrogowie: Paynimowie, plemiona ze wzgórz, Ull jest zasadniczo wrogi wobec wszystkich obcych

Spojrzenie ogólne: Znajdujący się między Górami Ulsprue a Zaporowymi Wierchami Ull, to otwarta przestrzeń bogatych prerii, rozciągających się aż do równin Paynimów. Jego północna granica zmienia się nieustannie, ale ogólnie uważa się, że znajduje się dwadzieścia lig od stolicy, Ulakandu. Na południu miasto karawan – Kester kontroluje cały handel z i do Suchych Stepów. Ziemia Ull są całkiem żyzne, ale niezbyt dobrze nawodnione z wyjątkiem nadchodzącej zimą pory deszczowej. Klimat jest zasadniczo umiarkowany, chociaż gorące letnie wiatry wiejące przez uskok Kester sprawiają, że Ull o tej porze roku jest bardzo nieprzyjemny. Najbardziej dochodowym handlem Ull jest prawdopodobnie niewolnictwo.

Ulijczycy to zdradziecki lud, ale generalnie uważa się, że mieszkańcy miast są nawet bardziej sprzedajni niż niewiarygodni nomadzi. Ull zamieszkuje prawie tak wiele klanów osiadłych jak nomadycznych. Ich jeźdźcy są tak zacięci jak wielu Paynimów, ale są dużo mniej zdyscyplinowani, niż ci pośród bardziej rozwiniętych nacji bakluńskich. Ich niesławna piechota stacjonuje głównie w południowych miastach i górskich osadach, a także w Ulakand. Piechurów rzadko można spotkać poza granicami Ull, i dobrze, bowiem w bitwie zachowują się tak haniebnie jak potwory. Co wyjątkowe dla państw tego regionu, Ull nie czci Al'Akbara. Nie są też tu powszechnie czczeni bogowie bakluńscy (z wyjątkiem Geshtai). Ulijczycy oddają część duchom przodków, a niektórzy z nich są posądzani o wyznawanie czartów.

Historia: Zacięte plemiona Ull objęły w posiadanie te ziemie w mrocznych stuleciach po Przywołanej Dewastacji. Na początku, jak zwykli nomadzi, najeżdżali osady i stada miejscowych plemion Yorodhi (Oeridyńczyków), ale dość prędko poznali zalety posiadania

własnych osad. Kilka, tak jak Ulakand, zbudowali sami, częściej jednak zajmowali wioski innych i mianowali się ich władcami. Od północy do południa Ulijczycy przejęli kontrolę nad tę ziemią, zniewalając tubylców, lub spychając ich na wzgórze i w góry.

Ciężki los tubylców nie poprawiał się z biegiem lat, ale ich ulijscy władcy z kolei cierpieli z powodu grabieży ze strony silniejszych przeciwników. Bezwstydna Horda zachodnich Paynimów walczyła z ich nomadycznymi kuzynami o kontrolę nad północnymi równinami i nieuchronnie ich najazdy zaczęły wkraczać na terytoria Ull. Ulijczycy zaciekle bronili swych ziem, ale zachodni Paynimowie byli godnym przeciwnikiem. W tym samym czasie, wolne plemiona Yorodhi z zachodnich Zaporowych Wierchów i Suchych Stepów rozpoczęły wojnę zemsty przeciwko bezlitosnym władcom Ull. W krótkim okresie czasu większość z oddalonych od centrum osad została zniszczona bądź też porzucona. Ludność przemieszczała się, co dotyczyło w szczególności tubylców, ci, którzy nie przyłączyli się do swoich kuzynów Yorodhi w górach lub na pustyniach, podróżowali na północ szlakami pielgrzymów, szukając schronienia w Ekbirze. Ekbirscy zaferowali im pomoc, podobnie jak liczny Baktunom, którzy uciekli przez Bezwstydny Hordę. Wkrótce mieszane grupy Baktunów i Oeridyjczyków przesunęły się poza Yatle, ale plemiona Ull utrzymały swe ziemie tak długo, że dotrwały do końca Bezwstydnej Hordy.

Wojna z Paynimami toczyła się przez lata, a Ull szczególnie dopieklili derwisze z południa. Tym niemniej jednak żaden wróg nie jest tak okrutny jak Yorodhi, którzy wciąż panują nad dzikimi górami i pustynnymi dolinami na południu Ull. Karawany zmierzające na południe przez Kester, gdy to tylko możliwe, unikają terytorium Yorodhi, co zmusza je do omijania szerokim łukiem gór. Góry Ulsprue na zachodzie Ull są również niebezpieczne, ale Ulijczycy mają lepsze kontakty nawet z ogrami z wyżyn niż ze swoimi ludzkimi wrogami. W rzeczywistości wiele górskich plemion z Ulsprue ma ogrze pochodzenie i chwali się tym z pewną dumą.

Konflikty oraz intrygi: Zwiększa się częstotliwość najazdów Paynimów na północy i Yorodhi na południu. Żli humanoidzi z Gór Ulsprue przenoszą się do niższych regionów. Krążą opowieści o nieumarłych zabójcach (prawdopodobnie ghoulach) zagrażających światu na powierzchni, nocą oblegających Kester.

Urnst, Hrabstwo

Nazwa właściwa: Hrabstwo Urnst

Władca: Jej Szlachetna Błyskotliwość, Hrabina Bellissica z Urnst (CD kobieta człowiek Cza14)

Rząd: Monarchia feudalna z zależnością wobec księstwa Urnst, chociaż wewnętrzne sprawy są załatwiane samodzielnie, władza dziedziczna pochodząca z bardzo

szerokiej (nie królewskiej) rodziny możnych (Domu Gellor) z dużą liczbą wojskowych i poszukiwaczy przygód

Stolica: Radigast

Główne miasta: Brotton (pop. 29 000), Caporna (5900), Didieln (pop. 3300), Górny Mardereth (pop. 6400), Jedbridge (pop. 7100), Kamieniobój (pop. 2900), Radigast (pop. 44 800), Trigol (pop. 9600)

Prowincje: Sześć arcybaronii, dziewięć baronii lordowskich i jedenaście elfich baronii polnych (lordowie burmistrzowie i burmistrzowie włącznie, jako że mają pozycje baronów)

Zasoby: Artykuły żywnościowe, sukno, złoto

System monetarny: [Zmodyfikowany nyrondzki] sterling (sp), nobel (sz), jasny (se), zamek (ss), zwykły (sm)

Populacja: 682 000 – ludzie 79%, (SOr), niziołki, 9% (lekkostope), elfy 5%, krasnoludy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, niziołczy, rhopan, elfi

Charaktery: PD, ND*, N

Religie: Heironeous, Św. Cuthbert, Pelor, Phyton, Lydia, oeridyjscy bogowie rolnictwa, Xerbo, Zilchus, niziołczy panteon, Norebo, Pholtus, Boccob

Sprzymierzeńcy: Księstwo Urnst, Greyhawk, Nyron, Krzemienne Wzgórze, Furyondy, Tenh (możne rodziny na wygnaniu i uchodźcy)

Wrogowie: Iuz (w szczególności Bandyckie Królestwa), Marchia kości, Pale (podejrzewane)

Spojrzenie ogólne: Obecne granice Hrabstwo Urnst posiada od stuleci. Z powodu umiejscowienia na przyjemnym wybrzeżu Jeziora Nieznanych Głębin, większość dochodu państwa przychodzi z handlu. Wschodnia granica Urnst, biegnąca wzdłuż Kamiennej Drogi i rzeki Franz, była niegdyś silnie strzeżona z powodu groźby inwazji z Nyrondu. Obecnie stare wieże i zamki są wykorzystywane ponownie, tym razem po to, aby kontrolować rój uchodźców szukających na zachodzie lepszego życia. Wielkie równiny Urnst odpowiadają za całokształt produkcji rolnej. Chociaż kraj pełen jest lasów i terenów leśnych, Urnst nie jest postrzegany jako dziki. Napływ uchodźców spowodował, że niemal wszędzie można znaleźć wolne gospodarstwa, a nawet nowiutkie lordostwa.

Wielkie miasta i osady Hrabstwa Urnst połączone są genialnie zaprojektowaną i dobrze utrzymaną siecią dróg, zbudowaną w (niektórzy mówią magicznym) stylu Wielkiego Królestwa. I rzeczywiście, duża część wspaniałej architektury Urnst pochodzi z czasów okupacji aerdyjskiej, co jest głęboko doceniane, mimo nieufności jaką mają Urnstianie dla mieszkańców wschodu.

Urnst posiada mały, ale skuteczny szwadron okrętów wojennych na Nyr Dyv, stacjonujący w dużym wojskowym mieście Górnego Mardrethu. Stała armia, licząca około trzech tysięcy konnych i pieszych, przebywa w kluczowych garnizonach na północnej granicy i w całym kraju. Moźni mogą powołać dzieścię razy tyle ludzi w ciągu tygodnia lub dwóch.

Historia: Hrabstwo Urnst, początkowo będące częścią dużo większego państwa Urnst, zostało założone jako oddzielny protektorat przez Nadkróla Jirene na z Aerdu w 189 WR. Urnst, z całą pewnością posiadające najżyźniejsze ziemie ze wszystkich państw przylegających do Nyr Dyv, przez wiele lat było spichlerzem dla całego regionu, dostarczając mąkę nawet aż do Calbut i księstwa Tenh.

Kiedy Nyronnd oderwał się od Wielkiego Królestwa, wkroczył w okres ekspansjonizmu, szybko przechwytyjąc Hrabstwo Urnst za pomocą szybkich i zaskakujących ataków w kierunku stolicy. Większość Urnstian gorzko wspomina lata okupacji, w których ich własna arystokracja łączyła się z aroganckimi możnowładcami Nyrondu. Uraza ta rzadko przerażała się w konflikt fizyczny, a lud Urnst, zważając na warunki, wiódł o wiele lepsze życie niż Palici.

Pół stulecia po obradach Wielkiej Rady w Rel Mord, Hrabstwo Urnst stało się palatynatem pod opieką bogatszego i dużo silniejszego Księstwa Urnst, a stan ten trwa do dzisiaj.

I choć Hrabstwo Urnst jest podporządkowane swemu południowemu sąsiadowi, to wcale się tak nie zachowuje. Rządzący dom Urnst, Gellorowie, od dawna miał zasłużoną reputację wylęgarni zdecydowanych indywidualistów. Obecna hrabina, Belissica, cieszy się popularnością nieporównywalną z innymi władcami Flanaess. Jako udany polityk i dyplomata utrzymuje ciepłe stosunki z ludźmi z księstwa, a respekt przed nią czują nawet Rhennee i pewni, przypuszczalnie wierni Iuzowi, Bandyccy Królowie.

Przez pewien czas, krótko przed Wojnami o Greyhawk, wyglądało na to, że dwa państwa Urnst stworzą jeden kraj, inny niż ten, który istniał w minionych stuleciach. Moźni od Portu Toli do Marner zastanawiali się nad małżeństwem hrabiny i Jolena Lorinara (ND mężczyzna człowiek Woj8), najstarszym synem Diuka Karlla. W oczekiwaniu na to zdarzenie, dwory Urnst zbliżały się do siebie, łącząc stanowiska kluczowych doradców i urzędników. Jednakże unia nigdy nie nastąpiła. To, dłaczego młody lord z południa odrzucił ołśniewającą i podobnie usposobioną hrabinę, pozostaje obiektem wielu domysłów. Niezamężna Belissica starzeje się dostojnie, mając grono romantycznych księży małżonków (z których wielu zajmuje ważne miejsca na dworach sąsiednich państw) i nigdy nie będąc z jednym partnerem dłużej niż kilka miesięcy.

Urnst miał niewiele do czynienia z walką podczas Wojen o Greyhawk, ale Radigast i miasta najbliższe granicy z Nyrondem wypełnili uchodźcy ze wszystkich zakątków środkowego Flanaess. Chociaż ludzie ci przybyli z opowieściami o okropnych cierpieniach i niewyobrażalnym strachu, hrabina szybko zauważyła, że wielu z nich przybyło także z pełnymi sakiewkami i dobytkiem całego życia, pieczołowicie pochowanym w kieszeniach i skrzyniach. Dzięki pewnej liczbie no-

wych podatków zaproponowanych przez sprytnego ministra finansów, Eckharda, duża część tego bogactwa wypełnia teraz kufry rządowe, sprawiając, że Urnst jest jednym z nielicznych państw, które po latach wojny ma się dużo, dużo lepiej niż przed nimi.

Urnst użył swego bogactwa i wzrastającego prestiżu, aby wielce pomóc Nyrondowi, zarówno wspierając walczący naród finansowo, jak i zapewniając żołnierzy do Kampanii Almoryjskiej. W końcu wyglądało na to, że blizny po Okupacji Nyrondzkiej wygoiły się. Z punktu widzenia dworu hrabstwa fakt, że jedno z najpotężniejszych państw na kontynencie jest ci winne kilka setek przysług, przyczynia się do zapomnienia o starych ranach.

Belissica wie jednak, że niewiele zyskała na pomocy Ehyehowi III, walczącemu diukowi Tenh, który rządzi swymi uchodźcami z wygnania w Radigast. Hrabina wysłuchuje jego próśb o prywatne spotkania i utrzymuje jego dwór (nawet jeśli skromny). Od czasu do czasu daje nawet upadłemu diukowi swoje oddziały pod warunkiem, że akcja wojskowa wygląda na dobrze zaplanowaną i powoduje niewielkie zagrożenie dla jej żołnierzy. Zdaje sobie sprawę, że wmieszanie się w wojnę między Tenh, Iuzem, Pięściami i świętymi wojskami Pale, nie wyszłoby Urnst na dobre. Belissica jest szlachetna i prawa. Jest także mądra. Wie, że klucz od odebrania Tenh nie leży w Radigast.

Konflikty oraz intrygi: Rzadkie zakażenie powodujące gnicie drewna dokucza stoczni w Bampton. Stary szalony lord z Brotton odmawia płacenia podatków hrabinie i otwarcie mówi o buncie. Górny Mardereth został ostatnio zaatakowany przez statki, będące prawdopodobnie własnością Księcia Zeecha z Czerwonej Ręki. Związana umowami z sojusznikami Zeecha, Belissica nie zaatakuje bez zawiązania tajnych przymierzy na północ od Artonsamay.

Urnst, Księstwo

Nazwa właściwa: Palatynackie Księstwo Urnst

Władca: Jego Najbardziej Lordowska Mość Karll Lorinar, Książę Urnst, Strażnik Abbor-Alz (CD mężczyzna człowiek Trp13)

Rząd: Niepodległa monarchia feudalna z władzą dziedziczną, zależna (jedynie teoretycznie) od dawnego Wielkiego Królestwa. Księciu we wszystkich sprawach doradza Izba Honorowa, delegacja możnych i wysokourodzonych Suelów

Stolica: Leukish

Główne miasta: Leukish (pop. 22 300), Nellix (pop. 13 400), Nyrrstran (pop. 8600), Pontyrel (pop. 7550), Seltaren (pop. 9800), Złota Równina (pop. 6700)

Prowincje: Dwanaście niższych hrabstw (każde podzielone na różne baronie i miasta) i cztery dzikie marchie: Wzgórze Kurhanów [większość tej marchii

została ostatnio przekazana Greyhawk], Zachodni Abbor-Alz, Wschodni Abbor-Alz i las Celadon.

Zasoby: Artykuły żywnościowe, srebro, elektrum, złoto, platyna, klejnoty (I-IV)

System monetarny: [Zmodyfikowany aerdyjski] diuk sterling (sp), złoty diuk (sz), jasny (se), tarcza (ss), zwykły (sm)

Populacja: 751 850 – ludzie 79% (S), niziołki 9% (w tym lekkostope 80%, dryblasy 20%), elfy 5%, (leśne), krasnoludy 3% (wzgórzowe), gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, niziołczy, elfi

Charaktery: PD, ND*, N

Religie: Św. Cuthbert (wśród ludu na wsi), Pelor, niziołczy panteon, Lydia

Sprzymierzeńcy: Hrabstwo Urnst, Greyhawk (podejrzewany), Nyronnd (podejrzewany), Furyonda

Wrogowie: Iuz, Jaskrawe Ziemie, Rhennee

Spojrzenie ogólne: Błogosławieństwem Urnst jest szeroki dostęp do Nyr Dyw i rzeka Nesser, drogi wodne, które stanowią główny szlak dla legendarnego bogactwa mineralnego księstwa oraz żywności (głównie kielbas i jęczmienia).

Obdarzone umiarkowanym klimatem farmy Urnst nie dają zbiorów jedynie w najgłębszej zimie. Po letnich deszczach południowy Nesser czasami występuje z brzegów, mądrzy farmerzy mają wzdłuż swoich pól niskie kamienne płoty i budują domostwa na niskich palach. Znane faliste podnóża wzgórz na północy zapewniają ochronę przed powodzią i sprawiają, że zapierający dech w piersiach widok krajobrazu jest opisywany we wspomnieniach z podróży w całym Flanaess.

Chociaż Urnst posiada na każdej granicy naturalną obronę, stałe wojska graniczne przez długi czas wspomagały siły państwa. Problemy z dawnymi Bandyckimi Królestwami, Rhennee, pustynnymi nomadami, prymitywnym ludem ze wzgórz i dzikimi bandami szalejących nie ludzi szybko znalazły rozwiązanie w postaci kopyt dobrze wyszkolonej Bär Rampant, elitarniej kawalerii Diuka Karlla, stacjonującej w Seltaren.

Historia: Główna grupa suelskich migrantów minęła wrota gór Abbor-Alz jedynie rok przed Blizniaczymi Kataklyzmami. Tam trzy pomniejsze rody możnych oddzieliły się od swych pobratymców. Zmęczeni wieloletnią podróżą i mający chęć osiedlić się raczej na niezamieszkałych równinach, rodziny te zebrały się razem, tworząc nowy Dom Suelów: Maure.

Podążając za śladami pradawnych osad krasnoludów na pobliskich wzgórzach, Maure wkrótce odkryli Pieczary Delagos, złożony system naturalnych jaskiń, które wyglądały na niewyczerpane źródło drogocennych klejnotów. Nieopodal wzgórz Maure rozpoczęli budowę wielkiego zamku i w ten sposób powstały fundamenty cywilizacji. Nazwali oni swoje państwo „Urnst”, po założycielskim domu Suelu

o wielkim znaczeniu, zarówno nawiązując do dawnego imperium, jak i chcąc rozpocząć życie od nowa.

Chociaż zajmowali ziemie otaczające Zamek Maure, władcy Urnst w ciągu stulecia zaczęli rościć sobie pretensje do wszystkich ziem na zachód od rzeki Franz, co było gorąco oprotestowywane przez żyjących tam Oeridyjczyków. Sojusz ekonomiczny z utworzonym oeridyjskim królestwem Nehron, dokładnie na wschodzie, uciszył większość miejscowego oporu.

Wraz z rozwojem państwa stało się jasne, że siedlisko władzy będzie musiało zostać przeniesione z początkowych Ziemi Maure dalej na wschód. Suelowie założyli miasto Seltaren, bliższe zarówno północno-wschodnim ziemiom i elfom z Celadon, którzy okazali się chętnymi i bogatymi partnerami handlowymi. Z upływem lat Pieczary Delagos pustoszały, a tych niewielu możnych, którzy pozostali w zachodnim Urnst, wkrótce stało się zasłużenie znanych z ekscentryzmu, biedy i wariactwa.

Po założeniu Seltaren rząd zmieniał się z luźnej koalicji możnych do prawdziwego „senatu” przedstawicieli wybranych przez możne domy. Chociaż wielu mieszkańców Urnstu mieszało się z tubylczymi Flanami oraz z Oeridyjczykami z tych ziem, które miały stać się Hrabstwem Urnst, Senat reprezentował zasady czystości rasowej: żaden możny nie mógł mieć mieszanego potomka, a jeśliby takiego miał, potomek ten był zmiążdżony na śmierć podczas publicznej ceremonii (na szczęście prawa te zniknęły dawno, dawno temu). Chociaż Suelowie z Urnst byli mniej rozpasani niż większość ich pobratymców, pozostali do przesady przewrażliwieni i dumni ze swego pochodzenia.

W 124 WR Wielkie Królestwo szukało dodatkowych szlaków handlowych do odnoszącego duże sukcesy Wicekrólestwa Ferrondu. W roku tym, przedstawiciele wysłani przez Malachitowy Tron, zaproponowali senatowi Urnst śmiały plan, a mianowicie, proponowali przyłączenie Urnst do Wielkiego Królestwa jako palatynat, zaoszczędzając rosnącemu imperium kłopotu całkowitej inwazji. Chociaż dokładnie analizy wykazały, że oferta ta była dużo bardziej korzystna dla miejscowych lordów niż dla Rauxes, harde możnowładztwo Urnst zakrzyżowało ją bez omówienia, ku dużemu rozgoryczeniu północno-zachodnich lordów rzeki Franz, którzy od dawna pragnęli bliższego związku z Aerdem.

Dekady później senat stał się jednak bardziej skorpumpowany i dekadentki. Rdza zbożowa (niektórzy twierdzą, że powstała przy pomocy druidów przekupionych przez Aerda) i bunty chlebowe zmusiły przywódców Urnst do podjęcia działania. W 189 WR senat praktycznie sprzedał wszystkie ziemie między rzekami Franz i Artonsamay za całą karawanę skarbów i artefaktów magicznych. Lordowie północy, długo obrażani przez suelski senat, szczerze ucieszyli się z nowej umowy. Państwo Urnst zostało podzielone na hrabstwo na północy i księstwo na południu.

Chociaż lud Hrabstwa Urnst przywiatał Aerdów z otwartymi ramionami, nowy palatynacki rząd południa był dużo bardziej nieufny, obawiając się, że wpływy oeridyjskich doradców i urzędników mogą zepsuć „czystą” kulturę suelską. Ku wielkiemu zdziwieniu wszystkich, nadkról, po rozwiązaniu senatu i oddaniu ostatecznej władzy diukowi Urnst, wybranemu przez możnych w 193 WR, dał wolną rękę wewnętrznej polityce księstwa.

Do 200 WR aerdyjska moneta posłużyła do budowli Leukish, w tym czasie najbogatszego i najwspanialszego portu na całym Nyr Dyv. Trzydzieści siedem lat później, diuk przeniósł stolicę do nowego miasta, pozostawiając Seltaren pełne starych polityków i zużytych budynków. Rodzina diuka założyła Przybrzeżną Straż, piękny zamek w wiosce Głowa Nesser, akurat na wschód od Leukish.

Dynastia Domu Lorinar rozpoczęta w 497 WR, zapewniła Urnst pewną liczbą uzdolnionych władców. Głównym wyjątkiem od tej zasady był Justinian, starszy brat Karlla, rządzący krótko w 570-571 WR. Wyznawca filozoficznej szkoły „sceptycyzmu”, uprawiane go w pismach przez uczonych pochodzących z Urnst, Daesnara Dradena i Elbaina Hothchilda, zakwestionował boskość bogów, zwiększając podatek świątynny o jakieś trzysta procent zaraz po objęciu urzędu. Księstwo nigdy nie było nadmiernie religijne, ale spalenie sprzeciwiającej się leukishickiej świątyni Zilchusa, spowodowało Bunt Koalicji Świątyni, podczas którego stolicę ogarnęły wielkie zamieszki. W 571 większość kościołów opuściła Urnst, nazywając diuka i jego możliwych doradców z Honorowej izby heretykami. Kiedy sam Justinian został (później w tym roku), ciężko ranny w bitwie z derwiszami z Jaskrawych Pustyni, żaden kapłan z kraju nie uleczył go. Jego najmłodszy brat, Karll, tropiciel w Oddanych Sosnach, niechętnie objął tron w 572 WR.

Chociaż Karll ma dobre serce i jest wspaniałym przyjacielem tych, na których mu zależy, zatroszczenie się o sprawy państwa zajęło mu wiele czasu. Kiedy pojawiły się kryzysy, młodego diuka można było znaleźć polującego na giganty w Abbor-Alz lub eksplorującego gęstwiny lasu Celadon ze swoimi elfimi przyjaciółmi. Chociaż nikt nie wątpił w jego zdolności tropicielskie, wielu kwestionowało uzdolnienia przywódcze. W takiej sytuacji w stolicy kwitła korupcja. Podczas gdy Karll poszukiwał przygód, Leukish w rzeczywistości kierował Hardic, szukający własnych korzyści burmistrz. Diuk zdał sobie sprawę z władzy Hadrica dopiero przed samymi Wojnami o Greyhawk. Wygnał go i przystąpił do porządkowania stolicy i miejscowych lordów. Chociaż sprowadziło się to tylko do wysłania większości skorumpowanych lordów do Seltaren i dawnych Ziem Maure, diuk tropiciel został odarty z dawnej naiwności i dobrze rozumie wyzwania sytuacji, w jakiej się znajduje.

Nowa forma czynnego sprawowania władzy Karlla przydała się Urnst w czasie lat wojny, chociaż kluczowe dla przetrwania kraju były przede wszystkim jego naturalna ochrona i względna izolacja. Podczas gdy wojny szalały w odległych krajach, większość ludności Urnst dalej pracowała na roli, w kopalniach i hodowała bydło – przemysły te zapewniły stabilizację finansową wtedy, gdy większość państw znajdowała się w stanie chaosu.

Chociaż zakończenie wojen nie przyniosło wielu nowych zagrożeń, pojawienie się Rarięgo Zdrajcy na Jaskrawych Pustyniach jest powodem dużego niepokoju. Warnes Gwiezdny Płaszcz, Główny Mag Połączonych Dworów Urnst i członek Kręgu Ośmiu ostrzeża, że diaboliczne plany Rarięgo mogą doprowadzić go do zamachu na pradawną wiedzę Domu Maure. Lord Robilar spędzał niegdyś swe lata w Pontyrel, na Ziemiach Maure Urnst i wielu podejrzewa, że to tylko kwestia czasu, zanim jego żołnierze przekroczą Przełęcz Ostrze Noża, kierując się do Zamku Maure. W oczekiwaniu na to zdarzenie, osada Kelefane, w pobliżu Ostrza Noża, stała się ważną placówką wojskową i jest osobiście administrowana przez bratanka Karlla, Ellisa (CN mężczyzna człowiek Woj7), zgorzkniałego człowieka, którzy szuka wrogów za każdym rogiem.

Konflikty oraz intrygi: Rzeczny lud Rhennee wciąż sprawia kłopoty w Leukish i wzdłuż Nesseru. Rodziny kupieckie z Seltaren i Złotej Równiny agresywnie szukają zysku kosztem etyki i moralności. Urnst otwarcie eksploatuje kopalnie na wzgórzach przekazanych Greyhawk traktatem sprzed trzydziestu sześciu lat. Tajemniczy arcyomag, znany jest jako Seers, a wydalony z dworu w 572 WR, był widziany w pobliżu Zamku Maure.

Veluna

Nazwa właściwa: Arcykapłaństwo Veluny

Władca: Jego Czcigodna Świątobliwość, Kanonik Veluny, Hazen, Pasterz Wiernych (PD mężczyzna człowiek Kap20+ Rao)

Rząd: Teokracja rządzona przez Kanonika Veluny, potężnego kapłana Rao, któremu doradza Kolegium Biskupów i Niebiański Zakon Księżyców (kongres przedstawicieli z siedmiu świeckich możnych domów i Verboboncu)

Stolica: Mitrik

Główne miasta: Devarnish (pop. 7900), Mitrik (pop. 16 200), Veluna (pop. 11 100)

Prowincje: Siedem diecezji, każda współrządzona przez możnego (różne tytuły plar, hrabia, baron, itp.) i biskupa. Miasto Veluna jest ósmą archidiecezją, zarządzaną jedynie przez arcybiskupa w imieniu Kanonika z Mitrik

Zasoby: Artykuły żywnościowe, miedź, srebro, złoto
System monetarny: Promienny (sp), pastorał (sz), laska (se), wieża (ss), dłoń (sm)

Populacja: 668 800 – ludzie 79% (Osf), elfy 9% (wysokie), gnomy 5%, niziołki 3%, krasnoludy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, velondi, flański, elfi, niziołczy, gnomi

Charaktery: PD*, ND, PN

Religie: Rao*, Św. Cuthbert, Heironeous, oeridyjscy bogowie rolnictwa, Fharlanghn, Zilchus, elfi panteon

Sojusznicy: Furyonda, Wysoki Lud, Bissel, Verbobonc, Wzgórza Kron, państwa Uleku, Tarczowe Ziemi, Marchia Gran (stosunki napięte w związku z kontrolą Bissel), Dywers (słaby), wszystkie gałęzie kościoła Rao we Flanaess, Celene (podejrzewane), Rycerze Jelenia, Rycerze Luny

Wrogowie: Iuz, Ket, Pomarj (mniejszy), Rycerze Strażnicy (podejrzewani), Dolina Maga (podejrzewana), Perrenlandia (podejrzewana)

Spojrzenie ogólne: Lud Veluny długo stanowił reprezentację najlepszych aspektów ludzkości. Ludzie i elfy żyją tu w harmonii, uprawiając ziemię i współpracując nad zbudowaniem wspólnej kultury opartej na zasadach pokoju, rozsądku i spokoju. Wszędzie widać wpływ Kościoła Rao, łagodnie wprowadzającego swą doktrynę przez ustanawianie sprawiedliwych, stanowczych (ale nie nazbyt surowych) praw. Veluna, kraj znany ze swych uczonych i mędrców, jest także celem wędrowki tych, którzy szukają mądrości i stabilizacji we własnym życiu.

Handel w Velunie odbywa się wzdłuż dwóch głównych szlaków, rzeki Ververdyvy i Wielkiej Drogi Zachodniej. Chociaż większość najważniejszych osad przy Ververdyvie należy do furyondzkiego księstwa Ostępu, Veluna posiada kilka małych portów na południowym brzegu. Mająca długą tradycję tolerancja rzeczno ludu Rhennee, którzy są zasadniczo Niemile widziani na północnych brzegach, zapewnia znaczną flotyllę barek i od czasu do czasu ochronę większych statków, kiedy z głębin rzeki wypływają dziwne stwory. Wielka Droga Zachodnia jest dobrze umocniona i służy większej liczbie podróżnych niż rzeka. Większość ruchu odbywa się w kierunku zachodnim i są to w dużym stopniu karawany zmierzające do Lopoll i bogatych rynków Ekbiru, Tusmitu, Zeifu i dalej.

Geografia Veluny jest ogólnie niewyróżniająca się. Wszystkie poważne lasy zostały dawno wycięte, pozostał jedynie Żelazny Las na południowej granicy oraz Cętkowany Las i Zagajnik Asnath, niewielkie tereny leśne, które dawno temu dostarczyły większość drewna do budowy pobliskiego miasta Veluna. Do Veluny należy północny skraj Grań Lorr i skrawek Lortmili, w którym mieszczą się kopalnie cennych metali.

Armia Veluny, zbudowana wokół wysoce wyszkolonej ciężkiej kawalerii, ma także oddziały elfich łuczniczków i gnomich saperów. Większość armii stanowią pikinierzy wspomagani setkami kapłanów. Rycerze Veluny, lokalny odłam Rycerzy Jelenia, to nieco więcej

niż setka ludzi. Ci politycznie aktywni mężczyźni i kobiety dowodzą mniejszymi niezależnymi oddziałami szlachty i rycerzy i często służą na zawołanie każdej z siedmiu świeckich rządzących rodzin państwa.

Historia: Słowo *Incarum*, najświętsze pismo wyznawców Rao naucza, że Pan Pokoju dał ludziom Oerth księżycy Celene i Lunę, które miały ich wyprowadzić z ciemności i tyranii wieku rządów strasznego Tharizduna. Kiedy plemiona oeridyjskie ruszyły na południe przed Bliźniaczymi Kataklizmami, jedno z nich, Vollar, napotkało duże skupisko prymitywnych Flanów, którzy zamieszkiwali niziny między wysuniętą najbardziej na południe częścią Ververdyvy i wielkim wschodnim zakolem dolnego biegu rzeki Fals. Flanowie ci ciepło powitali osadników, przyjmując swoich braci w „Dolinie Luny”, najświętszej ze wszystkich ziem chronionych przez Rao.

Z biegiem czasu osadnicy zaczęli czcić tego prymitywnego boga, którego rozumieli jako siłę rozsądku i spokoju. W 9 WR, gdy oeridyjska magia objawień zmieszała się z flańskimi legendami w celu znalezienia legendarnego *Pastorału Rao*, kultura doliny zjednoczyła się. Miejsce odkrycia nazwano Mitrik albo „zbawienie” i momentalnie powstał nowy kraj.

Stulecia później, kiedy pierwsi żołnierze aerdyjscy ruszyli na zachód z wielkim pragnieniem poszerzenia imperium, natrafili oni na lud Veluny, już wtedy kwitnącą kulturę. Wysoki Kanonik Rao spotkał się z przedstawicielami Wielkiego Królestwa i wyjaśnił im zasady swego spokojnego kraju. Świadomy mocy Aerów otaczających jego granice, kanonik mądrze zgodził się wspierać Wielkie Królestwo, widząc w ludziach ze wschodu wielką chęć postępu i innowacji, która mogłaby zostać ułagodzona przez nawrócenie się na święte zasady Rao. Tak więc Arcykapłaństwo Voll, pod sztandarami pokoju i wielkich oczekiwań religijnych, stało się wasalstwem Wicekrólestwa Ferrondu (jeśli Veluńczycy nie przykładali wagi do swego oeridyjskiego pochodzenia, nadkról był aż nadto chętny, by zrobić to za nich).

W latach po założeniu wicekrólestwa, Veluna była dla Ferrondu czymś w rodzaju kompasu moralnego. Kluczowi wyznawcy Rao zyskali główne pozycje na dworze wicekrólestwa. Z powodu wojowniczego charakteru Oeridyjczyków i wieloletniej arogancji zachodu, veluńscy doradcy mieli wiele do roboty.

Wkrótce po uzyskaniu rady i wsparcia Kanonika Hermioda z Laudine, człowiek, który miał zostać Thrommelem I zapoczątkował plan odłączenia się od Wielkiego Królestwa. Kiedy narodziła się Furyonda w 254 WR, również Voll (teraz oficjalnie znane jako Veluna) ogłosiło suwerenność, tak więc te dwa państwa pozostały sobie bliskie.

Pięćdziesiąt lat później, kiedy Szlachta Dywers zaczęła się agresywnie promować wśród karawan, które niegdyś podróżowały przez Verbobonc i dalej do

Devarnish, miasta Veluna i na zachód, stosunki między Furyondą a Veluną wkroczyły w trudny okres. Wojna handlowa skutecznie zdławiła wszelkie podróże na zachód wzdłuż Velverdyvy, zmuszając przewoźników do płacenia śmiesznych myt. Ci, którzy nie zapłacili podatków, często stawali się obiektem zadziwiających ataków ze strony „wędrownych” grup bandytów. Chociaż hierarchowie Rao z północy w dużym stopniu ignorowali trudności handlowe, właściciele ziemscy z niebiańskiego Zakonu Księżyców w Velunie domagali się akcji. Sprawę na korzyść Veluny rozwiązały potyczki między „nieupoważnionymi” agentami obu stron, ale w związku z tym faktem powstał rozłam między Veluną a Chendl.

W 350 WR Król Tavish II z Keolandii wykorzystał problemy między Furyondą i Veluną, nakazując swej armii przejść Granie Lorr i Wzgórza Kron i zająć południowe i zachodnie posiadłości Veluny. Tak jak przewidział, Król Avras I z Furyondy głośno protestował, ale nie wysłał na pomoc swemu południowemu sojusznikowi żadnych oddziałów. Do 355 WR Druga Armia Ekspedycyjna zajęła Devarnish (a wraz z nim legendarny *Pastorał Rao*), zatrzymując cały ruch na Wielkiej Drodze Zachodniej. W obliczu poważnej groźby militarnej, świecki rząd dla bezpieczeństwa opuścił miasto Velunę i udał się na dwór kanonika do Mitrik. Aby zapewnić pokój swemu krajowi, Kanonik Turgen IV z Mitrik sporządził i wydał Traktat z Devarnish, głęboko kontrowersyjną umowę, która dawała Keolandii kontrolę nad Przełomem Fals, Wielką Drogą Zachodnią i kilkoma południowymi fortecami, w zamian za powstrzymanie inwazji i zagwarantowanie niepodległości miastom Mitrik i Velunie.

Na początku zagrywka z okupacją zdawała się sprzyjać kanonikowi. Jednakże w 415 WR, kiedy gubernatorem północnych prowincji został mianowany brutalny Komendant Berlikyn z Marchii Gran, sytuacja przerodziła się w niczym nieograniczoną katastrofę. Berlikyn zaprowadził na okupowanych ziemiach politykę ponurych represji, a w 436 WR publicznie zagroził aneksją całej Veluny do Keolandii. Nieważne czy król Furyondy zdecydował się przystąpić do czynu po wysłuchaniu agentów wysłanych przez kanonika, czy też uznał, że groźba ze strony Keolandii jest zbyt duża, by ją zignorować, w każdym bądź razie zadziałał. W odpowiedzi na publiczny akt grubiaństwa ze strony komendanta, do Veluny wkroczyły wojska Furyondy, odbijając południe Velverdyvy w strasznej serii walk wkrótce nazwanych Krótką Wojną. Do 438 WR keoicka armia została usunięta z ziem veluńskich. Devarnish i otaczające go ziemie znów stały się częścią większej Veluny.

Sytuacja ta utrzymała się jedynie przez krótki okres czasu. W 446 WR Veluńskie Kolegium Biskupów zebrało się w celu przedyskutowania losu kraju, który, jak wierzyło wielu religijnych ludzi, był kontro-

lowany przez chciwych Furyondian idących za świeckimi pragnieniami. Chociaż konferencję prowadzili opanowani biskupi, grupa ortodoksyjnych Cuthbertyńskich Nadzorców przekonała bardziej konserwatywnych Raonitów, domagając się, żeby Veluna oficjalnie oddzieliła się od Furyondy w sprzeciwie dla rosnącego ateizmu, wojennej ekspansji i imperializmu. W umowie znanej jako Konkordat Eademera, członkowie kolegium przeważającą liczbą głosów opowiedzieli się za zerwaniem z królestwem.

Wkrótce potem Veluna zyskała sławę jako łagodny sąsiad, spokojna, kontemplacyjna siła, która rzadko angażuje się w walkę lub nawet zaciekle podstępny ekonomiczny. Kraj zebrał wojsko i pozwolił sobie na przystąpienie do konfliktu politycznego jedynie w 569 WR, kiedy Horda Elementarnego Zła zagroziła Verboboncowi. Po zwycięstwie wkrótce zaczęto mówić o małżeństwie między bogatą mądrą najwyższą panią Zakonu, Jolene z Samprastadae i Księciem Thrommelem IV, bohaterem Łąk Emridy. Veluna, będąc cały czas niepodległym państwem, na swoich warunkach umacniała więzy z Verboboncem i Furyondą.

Rok 573 WR przyniósł jednakże ponure wieści. Podczas wschodniej kampanii zginął bez śladu Książę Thrommel. Dworzanie w Niebiańskim Zakonie twierdzili, że uprowadzenie musi być dziełem Szkarłatnego Bractwa, które niedawno ujawniło się na odległym południu. Jolene, pogrążona w smutku i bólu, wycofała się z życia publicznego i zaprzestano rozmów o reunifikacji.

Ostatnio Veluna stała się światelkiem nadziei, ośrodkiem stabilności w niestabilnym świecie. Po chaosie Wojen o Greyhawk, grupa poszukiwaczy przygód wynajęta przez Kanonika Hazena odzyskała dawno stracony *Pastorał Rao*. W poruszającej prywatnej ceremonii, w obecności całego Kolegium Biskupów, Kanonik Hazen (wraz, jak się twierdzi, z arcymagiem Bigbim z Mitrik) użył potężnego artefaktu, aby rozpocząć Ucieczkę Czartów, ogólną czystkę demonów w całym Flanaess.

Po tym wzniosłym czynie kanonik niewiele razy pokazywał się publicznie. Jest stary i niektórzy twierdzą, że ceremonia osłabiła tego, niegdyś wspaniałego, władcę. Kiedy pojawiał się, musiały to być bardzo ważne wydarzenia polityczne. Stał przy boku swego przyjaciela Belvora w momencie powoływania Wielkiej Krucjaty Północnej. Mawia się, że furyondzka i veluńska deklaracja wiecznej wojny przeciwko Iuzowi została sporządzona ręką Hazena. Mimo stanu swego władcy, Veluna wydaje się być gotowa na wszystko, co przyniesie przyszłość.

Konflikty oraz intrzygi: Świeckie możnowładztwo, pod kierownictwem odludnej Jolene, zamierza wykorzystać wzrastający brak inicjatywy Hazena, zwiększając wpływy Niebiańskiego Zakonu i osłabiając siłę kościoła. Domniemany szalenciec, udający Księcia Thrommela, został ostatnio spalony w osadzie Garegest, bez

łaski w postaci pomocy jasnowidzów. Siedmiu członków Kolegium Biskupów, uczestniczących w ceremonii wywołania Uciezki Czartów, ogarnęło szaleństwo i nieuleczalna, wyniszczająca choroba.

Verbobonc

Nazwa właściwa: Wicehrabstwo i Miasto Verbobonc

Władca: Jego Można Lordowska Mość, Wicehrabia Langard z Verboboncu, Obrońca Wiary (CD mężczyzna półelf 1tr4)

Rząd: Kraj na wpół niezależny, mający zobowiązania wobec Arcykapłaństwa Veluny, ale praktycznie prawie zupełnie autonomiczny

Stolica: Verbobonc

Główne miasta: Verbobonc (pop. 12 700)

Prowincje: Czternaście posiadłości i podobnych wasalstw, wszystkie mające mniej niż 1200 kilometrów kwadratowych. Całe wicehrabstwo jest biskupstwem Św. Cuthberta i jest podzielone na osiem opactw pod kontrolą opatów, niektóre opactwa mają więcej niż jedno wasalstwo polityczne

Zasoby: Miedź, klejnoty (I-IV), drewno

System monetarny: [Zmodyfikowany furyondzki] liść (sp), snopnik (sz), rycerz (se), iglica (ss), zwykły (sm)

Populacja: 177 800 – ludzie 79% (Ofsr), elfy 9% (leśne), gnomy 5%, niziołki 3%, krasnoludy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny

Charaktery: PD*, N, PN

Religie: Św. Cuthbert*, Ehlonna, Zilchus, Fharlanghn, Obad-Hai, Beory

Sprzymierzeńcy: Veluna, Furyonda (podejrzewana), Rycerze Jelenia (podejrzewani), gnomy ze Wzgórz Kron (podejrzewane, obecnie zbuntowane), Dywers

Wrogowie: Iuz, Pomarj, pewne kultury zła (szczególnie Iuz, Vecna, Tsugtmoy, Elementarne Zło)

Spojrzenie ogólne: Wicehrabstwo Verbobonc jest niemal niepodległą prowincją Arcykapłaństwa Veluny, rządzoną przez potężnego wicehrabiego. Samo miasto Verbobonc jest drugim co do wielkości portem na Volverdyvie, dostarczającym miejscowym lordom wiele profitów. Władza wicehrabstwa rozciąga się na jakieś dwadzieścia kilometrów na Wzgórz Kron na południu, jednakże obecnie kłopoty z gnomami dowodzą, że wicehrabia nie ma tam zbyt wiele prawdziwej władzy. Chociaż stosunki z lordami sąsiadnich osad i twierdz należących do wicehrabstwa nie są aż tak burzliwe, brak inicjatywy Wicehrabiego Wilfricka w czasie późniejszej części jego panowania spowodował, że niektórzy miejscowi władcy mają większą władzę niż mieć powinni, z czym musi nieustannie zmagać się obecny wicehrabia Langard.

Verbobonc nie jest jedynie ludzkim miastem, mieszka tam również sporo elfów i gnomów. Wielu z tych

pierwszych mieszka we wzniosłych ipt-domach, budowlach skonstruowanych na konarach drzew o tej samej nazwie. Większość gnomów mieszka w „szczelinach”, niewielkich, ale przytulnych siedzibach wykopanych w tuzinach małych wzgórz znajdujących się w obrębie miasta.

Miasto bogaci się na handlu. Rzeka przynosi wszelkie towary, niesione przez karawany i barki, a kupcy są bardziej niż szczęśliwi, bo opuszczają ten kraj obładowani klejnotami i miedzią z miejscowych kopalń. Gnomi kowale Verboboncu są cenieni na całym Flanaess (prawdopodobnie ich najważniejszy związek, Królewska Furyondzka Mennica, rozpowszechnia ich wyroby dalej niż jakakolwiek inna).

Miejscowy klimat jest łagodny, a chłodne zimy przynoszą niewiele śniegu. Lud Verboboncu jest przyjazny, lecz ostrożny – większość widziała w swoim życiu przejawy prawdziwego zła i wie, że obcy może rozplatać gardło tak samo łatwo, jak splunąć. Ludzie Verboboncu zastosowali tę ostrożność do stworzenia etyki pilnej pracy. „Kto ciężko pracuje, złego z dała utrzymuje” – to popularne miejscowe przysłowie.

Mimo niewielkiego rozmiaru, Verbobonc może się pochwalić zarówno świecką jak i religijną armią. Pierwsza Armia Kościoła to niewiele więcej niż banda uzbrojonych w pałki fanatyków, bitych tak często przez Cuthbertyńskiego Nadzorcę Branditana (PD mężczyzna człowiek Woj6/Kap Św. Cuthberta), że stali się uporządkowanym i dobrze wyszkolonym wojskiem. Ciało to liczy może z dwustu mężczyzn i kobiet. Stała Armia Wicehrabiego składa się z sześciuset pikinierów, kawalerzystów i łuczników, nominalnie dowodzonych przez bardzo starego (i coraz bardziej niezdolnego) Majora Velysina (ND mężczyzna człowiek Woj11). W czasach wielkiej potrzeby, oddziały te wspomagane są przez tropicieli z Sękatej Puszczy, zastępy kapłanów z Veluny i sławnych Kozaków z furyondzkiego Księstwa Ostępu. W wicehrabstwie można znaleźć alarmująco dużą liczbę poszukiwaczy przygód, wspomagającą siły wojskowe w nieprzewidywalny, często destrukcyjny sposób.

Zakony rycerskie w Verbobonc są nieliczne i niewielkie, chociaż nowy wicehrabia ostatnio zaproponował finansowanie miejscowego oddziału Rycerzy Jelenia. Propozycja ta, chociaż kontrowersyjna (ponieważ nie przełożyło się to na osłabienie związków miasta z Rycerzami Furyondy), wydaje się uzyskiwać publiczne poparcie tak długo, jak rycerze będą lojalni najpierw wobec ojczyzny, a nie obcokrajowców.

Historia: Długo przed nadejściem ludzkości Verbobonc był osadą elfów, małym, lecz robiącym wrażenie miastem rzeczonym pełnym wysokich, szczupłych wież, wąskich przejść i posągów z drewna i delikatnej ceramiki. Miejscowe elfy dzieliły swe życie i dochody z dobrymi gnomami ze Wzgórz Kron, jednocząc się razem w celu odparcia groźb z północy

i wschodu. Ówczesnym Verbobonc był miastem woj-skowym, zjednoczonym z szarymi elfami z Enstad, ale było też jednocześnie samodzielną jednostką polityczną. Otaczające go wzgórza wciąż zachowują relikty tych zamierzchłych dni, w postaci wolno kru-szejących wież o nieporównywalnym pięknie, będą-cych skarbcami zakopanych grotów do strzała i wciąż dobrych zbroi, a nawet, jak się mówi, skrywającymi elfie Dawne Miejsca, święte schronienia ukryte w ma-gicznych punktach świata.

Kiedy we Flanaess pojawiły się cywilizowane ludy, a większość elfów schroniła się w lasach, Verbo-bonc stał się ważnym portem handlowym na Velverdyvie. W tym czasie wiele elfów opuściło miasto, zostawiając je gnomom i nowym przybyszom. Tak rozpoczął się nowy okres w historii regionu, w któ-rym te dwie rasy współpracowały, aby Verbobonc stał się lepszymi i większym państwem, niezależnym od jakiejś innej władzy. Na początku pierwszego stulecia WR dwie główne rasy Verboboncu otoczyły swój dom murami i skonstruowały setki nowych budynków, mieszając wyróżniającą się architekturę gnomów z istniejącymi budowlami elfów. W tym duchu powstało też hasło „Ziemia i kamień, czło-wiek i gnom”, wyryte nad północną bramą miasta, motto i podejście do życia, które przetrwało do dzisiaj.

Wicehrabstwo zostało formalnie włączone do Velu-ny i wicekrólestwa Ferrondu w 119 WR. Po tym fak-cie zaczęło służyć jako główny port rzeczny Veluny, co spowodowało, że stało się głównym obiektem ata-ków keoickich podczas Krótkiej Wojny. Chociaż mia-sto zostało ocalone od zajęcia przez Traktat z Devar-nish, tym niemniej duża część zachodnich ziem wi-cehrabstwa była okupowana. Wylaniający się kształt Zamku Estival, dokładnie na wschód od Żelaznego Lasu, jest wiele mówiącym przykładem tego, jak duży wpływ na obszar mieli żołnierze keoicy w połowie czwartego stulecia WR. Kiedy Keolandia wycofała się z Veluny po Krótkiej Wojnie, Verbobonc oddalił się od Mitrik. Jego wicehrabia wciąż wysyłał swego przed-stawiciela do Niebiańskiego Zakonu Księżyców, ale już nigdy więcej jego obywatele nie byli uważani za zwy-klých wasali. W latach tych kościół Św. Cuthberta zyskał w Verboboncu wielkie wpływy, zastępując na ważniejszych stanowiskach rządowych kapłanów Rao.

Owo miasto handlowe mogło upaść w końcu lat pięćdziesiątych szóstego stulecia z powodu ośrodku zła, który powstał na południu od miasta, na Wzgó-rzach Kron. Miejsce to, niesławna Świątynia Ele-mentarnego Zła, wkrótce stała się drogową szlakiem dla nikczemników całego Flanaess. Lud ten bezkarnie napadał na miejscowe karawany, nieustannie zagra-żając ludziom ze wzgórz i miejscowym gnomom. W 586 WR stało się jasne, że złoczyńcy stworzyli armię, a następny rok doświadczył wielkiej bitwy między tą hordą, a siłami Verboboncu, Veluny, a nawet

Furyondy. Kluczowe dla osiągnięcia zwycięstwa oka-zały się elfy z Sękatej Puszczy. Horda Elementarne-go Zła została rozproszona w Bitwie o Łąki Emridy. Potężni magowie i kapłani zapieczętowali świątynię czarami wtajemniczeń, twierdząc, że za złotymi drzwia-mi budynku uwięzili potężnego demona. Na jakiś czas na ziemi Verboboncu powrócił pokój.

Był on jednak krótkotrwały. Tak zwane „Drugie powstanie” Hordy Elementarnego Zła nie zaskoczyło nikogo. Hrabia Wilfrick zawiadomiony o rosnącym złu przez swych południowych szpiegów, zarządził budowę zamku w sennej wiosce Hommlet. W koń-cu lat siedemdziesiątych szóstego stulecia dziesiątki drużyn poszukiwaczy przygód wyruszyły przeciwko świątyni. Chociaż poniesiono duże straty, wyglądało na to, że hordę spotkała ostateczna klęska. Zamek w Hommlet został ukończony w 581 WR i lud Ver-boboncu zaczął ostrożnie powracać do życia bez za-grożenia ze strony zła.

Chociaż Verbobonc nie był oficjalnym uczestnikiem Wojen o Greyhawk, dziesiątki kompanii ochotników z wicehrabstwa wzmocniły wojska Furyondy i Veluny. Po powrocie znaleźli oni swą ojczyznę pogrążoną w de-sperackiej politycznej walce z krajami, którym wła-snie pomagali. W 585 WR furyondzcy Rycerze Jele-nia wezwali do aneksji Verboboncu. Chociaż przedsta-wiciele Verboboncu obruszyli się na taką propozycję, rozpoczęcie Wielkiej Północnej Krucjaty, w której Ve-luna i Furyonda działały jako jeden organizm poli-tyczny, przstraszyło wielu mieszkańców miasta, którzy od dawna woleli rozsądek (i liberalne prawa podatko-we) Mitrik od fanatyzmu (i aktywnego kontrolowania finansów arystokracji) Chendl. Sytuacja osiągnęła punkt krytyczny, kiedy w czasie snu, w Żniwach w 587 WR umarł stary hrabia Wilfrick, pozostawiając zamek Sza-rej Pięści swemu najstarszemu znanemu synowi, Pra-wemu Honorowemu Sir Fenwardowi Leworęcznemu.

Chociaż Wicehrabia Fenward publicznie odrzucił możliwość aneksji, wydał również pewną liczbę po-chopnych edyktów, które zaszkodziły miastu i jego sojusznikom. Od upadku Świątyni Elementarnego Zła i pewnych dobrze znanych napadów na siedziby nie-ludzi w Sękatej Puszczy (których sukcesy były wyl-brzymione), mających „zniszczyć wszelkich wrogów wicehrabstwa, zarówno tych wyobraźalnych i innych” Wicehrabia Fenward zrezygnował z drogich patroli w lasach i na wzgórzach. Osiedla nie-ludzi, które za-wdzięczały tym patrolom ochronę przed prawdziwymi i wciąż obecnymi zagrożeniami, zbuntowały się prze-ciwno nowej polityce, a źle usposobiony Fenward ob-raził gnomy. Te mieszkające na Wzgórzach Kron bez-zwłocznie ogłosiły niezależność od Verboboncu, od-dając władzę w ręce Lorda klanu, Urthgana Najstar-szego z Tulver (PD mężczyzna gnom Cza7 (iluzjoni-sta)/Woj2) i Zgromadzeniu Wzgórz Kron, gnomiej ra-dzie starszych. Leśne elfy z Sękatej Puszczy, chociaż

w trudnej sytuacji z powodu braku ludzkich patroli, nie za bardzo zdawały sobie sprawę ze zmiany.

Po tym fakcie nastąpiła wymiana serii oszczerczych wiadomości między Wicehrabią Fenwardem a Zgromadzeniem Kron, co pozostawiło wiele gnomich miast niepewnych co do swojej lojalności. Ten niebezpieczny rozwój sytuacji skończył się dopiero wtedy, gdy w komnatach Fenwarda znaleziono dokumenty wskazujące na to, że był on agentem Szkarłatnego Bractwa. Dokumenty te okazały się później fałszywe, co niespecjalnie pomogło Fenwardowi, jako że został zabity przez kapitana swojej straży, kiedy opierał się przed aresztowaniem za zdradę.

Po tym fakcie władza nad Verboboncem przypadła Langardowi z granicy Sękatej Puszczy, półelfiemu, na wół zapomnianemu nieprawemu synowi Wicehrabiego Wilfricka. Nowy wicehrabia był nie lada zdumiony otrzymując władzę nad miastem. Jest ostrożnym, chociaż naiwnie szczerym władcą (mającym nadzieję, że jego przeszłość posledniego przemytnika nie wyjdzie na światło dzienne). W kraju tak opanowanym przez strach (przed potworami, kultami zła i aneksją) wielu spogląda na „odkrycie” Langarda z podejrzaniem, że jest on agentem Szkarłatnego Bractwa i nie ma prawdziwych związków z byłym wicehrabią. Ma on jednak poparcie nie kogo innego, jak czcigodnego biskupa miasta Hautfrena (PN mężczyzna człowiek Kap14 Św. Cuthberta), który za niego ręczy, tak więc sceptycy mają do pokonania znaczną opozycję.

Konflikty oraz intrygi: W regionie prawdopodobnie działa kilka złych kultów. Największa obawa istnieje przed kultami Vecny i Iuza. Miejskie gnomy muszą wybrać między lojalnością wobec wicehrabstwem i swymi klanami ze Wzgórz Kron. Uchodźcy z Dzikiego Wybrzeża przynieśli z sobą choroby, pijaństwo i przestępstwa. *Odlamek Renvash*, relikwiarz z Katedry Świętej Palki został skradziony przez nieznaną sprawców.

Wędrowcy Pustkowi

Nazwa właściwa: Arapahi [tłumaczenie: Lud Obfitych Łowisk]

Władca: Jego Potężna Lordowska Mość, Ataman Sztandarów, Wielki Pies Łowczy Druishi, Wódz Psów Bojowych (CN mężczyzna człowiek Woj9)

Rząd: (uprzednio) Cztery luźno sprzymierzone klany Flanów, każde złożone z kilku plemion nomadów. Każde plemię dowodzone przez wodza wybranego za umiejętność walki i przywództwa. Najlepsi wojownicy byli członkami Psów Bojowych (nie związanych z żadnym plemieniem), a najlepszy wojownik Psów Bojowych miał ograniczoną władzę nad wszystkimi wodzami plemiennymi, (obecnie) organizacja plemienna w dużym nieładzie, plemiona rozrzucone

Stolica: Brak

Główne miasta: Brak, jedynie tymczasowe obozy do 5000 mieszkańców

Prowincje: Brak (Wędrowcy nie są właściwie narodem, ale zbiorem luźno powiązanych nomadycznych plemion, które obecnie mają niewiele możliwości do obrony terenów)

Zasoby: Futra i skóry, rogi, złote samородki, konie

System monetarny: Brak, wyłącznie handel wymienny

Populacja: 35 000 – ludzie 37% (Fb), orki 20%, gobliny 18%, hobgobliny 10%, niziołki 7%, gnomy 5%, półorki 3%

Języki: Flański (kilka dialektów), wspólny, orczy, gobliniński, niziołczy, gnomi

Charaktery: CN*, CZ, N

Religie: Obad-Hai, Beory, Pelor, inni bogowie flancy, Telchur (z powodu dawnej styczności z Oeridyjczykami)

Sprzymierzeńcy: Leśne elfy z Fellreev, centaurzy z Fellreev i Pustkowi, Wilczy Nomadzi

Wrogowie: Iuz (łącznie z podbitymi Bandyckimi Królestwami), Kamienna Twierdza

Spojrzenie ogólne: Wędrowcy są grupą flañskich barbarzyńców doprowadzonych na pogranicze zagłady przez Iuza i jego czarty. Ich terenami były tradycyjnie ziemie na północ od Fellreev, między rzeką Opicm i zachodnim krańcem Gór Gryfich i Urwistych Wzgórz. Teraz ludzie ci rzadko spotykani są w większej liczbie, wiodąc życie w ukryciu i ograniczając się głównie do północnych i wschodnich części Pustkowi. Ziemie te wzięły nazwę od swego ubóstwa i trudów życia. Twarde plemiona Wędrowców dobrze zaadoptowały się do takiego życia, wytrzymując surowe zimy i suche lata i znajdując tam wszystko, co konieczne do przetrwania.

Pośród ich wojennych band znajdują się jeźdźcy doświadczeni tak samo jak ci spośród Wilczych czy Tygryskich Nomadów i grupa szybkostopnych biegaczy o legendarnej wytrzymałości. To Psy Bojowe, mistrzowie walki wręcz, posługujący się toporami i nożami. Ich zwinność i oszołamiąca brawura są cenione w całym Flanaess i stały się powodem powiedzenia „dziki jak Pies Bojowy”. Wędrowcy noszą jedynie lekkie pancerze lub nie mają ich wcale. Zwyczaj mają okryte skórą tarcze i posługują się lancami i oszczepami, chociaż mają też wielu świetnych łuczników. Poza tym niektórzy Wędrowcy specjalizują się w używaniu arkana, a ich umiejętności posługiwania się tą liną jest nadzwyczajna.

Tradycyjnie żyją z myślistwa. Ich ulubioną zwierzyną są łosie i niedźwiedzie, ale mogą polować na wszystkie zwierzęta. Niegdyś Wędrowcy prowadzili aktywny handel futrami i skórami, ale obecnie dobiegł on końca. Plemiona gwałtownie poszukują pożywienia i ukrywają się, mając nadzieję na znalezienie wystarczającej liczby pokarmu, żeby przeżyć dzień. Nie utracili swoich umiejętności jako wojownicy i myśliwi, ale znajdują się w rozpaczliwym położeniu. Ich ostatni ataman, Druishi Wielki

Pies Łowczy, już im nie przewodzi i oczekuje na śmierć w Zatoce Psiego Wiatru. Niewielu z plemiennej starszyny ma siłę, żeby przetrwać, a lud pokłada swe nadzieje w osobie młodego wodza Nakanwie (zobacz dalej).

Historia: Historia Wędrowców Pustkowi sięga stuleci wstecz, nawet zanim Przywołana Dewastacja i Deszcz Bezbarwnego Ognia zakończyły wielkie cywilizacje zachodu. Nomadyczne plemiona Flanów wędrowały po całej północy, od jeziora Quag do Zatoki Białych Kłów. Wiejski lud Tenhan handlował z wędrującymi plemionami, które unikały innych form kontaktu z osiadłymi ludami. Migracje sprowadziły do Flanaess inne ludy i nie minęło wiele lat, zanim północni Flanowie je napotkali. Podczas gdy Tenhanie przyjęli wiele od tych nowych ludów, z sukcesem współzawodnicząc ze swoimi oeridyjskimi i suelskimi sąsiadami, Wędrowcy trzymali się starych zwyczajów, odrzucając pismo, rolnictwo i budowanie miast. Z tych powodów byli nazywani barbarzyńcami.

W centralnym Flanaess tubylcy zostali zasymilowani lub odepchnięci, a nowi imigranci stali się władcami żyznych ziem. Plemiona Pustkowi miały szczęście, jako że ich ziemie były nieatrakcyjne dla nowych cywilizowanych państw Flanaess. Oczywiście, zdarzały się konflikty, ale przez pierwsze stulecia oeridyjskich podbojów Wędrowców pozostawiono w spokoju. Dopiero kilka stuleci po powstaniu imperium Aerdów, około 320 WR, władza Wędrowców nad Pustkowiami została zakwestionowana. Przybyła Bezwstydna Horda.

Bakluńscy nomadzi byli ludem podobnym w duchu do Wędrowców Pustkowi, wojownikami tak „barbarzyńskimi” jak Psy Bojowe i podobnie nieugiętymi. Pierwsze ich uderzenie na wschód zniosło ich aż do Gór Gryfich, a Wędrowców wraz z nimi. Wędrowcy nigdy nie spotkali tak sprawnego wroga, a ich konni wojownicy nie mogli się ówczesnie równać z bakluńskimi. Z czasem uległo to zmianie. Wędrowcy nauczyli się wiele ze sposobu prowadzenia wojny przez hordę i dodali to do swojej wiedzy na ten temat i technik łowieckich. Odepchnęli Bakluńców z Pustkowi i podążyli za nimi aż na równiny Dulsi. Tutaj walka z Wilczymi Nomadami trwała przez dekady, dopóki rosnąca potęga Iuzu nie rozdzieliła ich na pokolenie.

Zniknięcie Iuzu z jego kraju w 505 WR pozwoliło Wędrowcom wznowić napaści nie tylko przeciwko Wilczym Nomadom, ale także przeciwko północnej Furiyondzie. Jednakże podczas nieobecności Iuzu rosła w siłę zła Rogata Społeczność, z którą Wędrowcy stoczyli wielką Bitwę nad rzeką Opicm (515 WR). Wędrowcy odnieśli tam poważną porażkę z rąk Społeczności i sił wciąż lojalnych Iuzowi i mimo późniejszych sojuszy z elfami z Fellreev, centaurami i Wilczymi Nomadami, rozpoczął się ich upadek, mający trwać dekady. W 580 odnieśli zwycięstwo z Rogatą Społecznością, zdobywając część północ-

nej granicy, ale zdobycze okazały się nietrwałe. Wojny o Greyhawk doprowadziły Wędrowców do granicy wyniszczenia, demony Iuzu pustoszyły równiny, a niegodziwi ludzcy najemnicy polowali na Wędrowców dla nagród. Chociaż Iuz został wkrótce pozbawiony swych demonicznych sług, bandyci nadal zagrożali nomadom. Jednakże ci ostatni zyskali nowego sprzymierzeńca: Tanga Przeróżającego.

Były sługa Iuzu, a obecnie nieprzejednany wróg półboga, Tang uciekł z małym oddziałem kawalerii po śmiałej napaści Wilczych Nomadów na Wyjące Wzgórze. Przemierzając otwarte równiny w drodze do Fellreev, Tang i jego najemnicy spotkali małe grupki Wędrowców i zgromadzili je w miasteczku Czarna Straż. Z ich pomocą wraz z Psami Bojowymi z lasu Forlorn i spoza niego, przeprowadził udane ataki na siły Iuzu na Pustkowiach, ostatecznie zdobywając fort Hornduran. Większość Wędrowców wciąż nie miała rumaków, więc Tang podjął brzemienne w skutki decyzję zaatakowania Kamiennej Twierdzy w celu zdobycia koni.

Obiektem nocnego ataku Tanga zostało wybrane miasto Velkstaad. Ponieważ większość Pięści była w Tenh lub walczyła z Suelami na wschodzie Kamiennej Twierdzy, Velkstaad nie miało prawie żadnych żołnierzy. Taka obrona została, dzięki zadziwiającej sprawności Psów Bojowych, szybko spenetrowana. Stajnie miasta dostarczyły wielu koni, ale ucieczka z nimi okazała się trudniejsza niż przewidywał to Tang. On i jego towarzysze zostali schwytyani w pułapkę przez patrol Pięści i zmuszeni do walki o życie. Wyprawa mogła się skończyć tragedią, gdyby nie młody Pies Bojowy Nakanwa Daychaser (CD mężczyzna człowiek Trp8), który poprowadził własny oddział wojowników na przeciwników Tanga. Pochwyceni między dwoma grupami Wędrowców, Pięści zostali wybici, ale Tang został śmiertelnie zraniony. Nakanwa szybko przejął kontrolę nad ocalałymi Wędrowcami, nakazując im zabrać wszystkie wartościowe rzeczy z miasta, łącznie z jego mieszkańcami. Resztki miasta zostały podpalone, stając się pogrzebowym stosem Tanga Przeróżającego.

Z powrotem Nakanwy i bogactw Velkstaad na Pustkowie, Wędrowcy odzyskali nadzieję. Ich wojownicy mają obecnie konie, a lud ma mięso. Być może równie ważny jest fakt, że plemiona mają nowych członków, jako że zniewolone dzieci szybko zostały adoptowane, a kobiety poślubione. Dopiero czas pokaże czy zniszczenie Velkstaad spowoduje odrodzenie się Wędrowców Pustkowi. Wciąż pozostają nieuchwytnym ludem, nie ujawniając swej nowej siły, ponieważ obawiają się zemsty Pięści. Jednak, po raz pierwszy od czasu gdy Iuz sprowadził zło na ich ziemię, mają prawdziwą nadzieję.

Konflikty oraz intrygi: Negocjowane jest sekretne przymierze z Wilczymi Nomadami. Zwiadowcy szukają ocalałych członków band wojennych, łącznie z sojusznicznymi centaurami i elfami. Plemionom lojalnym

wobec nowego wodza Nakanwy dostarcza się konie. Wszystkie siły Iuza, które polują na Wędrowców (łącznie z Topornym Fortem) są dokładne obserwowane albo w celu zniszczenia lub ich unikania.

Wielkie królestwo: (zobacz Ahlissa, Północne Królestwo)

Wilczy Nomadzi

Nazwa właściwa: Wegwiur

Władca: Nieustraszony Przywódca Wilków, tarchan całego Wegwiur, Dowódca Niemordowanej Hordy, Bargru (CN mężczyzna człowiek Woj14/Cza2 (iluzjonista))

Rząd: Liczne luźno sprzymierzone plemiona nomadów, władza należy do dziedzicznego przywódcy rządzącego klanu (ograniczona charyzmą i siłą) nad innymi chanami

Stolica: Eru Tovar

Główne miasta: Eru Tovar (pop. 4200), Ungra Balan (pop. 8300)

Prowincje: Dwa stałe miasta, ale brak struktury prowincji

Zasoby: Futra i skóry, miedź, konie

System monetarny: Brak, w Ungra Balan stosowana jest waluta Perrenlandii, w innych miejscach handel wymienny

Populacja: 120 000 – ludzie 96% (Bf), niziolki 2%, elfy 1%, inni 1%

Języki: Ordai, starobakluński, wspólny

Charaktery: CN*, N

Religie: Geshtai, Istus, cześć przodków, Telchur (z dawnego kontaktu z Oeridyjczykami)

Sprzymierzeńcy: Wędrowcy

Wrogowie: Iuz, Tygrysi Nomadzi (czasami), nieludzie i bandyci z Czarnego Wrzosowiska i Zimnych Bagnisk

Spojrzenie ogólne: Część stepów kontrolowana przez Wilczych Nomadów ograniczona jest przez rzekę Fler na zachodzie i Las Burnealny na północy. Na południu terytorium to kończy się na wybrzeżach jeziora Quag i rozciąga się do Sepiowych Wyzyn i północnych granic Vesve. Na wschodzie natomiast niepewna granica znajduje się na ziemiach Iuzu. Stosunki nomadów z Iuzem nigdy nie były przyjazne, a przez większość ostatniej dekady panowała otwarta wojna. Stolica, Eru Tovar, przygotowana jest na oblężenie, a oddziały wojenne wciąż nękają siły Iuza, chociaż rzadko angażują w przedłużające się walki.

Oddziały wojenne tarchana zebrane są spośród wielu stepowych plemion, a każdy dowodzony jest przez swojego *noyona*. Walczą łukami i lancami, i mają jedynie lekkie pancerze. Czasami służą jako strażnicy karawan lub ekspedycji przemierzających równiny w kierunku Czarnego Wrzosowiska lub chcących

handlować z Tygrysimi Nomadami na zachodzie. Nomadzi ci są wierni swemu słowu, dużo bardziej niż Tygrysi Nomadowie, ale bardzo łatwo ich obrazić. Często zdarza się to, kiedy karawana jest w środku stepu i zadośćuczynienie za taką obrazę wymaga zazwyczaj wielu podarków i opłaty. Doświadczony podróżnik z pewnością przygotowuje się na taką okazję.

Większe miasto handlowe nomadów Ungra Balan, znajduje się na wybrzeżach jeziora Quag, na terytorium plemienia Guchek Wilczych Nomadów. Jest ludniejsze i bogatsze niż Eru Tovar, ale jego mieszkańcy nie są typowymi przedstawicielami Wilczych Nomadów. Wielu mieszkańców miasta wcale nie jest nomadami, ale niektórzy są byłymi nomadami, którzy zostali wygnani za jakieś przestępstwo. Można tu dostać dobra i konie, niedostępne dla kogoś, kto nie zagłębiłby się w stepy, więc miasto wciąż się rozrasta. Zimą przybywa tu wiele grup nomadzkich, mimo że nie aprobuje tego tarchan.

Historia: Wilczy Nomadzie uważają się za prawdziwych spadkobierców Niemordowanej Hordy, która niegdyś wyzwalała wszystkie państwa północnego Flanaess. Dowodzona przez mężnego Cha-Chana Ogobanuka, aż do 345 WR horda składała się zarówno z Wilczych jak i Tygryskich Nomadów. Pod ich władzą znalazły się wszelkie tereny na zachód od Gór Gryfich, chociaż tereny na wschód od lasu Fellreev zostały stracone już przed śmiercią cha-chana. Po złożeniu Ogobanuka w miejscu spoczynku na Wyjących Wzgórzach, Wilczy i Tygrysi Nomadzi rozdzielili się na dwa odrębne narody, wciąż jednak związane językiem i tradycją. Zarówno ilchan jak i tarchan wykonali dekret cha-chana i szkolili się w sztuce zwodzenia, ponieważ władca, który nie potrafił oszukać swych wrogów nie jest wystarczająco mądry, by przewodzić wolnym ludziom.

Pierwszy tarchan na obozowisko wybrał sobie wzgórze w pobliżu źródła Rzeki Ciemnej Wody. Wokół tego wzgórza wybudował drewniany częstokół, który był odbudowywany każdej jesieni. W końcu miejsce to stało się miastem Eru Tovar, posiadającym budynki i mury zarówno z cegły jak i z drewna. Umieszczono tu kopię wielkiej Yassy Ogobanuka, przeznaczonej do czytania jedynie przez tarchana i jego następców, chociaż doniesienia mówiły, że ilchan w Chakyyik również ma swoją kopię. W Yassie opisano sztukę zwodzenia i przywództwa oraz tradycje, podług których powinni żyć nomadzi. Tak więc, chociaż nomadzi byli wolnym ludem, wciąż zachowali swój standard moralności.

Przez wiele lat nomadzi pozostali najmocniejszą siłą północy. Uległo to zmianie, kiedy na Północnych Ostępach Furyondy władzę uzyskał Iuz Dawny. Zapragnął on ziem między Wilczymi Nomadami a Wędrowcami z Pustkowi i z pomocą swych armii nieludzi próbował przejąć kontrolę nad nomadami. Dla tych ostatnich był po prostu jeszcze jednym wrogiem, ale jego zło dalece przewyższało to, które spotkali do tej pory.

Nauczyli się unikać jego ziem na wschód od Ciemnej Wody, chociaż nigdy nie zapomnieli, że ich czczeni przodkowie spoczywają na Wyjących Wzgórzach. Iuz trafił nomadów przez pokolenie, ale po jego uwięzieniu udało im się powrócić do dawnego stylu życia, jeszcze raz pokonując Wędrowców na równinie Dulsi.

W latach poprzedzających Wojny o Greyhawk na północ powrócił Iuz i po okresie odzyskiwania sił, ponownie zaatakował swych sąsiadów. Jego pierwszym poważnym atakiem przeciwko Wilczym Nomadom było oblężenie Eru Tovar. Sam tarchan poprowadził przeciwko Iuzowi dwa pełne tumany nomadów, przerywając oblężenie i chwytając północną armię Dawnego w wielkim północnym zakolu Rzeki Ciemnej Wody. Bitwa Zakola Ciemnej Wody była wspaniałym zwycięstwem Wilczych Nomadów, jednak Iuz wciąż robił postępy na Wyjących Wzgórzach.

Po zakończeniu wojen, Wilczy Nomadzi byli zachęceni do zaatakowania Iuza na Wyjących Wzgórzach przez najemnego Paynima o imieniu Tang Przerazający. Przemawiając przez zebraniem plemiennych chanów, charyzmatyczny Tang poruszył nawet starzejącego się tarchana, co poskutkowało zebraniem hordy mającej zaatakować terytorium Iuzu. Zwycięstwo to w żadnym stopniu nie było tak rozstrzygające jak Bitwa Zakola Ciemnej Wody, ale napastnicy wycięli w pień wiele nieludzkich oddziałów Iuza. Tang został oddzielony od hordy, uciekając na wschód przez Ziemię Iuza i za nią. Wilczy Nomadzi powrócili do swych stepów i wciąż najeżdżają państwo Iuza z nowo odnalezioną odwagą i śmiałością.

Konflikty oraz intrygi: Siódmy syn tarchana, Chan Lekkol, powrócił po długiej nieobecności, aby zobaczyć się z ojcem. Dyskutuje się nad wizytą przedstawicieli zachodnich Wędrowców z Pustkowi. Podejrzewa się, że w Ungra Balan przebywają agenci Iuza. Wielu martwi rosnąca fala zła pośród Tygryskich Nomadów. Prawdopodobnie opracowuje się plany ataków na terytorium Iuzu.

Wysoki Lud

Nazwa właściwa: Wolne Miasto Wysokiego Ludu, Dolina Velverdyvy (Wysoka Kotlina)

Władca: Cenny Pan, Tavin Ersteader, Burmistrz Miasta Wysokiego Ludu (ND mężczyzna człowiek Cza11) i Jego Najbardziej Wspaniała Wysokość, Kashafen Tamarel z Płomienistego Kwiatu, Lord Wysokich Elfów z Vesve (CD mężczyzna elf Cza14/Woj4)

Rząd: Burmistrz miasta wybierany dożywotnio lub do emerytury przez głosowanie właścicieli gospodarstw domowych. Społeczności elfie rządzone są przez dziedzicznych monarchów z rodów szlacheckich

Stolica: Żadna

Główne miasta: Płomienisty Kwiat (500 wysokich elfów) Wysoki Lud (pop. 8700), Wzgórze Verbeeg (1200)

Prowincje: nie ma ścisłej struktury administracyjnej – miasto przewodzi sieci gospodarstw, rybackich i leśnych społeczności w dolinie rzeki Velverdyvy (region Wysokiej Kotliny), Elfy z Vesve mają oddzielne włości

Zasoby: Złoto, rzadkie gatunki drewna, klejnoty (I), bydło (kozy, owce), warzywa, dziczyzna, drewno

System monetarny: Solar (sp), wielki lunar (sz), mały lunar (ss), pszenicznik (sm)

Populacja: 46 000 – elfy 79% (w tym wysokie 60%, leśne 40%), ludzie 9% (Os), półelfy 5%, niziołki 3% (dryblasy), gnomy 2%, krasnoludy 1%, półorki 1%

Języki: Elfi, wspólny, leśny

Charaktery: CD, ND

Religie: Elfi panteon, oeridyjscy bogowie rolnictwa, Ehlonna, Phytton, Fharlanghn

Sprzymierzeńcy: Furyonda, Veluna, Verbobonc, Dyvers, Księstwo Uleku, Rycerze Wysokich Lasów

Wrogowie: Iuz, niepodlegli nieludzie i potwory z Vesve
Spojrzenie ogólne: Ziemia wzdłuż rzeki Velverdyvy od Ostróg do południowo-wschodniej odnogi pasma wielkich Yatili, długo znajdowała się pod nominalną władzą Furyondy. Jest to ziemia piękna, pełna szczydrych gospodarstw wladanych przez prosty, szczerzy lud. Wszystko w Wysokiej Dolinie funkcjonuje na zasadzie współpracy. Ludzie, gnomy, elfy i niziołki żyją w harmonii, a obcy są witani mocnym uściśkiem dłoni i zaproszeniem do stołu.

Elfy nazywają Dolinę Splywu Quag Fairdellami. Ze względu na ich liczbę wielu uważa Wysoki Lud za królestwo *olve*. W rzeczywistości, chociaż większość doliny podporządkowana jest lordom wysokich elfów, mają tutaj władzę przedstawiciele różnych ras i odmian.

Handel w dolinie podąża wzdłuż Drogi Splywu Quag z Miasta Wysokiego Ludu do północnego miasta Wzgórze Verbeeg, a stamtąd do Perrenlandii i dalej. Większość ciężkich towarów jest transportowana za pomocą rzecznych barek, płynących z dogodną prędkością. Jakość dróg i znajdujących się wzdłuż nich niziołczych karczm jest nieporównywalna z niczym innym. Lud doliny jest dumny ze swojego domu i odpowiednio się o niego troszczy.

Yatile blokujące wściekle wiatry powszechne na północy, chronią Wysoki Lud przed surowymi zimami. W zimniejszych miesiącach zazwyczaj obecna jest lekka okrywa śniegowa, ale od ostatniej poważniejszej burzy śnieżnej minęły dekady. Przez większość roku pogoda naśladuje ducha ludzi, będąc umiarkowaną i mając dobrą naturę.

W czasach zagrożenia dobroduszny duch chaotycznego Wysokiego Ludu znika i sąsiedzi ramię przy ramieniu walczą ze wspólnym wrogiem. Mimo łagodnego sposobienia, jest to lud przygraniczny. Prawie każdy uczy się walczyć jakimś rodzajem broni, zanim nauczy się jeździć konno. W trudnych czasach Wysoki Lud

ma do dyspozycji spore gromady niziołczych procarzy, jak również niebezpieczne oddziały górskie i leśne. Veluna, silny sojusznik Wysokiego Ludu, ma tutaj ponad dwustu elitarnych kawalerzystów i pieszych stacjonujących w Mieście Wysokiego Ludu i służących pomocą burmistrzowi i lordowi wysokich elfów. Rycerze Jelenia z Wysokiego Ludu to elitarni elfi i półelfi wojownicy, reprezentujący wiarę ludzi z doliny i sprawiedliwie cenieni jako bohaterzy.

Historia: Fairdelle i Las Vesve były domem wysokich elfów przez niezliczone stulecia. Kiedy, jako emisariusze Wicekrólestwa Ferrondu przybyli pierwsi ludzie, obie rasy połączyła więź, która trwa do tej pory. Mimo że w kolejnych latach lud doliny pozostał sojusznikiem Furyondy, stało się jasne, że stanowią on własny naród i że król nie miał tu prawdziwej władzy.

Wysoki Lud zawsze był kształtowany przez trzy czynniki geograficzne. Po pierwsze, Velverdyva zapewnia pożywienie i schronienie w dolinie. Yatile, będące miejscem zamieszkania większości gnomów Wysokiego Ludu, dostarcza klejnotów i drogocennych metali, które napędzają gospodarkę kraju. W końcu, Vesve, największy las całego Flanaess, jest źródłem zarówno niezbędnego drewna jak i większości kłopotów Wysokiego Ludu w ostatnich latach.

Pakt z Greyhawk, który skończył tak zwane Wojny o Greyhawk, nie określił granic Lasu Vesve. Zajądła wojna toczyła się tam przez większość ostatniej dekady – wojna, która zebrała żniwo wśród Wysokiego Ludu. Patrole orków rzadko przedzierają się przez linie obronne w lasach, ale prawie wszystkie leśne wioski i oddziały musiały zostać ewakuowane. Skutkiem tego populacja Miasta Wielkiego Ludu zwiększyła się, co nadweryżyło jego możliwości i spowodowało napięcia między tym zgola spokojnym narodem.

Miasto Wysokiego Ludu zbudowane zostało przede wszystkim z drewna. Wiele budynków ozdobionych jest precyzyjnie wyrzeźbionymi lukami i wieżyczkami. Elfia architektura jest tu obecna tak jak w każdej „ludzkiej” osadzie na kontynencie, dorównując nawet eleganckiemu drzewiastemu stylowi Verboboncu.

Burmistrz Wysokiego Ludu, dwudziestoosmioletni Tavin Ersteader, pochodzący z jednej z północnych osad, jest niskiego urodzenia. Ersteader wyróżnił się jako młody człowiek, odkrywając kilka tajemniczych miejsc w obrębie Yatili i Ostróg i walcząc przeciwko siłom Iuza w Vesve. Mówi się, że był niegdyś uczniem Melfa Brightflame; Ersteader cieszy się dobrymi stosunkami z miejscowymi elfami i jest dobrym przyjacielem Loftiny Graystand, poprzedniej burmistrzynie, która odeszła na emeryturę w 589 WR. Ersteader jest zaprzysięgłym wrogiem Iuzu i dużo bardziej niż jego poprzedniczka sprzyja rekonesansom i atakom przeciwko Dawnemu.

Niektórzy twierdzą, że honorowy burmistrz stara się o audiencję u przywódcy leśnych elfów, chociaż takie

spotkanie jest nieprawdopodobne. W przeciwieństwie do klanów leśnych elfów żyjących na peryferiach lasów, plemiona wewnątrz lasów są często tak samo antagonistyczne w stosunku do ludzi jak w stosunku do orków Iuza. W rzeczywistości wielu wini ludzkość za Iuza, obserwując z gniewem, że ten bóg nie tylko urodził się z ludzkiej kobiety, ale także został wypuszczony z niewoli przez ludzi.

Ersteader ma silnych sojuszników w postaci dwudziestu klanów wysokich elfów, zamieszkujących brzegi rzeki i obszar kilku lig w obrębie granicy lasów. Przewodzeni przez Kashafena Tamarela z Klanu Shandareth, elfy te postrzegają Iuza i jego armie jako bezpośrednie zagrożenie dla ich życia i kultury. Chociaż są mniej skłonne do zwykłego ataku niż ich ludzcy sojusznicy, z wigorem bronią swojej krainy i są ekspertami w zastawianiu pułapek i myleniu najeźdźców leśną magią.

Burmistrz Ersteader jest mądry. Bez wielkiego sojuszu między wszystkimi dobrymi siłami Vesve, cały region padłby pod obcasem Dawnego.

Konflikty oraz intrygi: Niektóre dzieci prominentnych elfów zostały ostatnio uprowadzone z Wysokiego Ludu przez nieznaną siłę. Oddział Rycerzy Wysokich Lasów padł ofiarą skandalu na skutek doniesień o korupcji. Ognie magicznego pochodzenia dręczą gospody wzdłuż Velverdywy.

Wyspy Lendore

Nazwa właściwa: [tłumaczenie wolne] Promienna i Przekształcona Domena Sehanine Wysp Lendore

Władca: Najbardziej Promienna Tęcza Sehanine, Kula Niebios, Wysoki Kapłan Anfaren Silverbow (CD mężczyzna elf Kap20 Sehanine)

Rząd: Teokracja, w której kościół Sehanine posiada władzę rządową, a jego kapłan z największym poziomem rządzi królestwem. Każda wyspa zarządzana jest przez własne władze religijne, którym doradzają przywódcy różnych społeczności, ale nie muszą brać tych rad pod uwagę, wydając sądy i decyzje

Stolica: Lo Reltarma

Główne miasta: Lo Reltarma (pop. 3200), inne większe miasta podobno są opuszczone, rozebrane lub zmniejszone do małych osad. Elfie społeczności mają nieodgadnioną naturę

Prowincje: Pięć protektoratów (wysp), z których każda zarządzana jest przez elfiego kapłana o zbliżonym poziomie

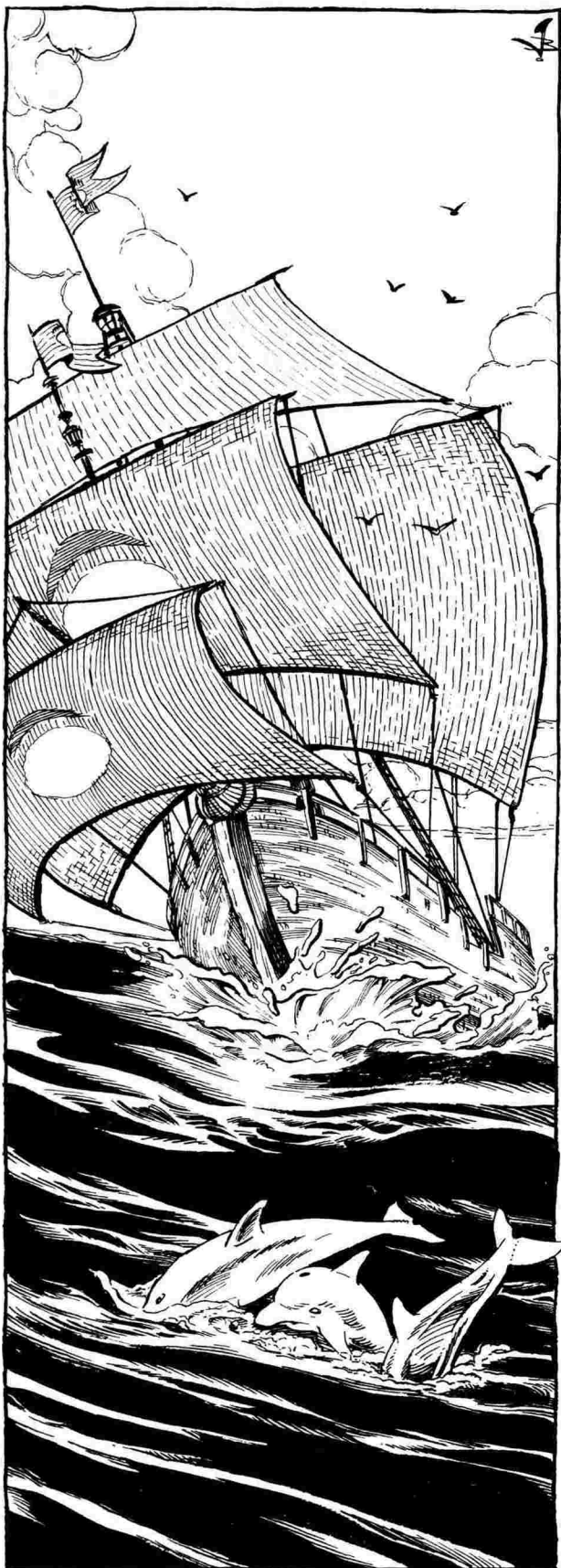
Zasoby: Nieznane

System monetarny: Nieznany

Populacja: 41 000 – elfy 97% (w tym wysokie 70%, szare 30%), półelfy 2%, ludzie 1% (So)

Języki: Lendoriański elfi, elfi, wspólny, lendoriański (tylko ludzie)

Charaktery: CD*, ND, N, CN



Elfie statki z Wysp Lendore

Religie: Elfi panteon (religia państwowa, szczególnie Sehanine), [tylko ludzie] Phaulkon, Kord, Xerbo, Osprem, Norebo, Lydia, Syrul

Sprzymierzeńcy: Oficjalnie żadnych, chociaż ma pełne poparcie kościoła Sehanine i Ludu Testu

Wrogowie: Uchodźcy z Lendore, niektóre grupy z Sunndi, Szkarłatne Bractwo (pośledniejszy), brak zaufania ze strony innych sąsiednich państw

Spojrzenie ogólne: Wyspy Lendore, jak brzmi ich obecna nazwa, do niedawna nazywały się Wirującymi Prądami. Ta grupa pięciu wysp, usytuowanych około 100 lig na wschód od Półwyspu Medegijskiego, jest obecnie otoczonym mgłą morską niebezpieczeństwem dla wszystkich statków, z wyjątkiem tych pilotowanych przez elfy. Ulokowane pośród łańcucha Asperdi-Duxchan pięć wysp Wirujących Prądów (niektóre starsze mapy pokazują jedynie cztery), jest według większości map najbardziej wysuniętymi na wschód skrawkami lądu na Morzu Aerdyjskim.

Sam Przesmyk Wirujących Prądów nadaje się do żeglugi, ale podróżowanie jest zagrożone przez Szkarłatne Bractwo i działania niektórych piratów mających siedziby na wschodnim wybrzeżu Medegii. Czasami można zaobserwować statki elfów przemierzające Morze Aerdyjskie w stronę Wysp Lendore, zapewne płynące z tajemnych portów wydrążonych pod klifami Hestmarku. Również statki wojenne elfów podróżują w tę i z powrotem jako eskorta statków pasażerskich. Z pewnością przechwycą każdy statek morski, który zdoła przebrnąć przez zaporę z magicznej mgły, która otacza wyspy. Statki elfów widziane były również dalej na wschód na Solnorze przez statki Morskich Baronów w końcu lat 580, być może prowadziły tam poszukiwania lub handlowały z odległymi koloniami elfów.

Głównymi mieszkańcami Wysp Lendore są *olve*, i niewielka liczba półelfów rozrzucona po wyspach. Większość półelfów wyjechała w proteście po podbiciu Wysp Lendore. Ci, którzy zostali, wraz z ludzkimi sługami, którym pozwolono pozostać, stanowią teraz chronioną klasę niższą społeczeństwa zdominowanego przez elfy. Ponieważ nie są w stanie nauczyć się języka lendoriańskich elfów, muszą pozostać cicho we wszelkich publicznych miejscach, chyba że jakiś elf zwróci się bezpośrednio do nich. Rząd i społeczeństwo są poza tym całkowicie elfie i przewodzone przez kult Sehanine.

Historia: Ta grupa wysp od niepamiętnego czasu była siedzibą twierdz potężnych elfich czarodziejów i lordów. Mieli oni niewiele kontaktów z ludźmi aż do przybycia legendarnego Arcymaga Lendore'a, który przyjechał z towarzyszami z imperium suleskiego, przewidując Przywołaną Dewastację. Uciekając przed niechybną katastrofą, czarodziej i jego towarzysze dotarli do wschodnich wybrzeży Oeriku i dalej aż do Wysp Wirujących Prądów. Przywołana Dewastacja nastąpiła tak, jak to przewidział Lendore, ale po niej

nastąpiła katastrofa, której nie przewidział: Deszcz Bezbarwnego Ognia i zniszczenie imperium.

W kolejnych latach czarodziej i jego zwolennicy żyli z elfami w pokoju, podczas gdy we Flanaess Suelowie byli spychani z nadających się do zamieszkania terenów przez prowadzących podboje Oeridyńczyków. Z biegiem czasu Lendore przekonał elfy, żeby przekazały mu południową wyspę, która miała stanowić schronienie dla niego, jego zwolenników i rodaków. Podczas rządów Lendore'a jedynie kilka suelskich rodzin dotarło do wyspy, a w latach po jego śmierci, ich populacja powoli rosła. Lo Reltarma została stolicą wyspy, a jej rządząca Rada Siedmiu utrzymywała bliskie stosunki z Radą Pięciu wysokich elfów na północnych wyspach.

Ludy północnych i południowych wysp nie mieszały się dowolnie, ale obie społeczności uznawały wyższość jedności w przeciwieństwie do wojowniczych Aerdów i pirackich Suelów z południowych wysp. Za każdym razem kiedy byli poważnie zagrożeni ze strony wojowniczych sąsiadów, dziedzice Lendore'a pamiętali jego obietnicę eterycznego schronienia i zbierali się przy Szklanym Portalu poza Lo Reltarma. Jedna z ostatnich przepowiedni Lendore'a zapowiadała jego pojawienie się tam, zanim na wyspę spaść miała Ostateczna Klęska. Z czasem Szklany Portal stał się rodzajem kaplicy, którą Lendorianie odwiedzali w czasach kryzysu lub upamiętniając zażegnane kłopoty, a mieszkańcy Lo Reltarmy zwykli się tu zbierać ostatniego dnia każdego roku, żeby uczcić mądrość swojego przodka.

Przez stulecia wyspy Wirujących Prądów utrzymywały swą niepodległość, zarówno dzięki sile jak i sprytowi. Być może Szkarłatne Bractwo uzyskało dostęp do Rady Siedmiu w latach poprzedzających Wojny o Greyhawk, ale nie starczyło im czasu, żeby ją wykorzystać zanim kontrolę nad Wyspą Lendore przejęły wysokie elfy. Elfy zawsze miały skłonność do mistycyzmu, a te z Wirujących Prądów w końcu uległy kultowi Sehanine. Wyglądało na to, że Ostateczna Klęska w końcu nastąpiła.

Była to bezkrwawa rewolucja, chociaż katastrofalna w skutkach dla mieszkańców Lendore. Powiadomiono ich, że muszą opuścić jedyny dom jaki kiedykolwiek znali, ponieważ Wirujące Prądy będą służyły jako święta ziemia wysokich elfów. Do przełamania silnie opierających się, wysokie elfy wykorzystwały potężne iluzje, a groźby uwięzienia przekonały resztę do współpracy. Na przygotowanie się do opuszczenia wyspy dano ludziom trzy dni. W tym czasie połowa mieszkańców Lo Reltarmy uciekła przez Szklany Portal, zanim elfy zdążyły go dezaktywować. Reszta została deportowana na ląd, na wyspy Morskich Baronów lub w inne miejsca, bądź też należała do nielicznej grupki robotników, którym pozwolono zostać.

W latach po Wojnach o Greyhawk niektórzy z uchodźców połączyli się z półelfimi kapitanami na wybrzeżu Medegii. Ogólnie wiadomo, że zajmują się przemytem, chętnie przewożąc wszystko, byle za odpowiednią cenę. Niektóre z tych statków skrycie towarzyszyły flotylli Morskich Baronów w czasie ich wyprawy na Solnor w latach 586-589 WR. Wyrzutkowie z Wirujących Prądów mieli tam szukać ostatnich członków Rady Pięciu, którzy uciekli przez wody, kiedy kapłani Sehanine odebrali im władzę. Nie jest jasne czy udało im się skontaktować z wygnanymi przywódcami, ale półelfy z pewnością chcą powrócić do miejsca urodzenia i uwolnić je od magicznego zniewolenia Sehanine.

Konflikty oraz intrygi: Ludzki ruch oporu działa z magicznej twierdzy nad wyspą Lendore. Plotki krążą o sieci szpiegów w Lo Reltarmie, lojalnej wobec Rady Pięciu z północnych wysp, szukającej ludzkich rebeliantów. Orki, gobliny i koboldy mają podziemne kryjówki na dużej południowej wyspie, które nie zostały jeszcze wykryte.

Wyspy Olmskie (zobacz Szkarłatne Bractwo)

Wyspy Wirujących Prądów (zobacz Wyspy Lendore)

Yeomanry

Nazwa właściwa: Liga Yeomanry

Władca: Jego Niezachwialność, Marius Lindon, Władca, Rzecznik Ligi Yeomanry (ND mężczyzna człowiek Trp10)

Rząd: Niezależna demokratyczna republika rządzona przez wybieralnego Władcę (który zajmuje się dyplomacją, negocjuje traktaty i dowodzi wojskiem) i Radę Zwykłych Przedstawicieli (parlament zajmujący się ustawodawstwem). Prawa wyborcze mają wszyscy dorośli mieszkańcy (ludzie i nieludzie, kobiety i mężczyźni), którzy odbyli służbę wojskową lub są zatrudnieni w królestwie

Stolica: Loftwick

Główne miasta: Farvale (pop. 4400), Loftwick (pop. 8400), Longspear (pop. 7700), Północny Ostęp (pop. 3700), Zachodnie Pogorzelsko (pop. 2500)

Prowincje: Pięć wysokich dystryktów (miast zarządzających dużymi terenami), trzydzięści jeden niskich dystryktów (tereny wiejskie z rozrzuconymi osadami)

Zasoby: Artykuły żywnościowe, sukno, srebro, klejnoty (II)

System monetarny: Wolnozłoty (sz), półzłoty (se), srebrny (ss), zwykły (sm)

Populacja: 305 900 – ludzie 79% (Sof), niziolki 9% (krzepcy), elfy 5% (wysokie), krasnoludy 3% (wzgorzowe), gnomy 2%, półelfy 1%, półorki 1%

Języki: Wspólny, keolandzki, niziolczy, elfi

Charaktery: PD*, PN, CD, ND

Religie: Phaulkon, Heironeous, Allitur, Fortubo, Fharlanghn, Trithereon, Zilchus, Delleb, Joramy, Norebo, Kord, niziołczy panteon, krasnoludzki panteon

Sprzymierzeńcy: Keolandia (słaby), Sterich (słaby), Rycerze Strażniczy (słaby)

Wrogowie: Szkarlatne Bractwo, wielu gigantów i nie-ludzi z Piekielnych Pieców, Kryształowych Mgieł, Jotenów, Tor, Bagna Hool, Iuz

Spojrzenie ogólne: Liga Yeomanry, znana również jako Władztwo Yeomańskie, leży w dolinie między Jotenami i Torami w południowo-zachodnim rogu większej Doliny Sheldomar. Kraj o niewielkich rozmiarach jest prawie całkowicie otoczony przez Kryształowe Mgiły i ich odnogi, chociaż generalnie uznaje się, że wschodnia granica z Keolandią leży na zachodnim brzegu Javanu na przeciwko hrabstwa Cryllor. Jego granica zmierza dalej na południe, gdzie wielka rzeka wkracza w Bagna Hool i na obszary Morskich Książąt. Klimat w głównej dolinie jest przez cały rok gorący, chociaż temperatury łagodnieją w miarę zbliżania się do podnóży wzgórz, szczególnie późną jesienią i zimą. Yeomanry to kraj zaludniony głównie przez wolnych rolników, mających w większości mieszane, suelsko-flańskie pochodzenie. Główne przemysły kraju dostarczają żywności i sukna, a miasto Longspear na jego wschodniej granicy jest głównym ośrodkiem handlowym kraju i przeznaczeniem większości jego zbywalnych dóbr. Zagraniczni goście są tutaj zazwyczaj mile witani, oraz odbywa się wiele transakcji handlowych, szczególnie z Keolandią, najbliższym sąsiadem Yeomanry.

Yeomanry jest jednym z bardzo niewielu rządów przedstawicielskich we Flanaess. Każdy obywatel z większości, która dzierżyła dla kraju włócznie, bądź teraz, bądź w przeszłości, ma prawo wybierać swego rzecznika. Rzecznicy ci wybierają z kolei swoich przedstawicieli, aż w końcu powstaje Rada Zwykłych Przedstawicieli. Rada spotyka się w stolicy cztery razy do roku, w czasie tygodni świątecznych, aby decydować o sprawach państwa. Delegaci ci pełnią rolę ustawodawczą i wybierają spośród największych posiadaczy ziemskich obywatela, który staje się Władcą. Władca jest głównym zarządcą kraju, zajmuje się również dyplomacją i dowodzi wojskami Yeomanry przewodząc Wolnym Kapitanom Bitew. Obecny Władca to Marius Lindon, tropiciel ze wschodnich terytoriów Yeomanry. Sprawuje urząd od zaledwie dwóch lat, ale został wybrany ze względu na swe doświadczenie w zwalczaniu inwazji nie-ludzi, które w ostatnich latach znacznie przybrały na częstotliwości.

Historia: Kiedy Suelowie przybyli do doliny Sheldomar, wielu z nich szukało pokojowej egzystencji. Ludzie ci, głównie nisko urodzone chłopstwo z imperium Suelów, nie dotarło daleko w głąb Flanaess. Osiedlili się w głębokich dolinach między Jotenami i Górami

Tor i mieszkali z miejscowymi Flanami. Te nowe ziemie, rozciągające się do rzeki Javan, zostały dobrze zbadane przez Imperium Suelskie przed Bliźniaczymi Kataklizmami. Poszukiwacze założyli kopalnie i placówki zwiadowców dekady przed wybuchem ostatecznej wojny, tworząc niewielkie, ale znane osady, takie jak Melkot w Torach i Alran na Wybrzeżu Jeklea. Dysydenci przez stulecia uciekali przed wrokiem Imperium na wybrzeża zatoki Jeklea po przejściu drzemających Piekielnych Pieców, ale ziemie te nie były bardzo ważne aż do zniszczenia imperium.

W stuleciu po migracjach, skromny lud, który osiedlił się na tych ziemiach został podbity i podporządkowany przez potężnego suelskiego maga, który bezlitośnie natarł na ich kraj ze wschodu. Lord Asberdies (pod takim imieniem znany był tyran-czarodziej) wychynął ze Straszego Lasu po okropnym zniszczeniu jego rodzinnego domu, niesławnych Malhel, kilka lat wcześniej. Asberdies rządził krajem i jego ludem z niewzruszonym okrucieństwem i w próżnej próbie odbudowania pozostałości chwały Imperium Suelów. Tyran został ostatecznie obalony po latach panowania, w czasie których jego występki w końcu stały się nie do zniesienia. Farmerzy yeomańscy zebrali się razem w małe grupki po około tuzina wojowników, aby pokonać siły maga w seriach potyczek dzięki bezustannym partyzanckim atakom na jego siły. Asberdies został szybko strącony z tronu przez powstańców, którzy skutecznie oblegali jego twierdzę.

W wyniku zabezpieczenia swej niepodległości, ci obywatele-wojownicy zdali sobie sprawę, że stworzyli podstawę rządu. Wybrali własnych rzeczników, którzy z kolei wybrali przywódców mających rządzić państwem. Przedstawiciele, jak nazwano tych przywódców, ustanowili urząd Władcy, który był zasadniczo zarządcą wybieranym, aby kierować rządem, wojkiem i prowadzić politykę zagraniczną.

Prawie dwa stulecia później, w -96 WR, przywódcy Yeomanry spotkali się z przedstawicielami rozrastającego się królestwa Keolandii, aby przedyskutować swe włączenie do tego państwa. Przedstawiciele oraz Władca zostali członkami Rady Nirole Dra i potraktowani jak równi możliwym tego większego państwa. Przez następne cztery stulecia Yeomanry dostarczała królestwu swych dobrze wyszkolonych wojowników, głównie aby chronić jego granice przed najeźdźcami i rabusiami. Odegrali kluczową rolę w wysiłkach króla Tavisha, zmierzających do podbicia Pomarj i ziem południowych, które stały się Posiadłością Morskich Książąt.

Współpraca ta skończyła się jednak nagle podczas panowania Tavisha II, kiedy wojny z obronnych przerodziły się w jawne agresje. W 361 WR Yeomanry wycofała swe siły z wojsk keoickich i w proteście zamknęła swe granice. Pogodzenie stron nastąpiło stulecie później, kiedy Tavish IV uznał niepodległość Yeomanry. Po fakcie tym Yeomanry wiodło

bardziej pokojową egzystencję, która trwała niemal po dziś dzień.

Kilka tuzinów lat temu u podnóża Kryształowych Mgieł, w zachodnim krańcu państwa, znaleziono skalny tunel. Droga ta, która przypuszczalnie wiedzie pod pasmem górskim i prowadzi do Morza Pyłu, przyniosła Yeomanry nową (i niechcianą) uwagę. Skupia się ona na Ciemnej Bramie, małym mieście zbudowanym blisko tego miejsca, które traktowane jest jako graniczne, chociaż znajduje się dziesiątki kilometrów od Zachodniego Pogorzelska. W 590 WR w mieście pojawili się poszukiwacze przygód, uzbrojeni w broje i broń zrobioną z dziwnego czarnego metalu, który rozpadał się w ciągu kilku dni. Słyszac opowieści o wielkich bogactwach i cudownej magii zaraz za wejściem do przejścia, wielu przybyło tu szukać swego szczęścia.

Władca Marius Lindon, wybrany w 589 WR, nie poświęcił wiele uwagi tym wydarzeniom, koncentrując się nad „gigantycznymi kłopotami” na północy. Napaści z Jotenów w 590 WR zagroziły Loftwick i wicehrabia przystąpił do wzmacniania jego obrony, aby jego kraj w 591 WR nie podzielił losów Geoffu i Sterichu.

Konflikty oraz intrygi: W połowie lat siedemdziesiątych na Bagniskach Hool pojawili się wasteriańscy kapłani, których obwinia się o napaści na północ aż do Małych Wzgórz. Uciekinierzy z Morskich Książąt sprawiają kłopoty południowym właścicielom ziemskim. 2500 yeomańskich najemników pracuje dla Keolandii, ale Władca pragnie ich powrotu do domu. Trzydzieści osiem osób zamieszkujących małą wioskę piętnaście kilometrów od Ciemnej Bramy zaginęło dwa miesiące temu, nie pozostawiając żadnych poszlak co do tego, kto ich uprowadził i gdzie się obecnie znajdują.

Zeif

Nazwa właściwa: Sułtanat Zeifu

Władca: Jego Wszechmocność, Chwała Zachodu, Sułtan Zeifu, Murad (PN mężczyzna człowiek Woj15)

Rząd: Niezależna monarchia feudalna z władzą dziedziczną, władcy doradza wielki wezyr i Dywan, półdziedziczna biurokracja. Pochodzenie linii królewskiej od królów dawnego Imperium Bakluńskiego nie jest pewne, co nie przeszkadza jej rościć sobie pretensji do sprawowania rządów nad wszystkimi cywilizowanymi państwami bakluńskimi. Możliwe rodziny są w różnym stopniu spokrewnione z królewską. Religia jest podporządkowana państwu

Stolica: Zeif (Nazywane Miastem Zeif wschodu)

Główne miasta: Antalotol (pop. 10 700), Ceshra (pop. 16 600), Dhabiya (pop. 14 900), Zeif (pop. 43 500)

Prowincje: Trzydzieści osiem timarów (wiejskich wasalstw), większe i mniejsze miasta, i otaczające je ziemie są zarządzane przez bejów, dejów, emirów

i paszów (włącznie ze stolicą, administrowaną w imieniu sułtana przez paszę)

Zasoby: Artykuły żywnościowe, klejnoty (III), konie, bydło

System monetarny: Mag (sp), erift (sz), marid, dzin (ss), dao (sm)

Populacja: 1 628 300 – ludzie 88% (B), orki 10%, niziołki 1%, inni 1%

Języki: Wspólny, starobakluński, dialekty bakluńskie, niziołczy, orczy

Charaktery: PN*, N

Religie: Istus, Al'Akbar, Mouqol, Geshtai, Xan Yae, inni bogowie bakluńscy

Sprzymierzeńcy: Tusmit (czasami), Paynimowie (czasami)

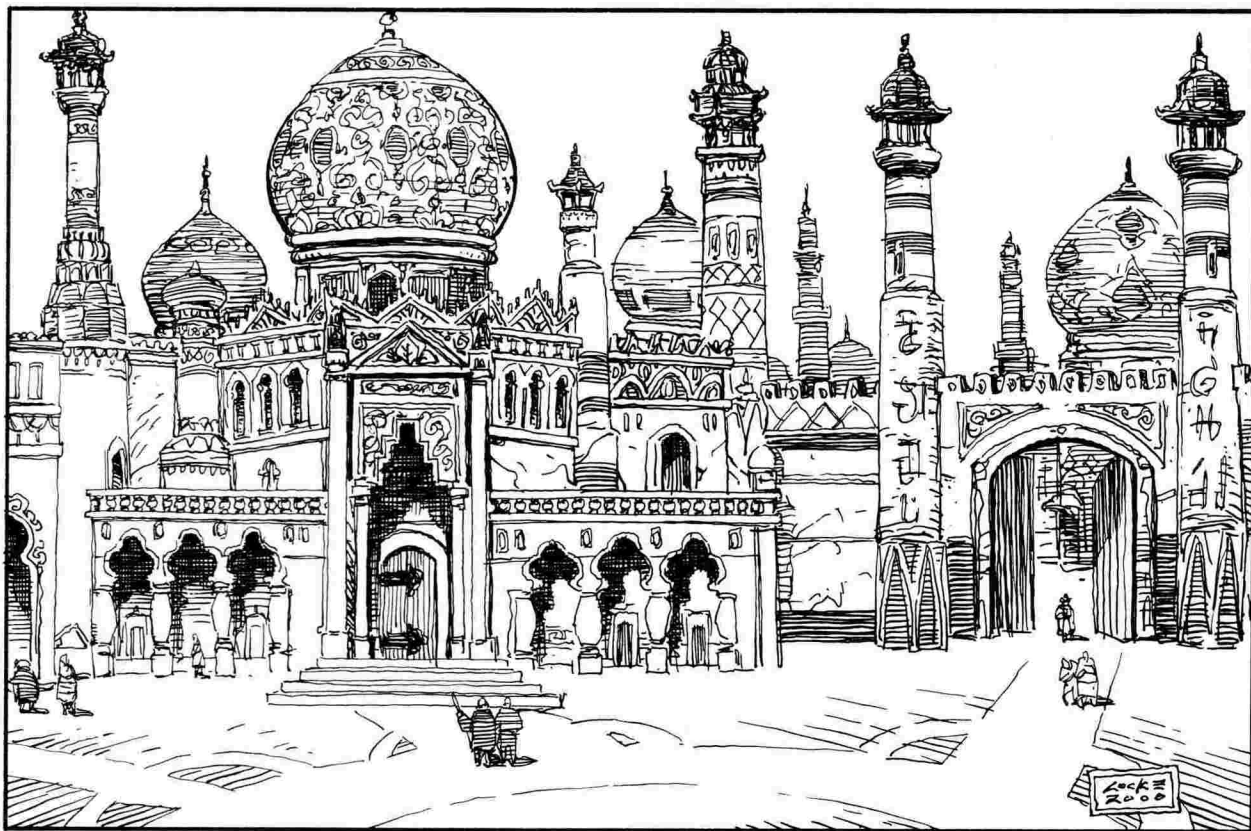
Wrogowie: Ekbir (czasami), Tusmit (czasami), Ket (czasami), Paynimowie (czasami), Rycerze Strażniczy

Spojrzenie ogólne: Sułtanat Zeifu jest największym państwem bakluńskim. Jego północne i wschodnie granice są stworzone przez ocean Dramidj i Zatokę Ghayara (Wyspy Janasib uparcie pozostają niezależne), natomiast granica wschodnia oparta jest o rzekę Tuflik. Obszary trawiaste ustępują położonym wzdłuż Tufliku i na północ od Antalotol polom. Klimat Zeifu jest umiarkowany na wybrzeżach, jednak wewnątrz kraju ma mroźne zimy i bardzo gorące lata. Szeroka południowa granica państwa to otwarta równina, wciąż opanowana przez liczne państwa Paynimów.

Paynimowie swobodnie przekraczają granicę, ponieważ wielu z nich jest najemnikami w służbie wojsk sułtana, więc rzadko są zatrzymywani. Powinni nosić odznaki swych oddziałów, ale można je łatwo zdobyć – legalnie bądź nie. Poza Paynimami niewielu podróżuje przez równiny, chociaż karawany wciąż zmierzają do odległego Kanaku na wybrzeżu słonego jeziora Udrukanar. Wiele karawan zatrudnia paynimskich strażników, ale jest to słaba ochrona przed atakiem, ponieważ Paynimowie walczą między sobą równie chętnie jak z obcymi. Miasta Antalotol i Barakhat wciąż odnoszą korzyści z ruchu karawan, ale nie mogą one równać się z dochodami Zeifu nad zielonymi wodami Dramidj.

Handel morski jest dla Zeifu bardzo ważny, a jego nadmorskie miasta są bardzo dochodowe. Do Sułtanatu należy największa flota handlowa zachodniego Flanaess. Statki te podróżują do wszystkich państw zatoki i wysp Dramidj. Flota wojenna państwa również jest imponująca, ale została rozdzielona na wiele portów wzdłuż szerokiego odcinka wybrzeża, które musi patrolować. Specjalną uwagę zwraca się na zależne państwa Wybrzeża Bakhoury, których lojalność wobec sułtana jest zawsze wątpliwa. Szlaki między głównymi osadami patrolowane są przez ciężką kawalerię, a w większych miastach stacjonuje ciężka piechota.

Rząd Zeifu ma wiele warstw. Ministrowie gabinetu sułtana, czyli Dywanu, posiadają tytuły wezyrów. Wiel-



Peh'reen, pałac Sultana Zeifu

ki Wezyr jest najwyższym rangą ministrem Zeifu i odpowiada wyłącznie przed sultanem. Moc wezyrów jest legendarna i większość z tych uczonych urzędników jest także kapłanami lub czarodziejami. Wojsko Zeifu jest bardzo silne, ale ponieważ jego najwyższym dowódcą jest sultan, sprawy wojskowe cierpią, kiedy jego uwaga jest od nich odwrócona. Wysokimi rangą wojskowymi są Spahowie, rycerze sultanatu. Jest to ziemska szlachta mająca bogactwo i pozycję, ale bez dyscypliny Faryzów z Ekbiru. Sojusz kupców, zwany Mo-uoqollad, to prawdopodobnie następna największa siła, ponieważ oni również mają bogactwo, ale bez władzy. W końcu w Zeifie roi się od zabójców i szpiegów, służących każdemu panu i sprawie.

Zeif ma znaczącą mniejszość orków i półorków, dalekich potomków nieludzkich najemników zatrudnionych przez dawne Imperium Bakluńskie przez Przywołaną Dewastacją. Ci bezplemienni nieludzie całkowicie zintegrowali się z państwem, chociaż większość z nich należy do niższych klas. Część znanych generałów i szpiegów Zeifu to półorki.

Historia: Państwo to, na podstawie koalicji ludów nomadycznych i osiadłych, założył Ozef Wojownik. Powstało ono na terenach należących do starego satrapy Ghayar. Paynimskie wojska Ozefa pokonały i zniszczyły każdego z Imperialnych Pretendentów, kończąc ich zły reżim i powstrzymując straszne krwawe

ofiary Satrapów. Zamiast tego Ozef zadeklarował Sultański Rozejm między klanami, klasami i rasami. Niestety, jego panowanie zostało przerwane przez smoczego żółwia, który pożarł go w Dramidj. Rząd został przejęty przez Dywan pod przewodnictwem Wielkiego Wezyra, w imieniu sultana.

Wielki wnuk Ozefa, Jehef Wspaniały, odbudował władzę sultana, zyskując najpierw poparcie wojska, a następnie kupców. Pod zarządem wojskowym jego władza rozciągała się od Ket do Wybrzeża Bakhoury i na wszystkie ziemie między nimi. Legendarne bogactwo i przepych jego dworu wyznaczyły kulturowe maksimum sultanatu. Był również ostatnim sultanem, który miał pełne posłuszeństwo Paynimów. Być może jego najbardziej trwałą spuścizną jest połączona z pałacem stolica Peh'reen.

Po śmierci Jehefa, urząd przejęła wnuczka jego brata, Izmuyn. W większości kontynuowała ona politykę swego wujka, ale oprócz tego pogodziła się również z rządem cywilnym i przywróciła wezyrom ich dawną władzę. Jej rząd podpisywał umowy z zatokowymi państwami Risay i Mur, jak również z niektórymi ataphadzkiemi miastami-państwami. Unormowano również stosunki dyplomatyczne z matriarchiniami Komalu, jednak nigdy nie nabrały one formy oficjalnego przymierza. Rosnące tarcia z Paynimami doprowadzały do sporadycznych konfliktów na południowej granicy państwa,

a niektórzy emirowie Bakhoury otwarcie brali pod swą opiekę twierdze piratów.

Przez kilka następnych stuleci Zeif musiał sprostać wyzwaniom zarówno na morzu jak i na lądzie. Zwykle triumfował, jednak zarówno szlaki morskie, jak i równiny stawały się coraz bardziej niebezpieczne. Grabieże Paynimów stały się tak uciążliwe, że Sułtan Melek II próbował znaleźć stałe rozwiązanie w postaci nomadów z południowego Komalu za Zatoką Ghayara. Bezwstydna Horda miała zadawnione porachunki z mieszkańcami Komalu i skusiła się obietnicą nowych ziem. Ich przesiedlenie na równiny graniczące z Zeifem miało utworzyć strefę buforową między miejscowymi Paynimami a ziemiami sułtanatu i strategia ta okazała się na jakiś czas skuteczna. Konfliktowi nomadzi walczyli między sobą przez dekady, zanim w końcu doszli do porozumienia.

Skutkiem tej imigracji horda wyrzuconych Paynimów opuściła ziemie swych przodków, najeżdżając Zeif, następnie Ekbir i w końcu wkraczając na stepy za Yatilami, siejąc zagrożenie wśród ludów centralnego Flanaess. Sułtanat stracił również prowincje Ket i Tusmit, co zmniejszyło jego wschodnie granice do dzisiejszych rozmiarów. Dyplomacja okazała się nieskuteczna w odzyskaniu tych wschodnich spowodoowało, że rząd porzucił wysiłki na rzecz odzyskania tych obszarów.

Morskie interesy Zeifu zostały zagrożone przez mających floty sąsiadów, szczególnie przez Komal na zachodnim Dramidj. Bitwa pod Falami była klęską zebranej floty Zeifu w pobliżu Wysp Qayah-Bureis, pobitej przez siły Komalu i sprzymierzonych ludów morskich, co znacznie ograniczyło morską obecność Zeifu na Dramidj. Emirowie Wybrzeża Bakhoury wykorzystali osłabienie morskiej potęgi Zeifu i ogłosili niepodległość, zagarniając przy okazji Wyspy Janasib. Zeif powoli odbudował kontrolę nad wybrzeżem, ale grupki piratów uparcie władają na Jansibach, gdzie po dziś dzień opierają się władzy sułtana.

Rząd obecnego sułtana próbował odzyskać władzę nad wszelkimi ziemiami niegdyś należącymi do Zeifu. Jedynie pasza Tusmitu i kilku władców Paynimów przysięgło lojalność sułtanowi i raczej nie będzie on próbował zaspokoić swych roszczeń za pomocą wojny. Zeif nie został bezpośrednio dotknięty Wojnami o Greyhawk, oprócz kilkuletniego spadku handlu z państwami środkowego Flanaess. Istnieje wiele nierozwiązanych konfliktów z innymi zachodnimi państwami, ale panuje tu tendencja do patrzenia i czekania. Sułtan starzeje się i robi niepewny – wkrótce wybuchnie walka o sukcesję.

Konflikty oraz intrygi: Emiraty na wybrzeżu Bakhoury są bliskie rebelii. Korsarze z Janasib podobno negocjują przymierza z Komalem. Królewski harem być może jest obecną kwaterą główną syndykatu zabójców.

Podejrzewa się, że wszędzie są obcy szpiedzy, szczególnie z Ataphadów i Komalu.

Żelazne Wrota

Nazwa właściwa: Wolne Miasto Żelazne Wrota

Władca: Jego Honorowa Rezolucyjność, Cobb Darg, Lord Wysoki Burmistrz Żelaznych Wrót (dane osobiste nieznane)

Rząd: Lord burmistrz wybierany przez radę miejską na dziesięcioletnią kadencję. Rada miejska składa się ze starszych rodów szlacheckich, kupców, kapłanów, dowódców wojskowych, członków założycieli Żelaznej Ligi

Stolica: Żelazne Wrota

Główne miasta: Żelazne Wrota (pop. 51 400), Północna Kotwica (pop. 4850), kilka małych osad

Prowincje: Pojedyncze miasto-państwo z otaczającymi ziemiami, obejmujące trochę ponad 2000 kilometrów kwadratowych.

Zasoby: Klejnoty (II-III), ruda żelaza

System monetarny: Smocze oko (sz), gwiazdnik (ss), zwykły (sm)

Populacja: 71 000 – ludzie 83% (Os), krasnoludy 15% (wzgórzowe), niziołki 1%, inni 1%

Języki: Wspólny, krasnoludzki, ferral (wojskowy język komend)

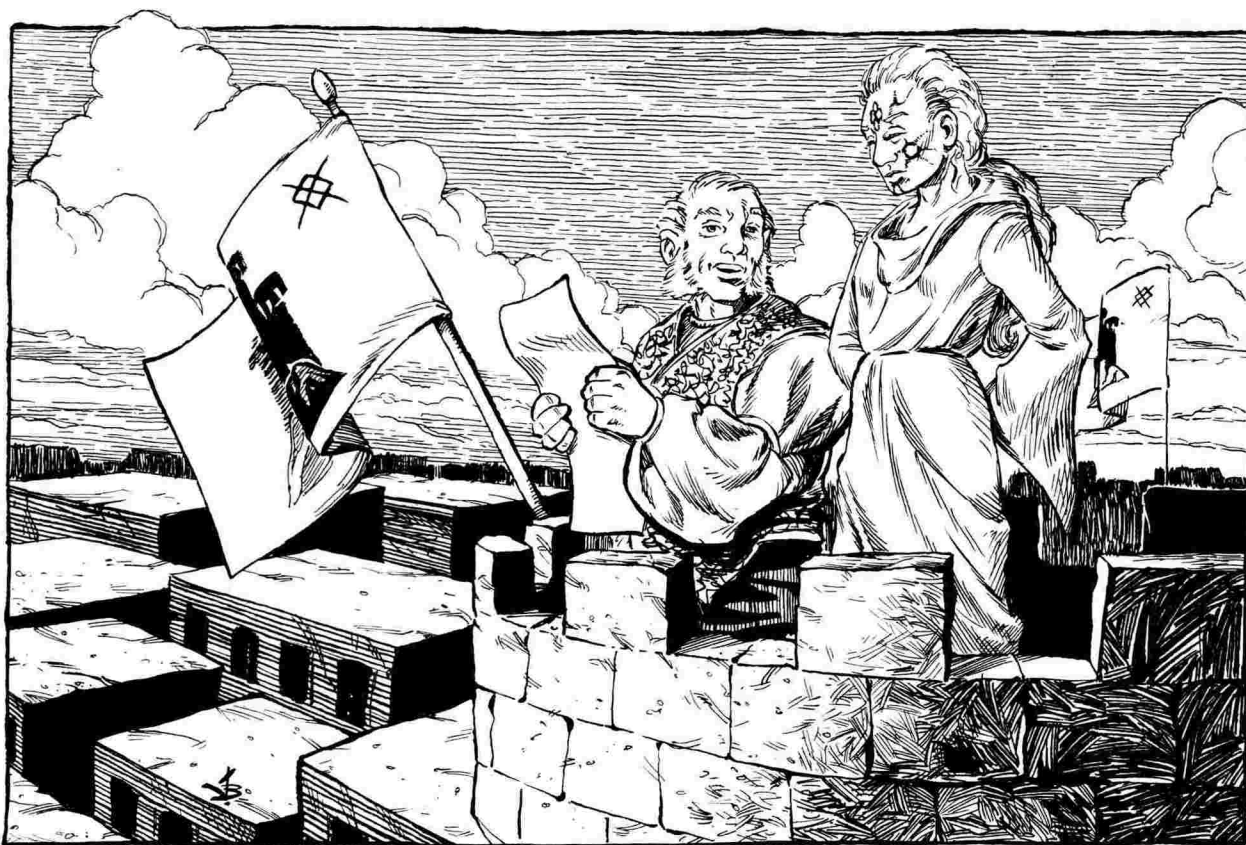
Charaktery: PN, PD*, ND

Religie: Heironeous, Zilchus, Procan, krasnoludzki panteon, Osprem, Xerbo, Norebo, Fortubo, Jascar, Lendor
Sprzymierzeńcy: Onnwal (tylko buntownicy), Sundi, Nyron, ludzie z Głowaczy

Wrogowie: Szkarłatne Bractwo (łącznie ze Scant w Onnwal), Ahlissa (podejrzewana)

Spojrzenie ogólne: Żelazne Wrota to wolne i niepodległe miasto usytuowane na wschodnim wybrzeżu Morza Lazurowego, w zatoce stworzonej przez imponujące wzgórza znane jako Głowacze na zachodzie i Żelazne Wzgórza na wschodzie. Miasto Forteczne to jeden z wielu portów kontrolowanych przez Oeridyjczyków na zdominowanych głównie przez Suelów szlakach wodnych południa. Metropolia umieszczona jest na szczycie wzgórza przy ujściu wąskiej doliny zbiegającej z północy na południe przez przesmyk łączący Półwysep Onnwal z resztą Flanaess.

Potężne i dobrze umocnione mury Żelaznych Wrót stanowią wąskie gardło dla ruchu między południowymi prowincjami Wielkiego Królestwa i Onnwałem. Naturalny port tego miasta to jeden z kilku osłoniętych portów wzdłuż długiego wybrzeża rozciągającego się od Scant do Naerie, stanowiący schronienie dla wielu statków zmierzających w morze. Kontrola terytorialna Żelaznych Wrót rozciąga się od wybrzeży Zatoki Wydm na Morzu Gearnata, gdzie niewielkie miasto Północna Kotwica służy jako pomocniczy port, połączony z właściwym za pomocą wydajnego systemu portowego, dogładanego głównie przez



Jego Honor, Cobb Darg i Arcymag Elayne Mystica

krasnoludy. Miasto kontroluje otaczające je ze strony zachodu wzgórze na odległość dnia marszu w Głowacze. Na wschodzie Żelazne Wrota roszczą sobie pretensje do wzgórz aż do granicy krasnoludzkiego Królestwa Żelaznych Wzgórz. Obszar ten jest powszechnie znany jako Droga Ahlissyjska, przejście przez wzgórze między Południową Prowincją a Lazurowym Wybrzeżem. Na terenie kontrolowanym przez miasto znajduje się garstka mniejszych osad oraz sprzymierzone z miastem twierdze krasnoludów.

Miejskowy klimat jest zasadniczo ciepły i przyjemny przez cały rok, ponieważ Morze Lazurowe chroni przed uciążliwą pogodą, często dokuczającą wnętrzu lądu. Miasto otacza górzysty teren, co oznacza, że ma niewielką ilość gleby nadającej się do uprawy żywności. Jednakże miejsce to jest bogate w zasoby mineralne, łącznie z wieloma klejnotami i odrobiną platyny. Oczywiście Żelazne Wrota są najbardziej znane z wysokiej jakości żelaza, którym od stuleci handlują miejscowe krasnoludy. Z powodu swojej lokacji Żelazne Wrota kontrolowały także dużą część handlu z Morza Gearnata i zachodnich wybrzeży Morza Lazurowego do miejsc na lądzie Aerdów, Idee i Sunndi. Jednakże najważniejszym przemysłem miasta jest bez wątpienia górnictwo i obróbka metali, z których miejsce to słynie. Zanim miasto zdobyło niepodległość, często opisywano je

mianem „Zbrojowni Nadkróla”, a kuźnie Żelaznych Wrot są ogólnie uznawane za najlepsze we Flanaess i stanowią mieszkankę najlepszych umiejętności ludzkiej i krasnoludzkiej społeczności. Często słyszaną uwagą jest to, że jeżeli coś uważa się za nie do zdarcia, musiało to być wykonane w Żelaznych Wrotach.

Żelazne Wrota są zarówno członkiem założycielem jak i główną siedzibą sojuszu znanego jako Żelazna Liga, stanowiącego centrum ekonomicznych i politycznych intryg w regionie. Z powodu strategicznego położenia i mentalności obłączonej twierdzy u mieszkańców, Żelazne Wzgórze utrzymują dużą i silną regularną armię składającą się z ludzi i krasnoludów. Posiadają także dużą i dobrze wyszkoloną marynarkę, która należy do najbardziej cenionych flot w regionie. Ogromna zatoka miasta jest strzeżona przez cytańdale na wyspie i serię łączących się wrot kontrolujących dostęp do miasta ze strony północnej doliny. Wszystkie te budzące groźbę zabezpieczenia dobrze pasują do lorda burmistrza miasta – niskiego, zwalistego i przebiegłego starego człowieka o imieniu Cobb Darg. Darg z opanowaniem rządzi miastem od dziesięcioleci i zasłużył sobie na respekt zarówno ze strony przyjaciół jak i wrogów.

Historia: miasto znane dzisiaj jako Żelazne Wrota zostało ukończone w 124 WR przez imperialnych architektów,

którzy mieli zadanie zapewnienia Aerdom umocnionej placówki na Morzu Lazurowym. Królestwo Aerdu było już bogatym i rozległym krajem i duża część tego bogactwa była mierzona w ilości bydła i zbóż, a ponieważ powiedziane jest, że wojska maszerują na własnych żołądkach, żołnierze atakowali mocno i dobrze się bronili. Długie i wymagające kampanie wymagały wiele dóbr z metalu, w szczególności broni. Pokłady rudy żelaza we właściwym królestwie, szczególnie rudy wysokiej jakości do produkcji broni nie były duże, z wyjątkiem ostatnich złóż na Klifach Mew. Kiedy Aerdownie podbili Flanów w miejscu, które później zostało Południową Prowincją, odkryli, że na Żelaznych Wzgórzach znajdują się bogate i względnie łatwo dostępne pokłady rudy, jednakże oprócz innych niebezpieczeństw, jakie tam zastali, Aerdownie odkryli, że wzgórza były już zamieszkane i musieli zmierzyć się z ich suelskimi mieszkańcami.

Aerdownie zawsze byli mądrzejsi w kontaktach z dobrymi nieлюдźmi niż ich suelscy przeciwnicy i wkrótce po zapewnieniu o obopólnej autonomii i współpracy, utworzyli przymierze z krasnoludami ze wzgórz. Następnie Aerdownie wysłali geologów do południowej Ahlissy i rozpoczęli kopanie na północnych wzgórzach. Suelowie, którzy bacznie przyglądali się tym poczynaniom, odebrali to jako wrogie działanie i zebrali siły, aby rozprawić się z najeźdźcami. Po serii krwawych potyczek, kluczowe okazało się oblężenie i spalenie suelskiego miasta portowego, a cały region dostał się w ręce Aerdownów. W pobliżu spalonego miasta została zbudowana placówka, która miała przyjmować dostawy z aerdyjskich statków.

Imperialni architekci wysłani, żeby ufortyfikować port w imieniu Malachitowego Tronu, szybko przekonali się o potencjale owej placówki i otaczającego ją terenu. Umocnienia zbudowano we współpracy z imperialnymi górnikami i inżynierami, którzy przy pomocy krasnoludów wykonali prace wykopaliskowe. Ci doskonali budowniczowie postawili sobie za zadanie zbudowanie miasta odpowiadającego planom Wielkiego Królestwa co do tego regionu. Wykonanie tego miało zająć dziesięciolecia. Aerdownie nie tylko chcieli bazy operacyjnej, z której można by odkrywać zasoby półwyspu, ale także szczerze pragnęli umocnić port, gdzie przez cały rok mogłaby stacjonować flota Morza Lazurowego. W tym czasie Aerdownie kontrolowali już Morze Gearnata i chcieli mieć dostęp do zachodnich portów Morza Lazurowego.

Żelazne Wrota stały się bardziej niepodległe pod rządami dekadentckiego i zaniedbującego swe obowiązki Domu Rax. Lord Burmistrz miasta, którego bezpośrednio wybierano w Rauxes z Malachitowego Tronu, był uważany za równego księżętowi i władał dużą siłą. Chociaż technicznie było wasalem herzoga Południowej Prowincji, miasto miało w rzeczywistości możliwość samodzielnego decydowania

o własnych sprawach. Pieniądze z podatków z tych południowych prowincji ostatecznie kończyły w kufarach Zelaradtonu, którym ówczesnie władał oświecony Dom Cranden.

Zamęt pomiędzy Koronami przerwał panowanie Domu Rax na Malachitowym Tronie. Jasne było to, że lord burmistrz Żelaznych Wrót, podobnie jak wielu jego odpowiedników z południa, czynnie popierał władzę Raxów. Oficjalne przejście tronu przez Ivida I z Domu Naelax poprzedziło ostateczny rozłam. Całe południe, łącznie z Żelaznymi Wrotami, wymówiło mu posłuszeństwo.

Długotrwałe naciski na Południową Prowincję, aby zmusić do posłuszeństwa południowe wasalstwa, zmusiła Damalinora z Naelax, nowego herzoga mianowanego przez Ivida, do próby zdławienia rebelii przy pomocy niesławnego już czynu. W 446 WR, lord burmistrz Żelaznych Wrót prosił o audiencję w Zelaradtonie i przyjął zaproszenie, żeby odwiedzić pałac herzoga. Gdy przyjechał ze swoimi towarzyszami, zostali uwięzieni i zamęczeni na śmierć ku uciesze nadkróla. Ich szczątki można było oglądać tygodniami w Ogrodzie Zdrajców w Rauxes. Mieszkańcy Żelaznych Wrót tak przejęli się śmiercią burmistrza, że miasto zbuntowało się przeciwko herzogowi i nadkrólowi. W Południowej Prowincji wybuchła wojna domowa i chaos. Garnizony i urzędy aerdyjskie zostały usunięte z większości obszaru do 447, kiedy to jedynie centrum Południowej Prowincji, region zwany Ahlissą został we władaniu imperium.

W odpowiedzi Herzog Damalinor ogłosił wojnę przeciwko rebeliantom. Uznał Żelazne Wrota za kluczowy punkt rebelii. Zwołał armię złożoną z setek swych wasali i krewnych (z których większość nie posiadała ziemi) i jako nagrodę, ofiarował im po kawałku zdobytych krain. Ci tak zwani „samodzielni” sprawili, że mające nastąpić oblężenie Żelaznych Wrót nazwano Bitwą Tysiąca Sztandarów. Jednakże siła armii została ograniczona przez własny sukces królestwa polegający na wybudowaniu miasta fortecy. Żelazne Wrota było nie do zdobycia. Zaprojektowane tak, aby mogło wytrzymać oblężenie i odeprzeć napastników jak żadne inne miasto. Dowódcy Herzoga nie zdołali szybko zdobyć miasta, a Siły Ekspedycyjne Prowincji zostały wyróżnione przez połączoną armię ludzi, elfów i krasnoludów. Napastnicy, którzy przyżyli, zostali zagnani na wzgórza i wytropieni w ciągu kilku następnych tygodni.

Więść o udanej obronie Żelaznych Wzgórz rozniósła się szybko i w mieście zwołano wielkie zebranie przedstawicieli różnych innych zbuntowanych krain będących niegdyś częścią rozległej Południowej Prowincji. Żelazne Wzgórza, Onnwal, Idee, Sunndi i Lordostwo Wysp, w obecności ambasadorów Nyrondu i szlachetnych krasnoludów z Glorioli, Pogórza Hestmarku i Żelaznych Wzgórz, ogłosiły niezależność do

Wielkiego Królestwa. Następnie Żelazne Wrota, Onnwal i Idee w końcu 447 WR utworzyły Żelazną Ligę. Żelazne Wrota stały się główną siedzibą sojuszu, przyjmującą ambasadorów pozostałych państw. Do Żelaznej Ligi prędko przyłączyło się w 448 Lordostwo Wysp i w końcu, w 455, hrabstwo Sunndi.

Żelazna Liga odniosła wiele sukcesów w powstrzymaniu swych wrogów z Wielkiego Królestwa, wykorzystując szpiegów i podstępny, aby oprzeć się wysiłkom wszystkich herzogów zmierzających przez ponad stulecie do ponownego włączenia jej do królestwa. W połowie lat 550, kuzynowie nadkróla znani jako Chelorowie otrzymali władzę nad Południową Prowincją i przez trzydzieści lat bezskutecznie próbowali odbić te bogate obszary. W 579 WR Żelazne Przymierze rozrosło się, włączając Almor i razem z sojusznikami z Nyrondu zostało nazwane Żółtą Ligą. Po tym fakcie nastąpiła seria bitew morskich w Zatoce Relmor, ale do końca 580 WR Ividowi V udało się osiągnąć pośrednie zwycięstwo przeciwko rebeliantom, powstrzymując ich dalszą ekspansję i doprowadzając do pata między armiami.

Żelazne Wrota nie ucierpiały zbyt wiele z powodu Wojen o Greyhawk, do momentu gdy na południu pojawił się nowy wróg. Szkarłatne Bractwo i jego agenci sięgnęli po władzę w trzech państwach członkowskich Żelaznej Ligi, ale stary Cobb Darg udowodnił, że wyprzedza ich o krok i zapobiegł takiemu obrotowi spraw w Żelaznych Wrotach. Lordostwo Wysp i jego nowy lord zadeklarowali poparcie dla Szkarłatnego Bractwa zimą 583-584, a Żelazne Wrota zareagowały z odrazą na poczynania byłego

sojusznika. Poczynania te obejmowały najazdy na porty Żelaznej Ligi i pomoc w konsekwentnej izolacji Żelaznych Wrót przez zablokowanie miasta. Flota miasta znacznie ucierpiała z ich rąk i ma teraz rozkazy natychmiastowego ataku statków Lordostwa, kiedy tylko znajdą się w ich zasięgu.

Żelazne Wrota znajdowały się pod oblężeniem do końca 586 WR, kiedy Szkarłatne Bractwo poniosło porażkę w Onnwalu i Idee, które uniemożliwiły utrzymanie oblężenia wokół miasta. Obecnie Żelazne Wrota starają się odbudować sojusz. W 590 WR Cobb Darg udzielił poparcia ruchowi wyzwolenia w Onnwalu, ale teraz naciskany jest, żeby bezpośrednio interweniować w celu przejścia Scantu. Żelazne Wrota utrzymują bliskie stosunki z Krasnoludzkim Królem Holgi Hirsute z Żelaznych Wzgórz, który nie cierpi Ahlissy, jak i z nowym elfim królem Sunndi, który wciąż obiecuje poparcie dla Żelaznych Wrót i pozostaje ich największym sprzymierzeńcem.

Konflikty oraz intrygi: Handel i komunikacja między Żelaznymi Wrotami a Ahlissą są bardzo wymuszone. Dociekliwe plotki mówią, że Cobb Drag skrywa tajemnice dotyczącą swego pochodzenia. Agenci Żelaznych Wrót pozostają w kontakcie z pomniejszych Lordostwa Wysp, którzy są wciąż lojalni wobec Żelaznej Ligi. Diuk Coriell z Onnwalu występuje w Żelaznych Wrotach jako ambasador Jiana Destrona, Drag nie ufa temu człowiekowi. Trzewia Żelaznych Wrót składają się z wielu poziomów podziemnego miasta, które obecnie mieści setki mieszkańców. Tutaj niewielki transport do Mittrik w Velunie utrzymywany jest za pośrednictwem magicznego portalu.

ROZDZIAŁ 5: GEOGRAFIA FLANAESS

LASY

Adri, Las: Ten rozległy, pradawny las z drzewami o szerokich liściach pełen jest zwierzyny i dobrego drewna. Od momentu założenia Wielkiego Królestwa skurczył się niemal o połowę z powodu karczunku pod uprawę, pożarów, budowy osad i wyrębu drewna. Zasoby lasu Adri to drewno na budowę statków, domów, do wyrobu mebli i broni. Dzikie zwierzęta, na które poluje się dla skór i pożywienia oraz owoce i orzechy, a także ryby z rzeki Harfy. Za wyjątkiem Innspa, jedyną wartą tu uwagi osadą jest Elversford (pop. 1000), na wschodnim brzegu Harfy, jakieś sto trzydzieści kilometrów w kierunku wschód-południowy wschód od Innspa. Uzbrojeni mieszkańcy lasów, którym przewodzą tropiciele, opierają się atakom z Ahlissy i Północnego Królestwa. Istnieje tu z pół tuzina wierzeń druidzkich, a przede wszystkim czci się Obad-Haia pod przewodnictwem Arcydruidki Immonary (N kobieta człowiek Drd13 Obad-Haia). Kult Ehlony wspiera tropicieli i jest bardzo wojowniczy. Sądzi się, że w sercu Adri, w niebezpiecznym miejscu zwanym Zimnym Lasem, znajduje się legendarne starożytne miasto elfów. Zaden elf nie odważy się tam pójść, ani nie pozwoli nikomu, aby to zrobił.

Amedio, Dżungla: Amedio to rozległy tropikalny las deszczowy zajmujący więcej niż 300 lig na południu. Zamieszkują go plemiona dzikich ludzi (Suelów i Olmów), a oprócz nich są tam groźne zwierzęta, ludożercze potwory, inteligentne małpy i nawiedzone ruiny. Dżungla stanowi również dom dla wielu mięsożernych i trujących roślin, które posiadają potężne właściwości lecznicze i magiczne.

Burnealny, Las: Las Burnealny rozciąga się na setki kilometrów, od wybrzeża oceanu Dramidj do bagnisk Czarnego Wzrosowiska. Ta rozległa kraina sosen i jodeł stanowi schronienie dla wielkiego północnego losia, jelenia olbrzymiego i innej zwierzyny, co kusi Wilczych i Tygrysiich Nomadów, aby tu polować. We wnętrzu lasu żyją mało znani dzicy Flanowie, nazywający się Uirtag i mieszkający w czasie krótkiego lata w szałasach z gałęzi, a podczas długiej i mroźnej zimy w ziemiankach. Kilka plemion Chakji na zachodnim skraju lasu handluje z Tygrysimi Nomadami i mieszkańcami Krainy Czarnego Lodu (zobacz Tygrysi Nomadzi).

Celadon, Las: Las Celadon leży w obrębie Nyrondu i Księstwa Urnst, ale żadne z tych państw nie rości

sobie do niego pretensji. Diuk Karll cieszy się dużą przyjaźnią zasadniczo pokojowych elfów i leśnych ludzi z zachodniej części lasu, a południowo-zachodni Urnst otrzymuje dużą pomoc ze strony celadońskich tropicieli, głównie ludzi i półelfów wyszkolonych w Odanych Sosnach, jedynej znanej „zorganizowanej” szkole tropicieli we Flanaess. Obecnie jednak sytuacja w Nyrondzie ociera się o wojnę domową. Poprzedni baron Woodwych prowadził tu duży wyrąb drewna, co wywołało antynyrondzką rebelię. Nowy król dał nadzieję leśnemu ludowi, ale nowa baronessa wydaje się być tak samo bezlitosna jak jej poprzednik.

Rosną tu potężne dęby i wiązy, między którymi żyją drzewce, leśne elfy i podobne istoty. Ludzie te bronią żywych drzew przed wycinaniem. Ludzie i elfy, które handlują ze światem zewnętrznym, to zasadniczo zielarze. Maść *Keoghtoma* podobno wytwarzana jest z istniejących tu składników. W 571 WR zachodnią połowę lasu zniszczył wielki pożar tajemniczego pochodzenia.

Cętkowany Las: Ten niewielki obszar leśny jest głównym źródłem drewna dla Furyondy, która ekstensywnie go eksploatuje. Ścina się tu regularnie dobrej jakości ipp, yarprick i brązowe drzewo, a zwierzyna jest wciąż dosyć obfita. Niegdyś grasowały tu bugbeary, ale nie widziano ich już od dekady, odkąd tropiciele, rycerze i miejscowi milicjanci nie urządzili na nie bezlitosnego polowania. Jedynymi prawdziwymi zagrożeniami są tu czarne niedźwiedzie, dzikie psy, jadowite węże i olbrzymie jeżozwierze. Statki płynące *Velverdyvą* często zatrzymują się na noc w małych przybrzeżnych wioskach w lesie, jeśli nie płyną do portu Kisail w górze rzeki.

Czarnolas: Ten wiecznie zielony las znajduje się w państwie Lodowych Barbarzyńców. Jest to niebezpieczny obszar, ponieważ zimowe wilki polują w jego zachodniej części. Czarne jodły nie są wysokie, ale jak na swój rozmiar mają grube pnie. Ich gałęzie są świetnymi drzewcami do strzał, a drewno ścięte w środku zimy na skutek nacierania gorącym tłuszczem przybiera kolor głębokiej błyszczącej czerni. Barbarzyńcy bardzo je sobie cenią i nie chcą go eksportować.

Droga Drewna, Las: Ten długi las oddziela Ratik od Mroźnych Barbarzyńców i na podstawie umowy obie krainy posiadają równe części. Składa się z rozległych odcinków sosen i jodeł, rosnących w cieniu Gór Gryfich. Drzewa te są wykorzystywane do budowy statków, a las ten jest również dobrym źródłem pożywienia.

Głogowy Las: Ten duży, gęsty las rośnie na równinach między Sztandarowymi Wzgórzami a południowymi Yatilami. Niegdyś porastał on nawet zbocza Yatili, ale podnóża gór i północne niziny stulecia temu stały się terenami rolniczymi. Na jego południowo-wschodniej granicy leży Thornward. Rośnie tu mnóstwo drzew yarprick, popularnie nazywanych sztyletowymi cierniami. Jadalne „orzechy” yarprick, wewnętrzna część małego owocu, są pożywne i można je jeść w całości lub zmielić do posiłku. Sprzedawane są

w Ket, Perrenlandii i w państwach bakluńskich. Na podróźnych czyhają tu dziwni, źli nie ludzie i straszne potwory. Las przecina jedyna główna droga, patrolowana przez żołnierzy ketyckich i strzeżona zarówno przed obcymi żołnierzami, jak i drapieżcami.

Fellreev, Las: Do całego rozległego obszaru porośniętego brzoźami i karłowatymi dębami rości sobie pretensje Iuz, ale nie ma on tu wiele władzy. Od czasów Wojen o Greyhawk większa część lasu władana jest przez klan elfów leśnych sprzymierzonych z uchodźcami Reyhu. Obecna jest tu także znacząca liczba nieumarłych, którym podobno przewodzi zbiegły Hierarcha Rogatej Społeczności. Iuz niewiele zyskuje, przysyłając tu zwyczajnych żołnierzy, więc wykorzystuje Fellreev jako teren polowań dla swoich wyszkolonych potworów.

Forlorn, Las: Las Forlorn to wiecznie zielony teren leśny okazałych rozmiarów, na południe od Morza Lodu. Jego zachodnia krawędź wyznacza granicę należących do Iuza „Pustkowi”. Las ów pełen jest strasznych potworów, ale jest w nim również kilka nadbrzeżnych osad Wędrowców Pustkowi.

Gamboge, Las: Pradawny, gęsty las Gamboge leży między Nyronem a Pale, jednak nie należy do żadnego z nich. Pośród drzew brązowych, dębów, wiązów i rogaczników żyją tu tysiące ludzi, gnomów oraz leśnych i wysokich elfów. Górskie ogry i hobgobliny napadają na leśne osady i leżące za lasem równiny. Mimo swych niebezpieczeństw, Gamboge jest dosyć spokojnym miejscem, gdzie można handlować drewnem, owocami, orzechami lub bulwami z Nyronem czy rzadziej z Pale.

Gęstwiny: Ten niewielki obszar leśny na północ od Kanionu Szczeliny ma roślinność tak gęstą jak dzungla. Pomieszkują tu liczni ludzie i półelfi bandyci, opierający się Iuzowi, który rozkazał zniszczenie ich schronienia. Siły Iuza próbowały potraktować gęszcz siekierami i ogniem, ale bez rezultatu. Mówi się, że obszar ten jest chroniony przez czarodziejów i kapłanów.

Górny Las: Niewielki Las Górny leży wzdłuż wybrzeża Solnoru między Marchią Kości i Ratikiem. Jego sosny były kiedyś cenionym materiałem do budowy statków. Będący miejscem wielkiego ratikańskiego zwycięstwa nad orkami z Marchii Kości (578 WR), las został częściowo zniszczony na skutek pożarów wywołanych przez nie ludzi (584-585 WR). Ponownie jest sceną walk między Ratikiem na północy a orkami i gnollami na południu.

Hraak, Las: Hraak to las sosnowo-jodłowy graniczący z Górą Skrzyżnymi na północ od Przelączy Hraak. Sosny wykorzystywane są przez lud Kamiennej Twierdzy na opał, do budowy pułapek, a cały las jako teren polowań. Żyją tu wojowniczy Leśni Ludzie (plemię Coltenów będące obecnie częścią Kamiennej Twierdzy). W jego gęstwinach żyją wielkie niedźwiedzie i wilki, a także niespodziewanie duża liczba białych smoków.

Iglasta Puszcza: Ów iglasty las oddziela ziemie Mroźnych i Śnieżnych Barbarzyńców. Jego wysokie sosny

wykorzystywane są przez oba ludy na maszty i reje statków. Podobno grasują tu mgielne wilki, odwodzące podróźnych z dala od niebezpiecznych, pradawnych suelskich ruin.

Kościany Las: Niegdyś znany jako Las Thel (źródło w jego obrębie stanowi wysunięty najbardziej na północ odcinek rzeki Thelley), ten mały las łączy dzisiejsze Księstwo Rel Deven i Ahlissy w Zjednoczonym Królestwie Ahlissy. W latach 583-588 WR zmienił on niespodziewanie swój charakter, a drzewa przybrały kościanopodobną postać. Natychmiast zaczęto podejrzewać działanie nieczystej magii i większość mieszkańców uciekła do miasta Rel Deven. Od tej pory miejsce zyskało nieprzyjemną reputację.

Las Topora: Las Topora rozciąga się wzdłuż rzeki Sheldomar. Jedna jego połowa leży w Księstwie Uleku, a druga w północno-zachodniej Keolandii. Las Topora znany jest jako kraina elfów, w dużym stopniu nietknięta przez suelsko-oeridyjską inwazję Flanaess. Żyją tu jednorozce, drzewce, atomies i grigi, a Keoici boją się ścinać drzewa dalej niż na peryferiach lasu.

Meno, Las: Ten dziewiczy las leży między ahlissyjskim księstwem dziedzicznym Naerie i Sunndi, ale nie jest częścią żadnej z tych ziem. Niegdyś należał do potężnego druida Sverdrasa Meno i wciąż jest schronieniem dla pradawnych drzewców, leśnych elfów i ciemnego ludu fejskiego, takiego jak springgany i szybcioszki, które nienawidzą ludzkości.

Nuther, Las: Do lasu Nuther rości sobie pretensje Pale, które broni go przed częstymi napadami z Tenh (sił Iuza i miejscowych Tenhan) i z Bandyckich Królestw (siły Iuza lub renegacki bandyci). Ludzie pragnący skryć się przed szpiegami Teokraty, długo nazywali to miejsce swym domem. Na jego północnych skrajach rosną drzewa phost, a nieświadomym podróźnym zagrażają ogry, ankhegi, gigantyczne żuki i mięsożerne rośliny.

Oyt, Las: Ten niewielki obszar leśny w obrębie Geofu w 584 WR został najechany przez nie ludzi i giganty i dopiero ataki Rycerzy Żwawości z Hochoch w 588 WR doprowadziły do krwawego zwycięstwa ludzkości. Zachodni kraniec lasu zamieszkuje pewna liczba dobrze bitnych leśnych elfów, ale są oni zaangażowani w poważny spór z kuzynami z Przyćmionej Puszczy. Las Oyt ma wiele drzew owocowych i jadalne grzyby.

Phost, Las: Fluorescencyjna poświata umierających drzew phost, unikalna dla tego lasu sprawia, że w nocy jest to nawiedzone miejsce. Obecnie jest to teren koszmarnych walk między siłami Iuza, Tenh, Pale i różnych bandyckich oddziałów z państwa Iuza.

Ponury Las: Ten duży las rozciąga się przez południowe prowincje Keolandii, akurat na północ od Bagn Hool. Nakaz królewski przyznaje władzę nad większością tego obszaru elfom, które zarządzają nim i chronią w imieniu korony. Próbuje się go oczyścić ze złych stworzeń, ale próby te jak dotąd speszają na niczym. Napastnicy z Morskich Książąt i nie ludzie z Bagn Hool wykorzystują ów

las, aby atakować południową Keolandię. Elfy i królewskie garnizony zwalczają najeźdźców dużym kosztem. Las jest również domem Wielkiej Druidki doliny Sheldomar, Reynard Yargrove (N kobieta człowiek Drd14 Obad-Haia), która wspiera elfy.

Przycmiona Puszcza: Ogromne, stare drzewa tego lasu są tak rozłożyste i mają tak wiele liści, że podłoże u ich stóp jest zaciemnione nawet podczas najśnieźniejszych dni. Na zachód o Javan podobno mieszkają *olve*, ale cały pozostały obszar zamieszkały jest przez nieludzi i straszne stworzenia takie jak ohydne robale i wolne cienie. Marchia Gran uważa, że zachodni kraniec tego lasu należy do niej.

Rieu, Las: Las ten całkowicie leży w północnym Sunndi. Jego potężne drzewa ipp rozciągają się między Pustymi Wyżynami i podnóżami Glorioli. Jest dobrze patrolowany i strzeżony przez szare elfy i wielu strażników, w razie gdyby Ahlissa kiedykolwiek zaatakowała przez Szare Zalewisko. Był on miejscem dwóch poważnych bitew w 577 (nieudana inwazja Południowej Prowincji) i w 583 WR (wyzwolenie Sunndi przez Ossona).

Rogaty Bór: Rogaty Bór, niegdyś ulubiony teren polowań możnych z Geoffu, teraz pełen jest dzikich potworów. Kiedy podczas Wojen o Greyhawk zaatakowały giganty i nieludzie, schronienia w ostępach leśnych szukali uciekinierzy. Ci, chętni do życia podług ścisłego zbioru zasad koła druidów znanego jako Ashmeet, zostali przyjęci. Inni dołączyli do sił leśnych elfów, ale większość z nich została zabita przez przerażające potwory i złych najeźdźców. Las ten jest nazwany od rosnących tu cennych rogaczników.

Sękata Puszcza: Części Sękatej Puszczy należą do Celene, Dyvers, Verboboncu i Greyhawk. Las jest domem tysięcy leśnych ludzi, leśnych elfów i gnomów. W jego obrębie skrywa się enklawa ogrów, gnolli i orków (Czarny Cień), a pładrujące orki z Pomarj corocznie próbują wykorzystać puszcę jako osłonę dla okazałych ataków oskrzydlających przeciwko Narwell i Safeton. Furyondzkie Zielone Kabaty to około 40 tropicieli, którzy strzegą północnej części puszczy z małego rzeczno-portu, Stalmaer, u zbiegu rzek Att i Velverdyvy. Ponadto ponad dwustu Tropicieli Sękatej Puszczy patroluje cały las, strzegąc go od zła. Leśny lud i jego druidzcy sprzymierzeńcy przeciwni są zamiarom osadników i żołnierzy z Greyhawk, obawiając się, że cały las może zostać wycięty na budowę farm i dla drewna.

Srebrny Las: Ów mały las w Księstwie Uleku zamieszkały jest przez wiele leśnych elfów. Podobno elfy pielęgnują tu szczególnie drzewa tak, że przybierają one szczególne formy, są wolne od chorób i wydzielają sok stanowiący podstawę poszukiwanego elfiego pitnego miodu.

Suss, Las: W miejscu gdzie Uwiędły Las dociera do rzeki Klejnot, w pobliżu miasta Courwood, staje się on lasem Suss. To ciemny i ponury las wypełniony cierniami, głógiem, dziką różą i innymi zaroślami. Jego masywne drzewa są czarne ze starości i wygląda na to,



Tropiciele z Sękatej Puszczy na polowaniu

że są niebezpieczne dla przechodzących pod nimi. Zachodni koniec lasu w pobliżu podnóży Lortmili jest otwarty i czysty, ale wschód rzeki Klejnot to zakazane miejsce. Tę część Suss zamieszkuje wiele nieludzi, głównie orków i goblinów spokrewnionych ze swoimi pobratymcami w Pomarj, podobnie jak paszczaki, ettercapy i jeszcze dziwniejsze stworzenia. Legendy twierdzą, że znajduje się tu zaginione miasto Dawnych Suelów, ale z powodu niebezpieczeństwa niewielu wystarcza odwagi na potwierdzenie tych pogłosek.

Udgru, Las: Ten obszar leśny jest całkiem rozległy i bardzo gęsty. Pelen jest zwierzyny, ale potwory z Yatili i renegaci z Tusmitu i Ekbiru czyhają na nieostrożnych intruzów. Żółtawe drzewo galda rośnie tu obficie, a jego słony owoc jest głównym pokarmem w północnym Ekbirze i Tusmie, a także Tygryskich Nomadów.

Uwiędły Las: Rozmiary Uwiędłego Lasu są oczywiste dla obserwatora, bo rośnie do imponującej wysokości. Drzewa ipt osiągną wysokość 30 metrów i większą, a potężne drzewa roan są jeszcze wyższe. Nawet drzewa świętojańskie, czarny bez i klony osiągną tu niezwykle rozmiary, tak więc cały las jest naprawdę potężny. Pretensje do całego lasu rości sobie Celene, ale kontroluje jedynie część na zachód od rzeki Klejnot. Mieszka tu wielu twardych leśnych ludzi, podobnie jak uchodźcy z miast Dzikiego Wybrzeża zajętych przez nieludzi z Pomarj.

Vesve, Las: Największy las liściasty na całym Flanaess to Las Vesve (lub Wysoki), kluczowy dla równowagi sił na północy. Iuz nie zamierza oddać nad nim władzy, a Furyonda i Wysoki Lud wspomagają tych jego mieszkańców, którzy walczą z siłami zła. Żyje tu prawie dwadzieścia tysięcy mieszkańców, a ich szeregi zapełniły się dobrodusznymi ludźmi, chcącymi oddać życie za powstrzymanie potwornych zbrodni Iuza. Ludzie ci są wspierani przez leśne i wysokie elfy, których liczba wynosi więcej niż trzysta tysięcy. Siły te wspiera około sześć tysięcy gnomów i trzy tysiące niziołków. Dodatkowo, spokojne północno-zachodnie ostępy lasu zamieszkuje około ośmiuset zwierzoludzi.

Traktat z Greyhawk nie ustalił jasných granic w obrębie lasu Vesve. W związku z tym przez większość ostatniej dekady toczyła się tu wojna. Elfy obecnie rządzą zachodnimi i południowo-zachodnimi lasami, natomiast ziemie północno-wschodnie są kontrolowane przez Iuza. Obszary między tymi terenami nie należą do nikogo, będąc niewiele więcej niż zalesionymi miejscami zabójczych potyczek, zamieszkanymi przez bandy nieludzi, tak samo zdolne do napaści na siły Iuza jak do mordowania swych zwykłych wrogów.

Las ów posiada liczne zasoby, takie jak różnorodne gatunki doskonałego drewna, żywice służące do uodporniania na wodę, środki odkażające, konserwujące i lecznicze jagody oraz zioła. Zasoby te są kluczowe dla stabilności gospodarczej Wysokiego Ludu, Furyondy i Veluny. Państwa te, z pomocą Rycerzy Jelenia, wspie-

rają miejscowych nieludzi i ludzkich mieszkańców lasu, dostarczając siły ludzkie oraz okazyjne fundusze.

Wielki Bór: Wysokie drzewa liściaste i splątane poszycie Wielkiego Boru były niegdyś rajem dla uciekinierów od zła Wielkiego Królestwa. Nieludzkie oddziały wysyłane tu przeciwko sprytnym rebeliantom nie odnosiły sukcesów. Dysydenci chcieli stworzyć swój rząd, ale ahlissyjski Nadkról Xavener, który rości sobie pretensję do tych ziem (nazywając je marchią Ahlissy), z pewnością na to nie pozwoli. Najsilniejszymi mieszkańcami lasu są leśne elfy, które stronią od obcych. Ludzie obecnie handlują z Rel Astrą, jako że stosunek Lorda Draxa zmienił się ostatnio, ale w razie ponownego ataku mogą zinfiltrować obce siły i wywieść je na manowce.

Żelazny Las: Leżący na zachodnich ziemiach Verbo-boncu Żelazny Las to okryty mgłą zbiór drzew roan, yarpick i ipp, podobno nawiedzony przez wilkołaki. Istnieje tu szlak handlowy zmierzający tu z Verbo-boncu do Devarnish, ale większość kupców woli podróżować rzeką niż wkraczać do lasu.

GÓRY

Drapacze: Drapacze to południowe ramię Gór Gryfich, nazwane tak ponieważ ich ostre wierzchołki wydają się drapać niebiosy. Południowy kraniec tych gór staje się Krzemieniami Wzgórzami w Nyrondzie. Drapacze są domostwem dla wielu orków, goblinów, gigantów i innych strasznych stworzeń, jednak enklawy krasnoludów wydobywają z tych szczytów bogactwa i strzegą przełęczy i dolin przed poważniejszymi napadami na Ratik.

Gloriole: Chociaż nie tak masywne jak większość łańcuchów górskich Flanaess, Gloriole są najwyższymi szczytami w promieniu setek kilometrów, widocznymi zarówno ze stolicy Ahlissy jak i Sunndi. Szczyty te są domostwem na wół-niepodległego królestwa krasnoludów ściśle sprzymierzonego z Sunndi i Żelazną Ligą. Mimo ogólnej niechęci wobec elfów, dumni *dwur* z Glorioli uważają, że największym zagrożeniem jest Ahlissa. Na niższych partiach zboczy żyją ludzie, gnomy i niziołki.

Góry Kryształowych Mgieł: Kryształowe Mgły to najwyższe szczyty Flanaess, masywna środkowa część łańcucha, który oddziela Flanaess od reszty Oeriku. Pośród szczytów i dolin Kryształowych Mgieł mieszkają giganci, ogry, orki, gobliny i inne potwory. Można tu także znaleźć cenne metale i klejnoty, wydobywane przez uzbrojone górskie krasnoludy, które handlują z ludźmi po obu stronach łańcucha. Źródłem rzeki Davish jest dziwny, gargantuiczny lodowiec w miejscu gdzie Joteny spotykają się z Kryształowymi Mglami.

Góry Gryfie: Jak wskazuje nazwa góry te są domem gryfów i innych potworów, szczególnie gigantów i ogrów. Gryfy niemal zupełnie odgradzają Półwysep Thillonryjski od innych ziem. Nie sprzyjają cywilizacji, chociaż znajdują się tu cenne minerały, tu i ówdzie pojawiają się też ludzie i krasnoludy. Legendy opowiadają o prze-

pięknej krainie znajdującej się w środku tych gór, gdzie budynki mają dachy ze szlachetnych metali, a klejnoty walają się po ziemi. Bardziej wiarygodne są doniesienia o gigantycznym mieście orków leżącym gdzieś pod ziemią, w pobliżu Kamiennej Twierdzy.

Joteny: Joteny to największe wierzchołki cyklopiego łańcucha Kryształowych Mgieł. Nazwa wywodzi się od starego słowa oznaczającego „giganci”, ponieważ są domem wielu antagonistycznych plemion ogrów, wyżywnych gigantów i ich większych krewniaków. Południowe zbocza są dobrze patrolowane przez yeomańskich włóczników sprzymierzonych z oddziałami krasnoludów. Na północy wciąż toczą się walki między siłami Sterichu i złymi gigantami.

Lortmil, Góry: Ten niski łańcuch gór z wiekiem zamieniających się we wzgórze, jest domem wielu krasnoludów, gnomów i niebojących się ryzyka niziołków, podobnie jak uskrzydłonego ludu i rozrzuconych ludzkich enklaw. Dobre ludy współpracowały prawie stulecie temu, żeby wyrzucić z Lortmili większość nie ludzi i wściekłych potworów, a małe ludy często występują w sąsiednich państwach. W Lortmilach znajdują się pokłady najcenniejszych klejnotów i szlachetnych metali. Przywódcy klanów krasnoludzkich są znani z posiadania bogactw równych książętom i często zwracają się do nich o pomoc emisariusze innych państw. Krasnoludy są znane z obojętności na takie wysiłki, a wyjątkiem są ich krewniacy z Księstwa dziedzicznego Uleku.

Łańcuch Ostróg: Te niewielkie ramie Yatili oddziela Perrenlandię z krain wschodu. Wielka dolina (Splyw Quag) oznacza jego południowy kraniec. Szczyty te mają pewne cenne minerały, ale niewielu je wydobywa. Perreńscy zajmują większość dolin i niższe zbocza. Społeczności tę tworzą kanton Clatsprugen.

Piekielne Piece: W przeciwieństwie do Kryształowych Mgieł na północy, wśród Piekielnych Pieców znajduje się wiele czynnych wulkanów, podobno zapalonych podczas Deszczu Bezbarwnego Ognia. Szczyty te są trafnie opisane jako siedlisko zła, zdradziecki krajobraz, który jest jeszcze gorszy z powodu znajdujących się tu gigantów i kochających ogień wynaturzeń. Strome ściany Piekielnych Pieców są znane z posiadania wielu wejść do Podmroku. Dobrą stroną Piekielnych Pieców jest to, że chronią Flanaess od horrorów Morza Pyłu na zachodzie. Legendarne Przejście Slerotina, prosty tunel wiodący z Yeomanry do spopielenych pustkowi, zostało tu niedawno odkryte i jest (powoli) eksplorowane.

Skrzące Góry: Przykryte śniegiem Skrzące Góry są grzbietem Półwyspu Thilloryńskiego. Ich niższe tereny są z trudnością uprawiane przez ludzi, natomiast środkowe przestrzenie zamieszkują giganty, ogry, trole i inne potwory. Potwory są mniej liczne dalej na wschód, jednak z wysokości spływają zamarzające mgły, grożąc podróżnym. Sądzi się, że góry te nie posiadają wielu cennych rud czy klejnotów.

Sulhaut, Góry: Łańcuch ten oddziela Suche Stepy od mrocznego Morza Pyłu, biegnąc na zachód od łańcucha Kryształowych Mgieł-Piekielnych Pieców. Istnieją doniesienia o drowach widzianych we wschodniej części tego pasma, gdzie podobno znajduje się kręty system podziemnych przejść. Jedno pradawne przejście łączy Suche Stepy z Morzem Pyłu. Sądzi się, że wiele razy było one polem bitew podczas wielkich wojen tysiąc lat temu.

Ulsprue: Ta niewielka odnoga Kryształowych Mgieł zmierza na północ na Równiny Paynimów, obejmując Ull (od którego nazwano te szczyty). Łańcuch ma złą sławę z powodu swych ogrów, innych potworów, wysoko mieszkających nomadów i członków plemion, którzy od tych pierwszych są niewiele bardziej wiarygodni i przyjaźni.

Yatil, Góry: Te wielkie góry są niemal niemożliwe do przekroczenia przez wiele lig na zachód i wschód od jeziora Quag. Można tu spotkać liczne orki, ogry, gigantów i straszne potwory, nawet smoki, chociaż rzadziej niż w górach na południu. Twardzi nie ludzie i ludzcy górale zaciekle bronią swoich kopalni i górskich terytoriów, ponieważ Yatile są całkiem bogate w pokłady rud i klejnotów. Górnikom (szczególnie krasnoludom) pomagają w ich pracy dziwne tunelowe stworzenia. Yatile mają sporo opowieści o „zaginionych magicznych skarbach”, z których większość jest niewiarygodna. Niektóre jednak są warte uwagi ze względu na to, że wspominają o pradawnych siedzibach elfów. Trudne przejście łączy Perrenlandię i Ket.

Zaporowe Wierchy: Łańcuch ten wznosi się z południowych Sztandarowych Wzgórz Ketu i zmierza dalej na południowy zachód aż do spotkania z Kryształowymi Mgłami. Jest tu ukryta Dolina Maga, a dodatkowo góry te mają złą sławę z powodu swoich dziwnych mieszkańców. W Zaporowych Wierchach znajdują się skryte twierdze pewnych klanów krasnoludów, ponieważ góry te są pełne cennych minerałów i klejnotów, jak również gigantów i nie ludzi.

WZGÓRZA

Abbor-Alz: Skaliste, granitowe wzgórze otaczające Jaskrawą Pustynię znane są jako Abbor-Alz. Na zachodzie wyżyny te są właściwie małym pasmem górskim, łączącym się na północy ze Wzgórzami Kurhanów. Na zachodzie istnieją enklawy krasnoludów i gnomów, jednak wiele z nich porzuciło życie górnicze dla doskonalenia rzemiosła. Wzgórze południowego Urnst są bogate w klejnoty i dobra mineralne, podobnie jak w bandytów, manticory, wyverny i gorsze stworzenia. Wzgórzowy lud obszaru otaczającego Jaskrawą Pustynię powstrzymuje wszystkie wysiłki lepszego go poznania. Rzadkie giganty i ogry nie są tu bardzo niebezpieczne. Wiadomo, że wzgórzowi ludzie nienawidzą Rariego, żywo polują na jego wysłanników i ich zabijają.

Dobre Wzgórze: Ten łańcuch falistych wzgórz zamianuje wschodnie prowincje Keolandii i ciągnie się wzdłuż

rzeki Javan. Dobre Wzgórza są domem dla wielu gnomów i elfów, które uzyskują kolosalne bogactwo z kopań umiejscowionych na całych wzgórzach. Uciekały tu w 584 WR krasnoludy i ludzie ze Sterichu, ale wykorzystały Dobre Wzgórza i miasto Flen jedynie jako miejsce do przygotowania kontrataku, który w 588 wyzwolił ich ojczyznę.

Głowacze: Głowaczami nazywane są wzgórza na zachód od Żelaznych Wzgórz, które stanowią kregosłup Półwyspu Onnwal. Są domem małych grup Flanów, a dodatkowo żyje tu wiele krasnoludów i gnomów, których twierdzami upstrzony jest krajobraz. Wszyscy oni popierają rebelię w Onnwalu. Wzgórza te są bardziej poszarpane niż Żelazne Wzgórza, a ich zasoby mineralne przeważnie nie były wydobywane.

Granie Lor: Zachodni odcinek Lortmili kończy się Graniami Lor, zbiorowiskiem ostrych gran i wzgórz należących do Veluny, Bissel i Marchii Gran. Żyją tu gnomy i krasnoludy, zazwyczaj handlujące ze swoimi ludzkimi sąsiadami. Południowy odcinek łańcuch Yatili, za rzeką Fals na północy, czasami określanymi jest jako Północne Granie Lor. W rzeczywistości jest to część oddzielnego pasma kontrolowanego przez gnomy z Wysokiego Ludu.

Klify Mew: Przylądek ten, który podnosi się ostro w górę wokół portu Roland na wybrzeżu Solnoru, nazwany jest tak z powodu licznych morskich ptaków, które mają tu swoje gniazda. Wzgórza rozciągają się na ponad 150 kilometrów w głąb ładu, a rzeki Imeda i Mikar mają tu swoje źródła. Obszar ten był kiedyś, przez stulecia, bardzo eksploatowany przez krasnoludy, gnomy i Aerdów, co stworzyło tu labirynt jaskiń i tuneli. Drogi łączące niegdyś Roland z Rauxes są teraz rzadko używane, a ruch skierował się na południe do Ountsy i Rel Astry. Podobno głęboko pod ziemią, znajdują się tu mroczne rzeczy, takie jak świątynie pradawnych, strasznych kultów.

Kolczasty Grzbiet: Oddziela on półwysep Tilvanot od głównego ładu i jest wąskim pasmem wysokich wzgórz, które podobno pełne są minerałów, a z pewnością aż kipią od dzikich potworów. Groźba ze strony płazich potworów z Przepastnego Bagniska na północy, jaskiniowych goblinów Szkarłatnego Bractwa na południu lub miejscowych potworności sprawia, że Kolczasty Grzbiet jest rzadko przemierzany w którymkolwiek kierunku. Część Przepastnego Bagniska wypełnia wąwóz czy dolina w środku grzbietu.

Kopce Świt: Te perrenlandzkie wzgórza są siedliskiem potworów przybyłych z północnych Yatili, często odgradzających mieszkańców ufortyfikowanego miasta Exag od reszty kraju. Doniesienia mówią o znajdujących się tu dużych złożach minerałów, podobnie jak o wielu zaginionych skarbach i grobowcach, szczególnie w sąsiedztwie jeziora Quag. Większość z tych terenów należy do kantonu Hugelrote, ale znajdujące się tu enklawy krasnoludów nie lubią obcych.

Krzemiennie Wzgórza: Południowe ramię Drapaczy kończy się łukiem wzgórz, które długo wyznaczały

granicę między Nyrondem a Marchią Kości. Mieszkańcy Krzemiennych Wzgórz to obywatele Nyrondu bądź też autonomicznej luźnej konfederacji gnomich podziemnych twierdz dowodzonej przez gnomiego króla Warrena ap'Hillera. Cały łańcuch zamieszkuje prawie dwadzieścia tysięcy gnomów (te na zachodzie są wasalami Króla Lynwerda), żyjących w pokoju z jakimiś czterema tysiącami członków ludzkich plemion (nie będących niczymi wasalami) i z mniejszą liczbą krasnoludów i niziołków. Wzgórza często są najeżdżane przez nieludzkie bandy z Marchii Kości, a Ahlissa rości sobie pretensje do ich południowego skrawka. Leśne elfy z Gamboge są w przyjaznych stosunkach z gnomami i niziołkami z zalesionych wzgórz na zachodzie. Nyronnd czerpie dużą część swego bogactwa mineralnego z kopalń połączonych drogą z Womtham.

Małe Wzgórza: Małe Wzgórza we wschodnim Yeomanry są małe jedynie w porównaniu z potężnymi Jotenami, które nad nimi górują. Miasto Longspear, znajdujące się u wschodnich podnóży w pobliżu granicy z Keolandią, to aktywny ośrodek handlowy. Ludzie ze wzgórz i krasnoludy zaludniające te zbocza znani są z zaciętości w walce i przez stulecia byli zatrudniani w Keolandii jako najemnicy. Wielu walczyło w Sterichu, zabijając dziesiątki gigantów i nieludzi.

Nagie Kopce: Naruszone zębem czasu Nagie Kopce oddzielają Geoff od Sterichu i niegdyś należały do tego pierwszego. Same kopce nie są bogate w minerały i biorąc pod uwagę inwazję w 584 WR przez pochodzące z Kryształowych Mgieł potwory i giganty, jak również pozostałych tam po strasznej bitwie pod Gorną w 450 WR nieumarłych, można powiedzieć, że jedyną rzeczą jaką można tam znaleźć jest cierpienie. Na południowe wzgórza, do których od swego wyzwolenia rości pretensje Sterich, powróciło trochę gnomów i krasnoludów i obecnie walczą ze znajdującymi się na północy nieludźmi.

Pogórze Hestmarku: Te długie szerokie wzgórza tworzą barierę między wschodnim Sunndi i Morzem Aerdyskim. Ich nieprzystępność i surowość sprawiły, że przez stulecia były doskonałym schronieniem dla dysydentów z sąsiednich państw, szczególnie podczas grabieży nadkrólów Ivid. Odosobnienie to wzrosło po upadku Medegii, ponieważ ekspedycje na południe od rzeki Thelly stały się dla Aerdów zbyt kosztowne. Na wschód od tych wzgórz, wzdłuż wybrzeża leży niezależny port Dullstrand, który ma nieformalne przymierze z ludźmi i krasnoludami z tych wzgórz i wysyła towary do Sunndi.

Puste Pogórze: Ów łańcuch wzgórz wyznacza zachodnią granicę Sunndi, oddzielając je od dziedzicznego Księstwa Naerie w Ahlissie. Wzgórza zyskały swą nazwę z powodu eksploatacji, jaka miała tu miejsce przez wieki. Piękno i żyzność tych starych wzgórz w zupełności rekompensują brak mineralnych surowców. Wzgórza te są wciąż domem krasnoludów, gnomów i niziołków, które są wasalami korony Sunndi i bronią tej ziemi przed obcymi z bezli-

tosną zaciekłością, używając wielu istniejących tu tuneli do szpiegostwa i obrony.

Sepiowe Wyżyny: Do zachodniej i środkowej części tego obszaru, która dochodzi do jeziora Quag (kanionu Traft), rości sobie pretensje Perrenlandia. Wzgórza te są jednakże pełne rzezimieszków, myślących z Wilczych Nomadów, jaskiniowych niedźwiedzi, górskich lwów i pokażnej liczby orków z Iuzu. Można tu znaleźć pokłady minerałów, ale niewielu je tu wydobywa, z wyjątkiem zalesionego wschodu, gdzie tysiące gnomów dobrze broni się przed atakami Iuza.

Spizowe Wzgórza: Ów masyw, przez wieki zwany Spizowymi Wzgórzami, w środku Jaskrawej Pustyni jest mało znany. Obecny mieszkaniec regionu, Rary z Ket (zobacz Jaskrawe Ziemie), wybrał to miejsce zapewne z powodu wspaniałego widoku na pustynię, jaki się stąd rozciąga, a nie z powodu jakiejś specjalnej właściwości samych wzgórz. Rary oczyścił wzgórze z innych niebezpieczeństw niż jego ludzie i (jeśli dać wiarę plotkom) czarci pomagierzy.

Sztandarowe Wzgórza: Są to podnóża Zaporowych Wierchów, powoli obniżające się do równin i lasów. Południowe wzgórze są tak poszarpane, że są nie do odróżnienia od gór. Pod dachem Głogowego Lasu ma swoje źródło Rzeka Tuflik. Żyją tu plemiona ponurych bakluńskich pasterzy, podobnie jak orki i ogry.

Tory: Tory jest to podobna do płaskowyżu gromada wzgórz stercząca z Kryształowych Mgieł. Wyznaczają one

wysunięte najbardziej na południe ziemie Yeomanry, a ich zachodnia część mieści umocnione miasto Melkot. W miejscu, w którym graniczą z Bagnami Hool, są niebezpiecznym obszarem, pełnym bandytów, potworów i plemion goblinów, które często napadają na Yeomanry. Szczególnym problemem są tu potwory zabijające bydło.

Urwiste Wzgórza: Zachodni kraniec Gryfich Gór opada powoli, aby w miarę zbliżania do lasu Fellreev stać się mnóstwem poszarpanych grzbietów i trawiastych wzgórz. Wyżyny te były nazywane Urwistymi Wzgórzami w Bandyckich Królestwach i należały niegdyś do władztwa Grosskopfów. Od tamtej pory wzgórze te stały się kryjówką bandyckich, renegackich orków, rozproszonych Wędrowców z Pustkowi i Tenhan, którzy wyrwali się z łapsk Iuza, jednak wszyscy oni muszą sobie radzić ze strasznymi bandami ogrów, które nawiedzają te tereny. Na wzgórzach tych znajduje się miedź i złoto, ale konflikt uniemożliwia ich wydobywanie.

Wyjące Wzgórza: Zimne Wyjące Wzgórza wydają się być przeklęte, nie dlatego, że leżą w nawiedzonych ziemiach Iuza, ale dlatego, że przez lata były sceną strasznego rozlewu krwi. Ruiny ludzkich, gigantycznych, krasnoludzkich i orczych osad, z których wiele ma prawie tysiąc lat, są rozrzucone na tych urwistych terenach, które skrywają również starożytne cmentarzyska i głębokie jaskinie. Nic dziwnego, że wzgórze są siedliskiem bezcielesnych nieumarłych, chociaż dużo więcej jest groźnych nie ludzi. Pozostaje tu niewielka liczba klanów



Czekając na pana na Wzgórzach Kurhanów

gigantów, walczących z siłami Iuza. Wschodnie ziemie twarżo trzyma w swym ręku Dawny, ale zachodnia część często jest atakowana przez Wilczych Nomadów.

Wzgórza Blemu: Ten łańcuch wzgórz biegnie od wybrzeża Solnoru koło Bellportu na południowy-zachód, wzdłuż potoku Teesar do miasta Knurl. Jego środkowa część jest niska i łatwa do przekroczenia. Kiedyś te sławne z niebezpieczeństw wzgórz były domem gnomów i ludzi, ale ogry, gnolle, orki i inni rabusie tak urosli w siłę, że jakieś trzydzieści lat temu pokonali inne ludy, kiedy upadła Marchia Kości. Obecnie pośród wzgórz włóczą się nieludzie, eksplorując opuszczone kopalnie i forty.

Wzgórza Drachensgrab: Wzgórza te, górujące nad Półwyspem Pomarj, są niesławne z powodu posiadania wielkich bogactw jak i wielu potworów czyhających na wzgórzach i terroryzujących ludzi mieszkających wzdłuż wybrzeży. Poprzednio zwane Wzgórzami Suenha przez Suelów, Drachengraby były niegdyś, przed rebelią państw Uleku, najbardziej wysuniętą na wschód częścią Keolandii. Pomarj ("Biedna Marchia") zbuntowała się z kolei przeciwko Księstwu dziedzicznemu Uleku, ale ostatecznie, prawie stulecie temu została pokonana przez nieludzi. Imponujące wzgórz są ukoronowane przez małą grupkę gór leżącą w ich środku, w której znajduje się także czynny wulkan. Legendy ostrzegają przed obudzeniem się potężnych istot, jeśli miejsce ich spoczynku zostanie przez kogoś naruszone.

Wzgórza Kron: Żyżne górne tereny Wzgórz Kron są domem dla około dwudziestu tysięcy gnomów i rozrzuconych ludzkich rolników i pasterzy. Północne wzgórz, do których kiedyś rościł sobie pretensje Verbobonc, są obecnie niezależną krainą, tak zwanym Wolnym Zgromadzeniem Wzgórz Kron, którym rządzi mądry Urthgan Najstarszy z Tulvar. Gnomy żyją dobrze z miejscowymi nieludźmi. Wiele gnomów to weterani Wojen Nienawiści sprzed dziesiątków lat, którzy są dumni ze swych wojskowych tradycji. Wiele jest tu bogactw mineralnych.

Wzgórza Kurhanów: Granica między domeną Greyhawk i Księstwem Urnst leży w obrębie Wzgórz Kurhanów, poszarpanych wyżyn usianych setkami grobowców i cmentarzy, wspomnieniami dawno minionych czasów. Większość krypt została odkryta dawno temu, a bogactwo z nich wydobyte odpowiadało za pierwszy „wysyp skarbów”, który zmienił placówkę handlową o nazwie Greyhawk w wielkie miasto. Wzgórza są domem dla tysięcy gnomów, niziołków, krasnoludów i ludzi, a część tych ostatnich to bandyci i inni awanturnicy. Głównym produktem tego regionu jest wełna i dobre klejnoty, szczególnie rubiny, szmaragdy i diamenty. Obecnie większość terenu kontroluje Greyhawk. Część południowych wzgórz, należąca niegdyś do Księstwa Urnst, została scedowana na rzecz Greyhawk w 584 WR, co w najlepszym wypadku można uznać za niefortunną decyzję. Poszukiwacze skarbów

wciąż eksplorują wzgórz w poszukiwaniu zaginionych krypt i kurhanów, szczególnie legendarnego piątego Kurhanu Gwiazdy, nazwanego tak, ponieważ mędrzy spodziewają się, że jest powiązany z czterema znanymi grobowcami w kształcie gwiazdy i dziwnego Kurhanu Srebrnego Metalu, gdzie podobno znaleziono metalowe narzędzia nieznanego pochodzenia i przeznaczenia.

Wzgórza Tusmańskie: Wzgórza te zrastają się z Yatilami i są zaludnione przez górali, którzy są znanymi wojownikami i jeźdźcami. Lud ten długo był na wpał niezależny, służąc jako najemnicy w sąsiadujących państwach. Same wzgórz są domem zwinnych górskich kozic i owiec, niektóre z nich są udomowione, na inne się poluje. Żyje tu słuszna liczba gryfów, które polują zarówno na żywy inwentarz, jak i na ludzi.

Wzgórza Yecha: To podnóże Yatili pełne jest zasobów mineralnych, wydobywanych przez wiele dekad przez Tygryśich Nomadów. Nomadzi mają tu stałą osadę, swoją stolicę Yecha, gdzie dokonuje się przeróbki rud i prac kowalskich, jak również rolniczych. Mimo nocnej działalności nieludzi, sporo jest tu nomadycznych pasterzy.

Żelazne Wzgórza: Te masywne pogórz jest krainą wielkiego krasnoludzkiego Królestwa Żelaznych Wzgórz, rządzoną przez Króla Holgi Hirsuta (PD mężczyzna krasnolud Woj15). Holgi jest bliskim sojusznikiem Żelaznej Ligi, ale nie przeszkadza mu to układać się z Aerdami (z dużą niechęcią), aby wykonać swe zamierzenia. Intruzi w postaci ahlissyjskich zwiadowców wzbudzają w krasnoludach wcale uzasadnioną obawę przed inwazją, ale krasnoludy i gnomy są liczne, dobrze uzbrojone i nie przebaczą. Kopalnie krasnoludów od wieków wydobywają dobrej jakości rudę, a dodatkowo również metale szlachetne, takie jak złoto i srebro.

WYSPIY

Asperdy-Duxchany: Ten archipelag wysp zaczyna się w pobliżu cieśniny Tilva, tam gdzie Hepmonalandia prawie styka się z półwyspem Tilvanot i kończy zaraz przy wybrzeżu Północnego Królestwa. Mieszkańcy to tradycyjnie żeglarze, głównie Suelowie z domieszką krwi oeridyjskiej. Chociaż wypiarze zacięcie zmagają się ze sobą, wszyscy unikają bliższych związków z głównym łądem. Nawet Morscy Baronowie, jeśli to tylko było możliwe, utrzymywali dystans od nadkróla, chociaż wykorzystywał on ich umiejętności. Nieludzie występują tu bardzo rzadko, z wyjątkiem Wysp Lendore (Wirujących Prądów), gdzie elfów było tak dozo jak ludzi, dopóki nie przejęły tego skupiska wysp w 583 WR i wygnały stamtąd przedstawicieli niemal wszystkich innych ras. Południowe wyspy mają klimat subtropikalny, a północne umiarkowany.

Athapady: Ten tajemniczy łańcuch wysp na wschodzie oceanu Dramidj został trawie tysiąc lat temu skolonizowany przez kryminalistów i inne zdeprawowane jednostki Imperium Bakluńskiego, chociaż nie-

które rodziny wywodzą się z niegodziwych Ur-Flanów. Lud ten obecnie cierpi z powodu wewnętrznych koligacji lub mieszanek z niemal-potwornymi rasami, więc rzadko kiedy można ich nazwać ludźmi. Mądrzy żeglarze unikają tych wysp, mających przez cały rok umiarkowane temperatury z powodu ciepłych prądów.

Janasiby: Ta grupa pięciu wysp przy zachodnim wybrzeżu Zeifu stanowi schronienie dla banitów i piratów z krain bakluńskich. W sercu głównej Wyspy Janasib wznosi się duży, drzemiący wulkan. Wyspa ta jest bardzo zalesiona i jest domem dla wielu nieprzyjaznych leśnych stworzeń. Ludzie licznie zamieszkują pozostałe cztery wyspy i napadają na statki przekraczające wąskie ujście zatoki Ghayar, natomiast na nich z kolei polują morskie jędze. Janasiby cieszą się balsamicznym klimatem.

Lof Bosok: Jest to podobno nazwa Szkarłatnego Bractwa dla dużej wyspy zaraz na zachód od półwyspu Tilvanot. Większość wysłanych tam ekspedycji nie powróciła, a ci, którym się to udało, mówią, że wyspa pełna jest potwornych stworzeń rodem z nocnych koszmarów.

Morscy Książęta, Wyspy Morskich Książąt: Te trzy duże wyspy (Jetsom, Flotsom i Szlusznych Wiatrów) i jedna mniejsza (Sybarate) niegdyś były pokryte ogromnymi plantacjami, na których pracowali niewolnicy Morskich Książąt. Obecnie kontroluje je Szkarłatne Bractwo, więc niewiele wiadomo jest o panujących tam warunkach. Klimat jest półtropikalny i sądzi się, że żyje tu niewiele (jeżeli w ogóle jakies) dzikich bestii.

Olm: Ta para wysp leży przy wybrzeżu Amedio, między Morzem Lazurowym a zatoką Densac. Obie porośnięte są tropikalną roślinnością. Tubylcy są rasy olmskiej, chociaż na południowej wyspie Szkarłatne Bractwo wybudowało port (Narisban), wzniosło forty na wybrzeżach i zmusiło miejscowych do służenia w ich nikczemnych planach stworzenia rasy niewolników. W przeszłości inni obcokrajowcy nieskutecznie próbowali wnieść na tych wyspach osady, ale choroby i szaleństwo dotknęły tych niezranionych przez miejscowe otoczenie. Klimat jest dokuczliwie gorący i wilgotny.

Qayah-Bureis: Ten duży łańcuch wysp znajduje się tuż pośrodku oceanu Dramidj. Przez wieki osiedlali się tu wszystkie żeglarskie narody, ale kultura jest głównie bakluńska. Przez wiele istniejących tu niesnasek między ludami głównych wysp było wykorzystywanych przez obcych. Płynizny między wyspami zaludniają nomadyczne locathah, rywalizujące z rybakami o te obfite łowiska. Służą również jako najemnicy w lokalnych konfliktach. Z powodu niezwykle ciepłych prądów morskich klimat jest tu umiarkowany.

MORZA I JEZIORA

Cieśnina Tilva: Lordostwo Wysp długo zbierało myto od państw chcących używać tego długiego, tropikalnego, pełnego rekinów przejścia między półwyspem Tilvanot i północno-zachodnią Hepmonalandią. Owe

myto było negocjowane przez dyplomatów i płacone z góry, a okręty Lordostwa patrolowały cieśninę, polując na statki państw, które nie uiściły opłaty i upewniając się, że ci, którzy zapłacili, mieli bezpieczną podróż (tj. nie byli zaatakowani przez piratów, o których mawiało się, że są właściwie duxchannerskimi korsarzami). Kiedy w końcu 583 WR Lordostwo wpadło w ręce Szkarłatnego Bractwa, zmieniła się natura myta. Zastosowano kompletną blokadę cieśnin, zezwalając na przejście jedynie statkom Lordostwa oraz Szkarłatnego Bractwa. Ładunek innych państw może być przewieziony przez statki Lordostwa, opłaty są jednak niezwykle wysokie. Mawia się, że w konsekwencji dramatycznie zmniejszyło się tu piractwo. Bractwo mogło *oczarować* morskie potwory, aby pomagały w blokadzie, ale szczegóły nie są znane.

Jezioro Abanfyl: To chłodne górskie jezioro jest źródłem rzeki Zumker. Czasami sądzi się, że spływają stąd wodne potwory zagrażające wszystkim poniżej, ale nikt nigdy nie zbadał samego jeziora, aby określić ich pochodzenie lub warunki samego zbiornika. Mówi się także, że jezioro jest domem rodziny mgielnych smoków, które gnieźdzą się na wciąż przykrytej mgłą wyspie gdzieś pośrodku jeziora.

Jezioro Aqal: To bardzo głębokie, pełne wysp jezioro, źródło rzeki Artonsamay, jest czarującym miejscem niezemskiej piękności i spokoju. Ów dziwny obszar, usytuowany w północno-zachodniej odnodze lasu Fellreev, jest domem dla wielu leśnych ludów. Wiele stworzeń tu spotykanych ma 150% normalnego rozmiaru i jest odpowiednio bardziej groźnych. Te nienaturalnie ciepłe wody zamieszkuje mnóstwo wodnych nag, dziwnych smoków i zielonych jędz. Te zwierzęce mutacje, wielka obfitość roślinności i ciepłota wód jeziora ma prawdopodobnie swe źródło w jakiejś magicznej sile, która sprawiła, że miejsce to stało się nieomal tropikalnym bagniskiem. W 590 WR dziecko bandytów Reyhu odnalazło się tutaj, po tym jak zginęło dwa miesiące wcześniej i uznano, że nie żyje. Opowieści dziewczynki o dobrodusznym mężczyźnie o podłużnych rysach twarzy, chodzącym w powietrzu wywołały wśród bandytów wiele drwin, jednak w ciągu tygodnia wysłano tam dwa oddziały w poszukiwaniu nowych sprzymierzeńców. Nikt nie powrócił.

Jezioro Matreyusa: To wielkie słodkowodne jezioro, niedawno nazwane po keoickim odkrywcy, leży głęboko w dżungli Amedio. Wulkaniczne popioły spadające na jego wody powodują nadnaturalne efekty szkodzące krajobrazowi i żyjącym tu stworzeniom, sprawiając, że jezioro zyskało nazwę „Jeziora Sztormów”. Żyjące tu plemiona Olmów uważają jezioro za święte i wypływają na nie wielkimi tratwami podczas pewnych corocznych rytuałów w celu złożenia ofiar ze złota i innych skarbów. Na północnym wybrzeżu znajdują się starożytne, przeklęte ruiny.

Jezioro Mgieł: Górny bieg rzeki Neen, spływającej ze Wzgórz Kurhanów w kilku niskich wodospadach, wypełnia

to małe jezioro, które z kolei zasila Mgliste Moczary. Pełno tu gadów, szczególnie krokodyli i jaszczurek, a obfite deszcze sprawiają, że kłopotliwe potwory spływają w dół rzeki.

Jezioro Quag: Jezioro to jest trzecim co do wielkości zbiornikiem słodkowodnym na Flanaess. Jest tu mnóstwo ryb, włącznie z gigantycznymi szczupakami i niszczukami, które zapewniają dużo jedzenia, chociaż rybacy również są czasem zjadani. Pod wodami jeziora żyją także duchy wodne, które właściwie rządzą większością zachodnich głębin.

Jezioro Spendlowe: Jezioro Spendlowe, spokojne, uderzająco piękne jezioro dolinne, leży w centrum niegdysiejszego południowego wielkiego księstwa Berghofu Morskich Książąt. Będące źródłem rzeki Hool wody jeziora są zawsze czyste. Mimo zamętu w reszcie Posiadłości, ziemie otaczające Jezioro Spendlowe w ciągu ostatnich dwóch lat stały się ośrodkiem pewnej stabilizacji. Ostatnio osiedlają się tu ksenofobiczni byli olmscy niewolnicy wznoszący farmy i ufortyfikowane świątynie. Wzdłuż południowych wybrzeży żyją roślinopodobni, pokojowi humanoidzi znani jako marodini.

Jezioro Udrukankar: To słone jezioro nieopodal Suchych Stepów jest niemal zupełnie pozbawione życia oprócz niewielu ptaków i owadów w pobliżu ujścia Rumikadath. Zasięg wód był niegdyś dużo większy, szczególnie na północy i wschodzie, gdzie obecnie są duże równiny pokryte solą. Oczywiście głównym towarem eksportowym tej okolicy jest sól, jednak wiele innych dóbr można znaleźć w mieście handlowym Kanak na południowym wybrzeżu jeziora.

Na równinach na północ od jeziora wznosi się ponadczasowy pomnik Tovag Baragu. Ludzcy i centaurzy nomadzi Suchych Stepów uważają go za święty i jest on strzeżony przez fanatycznych derwiszów. Ostatnie doniesienia mówią o dramatycznej zmianie Tovag Baragu.

Jezioro Whyestil: Zanim Iuz zjawił się w Północnych Ostepach Furyondy, wody Whyestil wykorzystywane były w celach handlowych, do i z Dorakaa, Crockportu i Nyr Dyv (przez Veng). Obecnie ruch jest bardzo mały. Żalosa marynarka Iuza (Dawny nie jest ekspertem w sprawach wodnych) włada jeziorem, chociaż z wyzwoleniem Crockportu i Grabfordu sytuacja zapewne się zmieni i jezioro znowu przejmie Furyonda.

Morze Aerdyjskie: Morze Aerdyjskie to odcinek wód między wschodnim wybrzeżem Flanaess i wyspami Asperdi-Duxchan. Obszar ten od dawna był wykorzystywany zarówno przez statki kupieckie jak i wojenne, toczyły się tu bitwy między Morskimi Baronami a Lordostwem Wysp oraz od czasu do czasu przeprowadzali swe rajdy Mroźni, Lodowi i Śnieżni Barbarzyńcy. Zniszczenie Medegii, upadek Lordostwa Wysp na rzecz Szkarłatnego Bractwa, izolacja elfich Wysp Lendore i zamieszanie w Północnym Królestwie na jakiś czas spowodowały zmniejszenie liczby morskich podróży. Handel obecnie się zwiększa, dzięki układowi Ratiku z Mroźnymi Barbarzyńcami, od-

bywa się eksploracja Hepmonalandii, żywy handel między Rel Astrą i jej sojusznikami, a Lordostwo Wysp próbuje utrzymać swój status głównej siły morskiej. Morze Aerdyjskie cieszy się niechlubną sławą z powodu dużej różnorodności rekinów, z których niektóre są ludojadami. Ponieważ Morscy Baronowie nie patrolują już południowych wód, rozpowszechniło się tu piractwo.

Morze Gearnata: Morze Gearnata to długa, postrzępiona zatoka, której dwa końce mają różne nazwy: Mętna Zatoka na zachodzie oraz zatoka Relmor na wschodzie. Cały ten obszar opisany jest dokładnie w mapach nawigacyjnych. Morze to nosiło niegdyś nazwę Morza Yara, po sławnym suelskim odkrywcy, który okazał się wrogiem ekspansji Aerdów. Wobec tego, kiedy Wielkie Królestwo rozpoczęło tu swe panowanie, nazwę zmieniono, aby uhonorować głowę szkoły nawigacji w Rauxes.

Do Morza Gearnata wpływają trzy główne rzeki, z których dwie (Selintan i Nesser) zezwalają na wpływanie daleko w głąb Flanaess, do Nyr Dyv i dalej. Trzecia rzeka, Harfa, dzisiaj rzadko jest używana dla żeglugi, jako że jest granicą między dwoma potencjalnie wrogimi państwami (Nyrondem i Ahlissą). W czasie wiosny i jesieni morze jest smagane przez sztormy, a statki płynące przez nie wtedy narażają się na znaczne ryzyko. Cieśniny Gearnata, między Pomarj i Półwyspami Onnwalu, są otwarte dla pływania, mimo piratów z Orczego Imperium i wrogich statków Szkarłatnego Bractwa ze Scant, które pobierają bardzo nieulubiane myto za bezpieczne przejście (zbierane przez „neutralnych” przedstawicieli Lordostwa na zakotwiczonych statkach). Liczne statki wojenne z Greyhawk, Safeton, Hardby, Nyrondu, Żelaznych Wrót, Ahlissy i innych państw patrolują te wody.

Morze Lazurowe: Handel ma tu długą tradycję, mimo miejscowych piratów i morskich potworów. Szkarłatne Bractwo znacznie mu szkodziło aż do ubiegłego roku, ale wojna domowa na ziemiach Morskich Książąt i zdrowienie Flanaess po Wojnach o Greyhawk powinno spowodować wzrost obrotów. Głównymi piratami jest tu Szkarłatne Bractwo (działające z wielu swych portów), dzicy z dżungli Amedio (zagrażający statkom w pobliżu Przyłodka Sierpu za pomocą magii pogody i zatrutych strzał) i czasami statki z ludzką bądź orczą załogą z Pomarj. Czarodziej Drawmij, jeden z Kręgu Ośmiu, o którym długo myślano, że ma posiadłość pod Lazurowym Morzem, zapewne działa przeciwko Bractwu i innym wrogom otwartych mórz.

Morze Lodu: Te północne wody, zapewne część okołopolarnego oceanu Dramidj, pozostają zamrożone przez cały rok z wyjątkiem środka lata. Wody te, o których mówi się, że są domeną potężnego lewiatana, nawiedzane są przez wszelkie rodzaje wielorybów, na które polują tu statki Lodowych Barbarzyńców, a na przyległych ziemiach barbarzyńcy ci zdobywają kość morsów oraz foczne futra. Kiedy to możliwe napadają na Kamienną Twierdzę. Nawet w lecie Morze Lodu jest niebezpieczne z powodu gęstych mgieł i pływających lodowych gór.

Morze Oljatt: Niebiesko-zielone tropikalne wody na wschód od Duxchanów, południe od Lendorów i na północ od Hepmonalandii znane są jako Morze Oljatt. Ta część Solnoru zamieszkała jest przez morskie potwory, zdolne z łatwością do zatopienia samotnych statków kupieckich. Statki podróżujące przez Oljatt łączą się ze sobą, a uzbrojone załogi czekają z pikami i łukami, aby odpędzać gigantyczne ośmiornice i morskie węże. Rekiny niewiarygodnych rozmiarów krążą wokół statków, licząc na resztki z walki. Gigantyczne krokodyle ze słonych bagien Pelisso czynią to samo. Statki Lordostwa Wysp i Szkarłatnego Bractwa pływają tu swobodnie, polując na statki innych krajów, które ośmielają się „najeżdżać” na ich terytorium. W pobliżu Hepmonalandii można spostrzec statki hobgoblińskich piratów.

Nyr Dyv: Nyr Dyv lub „Jezioro Nieznanych Głębin” to największe jezioro słodkowodne znane ludom Flanaess. Cywilizacja przekształciła je w potężny szlak handlowy ze statkami wykorzystującymi kilka żeglownych dopływów (Artonsamay, Veng, Velverdyva) i odpływów (Nesser i Selintan). Miasta jak Dyvers, Leukish, Greyhawk, i Radigast (te ostatnie usytuowane w głębokim ujściu rzeczynym przy północnym brzegu jeziora) wiele ze swego bogactwa zawdzięczają handlowi na jeziorze.

Legendarne niebezpieczeństwa Nyr Dyv, straszliwe sztormy i nie bardziej przyjazne potwory, nie są mniej groźne, chociaż dzisiaj ludzie są lepiej wyekwipowani i jakoś sobie radzą. Niewiele statków ośmiela się wpływać na podobno bezdenne otwarte wody, woląc trzymać się w pobliżu brzegów. Zajęcie Tarczowych Ziem przez Iuza (zwłaszcza wyspy Admundfort) zmniejszyło ruch na północy, na czym skorzystały zatoczki i osady wzdłuż południowego wybrzeża. Większość statków pływających po Nyr Dyv wyposażone jest w harpuni, piki i balisty w celu odpędzania morskich stworów. Statki patrolowe z Greyhawk, Dyvers, Furyondy i państw Urnst zapobiegają powstaniu zorganizowanego piractwa, ale wodni bandyci są powodem do niepokoju, jako że wiele statków patrolowych zostało straconych w Wojnach o Greyhawk, bądź zostało przydzielonych gdzie indziej.

Mimo niebezpieczeństw, pojedyncza grupa ludzi, Rhennee, mieszka na jeziorze, zbierając się w samotnych zatoczkach wzdłuż Zatoki Środkowej i w pobliżu ujść rzek. Rhennee są przeważnie odludkami, choć wyrzutkowie ci często wynajmują się szyprom statków, którzy szukają doświadczonych przewodników.

Plotki głoszą, że jezioro kryje w sobie zatopione pozostałości pradawnej, przedmigracyjnej cywilizacji, znanej jako „Wyspy Nieszczęścia”. Jednak liczne próby znalezienia ich okazały się nieskuteczne. Od czasu do czasu drogę na rynek znajdują dziwne srebrne monety, klejnoty, a nawet niespotykane rzeźby z obsydianu, wyławiane przez szczęśliwych nurków, ale zasadniczo są one demaskowane jako fałszerstwa.

Ocean Dramidj: Wody te to właściwie szerokie okołoparne morze otaczające arktyczny kontynent Oerth,

nazwany albo Hyboria lub według starych podań Telchuria. Część na zachód od Flanaess (jedyna dobrze znana) jest dziwnie ciepła, a jej prądy mijają Zeif i Ekbir w drodze na północ. Pływające tu statki i żeglarze należą prawie wyłącznie do Baklunów, ponieważ ich imperium skolonizowało wiele wysp i wybrzeży Dramidj. Marynarze spotykają tu śmiertelne morskie galarety, które wspinają się po kadłubach statków, spowalniając je i powodując ich gnucie. Z wyspy na wyspę przelatują smoki i ptaki rok. Ocean ten czasami pokryty jest mgłą. Dryfują tu również ogromne kry lodowe, zapewne z lodowej pokrywy arktycznego kontynentu. Morze Lodu może być częścią tego oceanu.

Ocean Solnor: Solnor (w staroeridyjskim „miejsce narodzin słońca”) to, według mieszkańców Flanaess, najpotężniejszy z czterech oceanów Oerth. Długo szacowano, że rozciąga się na tysiąc lig na wschód. Ogromny, poruszający się zgodnie z ruchem wskazówek zegara prąd obmywa wybrzeże wschodniego Flanaess, niosąc w morze statki z Półwyspu Thillonryjskiego i przynosząc ze sobą ciekawe szczątki (bez wątpienia z jakiegoś lądu istniejącego po odległej stronie Solnoru) na wybrzeża Hepmonalandii i Lordostwa Wysp. Wiatr wieje głównie ze wschodu na zachód, ale mimo to wygląda, że na północnym Solnorze wieje w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara łagodny pasat. Rozległy Solnor przyciąga podróżnicze dusze z całego Flanaess. Większość opowieści starych żeglarzy wypełniona jest fantastycznymi wyspami, podmorskim królestwami, przerażającymi wodnymi i powietrznymi potworami oraz „dżunglą zaginionych statków”. Wiadomo, że brązowe smoki latają na wschód przez Solnor i nie wracają, tak więc wiele historii opowiada o nieznanym „cmentarzu smoków”.

Przesmyk Wirujących Prądów: Wody te łączą ocean Solnor z Morzem Aerdyjskim. Przesmyk znany jest jako odwieczne pole walki między Lordostwem Wysp a Morskimi Baronami, a piraci i rekiny jeszcze dodają tym wodom pikanterii.

Zatoka Białych Kłów: Wzniesienia lodowe, których pełne są te wody, przypominają kły drapieznika i zatoka ta nazwana jest od wielkich, przykrytych lodem skał i gór lodowych, które zagrażają statkom chcącym dotrzeć do wybrzeży. Latem te skaliste wybrzeża zasiedlają ogromne liczby morsów i fok, a w wodach zatoki polują zabójcze wieloryby. Ludzie z Kamiennej Twierdzy polują i łowią przy wybrzeżach.

Zatoka Czarnego Wrzosowiska: Ten zakątek Morza Lodu podzielony jest na zatokę południową i północną przez kawałek lądu, który przecina jej zimne wody. Przez zatokę dryfuje szeroka wstęga dymu z Gorających Klifów, rozciągających się na Ziemi Czarnego Lodu. W centralnej zatoce żyje potężny burzowy gigant strzegący wybrzeża od Czarnego Wrzosowiska do Najeżonego Brzegu. Obszar ten stanowi schronienie dla mieszaniny ludów barbarzyńskich i selkie.

Zatoka Densac: Niewiele wiadomo o tym tropikalnym morzu leżącym na południe od półwyspu Tilvanot i ograniczonym przez dżunglę Amedio i zachodnie wybrzeża Hepmonalandii. Południowa granica zatoki, zgodnie z różnymi starymi mapami, posiada łańcuchy wysp zamieszkałe przez piratów, na południu których jest tak zwane Morze Perłowe. Z powodu Szkarłatnego Bractwa podróże tu są niebezpieczne, a dodatkowo spotkać można morskie zombie, ogromne morskie węże, morkothy i inne potworności, prawdopodobnie znajdujące się pod kontrolą Bractwa. Istnieje tu prąd morski zmierzający na wschód.

Zatoka Ghayara: Ten długi, płytki zbiornik ciepłych wód, wysunięta najbardziej na południe odnoga oceanu Dramidj, oddziela ziemie bakluńskie od tych należących do północno-centralnego Oeriku. Zaludnia je morski lud, szczególnie między Jansibami i Komalem (państwem na odległym brzegu zatoki) i jest on tradycyjnym sprzymierzeńcem Komalów, ale zasadniczo jest dobrze usposobiony do ludzi, woląc handel niż wojnę.

Zatoka Grendep: Przez tę wielką odnogę oceanu Solnor przepływają Północni Barbarzyńcy zmierzający na południe, aby napadać tamtejsze ziemie. W środku lata w zatoce można często zobaczyć wielkie morskie potwory. Również zimą jest to nieprzyjazny obszar, szczególnie kiedy nad wodami hula mroźny wiatr. Kupcy Morskich Baronów padają ofiarami ataków ze strony Śnieżnych i Lodowych Barbarzyńców.

Zatoka Jeklea: Przez wiele lat ta część Morza Lazurowego, w dużej części otoczona przez Przylądek Sierpu i Piekielne Piece, była prywatną krainą Morskich Książąt w trakcie ich rajdów na dżunglę Amedio, gdzie zdobywali bogactwa i niewolników. Po tym jak państwo Morskich Książąt wpadło w ręce Szkarłatnego Bractwa, a następnie znalazło się w zupełnym chaosie, Jeklea wykorzystywana jest jedynie przez statki bractwa w celu kontrolowania jego posiadłości w południowych dżunglach, ale nawet one trzymają się blisko brzegów. Te pełne wodorostów wody, którymi porusza stały okrzęny prąd, zamieszkałe są przez morskie lwy i krakeny.

Zatoka Mętna: Względnie płytki zachodni kraniec Morza Gearnata znany jest jako Mętna Zatoka. Przez stulecia, nawet zanim dotarło tu Wielkie Królestwo, po wodach tych żeglowali kupcy, więc mapy wybrzeży są tak dokładne, że zawierają dane o głębokości dna i położeniu licznych wraków. Mętna Zatoka jest zapewne najbardziej znanym zbiornikiem wodnym Flanaess. Obecnie odbywa się tu bardzo duży ruch, zmierzający z obszarów wewnątrz Flanaess w dół kilku rzek do Nyr Dyv, później w dół Selintan za Greyhawk do północnego końca zatoki. Stąd statki łączą się z kogami, kabotażowcami, dużymi galerami, fregatami i innymi z Hardby i Safeton, aby płynąć w kierunku Zatoki Relmor lub do Cieśnin Gearnata i znajdującego się z nimi Morza Lazurowego. Problemem stają się piraci z Orczego Imperium.

Zatoka Relmor: Wschodnia odnoga Morza Gearnata to Zatoka Relmor, długą będącą polem bitwy między flota-

mi Almoru, Nyrondu i Onnwalu przeciwko siłom morskim dawnej Południowej Prowincji. Wojna trwała tu prawie bez przerwy w latach 579-584 WR, podczas Wojny Żelaznej Ligi i Wojen o Greyhawk. Dzisiaj jedyną poważną siłą jest tu Nyrondu, którego okazała marynarka operuje z Mithatu (głównie), Oldred, Wragby, Shantadern i Nesseremouth. Ahlissa jednakże zamierza ponownie pływać po tym morzu, wykorzystując swe nowe szwadrony z niesławnego portu Prymp, tak więc wkrótce może odnowić się zacięta rywalizacja i konflikty.

Zatoka Słusznych Wiatrów: Ta szeroka wyrwa w południowym wybrzeżu Nyrondu, to względnie spokojna odnoga Zatoki Relmor, charakteryzująca się białym piaskiem. Dużo tu ryb, a odkąd władzę objął Król Lynwerd, kwitnie handel przez miasto Wragby. Odczuwa się tu dużą sympatię do rebeliantów z Onnwalu, a z Wragby przemycą się broń i towary na wybrzeże tego kraju.

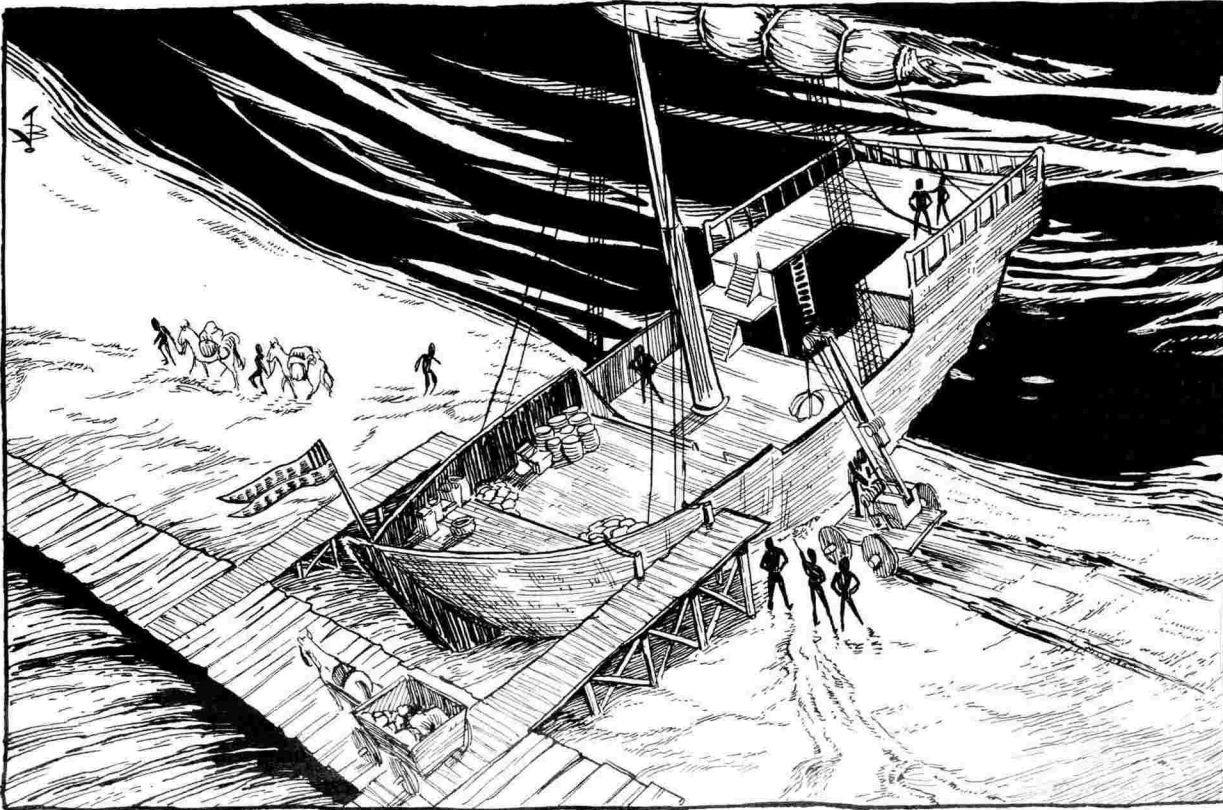
Zatoka Wielkiej Foki: Ta płytka odnoga Morza Lodu, leżąca na południe od lasu Hraak, wyznacza zwykłą granicę między Kamienną Twierdzą a Lodowymi Barbarzyńcami. W letnich miesiącach w lasach mieszkają tubylcy, którzy polują na foki. Ten odosobniony teren odwiedza niewielu ludzi, chociaż wysoko na samotnych wierzchołkach można zobaczyć wykute drzwi pradawnej siedziby klanu krasnoludów.

Zatoka Wrót: Zatoka Wrót jest najbardziej na północ wysuniętą częścią Morza Aerdyjskiego. Jej granice wyznacza asperdzka wyspa Słusznych Wiatrów i wschodnie wybrzeże Flanaess, w pobliżu Klifów Mew. Morscy Baronowie strzegą tego regionu przed piratami, chociaż renegaci z ich posiadłości corocznie napadają na kilka statków. Odbywa się tu obfity ruch handlowy między Rolandem, Winethą i Morskimi Baronami, dodatkowo są tu także statki Mroźnych Barbarzyńców, Ratiku, Północnego Królestwa, Ountsy i Rel Astry. Statki Lordostwa Wysp są atakowane od razu po spostrzeżeniu. Wierzy się, że „Tonąca wyspa” z aerdyjskiej legendy znajduje się w pobliżu północnego krańca tej zatoki lub zaraz w pobliżu Asperd.

Zatoka Wydm: Będąca płytką odnogą Zatoki Relmor, oddzielającej Onnwal od Ahlissy, Zatoka Wydm przez lata była miejscem zaciętych morskich bitew między Żelaznymi Wrotami a Południową Prowincją Wielkiego Królestwa, szczególnie w latach 579-580 WR, w czasie Wojny Złotej Ligi i 583-584 WR, w czasie Wojen o Greyhawk. Odkąd Scant zostało zdobyte przez Szkarłatne Bractwo, zatoka nigdy się nie uspokoiła, ale Ahlissa sprawiła, że jej obecność jest tu silniej odczuwalna. Zatoka Wydm znana jest jako obfite łowisko i od stuleci zaznaczana jest na mapach. Miasto Północna Kotwica we wschodnim krańcu zatoki należy do Żelaznych Wrot.

RZEKI

„Żeglowna” oznacza dużą, płytkie kogi i galery mogą bezpiecznie tu podróżować, a tratwy, barki Rhennee i inne małe stateczki często mogą docierać daleko w górę bie-



Wyladunek towaru w czasie odpływu w Safeton

gu. Jeśli rzeka nie jest „żeglowna”, mogą się po niej poruszać jedynie niewielkie stateczki (często jedynie przenośne łodzie).

Artonsamay: Żeglowna z Redspan do wielkiej delty w Nyr Dyv, Artonsamay jest jedną z najdłuższych rzek we Flanaess. W pobliżu Wielkiego Północnego Zakola często zbierają się Rhennee.

Att: Będąca dopływem wielkiej Velverdyvy, malownicza rzeka Att jest żeglowna od Pantarn w Baronii Małego Bergu w Furryondzie.

Błashikmund: Dopływ Tufliku jest żeglowny jedynie na długości 120 kilometrów na południu.

Chłodny Nurt: Płytką, mętną rzeką płynącą z podziemnego źródła na Pustkowiach do Artonsamay, na południe od Fellreev. W miejscu, gdzie spotyka się z lasem, pełno jest węgorzy i szczupaków.

Ciemna Woda: Ten dopływ rzeki Dulsi jest ciemny i mulisty.

Cutbank: Wartki dopływ Opicm zasilany przez Zimne Bagniska.

Davish: Bardzo zimny i gwałtownie płynący dopływ Javanu sterichański Davish, w miejscu wpływania do Javanu rozdziela się na dwa kanały, między którymi znajduje się wyspa Avenstane.

Stojąca Toń: Stojąca Toń znajduje się pod pełną kontrolą sił Iuza z Vesve. Brzegów rzeki strzegą dziesiątki dobrze zamaskowanych strażnic. Stojąca Toń płynie na wschód z podziemnego źródła, jest płytką i przejrzystą.

Dulsi: Będąca głębokim dopływem jeziora Whyestil, rzeka Dulsi jest żeglowna do złączenia z Ciemną Wodą. Dobra Wilczych Nomadów płynęły tu niegdyś barkami na południe, ale potężna regionalna stolica Iuzu Izlen zupełnie zdławiła handel.

Duntide: Jako kluczowa część sławnego nyrondzkiego systemu Nesser-Franz, Duntide niesie dobra z Womtham i Krzemienych Wzgórz do stolicy. Rzeka jest całkowicie żeglowna na południe od Rel Mord.

Ery: Tym dopływem Selintan mogą pływać jedynie tratwy i łodzie wiosłowe.

Fals: Ten dopływ Velverdyvy zaczyna się w Ket, wyznacza zachodnią granicę Veluny i płynie przez stolicę w Mitriku, gdzie robiące wrażenie wille rozciągają się aż nad wolno płynącą wodę. Po Fals odbywa się duży ruch małych statków, głównie barek, które mogą pływać w obie strony rzeki.

Flanmi: Najważniejsza rzeka dawnego Wielkiego Królestwa, szeroka niecka Flanmi ściąga wody z niemal całego regionu. Formuje się w pobliżu Eastfair w Północnym Królestwie i płynie cały czas na południe aż do ujścia do Morza Aerdyjskiego w Pontylver. Jest żeglowna od Pontylver przez cały czas do Orred i Rauxes, ale niewiele ruchu dociera aż tak daleko na północ. Miasta Torrich i Jalpa to główne cele statków na Flanmi. Jeśli Pontylver zostanie odbudowane, handel znacznie tu szybko kwitnąć.

Fler: Będący głównym dopływem jeziora Quag, wypływającym z Krainy Czarnego Lodu, zimny Fler być może jest całkowicie żeglowny, ale nikt jeszcze nie sprawdził tej teorii.

Flessern: Niegdyś stanowiący północną granicę Almoru, wąski, kluczący Flessern płynie przez nyrondzkie wzgórza, ale nie jest wykorzystywany do transportu wielu barek. U źródła rzeki znajduje się wieża tajemniczego wodnego elementalisty Kurasta (N mężczyzna człowiek Cza13).

Franz: Wyznaczający spokojną granicę między Nyrondem a Chendl, Franz jest żeglowny od Nyr Dyv do Tigolu. Stojące wzdłuż niego płaskodenne łodzie są domami bogatych i pozbawionych skrupułów. Granica ta była niegdyś powodem gorących sporów. Oba jej brzegi są usiane starymi strażnicami, z których wiele jest w ruinie.

Halsjaken: Rzeka ta spływa wartko z zachodnich Gór Skrzących, zakręcając na północ za Glot, aby wpłynąć do Spitzfjrodu.

Harfa: Harfa, mająca swe źródło ukryte głęboko w Drapaczach, wyznacza zachodnią granicę Marchii Kości. Rzeka pogłębia się w pobliżu Innspa i jest żeglowna aż do zrujnowanego miasta Chathold, które jest częściowo zalane z powodu zawałonego urwiska. Rzeka na północ od połączenia z Potokiem Teesar na starych mapach nosi nazwę Kaye.

Hool: Hool to szeroka rzeka z podmokłymi brzegami wypływająca z jeziora Spendlowe w księstwie Berghof Morskich Książąt (obecnie upadłym). Rzeka jest aktualnie niebezpieczna dla podróżnych z powodu wojny domowej w Posiadłości. Olbrzymie Bagniska Hool sprawiają, że nie sposób znaleźć koryta tej wolno płynącej rzeki.

Imeda: Imeda wypływa z Klifów Mew i łączy się z Flanmi na południu od Rauxes. Jest szeroka, ale bardzo płytka, nadaje się więc tylko dla małych stateczków.

Javan: Najdłuższa rzeka kontynentu, zaczynająca się wysoko w Zaporowych Wierchach i płynąca na południe przez setki kilometrów aż do Morza Lazurowego. Jest żeglowna jedynie do Crylloru w Dobrych Wzgórzach Keolandii.

Jenelrad: Czyste, zimne wody tej rzeki wypływają z jeziora w Skrzących i zmiierzają do szerokiego ujścia w Krakenheim, do Zatoki Grendep.

Klejnot: Klejnot ma swój początek w Lortmilach, na południe od Wzgórz Kron i płynie przez państwa Celene, Hrabstwo Ulek i Pomarj aż do Morza Lazurowego. Niegdyś rzeka ta stanowiła zachodnią granicę Księstwa dziedzicznego Uleku, ale w 584 WR oba brzegi zostały zdobyte przez Turrosha Maka. Jest żeglowna na północ aż do wzgórz Drachensgrab i niektórzy boją się, że zostanie wykorzystana przez piratów z Orczego Imperium. W tych wartko płynących wodach wciąż można znaleźć złoto i klejnoty.

Kewl: Ten dopływ Sheldomar jest żeglowny do Jurne i Srebrnego Lasu.

Kryształ: Jeden z najbezpieczniejszych szlaków wodnych, związanych z rzeką Veng, Kryształ, żeglowny jest jedynie do Brancast. Źródłem rzeki jest małe

jezioro o nazwie Erstin, strumienie z niego wychodzące wypełniają sławne kanały Chendl.

Lort: Dopływ Sheldomar spływający z Lortmili (*Lort melz*, „Twórcza Lortu” w suelskim) i oddziela Marchię Gran od Księstwa Uleku.

Mikar: Mikar płynie z Samotnego Wrzosowiska w Wielkim Borze, aby połączyć się z Flanmi na północ od Pontylver. Stanowi zachodnią granicę spustoszonej Medegii.

Neen: Ten dopływ Selintan jest szeroki, lecz płytki oraz niesie krokodyle i inne potwory z Mglistych Moczarów na tereny rolnicze znajdujące się w dole rzeki.

Nesser: Długi, głęboki Nesser jest ważnym szlakiem handlowym dla Nyrondu i Księstwa Urnst. Niziny są bardzo żyzne, a powodzie nie są im obce. Gdyby nie pełne potworów Komarze Bagno, Nesser byłby doskonały dla statków płynących z Nyr Dyv do Morza Gearnata, ponieważ jest żeglowny na całej długości, nawet dla statków morskich o głębokim zanurzeniu.

Opicm: Wschodni dopływ jeziora Whyestil wypływający z Zimnych Bagnisk.

Potok Teesar: Ta bardzo wartka rzeka ma swe źródło na wyżynach Blemu i prędko płynie w dół, aby połączyć się z Harfą na południe od Knurl. Oddziela Marchię Kości od Północnego Królestwa.

Ritensa: Długo będąca miejscem pogranicznych walk między Rogatą Społecznością, Bandyckimi Królestwami i Tarczowymi Ziemiami, Ritensa jest obecnie w posiadaniu Iuza. Stawszy się śmietniskiem, rzeka jest cuchnąca i czasami trująca. Jej dolna połowa jest żeglowna, ale obecnie po tych wodach porusza się niewiele statków.

Rumikadath: Rzeka ta wypływa z zachodnich Sulhautów i wpada do jeziora Udrukankar. Jest wolna i płytka, a miejscowi nomadzi i derwisze uważają, że pływanie po niej łodziami jest świętokradztwem, czyniąc wyjątek jedynie dla wiosennych obrzędów Geshtai.

Rurszek: Wypływająca z mroźnej pieczary u podstawy północnych Skrzących, ta wolno płynąca rzeka wpływa do Aldefjordu, na północ od Jotsplat.

Schnabel: Rzeka ta spływa z wysokich Gór Skrzących na północ od Soull i biegnie do głębokiego Schnafjordu.

Selintan: Ta względnie szeroka i głęboka rzeka płynie z Zatoki Środkowej zachodniego Nyr Dyv do Mętnej Zatoki. Jest żeglowna dla głęboko zanurzonych statków aż do Greyhawk, a dla kog i galeonów na całej długości. Odbywa się tu duży ruch, włączając z Rhennee.

Sheldomar: Podczas duży Javan jest prawdopodobnie najdłuższą rzeką we Flanaess, Sheldomar jest najszerszą i posiadającą najbardziej majestatyczną dolinę. Przez połowę swej długości jest prawie na kilometr szeroka i oddziela Keolandię od państw Uleku i Marchii Gran. Jest żeglowna do Niole Dra, a ruch barek odbywa się z Shiboeth.

Stara Rzeka: Ten wolno płynący dopływ Sheldomar jest płytki i łatwy do przebycia w bród. Najniższe 75 kilometrów jego biegu może przenosić barki.

Strumień Real: Dopływ Javanu, płynący przez Przyćmioną Puszcze, aby dołączyć do tego drugiego zaraz

poniżej miasta Hochoch, wykorzystywany jest do przewożenia na tratwach produktów leśnych. Nie jest specjalnie głęboki ani szybki, ale jest doskonałym źródłem ryb.

Służka: Ten spokojny dopływ Klejnotu płynie z Lortmili.
Szare Zalewisko, Rzeka: Ten przyjemny dopływ Thelley wyznacza napiętą granicę między Ahlissą i Sunndi. Pradawne, zbudowane przez elfy, strażnice na północnym brzegu są obecnie zajęte przez Armię Gloriolską Nadkróla Xavenera. Rzeką tą płyną pod silną strażą barki z Hexpools.
Szczęśliwa Łapa: Ta płytka, idylliczna rzeka płynie z Pustego Pogórza przez południowe Sunndi, zmierzając po jakimś czasie do przepastnego bagniska. Tam złe bullywugi i inne paskudne stworzenia bagienne zanieczyszczają jej wody.

Thelley: Będąca płytkim i szerokim dopływem Flanmi żeglownym z górę od Nulbish, Thelley jest wykorzystywana przez rosnącą liczbę barek z Rel Deven i Kalstrandu.

Trask: Główna rzeka Północnego Królestwa płynie z pieczar w sercu królestwa do Solnoru i jest żeglowna na 250 km jej dolnego biegu. Niegdyś ruchliwy port morski przy jej ujściu, Atirr, jest obecnie odbudowywany.

Tuflik: Ta długa, płynąca na zachód rzeka ma swe źródło pośród Sztandarowych Wzgórz i wpływa do oceanu Dramidj. Jest żeglowna od miasta Cresha do wybrzeża, a Ket wysyła barki z Lopolli.

Velverdyva: Jedna z najdłuższych i najbardziej uczęszczana rzeka we Flanaess, Volverdyva opuszcza jezioro Quag i przepływa przez kilka państw aż do ujścia do Nyr Dyv w Dyvers. Oddziela Furyondę od Veluny i jest żeglowna od swego ujścia do lasu Vesve. Barki mogą pływać do Thornwardu wzdłuż Fals lub dalej na północ z pewną trudnością do Schwartzbruin. Często można na niej spotkać Rhennee.

Veng: Chociaż żeglowny od jeziora Whyestil do Nyr Dyv, głęboki i wartki Veng nie jest zbytnio wykorzystywany, patrolują go statki furyondzkie, a po obu stronach rzeki pełno jest zamków i fortów.

Yol: Dopływ Artonsamay wypływający z Błot Trolli, wykorzystywany jest przez barki z Wintershiven.

Zamarzła Rzeka: Ta wartka rzeka spływa z Gryfich Gór przez Kamienną Twierdzę, aby wpłynąć do Zatok Białych Klów. Jej powierzchnia często zamara w zimie, lecz pod lodem wciąż płynie woda.

Zumkend: Dopływ Zumker, który płynie na południe od Calbut, jest południową granicą części Tenh będącej we władaniu Kamiennej Twierdzy i jest obecnie fortyfikowany.

Zumker: Będący dopływem Artonsamay płynącym z jeziora Abanfyl, Zumker jest słabą granicą między Luzem i wojną w Tenh.

MOKRADŁA

Bagna Hool: Na bagnach Hool pełno jest wszelkich naturalnych niebezpieczeństw, od zwierzęcych drapieżników do chorób, a oprócz tego mokradło stanowi schro-

nienie potworów. Znając zagrożenie ze strony miejscowego ludu jaszczurek, wkraczają tu jedynie desperaci, ale wojna domowa u Morskich Książąt sprawiła, że obecnie desperatów nie brakuje. Niepokojące opowieści donoszą, że rozwinęły się tu kultury poświęcone księżtom demonów takim jak Orcus i Dagon. Zwiadowcy keoicy patrolują w miarę możliwości północne brzegi.

Bagna Pelisso: Niezdrowe, tropikalne mokradła na północnym wybrzeżu Hepmonalandii znane są jako bagna Pelisso. Częściowo dzięki blokadzie Szkarłatnego Bractwa, niewielu odkrywców odważyło się zbadać ich zakątki. Słone bagna są pełne mięsożernych roślin i gigantycznych gadzich i płazich stworzeń, włącznie z wieloma czarnymi smokami. W tutejszych bardzo płytkich rzekach utknęło kilka statków, zostawiając wiele bogactw (przynajmniej tak się uważa).

Błota Trolli: Znajdujące się w cieniu Gór Gryfich, bagno to jest cały rok przykryte zimnymi, wirującymi oparami. Mieszkające tu niesławne trolle przez stulecia dręczyły Pale i Tenh. Pale wybudowało liczne strażnice, aby zatrzymać potwory na bagnach.

Komarze Bagno: Rzeka Nesser byłaby najlepszym środkiem podróży między Nyr Dyv i Morzem Gearnata gdyby nie Komarze Bagno, nominalnie należące do Nyrondu. I tak jest bardzo uczęszczana, z wyjątkiem lata, kiedy roje owadów są straszne. Zdesperowany lud bagieny przemieszcza się na płaskodennych łodziach, łowiąc ryby i zastawiając sidła. Przywódca sabatu wiedźm bagna, tak zwany Dziwak z Komarzego Bagna, nie był widziany od porażki z arcymagiem Warnesem Gwiezdnym Płaszczem kilka lat temu.

Mgliste Moczary: Będące płytkim, rozległym mokradłem pełnym gadów, Mgliste Moczary wypełniają niziny na zachód od Wzgórz Kurhanów. Lud jaszczurzy włada pewnymi obszarami głębokich bagien, a walęsające się stada ghoulów są bardzo niebezpieczne.

Przepastne Bagnisko: Szyja półwyspu Tilvanot to rozległa wapienna depresja, otoczona z obu stron wzgórzami. W dolinie tej rozwija się prawie tropikalna roślinność oraz są tu wody stanowiące południową granicę Sunndi w miejscu, które czasem nazywa się Wielkim Bagniskiem. Przepastne Bagnisko długo było domem dla wielu nie ludzi, szczególnie bullywugów, a także dla mnóstwa zdesperowanych wyrzutków z każdej rasy, którzy często napadali na południową część Sunndi. Bagno jest także siedzibą kultu Wastri, Płającego Proroka. Inne legendy opowiadają o zaginionym grobowcu demilicza Acereraka, który podobno znajduje się gdzieś w centrum bagien. Przepastne Bagnisko najwidoczniej wpływa do podziemnych kanałów, ale jeszcze ich nie znaleziono.

Samotne Wrzosowisko: Samotne Wrzosowisko to połączenie bagien i terenów porośniętych karłowatą roślinnością w pobliżu wschodniej krawędzi lasu Adri. Długo było schronieniem dla wyrzutków i dobrych nie ludzi przed tyranią Aerdów, ale obecnie należy do Ountsy. Miejsca tego strzegą tropiciele i druidzi sprzymierzeni z wolnym ludem z Wielkiego Boru. Złe istoty zasadniczo

go unikają, chociaż ostatnio zaobserwowano tu światła, które okazały się zwidami.

Wietrzne Wrzosowiska: Te rozległe wrzosowiska stanowią północną granicę Keolandii. Rości sobie do nich pretensje Marchia Gran, ale nie czyni wiele, aby je uzyskać, ponieważ tereny te pełne są potworów takich jak otyughi, froghemothy i duże gady. Lud jaszczurzy i bandy orków szwendają się po granicach wrzosowisk, rolnicy na zachodzie uprawiają wysokie, grube trawy i pracują, aby wysuszyć bagna pod uprawy.

Zimne Bagniska: Rozległe przestrzenie błot i bagien na północ od Wyjących Wzgórz dają początek rzekom Dulsi i Opicm. Zimne Bagniska są znane z dziwnych i wstrętnych stworzeń, które zamieszkują te grzęzawiska, podobnie jak z nienaturalnych, wysysających życie mgieł.

NIEUŻYTKI

Jałowe Pustkowia: „Pustkowia” to wyludniona skała pokrywająca większość południowego wybrzeża Morza Lodu, sięgająca w środkowej części ponad 150 kilometrów w głąb lądu. Tradycja twierdzi, że obszar ten stał się nieużytkiem na skutek jakiejś magicznej katastrofy wiele stuleci przed Przywołaną Dewastacją. Rosną tu jedynie mchy i porosty, z nielicznymi trawami i skarłowaciałymi drzewami w osłoniętych miejscach. Wciąż wieją tu zimne wiatry.

Charakterystyczne dla tego miejsca są Gorejące Klify, duży obszar pokruszonej skały łupkowej gdzie wciąż płoną ognie i powstaje gęsty dym. Niektórzy wierzą, że obszar ten połączony jest z Elementarnym Planem Ognia, ponieważ stworzenia z tego planu zamieszkują okolice. Dalej na południe, w Zatoce Psiego Wiatru, obozują resztki Wędrowców Pustkowi.

Jaskrawa Pustynia: Pochodzenie tych nieużytków jest nieznane, chociaż sądzi się, że kiedyś było tu królestwo zniszczone przez jakąś zamierzchłą katastrofę. Teraz blakają się tu jedynie nomadzi, wojujący między sobą oraz z innymi plemionami Abbor-Alz. Na zachodzie znajduje się neutralna osada kupiecka i oaza, Ul Bakak, ale podróż do niej pełna jest niebezpieczeństw. Przejście do Hardby kontrolowane jest przez Taregów, wewnątrz skolonizowany klan Suelów, którzy przed stuleciami dotarli na pustynię, ale nie mogli jej opuścić. Ostatnio Pustynia stała się domostwem Rariego z Ket, a pustynne Szpizowe Wzgórze są centrum jego „Imperium Jaskrawych Ziemi”.

Kanion Szczeliny: Ta dziwna dolina ma więcej niż 300 kilometrów długości i do 50 kilometrów szerokości, ale nie powstała na skutek działalności rzeki. Szczelinę otacza skaliste pustkowia, co jeszcze zwiększa jej nienaturalny charakter. Wody deszczowe na całej jej rozciągłości żłobią jaskinie. Długo badana przez niepraworządny lud z Grani Szczeliny, Szczelina wciąż kryje w sobie wiele zagrożeń. Po inwazji Iuza w 583 schronienie znalazły tu tysiące złych bandytów Reyhu. Ci gniewni ludzie czczą Erythnula i nie mają skrupułów w zwią-

ku z oddawaniem ofiar z przybyszów. Bandyci ze Szczeliny często wyprawiają się na zewnątrz w celu zdobycia jedzenia i broni, a chociaż komendanci Iuza starają się, nie mogą zablokować wszystkich wyjść z wąwozu. W zachodnim krańcu kanionu żyją straszne potwory, które wydają się wypełzać z jaskiń. Południowy zachód Kanionu Szczeliny to Góra Wstęgi Białego Dymu, samotny wulkan o nieprzyjemnej reputacji. Na północy są Gęstwiny, gdzie żyją inni, walczący z Iuzem bandyci. **Kraina Czarnego Lodu:** Na odległym krańcu Flanaess znajduje się pozornie niekończący się krajobraz niebiesko-czarnego lodu, wypełniający północny horyzont za Lasem Burnealnym i Czarnym Wrzosowiskiem. Pochodzenie tych pofałdowanych pól mahoniowego lodu nigdy nie zostało wyjaśnione. Na wybrzeżu Dramidj mieszka bakluński lud Guryik, a po stronie Morza Lodu zamieszkują Zeai, spokrewnieni z Lodowymi Barbarzyńcami.

Zerują tu dziwne arktyczne potwory i niewielu żyjących tu ludzi nie obawia się wkraczać na te tereny bez silnej magicznej ochrony. Barbarzyńcy ci opowiadają o mieszkających tu złych duchach, czarnoskórych trollach i upiorach. Niebieskie bugbeary, rezydujące w tych ciemnych krainach, wydają się unikać nienawidzących życia istot, których tu pełno.

Zaraz za krainą Czarnego Lodu, w miejscu gdzie graniczy ona z Czarnym Wrzosowiskiem, legendy umiejscawiają niesławne Miasto Bogów. Mówi się, że w tej krainie sztucznej łagodności i ciepła, otoczonej przez chłód zimy, pną się w górę budynki z żelaza. Inne legendy opowiadają o kraju dalej na północ, na odległym końcu Czarnego Lodu, gdzie kwitną dżungle, a zamglone słońce nieporuszenie tkwi na niebiosach. Kilka ekspedycji próbowało zbadać ten rejon, ale żadne potwierdzenie tych opowieści nigdy nie dotarło do cywilizacji.

Morze Pyłu: Ciemna pustynia sproszkowanego szarego popiołu wypełnia tę niezwykłą nieckę, która niegdyś była Imperium Suelskim. Żyzne ziemie rozciągały się tu kiedyś na 1500 kilometrów na zachód i południe, aż zostały zasypane Deszczem Bezbarwnego Ognia, zesłanym w odwecie przez ocalałych mieszkańców Imperium Bakluńskiego, po tym jak zostało ono zniszczone przez Przywołaną Dewastację, wywołaną przed milenium przez Suelów.

To co pozostało, to niekończący się widok popiołu i kurzu, który przybrał kształt wydm. Wyjące pustynne wiatry często chłoszczą powierzchnię, wzbijając dławiające, oddzielające mięso od kości chmury, które uniemożliwiają widzenie i sprawiają, że oddychanie jest torturą. Sprawę pogarszają jeszcze popioły wulkaniczne spadające z Piekielnych Pieców na i tak już przeżarające ziemię. Popiół znajdujący się pod przykrytą kurzem powierzchnią jest ściśnięty i niemal tak twardy jak skała. Nie wyrośnie tu żadna roślinność.

Mieszkańcy Sulhautów i odkrywcy z dalekich krajów czasami wkraczają na Morze Pyłu i przeszukują niewiele pozostałych tu ruin, mając nadzieję na znalezienie skar-

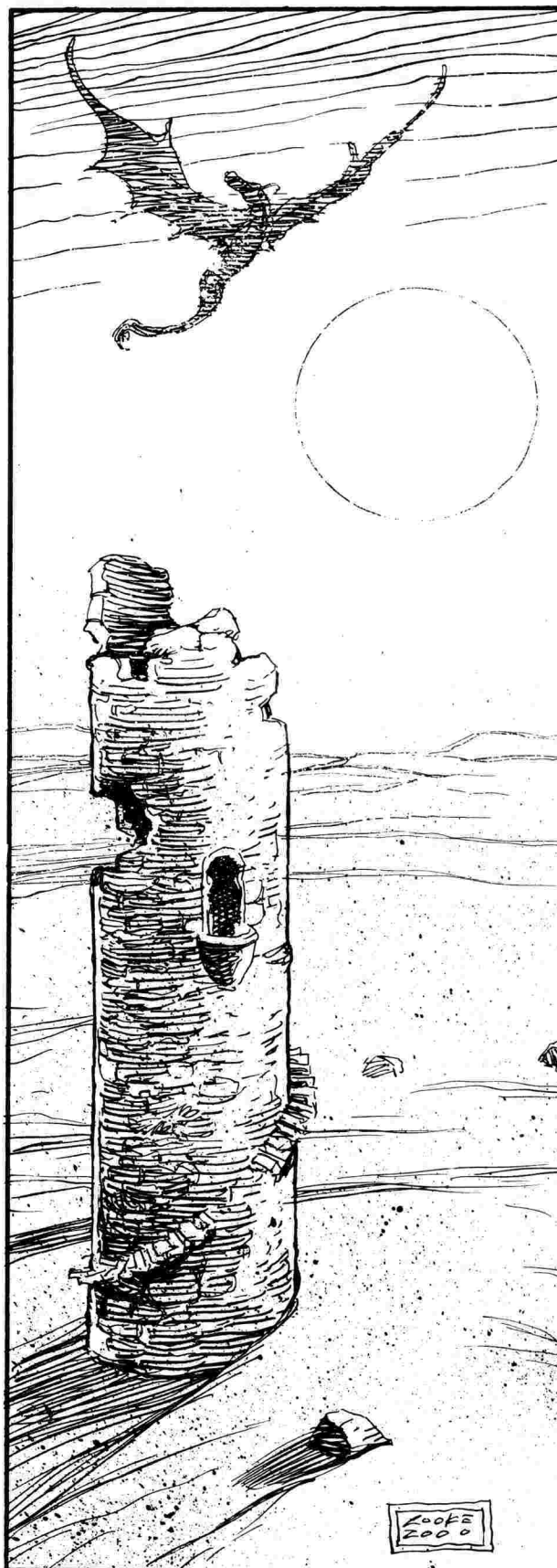
bów dawnego Imperium Suelskiego (ostatnio wykorzystywane jest Przejście Slerotina, zobacz Yeomanry). Ruiny widoczne z gór są odwiedzane najczęściej, ale nic więcej nie można już znaleźć w tych względnie dostępnych miejscach. Wierzy się, że wielkie bogactwa i magia znajdują się w zakamarkach ruin lub w zaginionej stolicy Imperium, gdzieś w środku Morza Pyłu. Ta pogrzebana metropolia, obecnie nazwana Zapomnianym Miastem, jest podobno prawie nietknięta, ale z popiołów wystają jedynie najwyższe wieże.

Co niewiarygodne, na Morzu Pyłu istnieje życie. Oprócz straszliwych potworów, które pełzają lub mkną rozległymi korytarzami wyrytymi pod powierzchnią, niższe partie Pieklnych Pieców zamieszkują inteligentne ogniste traszki. Ponadto na skrajach tej niecki mieszkają ludzie. Wysoki, szczupły lud o mahoniowej skórze żyje na południowo-zachodniej krawędzi pustyni, wiodąc nomadyczne życie tam, gdzie żrący popiół ustępuje miejsca żyznym glebom. Inna rasa ludzka żyje w cieniu Pieklnych Pieców na wschodniej granicy pustyni. Ci niscy, krępi ludzie pokrywają swe ciała cuchnącym łojem, aby chronić się od żrącego popiołu i palącego słońca.

Spekuluje się, że oba te ludy muszą posiadać jakąś szczególną wiedzę o ruinach znajdujących się w pobliżu ich terytoriów, co byłoby bardzo cenne dla wypraw z obcych krajów. Jednakże to, że zapewniliby pomoc bez jakiś poważnych powodów jest mało prawdopodobne, jako że znani są z tego, że trudno im zagrozić lub zastraszyć. Ponadto lubią napadać na osłabionych wędrowców.

Suche Step: Na zachód od Kryształowych Mgieł i Ulsprue znajduje się niekończąca się preria nazwana Suchymi Stepami. Obszar ten był kiedyś żyznym i dostatnym w wodę istnym ogrodem pradawnych bakluńskich padyszachów i sultanów. Przywołana Dewastacja w końcu wojny suelsko-bakluńskiej zniszczyła piękno tej krainy i unicestwiła znajdujące się tu imperium. Charakter stepów zmienia się w kierunku ich środka, stając się bardziej przyjemny i bogaty. Centaury i wielkie hordy nomadów pasące zwierzęta przemierzają te tereny, migrując na północ latem i wracając na południe z deszczami zimy. Odpady deszczu są tu niewielkie i mało jest rzek oraz jezior.

Szczegóły dotyczące nomadów przedstawione są w dziale o Równinach Paynimów. Wiele nomadycznych bakluńskich klanów Suchych Stepów to derwisze, wyznawcy mistycznych praktyk religijnych, którzy zbrojnie bronią swych ziem i wierzeń. Ich najpotężniejszy przywódca nosi miano Mahdiego Stepów, proroka i wojownika. Miejscowi derwisze czczą jego boskie jasnowidztwo, a innym też dobrze radzi się, żeby to czynili, jeśli chcą zachować przychylność tych fanatyków. Wielu nomadów spotyka się w Kamiennych Kręgach Tovag Baragu (zobacz jezioro Udrukankar).



ZOOFE
2000

ROZDZIAŁ 6: GRUPY WŁADZY

KONSORCJUM MOUQOLLAD

Konsorcjum Mouqollad skupia klany kupieckie państw bakluńskich w potężną organizację, mającą zapewnić pomyślność jej członkom. Konsorcjum podzielone jest na terytoria i specjalności, z kwaterą główną w mieście Zeif. Klany członkowskie i domy handlowe pochodzą ze wszystkich narodów bakluńskich, a placówki handlowe i kolonie konsorcjum można spotkać w wielu zachodnich państwach i na wyspach.

W ludnych państwach, takich jak Ket, klan kupiecki musi zarządzać każdym miejskim bazarem. Klan musi chronić przed kradzieżami i przemocą na placu handlowym. W zamian za to zyskuje kontrolę nad przydziałem miejsc i zbieraniem opłat od kupców. W biedniejszych lub mniej ludnych regionach klanom kupieckim przydziela się większe terytoria, chociaż klany takie często przekazują część swych uprawnień lokalnym kupcom lub grupom.

Klanom przydzielona jest również kontrola nad pewnymi specjalnościami kupieckimi. Na przykład handel ekbirska odzieżą wełnianą lub klejnotami z Zeifu należy do określonego domu kupieckiego, sprzedaż autentycznych przedmiotów magicznych jest zastrzeżona dla pojedynczych kupców, którzy przeszli surowe egzaminy kwalifikacyjne. Oczywiście w pewnych miejscach (szczególnie w Ull) kwitnie czarny rynek, ale wysłannicy Mouqollad pilnie wyszukują miejsca i kupców, którzy tam handlują.

Przywództwo Mouqolladu zorganizowane jest wokół grupy wysokich rangą kapłanów Mouqola, zwanych Cennymi Starszymi, których większość jest również starszymi członkami bogatych i szanowanych domów kupieckich. Przez stulecia w hierarchii poważne pozycje zajmowało kilku czarodziejów, zwykle znanych naukowców i mistrzów objawień. Ważne miejsca w szeregach Mouqolladu zajmowali również wojownicy, głównie dzięki służbie we flocie handlowej. W ramach konsorcjum można znaleźć nawet łotrzyków, chociaż nie mają oni miejsca we władzach.

W rzeczywistości Mouqollad może zatrudniać przedstawicieli każdej profesji, czasami na dłuższy okres. Najtrudniejsza służba dotyczy wypraw handlowych do odległych krain. Karawany podróżują poprzez tereny Paynimów, a czasami dalej na południe i na zachód, za góry. Flota handlowa pływa przez Dramidj. Podróże te mogą trwać wiele miesięcy, a przedłużone wizyty w wyspiarskich koloniach handlowych i w odległych placówkach mogą się przeciągnąć na lata.

Konsorcjum utrzymuje pewną liczbę wybranych agentów, którzy nadzorują jego interesy we wszystkich głównych miastach bakluńskich. Pamięta o tym, aby zachować zewnętrzną neutralność w sprawach politycznych i wojskowych, ale jednocześnie dyskretnie próbuje zapewnić sobie wpływy na wszystkich poziomach rządu. Mouqollad stara się kontrolować stosunki między należącymi do niego klanami i domami. Kupcy podnieśli umiejętności mediacji i negocjacji do rangi sztuki, ale czasami dyskutanci są tak zaciętrzewieni, że porozumienie nie jest możliwe bez interwencji wyższej władzy. Przy takich okazjach do wysłuchania stron i wydania rozstrzygającego wyroku może zostać powołany Asesor Sprawy. Jeśli któraś ze stron złamie jego postanowienie, zostaje wyrzucona z Mouqollad, a wszystkie jej dobra oddawane są stronie poszkodowanej.

Mouqollad nie ma wielu wrogów, chociaż nie ma też prawdziwych sprzymierzeńców. Tolerują go rządy Zeifu, Tusmitu, Ekbiru i Ket. W Ull władcy są tak samo chętni do zabierania towarów jak do ich kupowania, więc kupcy często są w konflikcie z rządem. Między Paynimami kupcy, podobnie jak wszyscy inni podróżni (lub inni Paynimowie), są obiektem ataków. W zatoce Ghayar i na oceanie Dramidj statkom Mouqolladu zagraża piractwo. Kupcy czasami toczą niewielkie wojny z piratami, ale wolą wygrywać jedne grupy przeciw drugim, jeśli to tylko możliwe, unikając straty ładunku i drogich najemników.

KRĄG OŚMIU

Tajemnicze zgromadzenie czarodziejów znane jako Krąg Ośmiu długo korzystało z niewiedzy i tajemniczości. Wpływy grupy sięgały od bakluńskiego zachodu do oceanu Solnor, a jej sekretne metody zapewniały, że niewielu wiedziało o rozmiarze jej oddziaływania. Pewni członkowie Kręgu są dobrze znani i lubiani, a ich talenty cenione są w całym Flanaess. Magowie Bigby, Jallarzi i Otto, na przykład, są mile widziani na dworach z dala od kosmopolitycznego Greyhawk. Inni, tacy jak Drawmij, Nystul i Theodian, wolą działać z dala od oka publiki.

Arcymag Mordenkainen (N mężczyzna człowiek Cza20+) stworzył Krąg Ośmiu jako narzędzie manipulacji frakcjami politycznymi Flanaess, w celu zachowania delikatnej równowagi i porządku w regionie. Mordenkainenowska wizja „wymuszonej neutralności” nie polega na równości wet za wet. To raczej szczegółowa teoretyczna filozofia wyniesiona z dekad studiowania sztuk wtajemniczeń. Walczył on gorliwie dla spraw Dobra, ostatnio w czasie Wojen o Greyhawk, ale w celu osiągnięcia swoich celów równie często pracował nad mroczniejszymi spiskami. Krąg Ośmiu zawsze woli działać za kurtyną, subtelnie manipulując wydarzeniami, aby uzyskać pewność, że żadna z sił nie uzyska przewagi.

W ciągu ostatnich dwóch dekad członkowie Kręgu przychodzili i odchodzili, ale wierność celom i meto-



Jallarzi, Mordenkainen i Otto w czasie walki

dom pozostaje niewzruszona. Do obecnych członków należą: Bigby z Mitrik (N mężczyzna człowiek Cza19), niegdyś uczeń Mordenkaina a teraz samodzielny arcy mag, pulchny i jowialny Otto (N mężczyzna człowiek Cza15/Kap3, Boccoba), który od laboratorium woli kuchnię, Jallarzi Sallavarian z Greyhawk (ND kobieta człowiek Cza15) jedna z najbardziej dynamicznych czarodziejek w mieście magów, samotnik Drawmij (N mężczyzna człowiek Cza18), który nadzoruje Keolandię i południe ze swej podmorskiej siedziby w pobliżu Gradsulu, i Nystul (N mężczyzna człowiek Cza17), uchodząca z Tenh, który pragnie rozszerzyć Krąg Ośmiu, jeśli to będzie potrzebne, aby zwalczyć zagrożenia ze strony Iuza, Turrosha Maka i konsolidujących się frakcji dawnego Wielkiego Królestwa.

Zdrada Rariego w 584 WR spowodowała śmierć Tensera i Otiluka, pozostawiając jedynie pięciu członków Kręgu. Po udanym uratowaniu jednego z klonów Tensera z rąk niesławnej nekromantki – wiedźmy Igwilw — Krąg przyjął trzech nowych członków (Tenser, zirytowany planami Mordenkaina, zniesmaczony odszedł od grupy po swoim uratowaniu). Nowi członkowie to straszny Warnes Gwiezdny Płaszcz (N mężczyzna człowiek Cza20) z Urnst, Alhamazad Mądry z Zeifu (PN mężczyzna człowiek Cza19) oraz zimny, bezuczuciowy Theodian Eriason (CN mężczyzna elf Cza17). Mordenkainen pozostaje dziewiątym członkiem, „cieniem-przywódcą” przekazującym swoje pla-

ny innym i wpływającym na Flanaess dzięki potężnej sieci agentów i slug.

LUD TESTU

Mistyczna kabała znana jako Lud Testu to społeczność elfów, której członkowie rozrzucony są po całym Flanaess. Elfy te są luźno związane przez pamięć ich wydarzeń w innym elfim świecie odkrytym przez Księżnika Sehanine. Księżnik pokazuje się jedynie wtedy, gdy mniejszy księżyc Oerthu, Celene, jest w pełni, i nigdy nie pojawia się dwa razy w tym samym miejscu. Jak dotąd widziano go jedynie w północnej części Celene.

Elfy, które przeszły przez Księżnik, muszą następnie przejść serię duchowych testów przydzielanych przez trzy elfie bóstwa. Niektóre elfy nigdy nie powracają ze swojej podróży przez księżnik, ale te, które to robią, wracają całkowicie zmienione. Niektórzy rezygnują z trosk poprzedniego życia, wybierając Wycofanie, które wielu nazywa Odejściem, mimo tego, że mają przed sobą jeszcze stulecia życia. Elfy te natychmiast wyjeżdżają na Wyspy Lendore. Nie wiadomo co się z nimi dzieje. Inne elfy zostają kapłanami (zazwyczaj Sehanine), mędrkami, poetami, jasnowiedzami czy wyrzutkami. Wszyscy oni są Ludem Testu.

Lud troszczy się o los wszystkich elfów i ma swą wizję prawdziwej natury elfiego rodzaju. Podobno mają

szczególną wiedzę na temat Tajemnic Faerie, ale ich praktyki nie są tak oparte na zmysłach jak tradycyjne zwyczaje elfów. Widzą głębiej niż zwykłe elfy i mają tajemną wiedzę na temat zapomnianej magii, pradawnych klątw, ukrytych krain i zaginionych ras. Usilnie strzegą swych sekretów i niewielu publicznie przyznaje się do członkostwa w Ludzie Testu. Lud obecny jest jednak wśród wszystkich warstw społecznych, a jego członkowie wykorzystują swe wpływy, aby dbać o sprawy elfów we Flanaess, nie ważne jaki będzie ich koszt dla innych ras.

W Ludzie Testu nie istnieje żadna hierarchia, ale każdy ma swoją dziedzinę, na której się zna i autorytet oparty na pewnych szczególnych próbach jakie przeszedł pod Księżnikiem. Wyjątkowa rola każdego elfa w tej rzadkiej społeczności ma za zadanie zapewnić pewne usługi bogom ich rasy. Elfi mędrzec Elrael Tesmarien (CD mężczyzna elf Cza13) jest jedynym, który otwarcie, choć cicho, przyznaje się do swego członkostwa w Ludzie, mieszka w Greyhawk i jest w kontakcie z innymi elfami z Ludu na całym Flanaess i poza nim.

Widocznie w dużym stopniu obojętny wobec spraw świata, Lud Testu ma niewielu sprzymierzeńców czy wrogów. Jednakże niektórzy oskarżają ich o spisek przeciwko ludzkości, szczególnie w świetle wydalenia nie-elfich mieszkańców Wysp Lendore. Wiadomo, że Lud obecny jest w Sunndi, gdzie niektórzy obawiają się, że grupa może uzurpować sobie władzę Olvenkróla Hazendla. Ich odbiór w Wielkiej Radzie Celene jest słaby. Mają tam wpływy, ale posądzają ich o przyczynienie się do śmierci królewskiego małżonka. Fakt, że większość z nich wybiera anonimowość, utrudnia im obalanie takich plotek. Być może nie przejmują się opiniami niewtajemniczonych. Ostateczne cele Ludu Testu pozostają zagadką, i zdaje się, że jedyną władzą jaką uznają jest ich własny wewnętrzny głos.

MILCZĄCY Z KEOLANDII

To pradawne stowarzyszenie jest niemal zupełnie zamknięte przed postronnymi, ale jego tajemniczość i wpływy rozciągają się w całej dolinie Sheldomar. Milczący stanowią filar niezwyklej organizacji, która próbuje chronić ostatnie pozostałości starożytnej magii suelskiej, które pozostały w rękach Suelów od Deszczu Bezbarwnego Ognia. To, czy ten zakon jest rzeczywiście tak stary nie jest pewne, ponieważ wiadomości o nim nie wydostają się z wewnętrznych kręgów. Niewielka wiedza o Milczących pochodzi od nielicznych członków, którzy opuścili szeregi nie tracąc przy tym życia. Uhas z Neheli spisał pewne ich wyczyny w apokryficznej pracy *Kroniki Tajemnych Czasów*.

Nazwa grupy pochodzi z dawnego suelskiego zwrotu, oznaczającego dosłownie „tych, którzy nie mogą mówić”. Czasami nazwa ta jest błędna, jako że Milczący wcale nie są niemi, ale całkowicie skryci i nie robią wiele, aby rozwiać otaczającą ich aurę tajemniczości.

Asceci ci żyją zupełnie poza władzą panującego keoickiego króla, zgodnie z pierwszymi wersami karty założycielskiej państwa, spisanej prawie tysiąc lat temu. Nie stanowią gildii magicznej w tradycyjnym jej rozumieniu, jako że ubiegający się nie są tu zwykle przyjmowani. Są oni raczej wybierani podczas corocznych pielgrzymek Milczących w czasie Święta Potrzeb, kiedy przeszukują kraj w poszukiwaniu młodych, szczególnie odpowiadających ich celom. Wybrani są podobno w pewien sposób obdarzeni i większość z nich jest czystej krwi suelskiej. Co ciekawe, wielu z wybranych to albinosi oraz ślepcy. Uhas z Neheli był jednym i drugim.

Chociaż Milczący zazwyczaj noszą ponure, szare ubiory, nie mają zwyczajowego stroju ani żadnych widocznych insygniów czy symboli. Główną placówką grupy jest niesławna wieża znana jako Baszta Milczenia, znajdująca się mniej niż dzień jazdy na południe od Nirole Dra. To architektoniczny cud, wznoszący się bez wsporników na wiele dziesiątków metrów i dominujący nad równiną, która go otacza. Żaden mag, który na nią spojrzy, nie zaprzeczy, że wybudowanie jej dzisiaj byłoby prawie niemożliwe, jako że do jej konstrukcji bez wątpienia konieczna była wielka magia. Niebiesko-szary kamień, z którego się składa, nie ma sobie równych w obrębie 1500 kilometrów.

Mieszkańcom Samotnej Wieży przewodzi pojedynczy, niekwestionowany przywódca nazywany Wyrdem. Obecnie jest nim mag Mohrgyr Stary (N mężczyzna człowiek Cza20), były możny nehelański, który podobno ma ponad dwieście lat. Baszta jest wypełniona kilkoma dziesiątkami członków, których szeregi, jak się uważa, kurczą się z każdym rokiem. Ich najsilniejszymi sojusznikami w królestwie są moiżni z domu Neheli, a wielu członków pochodzi z tego starego i podupadającego domu. Milczący mają pomniejsze placówki w garstce keoickich miast, do których często podróżują.

W minionych stuleciach, kiedy wiedza magiczna należała do niewielu mieszkańców Keolandii, Milczący beznamytnie kontrolowali tę tradycję. Chociaż już tak nie jest, wciąż patrzy się na nich przesądnie i ze strachem. Milczących najwidoczniej przyciągają pradawne miejsca i przedmioty posiadające silną moc magiczną. Z rzadka otwarcie mierzą się z osobami, zarówno dobrymi i złymi, które poszukują sił magicznych poza wiedzą śmiertelników. Ostatnio wyrazili zaniepokojenie z powodu powstania Szkarłatnego Bractwa i odkrycia Przejścia Slerotina z Yeomanry do Morza Pyłu.

ROGATA SPOŁECZNOŚĆ

Nikt nie zna prawdziwego wieku Rogatej Społeczności. Większość badaczy uważa, że jej Hierarchowie byli korzystającymi z okazji bandytami, którzy wypełnili pustkę w Molag po zniknięciu w 505 WR Iuza, jedynie po to, by zostać rozgromionymi po powrocie półboga w 583 WR. Bardziej złowieszcze przypuszczenia umiesz-

czają korzenie organizacji dawno przez starymi migracjami. Pewni starzy druidzi mówią o przerażających „Rogatych”, kultystach, którzy w pradawnych czasach polowali nocami i napadali na plemiona Flanów. Nie jest pewne czy współczesna Rogata Społeczność jest spadkobiercą tego mrocznego kultu, czy też po prostu imitatorom wykorzystującym dawne legendy.

W każdym bądź razie Rogata Społeczność stała się ważna w 513 WR, kilka lat po zaginięciu Iuza na północy, kiedy potworne królestwo demona nie miało przywódcy. Grupa przejęła miasto Molag i rozpoczęła konsolidację otaczających terytoriów pod własnym panowaniem. Pod ciemnym sztandarem Rogatej Społeczności chroniły się hobgobliny, orki i inni nieludzie. Sprzeczne doniesienia opisywały członków grupy albo jako wyznawców boga Nerulla lub czcicieli diabłów. Obie rzeczy zdawały się prawdopodobne, jako że organizacja wydaje się być raczej zbiorowiskiem wielu frakcji, niż monolityczną jednością. Łączące ją spoiwo było raczej dogmatyczne niż duchowe.

Rogata Społeczność składała się trzynastu przywódców nazwanych Hierarchami, wśród których znajdowali się potężni wojownicy, kapłani, łotrzy i czarodzieje. Filozofią Rogatej Społeczności było rządzenie za pomocą strachu i siły, z podtekstem ludzkiej supremacji i podporządkowania ostatnich ras w celu osiągnięcia jej celów.

Hierarchowie i reszta przywódców Rogatej Społeczności zostali prawdopodobnie zniszczeni w Chłodnym Wieczorze 583 WR, w czasie nocy święta Krwawego Księżyca. Demoniczne siły wysłane przez Iuza pokonały Hierarchów i pozwoliły Dawnemu na ciche przejście władzy nad ich państwem. Możliwe, że jeden lub więcej Hierarchów przeżyło to wydarzenie i próbuje odbudować organizację, ale większość zakłada, że grupa nie jest już groźna.

Wciąż jednak, Arkalan Sammal, ceniony mędrzec z Greyhawk przedstawił ciekawą ocenę opartą o wiadomości zebrane przez starych mędrców w ciągu ostatnich lat. Społeczność, twierdzi on, przetrwała do dnia dzisiejszego i w zmienionej postaci tworzy grupę znajdującą się w jednym państwie, a jego sekretne macki rozpościerają się po całym Flanaess.

– Rogata Społeczność z pewnością wiedziała, że powrót Iuza sprowokuje jej ostateczny upadek – rozumuje on. – Musiała przygotować się na tę okoliczność, najprawdopodobniej przenosząc swe działania z Molag zanim spadł na nią topór Dawnego.

Plotki z ostatnich pięciu lat umieściły kwatery główną grupy gdzieś na wybrzeżu Pomarj, w Marchii Kości lub nawet na Jaskrawej Pustyni lub w Kanionie Szczeliny. Większość ludzi już się tym nie interesuje, ponieważ bardziej obawiają się Iuza. Jednakże, sugeruje Arkalan, Rogata Społeczność stała się bardziej groźna niż w momencie swego rozproszenia. Jak stwierdził Arcymag Mordenkainen w zeszłym roku podczas zgromadzenia w Greyhawk:



– Czy ich członkowie liczą się teraz w dziesiątkach, setkach, tysiącach? Gdzie jest ich siedziba? Co zamierzają zrobić? Czy możemy mieć pewność śmierci Nienazywalnego Hierarchy? Temu, kto odpowiedziałby na te pytania, należałyby się podziękowania wolnych ludów.

RYCERZE JELENIA

Niegdyś najmniej wojowniczy z głównych zakonów rycerskich we Flanaess, Rycerze Jelenia ostatnio stali się bardziej „agresywni w obronie”. Rycerze ci mają trójczłonową organizację, stworzoną w dawnych dniach, aby służyła potrzebom władców Furyondy, Wysokiego Ludu i Veluny. Ponieważ państwa te są zdecentralizowane, a przez to poważnie zagrożone nagłą napaścią z każdej części, Rycerze Jelenia wzmacniają stałą armię i szukają potencjalnych zagrożeń. Muszą przysiąc, że będą na czele obrony, po natychmiastowym wezwaniu, utrzymując pewne twierdze, służąc w lokalnych rządach i wspierając akcje zwiadowcze w górach, lasach i na terenach wiejskich (gdzie często osobiście wymierzają sprawiedliwość bandytom).

Członkostwo w Rycerzach Jelenia dozwolone jest zarówno dla szlachciców jak i pospólstwa, pod warunkiem, że kandydat jest oddany obronie Furyondy, Wysokiego Ludu i Veluny. Co więcej, każdy kandydat musi posiadać poświadczony umiejętności walki i dokonać aktu wyjątkowego honoru, śmiałości, odwagi i posłuszeństwa.

Od Wojen o Greyhawk i Wielkiej Północnej Krucjaty, wszyscy Rycerze Jelenia walczą z Iuzem w każdy możliwy sposób. Żyją, aby zniszczyć jego, jego armie i imperium. Zakon przejawia także ugruntowaną niechęć co do Perrenlandii, Dyvers, Nyrundu, Rycerzy Świętotarczowych i Rycerzy Strażniczych, do każdego z innych powodów.

Istnieją trzy następujące zakony Rycerzy Jelenia:

Rycerze Furyondy: Odlam ten ma obecnie pod swoją komendą 170 rycerzy i wielu stowarzyszonych wojowników. Około 50 Rycerzy Furyondy zginęło w czasie Wojen o Greyhawk i w Wielkiej Północnej Krucjacie (583-588 WR). Główną troską odlamu jest rekrutacja nowych członków, bez obniżenia swych wymagań i utrzymanie wszystkich twierdz wzdłuż granicy z Iuzem. Zakon przyjmuje ludzi i półelfy. Oficjalnym kolorem jest błękit, a symbolem para rogów.

Rycerze Veluny: W tym aktywnym politycznie odlamie jest jedynie 120 rycerzy. Każdy z nich cieszy się dużą renomą i dowodzi wieloma sierżantami i wojownikami. Zakon przyjmował kiedyś wyłącznie wojowników, ale ostatnio przyjął kilku znanych walczących kapłanów. Wszyscy członkowie rycerzy Veluny są posiadaczami ziemskimi, a zakon ceni dyplomację i negocjacje zupełnie tak samo, jak umiejętność posługiwania się ostrzem. Większość członków czci Rao, chociaż wzrasta liczba wyznawców Mayaheine czy Św. Cuthberta, a także Heiro-

neousa. Zakon akceptuje ludzi i półelfy. Oficjalnym kolorem jest czarny, a symbolem para rogów.

Rycerze Wysokiego Lasu: Czterdziestu pięciu członków tego zakonu to wyłącznie *olve*. Elfy te są wytrenowane w prowadzeniu leśnych potyczek, spędzając ten krótki czas poza lasami jako lordowie kupcy w Wysokiej Dolinie, gdzie są sprawiedliwie uznawani za bohaterów, ponieważ próbują zbierać pieniądze na realizację swych celów. Oficjalnym kolorem jest zieleń, a symbolem para rogów.

RYCERZE LUNY

Rycerze Luny to elfi zakon rycerski poświęcony podtrzymaniu monarchii Celene i tradycji możnych elfów w centralnym Flanaess. Opowiadają się za elfim przywództwem w imieniu Dobra i *obowiązku możnych* wobec sprzymierzonych z nimi krewniaków i pomniejszych ras. Większość prominentnych członków tego zakonu to szare elfy z Wielkiej Rady Celene, którzy obecnie są przeciwni polityce ich fejskiej królowej i jej doradców. Liczący nie więcej niż dwustu rycerzy, zakon ten ma w swoich szeregach wysokie elfy i półelfy, z których wielu jest zarówno czarodziejami jak i wojownikami. Większość żyje i działa w Celene, ale coraz więcej znajduje się w Księstwie Uleku, a nieliczni są między elfami Wysokiego Ludu i Fairdelli.

Między Rycerzami Luny nie ma ścisłej hierarchii, tym niemniej Melf, Książę Brightflame Celene (ND mężczyzna elf Cza14/Woj4), jest ich uznaniowym przywódcą. Zasadniczo najstarsi i najbardziej doświadczeni rycerze mają największą władzę i mogą przyjmować giermków zarówno elfiego, jak i półelfiego pochodzenia. Wyprawy rycerskie są odbywane głównie przez młodych, niedoświadczonych członków zakonu. Szczęśliwie ukończeni dwunastu lub więcej zadań umożliwiają rycerzowi uzyskanie rangi i giermka. Kilku bardzo skutecznych poszukiwaczy przygód w Sterichu to Rycerze Luny, którzy pomagali odbijać tę krainę. Wszyscy poszukujący przygód rycerze muszą oddać część zdobytych skarbów. Od momentu zakończenia Wojen o Greyhawk opłata ta wspierała Rycerzy Wysokiego Lasu.

Chociaż między Rycerzami Luny i Rycerzami Jelenia nie istnieje żadne oficjalne przymierze, te dwie grupy czasami pomagają sobie wzajemnie. Obie uważają, że Iuz jest największym zagrożeniem dla spraw Dobra we Flanaess, chociaż Rycerze Luny są również pierwsi w walce przeciwko nieludziom z Pomarj. Izolacjonizm Celene jest powodem zaciętego sporu między Rycerzami Luny a resztą Wielkiej Rady. Rycerze próbują wpłynąć na politykę Celene poprzez rozsądną debatę oraz goszcząc i sponsorując obcych dygnitarzy przebywających na dworze. Popierają oni również ograniczone akcje militarne, szczególnie na południowej granicy Celene i w Księstwie dziedzicznym Uleku.

RYCERZE OBRONCY WIELKIEGO KRÓLESTWA

Ze wszystkich zakonów rycerskich Flanaess, żaden nie był wspanialszy niż znani Rycerze Obrońcy Wielkiego Królestwa. Niegdyś licząca wiele setek organizacja ma teraz nie więcej niż dwa tuziny członków. Przez całą swą historię rycerze ci byli świetnymi wojownikami z nieskazitelną reputacją, cenieni za swą odwagę i honor. Stali się wzorem dla licznych zakonów rycerskich, które ich śladem powstały we Flanaess, tak jak Rycerze Jelenia i Rycerze Świętotarczowi. Legendy o nich opowiadane są we wszystkich dawnych prowincjach Wielkiego Królestwa.

Nawet utworzenie zakonu było niezwykle wydarzeniem. Stało się to w 537 RO (-107 WR), kiedy atak na orszak króla Aerdu został udaremniiony przez grupę młodych ludzi, głównie drwali i rolników z pobliskiej wioski. Powstańcy Ur-Flanów próbowali zabić przywódcę tych, którzy ich pokonali, atakując obóz króla. Młodzi mężczyźni z wioski pokrzyżowali atak, przy czym większość z nich straciła życie. Król był pod tak wielkim wrażeniem odwagi tych, którzy przeżyli, że podniósł ich do godności „Rycerzy Obrońców”.

Od momentu powstania pozycja zakonu w Wielkim Królestwie była tak unikalna, że mógł on sam wybierać swych członków za pomocą testów umiejętności i odwagi. Stanowisk nie przydzielała korona, nie można było ich kupić, jak w wielu innych zakonach rycerskich w królestwie, gdzie zresztą nie były drogie (na przykład u rycerzy Medegii). Do Rycerzy Obrońców wstępowały zarówno wyznawcy Heironeousa i Hextora, i choć powodowało to silną rywalizację, jednak niewiele było śmiertelnych konfliktów. Celem zakonu zawsze było jednoczenie i bronienie Wielkiego Królestwa rządzonego przez honorowego i praworządnego monarchę.

Niewiele zdarzeń zachwiało zakonem tak, jak zdrada paladyna Sir Kargotha, który związał się umową z siłami zła i w 203 WR rozpiął w Wielkim Królestwie terror demonów. Niebezpieczeństwo udało się zażegnać wielkim kosztem, ale upadły rycerz zwabił pod sztandary zła nie mniej niż trzynastu członków zakonu. Zdradziecki Kargoth sprowadził przekleństwo na wszystko, czego się imał, a światło słońca zmieniło wszystkich czterdziestu zdrajców w pierwszych i najpotężniejszych z tak zwanych martwych rycerzy.

Po tym wydarzeniu zakon powoli staczał się, ponieważ wielu wiernych rycerzy poświęcało dużo czasu na polowanie na renegatów. Królewski Dom Rax w tym samym czasie również powoli podupadał. W 443 WR Ivid I przystąpił do wytropienia i zniszczenia pozostających Rycerzy Obrońców, ponieważ sprzeciwiali się jego wstąpieniu na tron po zabójstwie ostatniego nadkróla z Rax. Nie udało mu się ich wytępić, ale zostali bardzo rozproszeni, a niektórzy zniknęli z dworów prowincji, aby się ukryć.

Większość Rycerzy Obrońców Wielkiego Królestwa mieszka obecnie w Ratiku, będąc uciekinierami z Marchii Kości, gdzie Clement był prominentnym członkiem zakonu aż do upadku krainy w 563 WR. Rycerze Obrońcy stacjonujący niegdyś w Almorze, obecnie znajdują się w Rel Deven. Niektórzy prawdopodobnie ukrywają się w Wielkim Borze i w lesie Adri. Kilku dołączyło do Żelaznej Ligi i teraz przebywa w Sunndi. Stary herb zakonu, pokazujący wielkie ukoronowane słońce Aerdów w otoczeniu białego topora i czerwonej strzały, nie jest już wykorzystywany.

Po spodziewanym odejściu Ivida V w Rauxes niektórzy oczekują, że Rycerze Obrońcy pojawią się podobnie i odegrają czynną rolę w odbudowywaniu byłych krain Wielkiego Królestwa. To, jak będą zorganizowani i jakie będą ich nowe cele, nie jest jeszcze wiadome. Nadkról Xavener nie wyrażał nimi zainteresowania, ale też nie przejawiał ku nim niechęci. Grenell z Północnego Królestwa mógłby rozważyć powołanie rycerskiego zakonu Hextoriana, ale nie takiego kalibru jak ten dawny. Rel Astra ma swych własnych rycerzy, kawalerię Żelaznego Państwa. Być może Rycerze Obrońcy powstaną ponownie w Ratiku lub Ahlissie.

RYCERZE STRAŻNICZY

Rycerze Strażnicy powstał kilka stuleci temu na podstawie wcześniejszej organizacji znajdującej się w Marchii Gran. Obarczeni obroną Keolandii, Marchii Gran, Bissel i Geoffu przed wtargnięciami barbarzyńskich Paynimów i ludzi z zachodu (cywilizowanych wojsk bakluńskich), Strażnicy posiadają zamki, fortece i bastiony wzdłuż granic z Ket, jak również w zachodnich górach. Najsilniejsze bazy zakonu można znaleźć w Marchii Gran (Sierpowe Wzgórze), Geoffie (Hochoch) i Bissel (Pellak). Członkowie zakonu pochodzą z najlepszych ziem w dolinie Sheldomar.

Rycerze Strażnicy są wyznawcami prawie klasztornej szkoły nauczania opartej na pismach filozofa Azma-rendera, który stworzył kodeksy postępowania i przekonań znane jako Dwanaście i Siedem Zasad. Dwanaście Zasad ustala jak rycerz zakonny powinien wykonywać czynności dnia powszedniego, skupiając się na tradycjach walki. Siedem Zasad dotyczy „życia poza nim samym” i pokazuje świat poza polem bitwy. Te drugie nauki są zazdrośnie strzeżonym sekretem, objaśnianym rycerzom w miarę jak zdobywają pozycję w zakonie. Tajemnicza Siódma Zasada, podobno wyjawiająca pradawne sekrety dotyczące powstania Oerth, znana jest tylko Wielkiemu Imperialnemu Wyvernowi, tytularnej głowie zakonu (obecnie niedomagający Hugo z Geoffu (PN mężczyzna człowiek Woj16). Nauki te nie są powiązane z konkretną religią, ale dobrze wpasowują się w życie wojowniczych wyznawców Św. Cuthberta, Heironeousa, Pholtusa, Allitura i Mayaheine.

Jak przystało na mistycyzm, który jest w sercu ich organizacji, Strażnicy są ogólnie znani z powodu wymyślnych tytułów. Zwykli rycerze, najniżsi rangą, nazywani są Czujkami, a do podstawowego tytułu dochodzą dodatkowe stopnie (Lojalna Czujka, Prężna Czujka, Promienna Czujka, itp.) W miarę awansowania liczbę przymiotników dodanych do tyłu z „czujką” zastępują nazwy fantastycznych bestii (mantikora, hippogryf, gryf, itp.) tak, że komendant średniego szczebla nazywany jest Wspaniałą Starszą Gorgoną. Niewielu postronnych rozumie system stopni Strażników, co doprowadziło do tego, że chłopci mówią „przerażający jak tytuł Strażnika”, aby stwierdzić, że ktoś chce się wydawać bardziej potężnym niż w rzeczywistości jest.

Przed Wojnami o Greyhawk, Rycerze Strażnicy liczyli sobie ponad 6500 członków. Wojna zmniejszyła tę liczbę o ponad połowę. Obecnie 2500 Rycerzy Strażniczych zamieszkuje dolinę Sheldomar, chroniąc interesy swoich państw i pozbywając się „agentów” znieprawidzonego zachodu (zarzuty mają zabarwienie liberalne z domieszką rasizmu wobec Baklunów). Rekrutacja nowych członków (wojowników, kapłanów i paladynów) jest ciągłą i poważną troską.

Obecnie Strażnicy sądzą, że giganci i orki okupujące Geoff są odrobinę gorsze niż Baklunowie, nienawidzą również Iuza. Niektórzy Strażnicy wierzą, że Baklunowie czczą tego półboga. Szkarlatno Bractwo również jest uznanym wrogiem (pewnie ma sojusz z Baklunami, jak twierdzą niektórzy). Tli się również dawna rywalizacja z Rycerzami Jelenia. Co ciekawe, rycerze nie postrzegają, jako poważny punkt zapalny, Doliny Maga, mimo okresowych napaści dolinnych elfów na pobliskie ziemie.

Wojny o Greyhawk wprowadziły do zakonu pewne zmiany, mianowicie podział zakonu na dwa odróżniające się odłamy: tradycyjnych Rycerzy Strażniczych i nowych Rycerzy Żwawości. Ci drudzy wystrzegają się tradycyjnych zwyczajów bitewnych, często tworząc oddziały zwiadowców i partyzantów działające na terenie podbitego Geoffu (i do niedawna Sterichu). Rycerze Żwawości zmienili swą nienawiść przeciwko zachodowi na nienawiść do nieludzi, którzy w ciągu ostatniej dekady sprowadzili na ich ojczyzny wiele cierpienia. Szeregi ich wypełniają wojownicy, tropiciele, kapłani i łotrzykowie.

Chociaż niektórzy Strażnicy pogardzają „tchórzliwą” taktyką nowego odłamu, przywódcy obu organizacji obiecują sobie poparcie i posiadają takie same (mylące) tytuły i hierarchie. Zarówno Rycerze Strażniczy jak i Rycerze Żwawości mają ten sam symbol: srebrną sowę z rozłożonymi skrzydłami.

Zakon Rycerzy Świętotarczowych był niegdyś trzonem imponującej armii. Niestety, lata poprzedzające Wojny o Greyhawk były świadkiem upokarzającej porażki Ziem Tarczowych w walce z Rogatą Społecznością i Bandycymi Królestwami. Wielu Rycerzy Tarczowych uciekło do dobrych państw, nawiązując stosunki z miejscowymi władzami w celu odzyskania ich straconej ojczyzny za pomocą działań militarnych. Kiedy w 583 WR siły Rogatej Społeczności wycofały się, wydawało się, że wysiłki te były skuteczne. Jednak wycofanie to zapewniło jedynie chwilę wytchnienia i wkrótce całe państwo dostało się w ręce Iuza. Do końca Wojen o Greyhawk dożyła jedynie jedna trzecia z początkowych 1800 rycerzy.

W 587 WR pod przywództwem nowego Rycerza Komendanta Lady Katariny z Walworth, wygnani Rycerze Świętotarczowi powrócili do swej ojczyzny. Z pokaznym wsparciem ze strony Furyondy, wyzwolili Critwall i wyspę Scragholme w serii krwawych walk, w których nikt nie prosił o litość, ani jej nie okazywał. Z Critwall rycerze kontynuują ataki przeciwko bardzo silnym siłom okupacyjnym na północy i wschodzie. Wyzwolenie Tarczowych Ziem i zniszczenie Iuza i jego wojsk to najważniejsze cele zakonu.

Większość Rycerzy Świętotarczowych jest zaangażowana w tę „Wojnę Wyzwoleńczą”. Pewni ich przedstawiciele pozostają jednak w Greyhawk, Dywers, Księstwie Urnst i Furyondzie, pracując jako najemnicy i przesyłając swe zarobki, aby wspomagać armię w domu. Na terenach odbitych Rycerze Tarczowi reprezentują sobą najlepszy z możliwych rodzaj heroizmu. Zwykli mieszkańcy patrzą na nich z respektem i podziwem.

Poza Tarczowymi Ziemiami, Rycerze są oceniani mniej przychylnie. Mimo ich idealistycznej paplaniny, to właśnie oni nie potrafili inteligentnie obronić swych ziem dwa razy w ciągu ostatnich dziesięciu lat. Cynicy twierdzą, że ich kolejna porażka jest jedynie kwestią czasu. Chociaż świat zna Rycerzy Tarczowych z powodu arogancji i naiwności, na które nie zwraca się uwagi w ich ojczyźnie, wszyscy wiedzą, że można ufać słowom i czynom Tarczowych Rycerzy. Są znanymi rywalami Rycerzy Jelenia, którzy patrzą na nich z pogardą.

Sednem Rycerzy Świętotarczowych są paladyni, chociaż pośród nich znajdują się też wojownicy i kapłani Heironeousa. Katarina jest tytułarną głową organizacji, ale czynnościami codziennymi zakonu zajmuje się Rycerz Banneret Inconsee od Brązowej Wstęgi (PD mężczyzna człowiek Woj13), wyjątkowo odważny generał fląski.

STARA TRADYCJA

Kolegia Starej Tradycji są organizacją bardów dołączoną do Starej Wiary. Tych archetypicznych bardów nie zostało już wielu, jako że ich zwyczaje pochodzą głównie od pradawnych Flanów. Bardowie Starej Tradycji różnią się od dzisiejszych zwyczajnych minstrel i bardów swoim szlachečnym pochodzeniem, tradycjami naukowymi i uży-

RYCERZE ŚWIĘTOTARCZOWI

Założony w połowie czwartego wieku WR, aby wspierać lordów małych domen na północ od Nyr Dyv,

ciem druidzkiej magii. Potencjalny bard Starej Tradycji musi być rasy ludzkiej i możliwego pochodzenia, chociaż przyjmuje się także półelfy. Zwyczaj wymaga, żeby każdy kandydat, który ma przejść szkolenie druidzkie, miał udowodnione umiejętności w sprawach wojennych i ukrywaniu się, a także wyróżniał się gracją. Spuścizna Starej Tradycji obejmuje także małą liczbę magicznych instrumentów strunowych, sporządzonych specjalnie dla każdego z siedmiu kolegiów Starej Tradycji. Uzyskanie takich instrumentów jest podstawową troską pozostałych przy życiu członków kolegiów, a te prawdziwie magiczne dzieła pradawnych rzemieślników ożywają jedynie pod dotykiem barda Starej Tradycji.

STARA WIARA

Naturalna żywność Oerthu zainspirowała wiarę jego ludów. Kult Matki Oerth (Beory) niegdyś dominował w całym Flanaess, a tradycje tej wiary są obecne w wielu krajach. Obecna hierarchia Starej Wiary zbudowana jest na pradawnej religii druidów, tak więc oprócz Beory czczone są inne bóstwa. Oczywiście, poza Starą Wiarą istnieją inne „naturalistyczne” religie, a nawet różne odłamy wewnątrz spuścizny druidów, ale niewiele z nich obecnych jest we Flanaess. Druidzi wewnętrznych kręgów Starej Wiary mają więcej prestiżu i szacunku, niż ci z innych grup. Często używanymi symbolami jest jemiola, liście dębu i ostrokrzewu. Druidzi Starej Wiary są całkowicie neutralni co do filozofii i własnego charakteru i podlegają jedynie ogólnoświatowej władzy legendarnego Wspaniałego Druida.

Praktyki Starej Wiary są zasadniczo podobne do należących do innych wiar natury. Druidzi nie skła-

dają ofiar ze zwierząt, jednak w obrębie Starej Wiary istnieje ciemna spuścizna. Pradawni druidzi sprzymierzyli się z zaklinaczami Ur-Flan, którzy niegdyś w szponach swego zła trzymali całe plemiona. Ówczesna hierarchia druidów nie sprzeciwiała się okropnym obrzędom Ur-Flanów tak długo, jak ci ostatni nie zdobywali w danym regionie tak dużej siły, która zakłóciłaby równowagę w naturze. W końcu potęga zaklinaczy Ur-Flan zmniejszyła się i zniknęła, a niektóre z ich magicznych tajemnic są wciąż przechowywane przez Starą Wiarę.

Stara Wiara jest szeroko praktykowana we Flanaess i to nie tylko na terenach zamieszkałych przez potomków ludów flańskich. Dawne święte gaje i monolityczne kręgi Starej Wiary mogą być miejscami kultu każdego bóstwa natury, które wyznają miejscowi druidzi, ale większość z nich jest niepoświęcona. Chociaż bóstwem najbardziej kojarzonym ze Starą Wiarą jest Beory, Matka Oerth, każdy druid o prawdziwie neutralnym charakterze może przejść przez Dziewięć Kręgów inicjacji, bez znaczenia jakie bóstwo natury wyznaje.

Większość młodszych druidów musi najpierw służyć jako Ovaci, zwykli zarządzający i uczniowie wórzów, którzy dowodzą jedynie aspirującymi do wstąpienia do hierarchii. Ponad Ovatami i Inicjującymi są ci, którzy mogą posługiwać się tytułem Druida. Oni, wspólnie z trzema Arcydruidami i Wielkim Druidem uczą swych podwładnych (we Flanaess jest dziewięciu Wielkich Druidów, reprezentujących podziały geograficzne wymienione w Rozdziale Pierwszym). Legendy mówią także o Wspaniałym Druidzie i kabale mistyków zwanych Hierofantami, ale wiedza o tych władcach jest ukryta przed nienależącymi do hierarchii.

ROZDZIAŁ 7: BOGOWIE GREYHAWK

Opis każdego boga zawiera jego imię, tytuły lub przydomki najbardziej popularne wśród jego wyznawców, ogólny charakter, poziom siły i obszary zainteresowania. Imię jest to najpopularniejsze imię, pod jakim występuje bóstwo lub imię znane największej liczbie osób. Wymieniony charakter to główny charakter bóstwa, który powinien być użyty przez kapłana do określenia własnego charakteru. Jakikolwiek charakter w nawiasie wymieniony za głównym charakterem to najbardziej powszechna zmiana charakteru, jaką to bóstwo okazuje; większość kapłanów reprezentuje główny lub drugorzędny charakter swego bóstwa.

Nie wszyscy bogowie mają równą moc. Najślabi, półbogowie, są często wywyższonymi śmiertelnikami, potomstwem słabszych bogów lub potężniejszymi bóstwami, które w jakiś sposób utraciły swą moc. W rosnącym porządku ponad półbogami są pomniejsi, pośredni i potężniejsi bogowie, z których ci ostatni poruszają i trzęsą wszechświatem oraz posiadają fundamentalną czy wszechogarniającą potęgę. Oprócz tych kategorii są również boscy bohaterowie (którzy dopiero co stali się bogami i mogą przydzielać czary wyznawcom) i quasi-bóstwa, które są czymś więcej niż śmiertelnicy, ale wciąż nie są bogami. Boscy bohaterowie i quasi-bóstwa zwykle mają niewielu wyznawców, znajdujących się na ograniczonym terenie i nie są wymienieni w tym rozdziale.

Siła wszystkich bogów przewyższa tak dalece moc śmiertelników, że ich relatywna siła nie ma znaczenia dla tych ostatnich, tak więc nie ma różnicy między czarem przyznanym przez potężniejszego boga i takim samym czarem przyznanym przez półboga. Podobnie kapłan półboga nie ma przeszkód ani ograniczeń (takich jak limity poziomu klasy lub poziomu czarów) w porównaniu z kapłanem potężniejszego boga (innych niż określone ograniczenia jakie każdy bóg może nakładać na swych kapłanów). W końcu żadne bóstwo wyższe niż półbóg nie może wkroczyć na Główny Plan Materialny Oerth bez zgody większości bogów Oerth. Wyjątkami od tej zasady są Ehlonna, Fharlanghn, Obad-Hai i Olidammara (którzy wybrali Główny Plan Materialny Oerth jako swój ojczysty plan, zamiast jednego z zewnętrznych planów), Beory (która właściwie sama może być Oerth) i Św. Cuthbert (który niejedną raz uzyskał zgodę na przybycie na Oerth, by walczyć z Iuzem, chociaż ostatnia taka akcja może wymagać zapłaty w przyszłości).

Pierwszy akapit opisu bóstwa podaje jego pochodzenie rasowe (jeśli jest znane), historię, reprezentatywny wizerunek i święty symbol. Akapit ten wymienia także pochodzenie właściwych bóstwu tytułów, zwierząt lub jednostek związanych z bóstwem w legendzie i doktrynie. Podane są tu również związki boga z innymi bóstwami.

Drugi akapit przedstawia informacje o wierze – dogmaty i kodeks moralny – wyznawców tego boga, wypisane kursywą. Wymienione są tu również wszelkie specyficzne właściwości doktryny, począwszy od tabu do rang w kościele i frakcji religii. Kapłan danego bóstwa powinien wyznawać dane dogmaty i przestrzegać kościelnych przełożeń, w przeciwnym razie ryzykuje ekskomuniką i utratą zdolności kapłańskich.

Ostatni akapit podaje szczegóły gry dotyczące kapłanów danego bóstwa. Kapłani w kampaniach LIVING GREYHAWK™ mają podstawowe premie do ataku, premie obronne, postęp w rzucaniu czarów, kości trafień i właściwości klasowe jak kapłani w *Podręczniku Gracza*. Wymienione **domeny** działają identycznie jak w *Podręczniku Gracza*: kapłan wybiera dwie z nich i uzyskuje dostęp do ich czarów oraz specjalnych sił (opisanych w *Podręczniku Gracza*).

Sekcja **Broń** wymienia broń zazwyczaj używaną przez kapłanów danego bóstwa (ale kapłani ci nie są *zmuszeni* do jej używania). Pierwsza wymieniona to „broń-wizytówka” danego boga i forma jaką przyjmuje czar duchowa broń kapłana. Jeśli *duchowa broń* oznacza coś, co nie jest zwykłą bronią, odpowiednik w postaci broni jest wymieniony w nawiasie. Broni dotyczą normalne zasady biegłości. Jeśli kapłan wybiera broń wojskową lub egzotyczną – oznaczoną znakiem (w) lub (e) – musi wykorzystać biegłość, żeby biegle się nią posługiwać. Niektórzy bogowie faworyzują pewną kategorię broni, np. „miażdżąca”, „kłująca” czy „tnąca” lub grupę broni związaną z klasą np. „druid”. Małe postacie mogą używać mniejszych rodzajów danej broni, jeśli są odpowiednie (np. lekki buzdygan zamiast ciężki buzdygan). Kapłani nie są zobowiązani do wykorzystania danej broni lub bycia biegłym w jednej z wymienionych broni, ale wielu z nich czyni tak z poczucia solidarności do kościoła i oddania dla swego bóstwa.

Kapłan może porzucić wybranego przez siebie boga i podjąć inną religię lub wierzenie w innego boga. Czyniąc tak, kapłan postępuje według zasad dla byłych kapłanów z *Podręcznika Gracza*, tracąc biegłości klasowe porzuconego boga. Aby zwiększyć swój poziom jako kapłan innej wiary, postać musi udać się na wyprawę dla swego nowego kościoła (często jest to odzyskanie jakiegoś straconego przedmiotu ważnego dla danego boga), następnie otrzymuje czar *zadośćuczynienia* swej nowej wiary. Kiedy spełnione zostaną dwa powyższe warunki, postać staje się kapłanem nowego boga. Wybiera dwie domeny z puli nowego boga i otrzymuje wszystkie zdolności klasowe stracone po odejściu od starej wiary.

AL'AKBAR

(Wysoki Kapłan, Restaurator Prawości) PD półbóg Straży, Wierności, Godności i Obowiązku

Al'Akbar (al AK-bar) po raz pierwszy osiągnął znaczącą pozycję przed Przywołaną Dewastacją, kiedy bogowie Paynimów wezwali go, by przywrócił ludy bakluńskie na ścieżkę prawości i godności. Zdatkiem tego otrzymał bajeczny Puchar i Talizman w kształcie gwiazdy, które teraz noszą jego imię. Nauczał, że prawdziwa religia musi zawierać w sobie rzeczywiste oddanie bogom, ochronę wspólnoty i kierownictwo wiernych. Ostatecznie sprawił, że wzniesiono jego własny meczet i pozwolił swym naśladowcom, aby czcili go w swoich modlitwach, wkrótce potem wstępując na niebiosy, żeby znaleźć się pośród bogów, chociaż pozostaje półbogiem, nie budzącym respektu u reszty panteonu. Jego symbolami są wyobrażenia artefaktów Pucharu i Talizmanu.

Bądź niczym naczynie uprzejmości i symbol poświęcenia, jako że człowiek prawy jest zarazem niezachwiany i pełen łitości. Nie bądź niczym nienauczony niewierny, raczej uważnie słuchaj swych zwierzchników, poddaj się ich mądrości i przewodnictwu. Pozwól wiernym, by zawsze mogli kultywować ziarno Dobra w glebie Prawa, tak by robiąc to, zostali wpuszczeni do Ogródu Al'Akbara. Wiara w Al'Akbara ze swoim poczuciem wspólnoty i przyzwoitości, przeważa wśród ludów kultury bakluńskiej. Jej wyznawcy uczą starobakluńskiego jako języka poezji i nauki i są zasadniczo dobrze usposobieni wobec innych religii, które wykorzystują język klasyczny w swoich liturgiach. Istnieją dwa historyczne odłamy tej wiary. Wyznawcy Wspaniałej Wiary uznają zwierzchnictwo świętego kalifa (władcy Ekbiru), są mistrzami retoryki, dyplomacji i cenią osiągnięcia akademickie. Wyznawcy Prawdziwej Wiary uznają władzę wielkiego mułły Yatili, obierając w stosunku do religii bardziej fundamentalną postawę, która podkreśla ciężką pracę, prostą mowę i posłuszeństwo. Bardziej niejasne podziały istnieją między paynimskimi derwiszami.

Kapłani Wspaniałej Wiary zazwyczaj noszą tytuł *qadi* i są praworządni dobrzy lub neutralni dobrzy. Kapłani Prawdziwej Wiary są nazywani *mułłami* i silnie preferują praworządną neutralność. Oba rodzaje zajmują takie stanowiska jak ministrowie, sędziowie, uczeni i nauczyciele w świeckich rządach oraz służą także w wojsku jako uzdrowiacze, doradcy i strażnicy. Szukający przygód kapłani są tolerancyjni wobec niewiernych, chociaż oczekuje się od nich przestrzegania ideałów wiary. Wędrowni kler może podróżować do każdego kraju w poszukiwaniu Pucharu i Talizmanu Al'Akbara. Rytualne modlitwy można odprawiać o świcie i o zmierzchu.

Domeny: Dobro, Leczenie, Ochrona, Prawo; **Broń:** tasak (w)

ALLITUR

PD (PN) pomniejszy bóg Etyki i Przyzwoitości

Allitur (A-li-tur) jest dawnym bogiem Flanów, reprezentującym potrzebę zachowania tradycji, praw i etycznych zachowań między plemionami i pokoleniami. Często uważany za młodszego brata Rao, utrzymuje bliskie stosunki z całym jego panteonem i często działa jako posłaniec do innych panteonów ze względu na swój dar boskiej dyplomacji. To właśnie takie działania zyskały mu w tym stuleciu innych wyznawców poza ludem fląnskim. Podróżuje na niestrudzonym koniu o imieniu Keph, a jego symbolem jest para złączonych dłoni.

Ludzie powinni zrozumieć i uszanować kulturowe tradycje, w przeciwnym razie nastąpi rozpad społeczeństwa. Allitur nalega na zachowanie tradycyjnych obrzędów, większość zwyczajów fląnskich dotyczących domu i rodziny wywodzi się z jego nauk. Wprowadził także do kultury Flanów koncepcję praw i kar, inwokację do niego stosuje się podczas procesów, spotkań dyplomatycznych i innych sytuacji oficjalnych, kiedy od partnera oczekuje się prawdomówności.

Kapłani Allitura rozstrzygają dysputy, przenoszą wiadomości między plemionami i narodami, działają jako doradcy prawni lub w razie potrzeby jako sędziowie, piszą prawa i inne dokumenty dla zwykłego ludu, podróżują, żeby nauczać dzieci i pogan właściwych tradycji. Pewne ich działania mają także aspekt militarny, jako że wymierzają kary przestępcom, tym, którzy naruszyli tabu i krzywoprzysięzcom. Od wyznawców Allitura oczekuje się, że podporządkują się kapłanom, kiedy ci wykonują takie funkcje. Role te niosą ich do wrogich krain, gdzie wierzenia prowadzą do konfliktów z heretykami i dzikimi.

Domeny: Dobro, Prawo, Wiedza; **Broń:** krótka włócznia

ATROA

(Smutna Panna), ND pomniejsza bogini Wiosny, Wschodniego Wiatru i Odnowy

Atroa (a-TRO-a) jest jednym z pięciu oeridyjskich bóstw wiatru i rolnictwa, których ojcem jest Procan. Przedstawiana jako rumiana blondynka z orłem na ramieniu, niegdyś kochała boga Kurella, ale została przez niego odrzucona na rzecz swej siostry Sotillion. Opiekuje się dobroczynstwami wiosny, łącznie z otwieraniem serc na nowe pomysły i umysłowie na nowe horyzonty. Jej proca Wietrzna Burza może trafić w najbardziej odległego wroga, a jej kulisty talizman Przygotowanie Świtów może rozmrażać lód w zasięgu jej wzroku. Jest najbliższa swej boskiej rodzinie i obojętna wobec większości innych bogów z wyjątkiem Fharlanghna. Jej świętym symbolem jest serce z powietrznym reliefem w środku.



Kapłani Pholtusa, A'PAkbara, Św. Cuthberta, Heironeousa i Hextora

Wiosna to czas, kiedy świat budzi się ze snienia dzięki ożywczemu tchnieniu wschodniego wiatru. Wiosna przynosi światu nowe życie i miłość, odnawia stare przyjaźnie i gra na strunach serc kochanków, poetów i podróżników. To czas, aby naprawić stare sprawy, zapomnieć o dawnych niesnaskach i odrzucić stare uprzedzenia. Podobnie jak świt, zapowiada nadejście wielkich wydarzeń. Spoglądaj na nie z otwartym umysłem i sercem tak, by można się było nimi w pełni cieszyć.

Kapłani Atroa są optymistami, chcącymi uczyć się nowych rzeczy, rzadko przebywają w jakimś miejscu dłużej niż przez rok. Umieją wybaczać i są dumni ze zmieniania wrogów w przyjaciół. Kochają powracać do dawnych przyjaciół i kochanków prawie tak bardzo, jak cieszą się na możliwość podróży i odkrywania nowych miejsc. Lubią badać nieznanne miejsca, szczególnie jeśli przez jakiś czas nie byli w podróży.

Domeny: Dobro, Powietrze, Roślina, Słońce; **Broń:** proca

BELTAR

CZ (CN) pomniejsza bogini Złośliwości, Jaskiń i Rozpadlin

Wiedźmowata bogini Beltar (BEL-tar) jest jednym z dziwniejszych bóstw suelskich, znana z objawiania się jako beholder, czerwony smok lub demon marilith

(prawdopodobna przyczyna plotek o suelskim kulcie węża). Była niegdyś boginią kopalń i ziemi, ale została zastąpiona przez innych bogów w swym pantonie i ostatecznie relegowana do czczenia przez nieludzkich niewolników. Nienawidzi prawie wszystkiego, nawet innych bogów. Jej świętym symbolem są monstrualne kły właśnie mające coś pochwycić. W swych różnych postaciach ma wielu kochanków, ale znana jest z tego, że ich zjada, podobnie jak swoje potomstwo.

Rozkopuj i badaj jaskinie w poszukiwaniu wrogów i bogactw. Odmienność nie może być przyczyną strachu, a dla tych, którzy staną ci na drodze, masz mieć tylko nienawiść. Wyznawana głównie przez złych nieludzi i dzikich, Beltar skłania swych wyznawców, żeby tworzyli wojska i sprzymierzali się z silniejszymi istotami, takimi jak czerwone smoki, beholdery, demony lub potężniejsi nieumarli. Muszą oni walczyć ze znieprawdzonymi wrogami.

Kapłani Beltar powinni zajmować pozycje wodzów w swych plemionach. Ci, którzy nie mogą tego zrobić są wysyłani, aby znaleźć plemiona pogan, które można by przechrzcić lub nowych wrogów. Wzniciągają w innych nienawiść i robią przykład ze zdrajców lub tych o słabej woli. Praktyki czcicieli zawierają ofiary i są przeprowadzane w jaskiniach lub w zagłębieniach ziemi. Oddani kapłani powstają z grobu jako nieumarli w ciągu roku od śmierci. Zazwyczaj wracają, by pomóc swemu plemieniu i pokazać dowód mocy bogini.

Domeny: Chaos, Wojna, Ziemia, Zło; **Broń:** szczęki Beltar (uderzenie nieuzbrojone lub nabijana rękawica)

BEORY

(Matka Oerth) N (ND) potężniejsza bogini Oerth, Natury i Deszczu

Beory (bej-O-ri) jest zwykle uważana za manifestację samej woli Oerth. Interesuje ją niewiele poza obecnym losem i pomyślnością całego świata i jest bardzo odległą boginią, nawet dla kapłanów. Pochodzące od Flanów, imię Beory znane jest w całym Flanaess. Beory ma niewiele czasu czy zainteresowania dla innych nadprzyrodzonych bytów, nawet dla tych o podobnych zainteresowaniach, ponieważ jej powiązanie z Oerth wymaga większości jej uwagi. Jej symbolem jest albo zielony dysk oznaczony kołem lub figurka pulchnej kobiety.

Oerth jest źródłem wszelkiego życia. Czy to na powierzchni, pod falami, czy pod ziemią, wszystkie życie jest częścią cyklu narodzin, życia i śmierci i częścią Beory. Powoduje ona, że wszystko rośnie, żyjąc to błogosławnym deszczem i wzywa do siebie, kiedy nadchodzi czas, by umrzeć. Katastrofy, które powodują wielkie zniszczenia są dla niej wielkim cierpieniem. Działania jednostek nie liczą się tak długo, jak nie zagrażą Oerth.

Kapłani Beory często kontemplują i spędzają swój czas na porozumiewaniu się z przyrodą. Często wiążą się z druidami. Kiedy się zbierają, słuchają najmądrzejszych i najstarszych. Jako że starają się dostrzec szerszy obraz, zwykle działają wolno, ale kiedy to robią, działanie takie jest ukierunkowane i skupione na rozwiązaniu. Podróżują po to, by poznać różne odczucia Oerth i wykorzystują swą moc, aby ulżyć bólom Oerth, kiedy została ona zraniona.

Domeny: Roślina, Woda, Ziemia, Zwierzę; **Broń:** pałka, broń druidzka

BEREI

(Matka Ogniska Domowego) ND pomniejsza bogini Domostwa, Rodziny i Rolnictwa

Berei (BER-aj) to prawdopodobnie odłam kultu Beory, który przybrał antropomorficzną postać. Berei jest dającą życie glebą i mocnym kamieniem, stanowiącym fundament bezpiecznego domu. Znana jest jako postawna kobieta o brązowej skórze i uprzejmym zachowaniu, której świętym symbolem jest bukiet z pszenicy. Jako bogini domostwa i rodziny, błogosławi śluby, daje płodność, chroni dom i jego członków, prowadzi ręce tych, którzy obrabiają ziemię i daje wskazówki jak o nią dbać. Beory jest jedynym bóstwem, które ją interesuje.

Rodzina jest najsilniejszym węzłem między jednostkami i muszą one nauczyć się wspierać ją i polegać na niej, jeśli chcą przetrwać. Społeczeństwo jest rodzajem

większej rodziny i kiedy jedna rodzina jest w potrzebie, obowiązkiem społeczeństwa jest jej pomóc. Narodziny nowego dziecka są wielkim błogosławieństwem i szansą na rozwiązanie problemów i odbudowanie splątanych więzi w obrębie rodziny. Trzeba się trochę o każdy początek życia tak, aby mogło ono rozpocząć się znowu w kolejnym roku.

Kapłani Berei zazwyczaj trzymają się blisko swoich rodzin, służąc jako doradcy i obrońcy, pomagają rolnikom i rekultywują zniszczone gleby. Niektórzy kapłani wybierają wędrowną, sadząc nasiona, szukając egzotycznych zbiorów i przenosząc wieści między wspólnotami. Często uważają swych towarzyszy podróży za członków rodziny, a więzy takie za tak święte, jak więzy krwi.

Domeny: Dobro, Ochrona, Roślina; **Broń:** sierp

BLEREDD

(Żelazny Muł), N pomniejszy bóg Metalu, Kopalni i Kowali

Bleredd (BLER-ed) znany jest w całym Flanaess. Nauczał Oeridyjczyków obróbki metali i wiara w niego rozprzestrzeniła się po całej krainie. Nie troszczy się o rozmowę, woląc pracować w swym warsztacie i wykonywać metalowe dzieła sztuki. Stworzył wiele broni, których używa jego boska rodzina, także tę jego żony, Ulaa. Sądzi się, że jego młot Furia dał początek pierwszym młotom grzmotów wykuwanym przez ludzi. Raz na jakiś czas przyjmuje małe grupki uczniów i szkoli ich w sztuce obróbki metali. Jego świętym symbolem jest żelazny muł, odzwierciedlający cierpliwość i wytrzymałość.

Dary ziemi czekają, żeby stworzyć z nich doskonałą zbroję lub nieskazitelną broń, co jest celem, do którego powinni dążyć wszyscy płatnerze. Górnictwo i kowalstwo nie jest dla słabych, więc wyznawcy Bleredda powinni mieć silny umysł i ciało, jako że słaby wykuje słabą broń. Każdy kto ma talent do tego zajęcia, powinien się go nauczyć, a ci, którzy ukrywają wydajniejsze lub skuteczniejsze sposoby obróbki metalu zostaną ukarani.

Kapłani Bleredda badają jaskinie w poszukiwaniu dobrej rudy, wykuwają żelazo dla przyjemności twórczenia i szukają źródeł żelaza z meteorytów, mithrilu i adamantytu. Także podróżują, by znaleźć nowych uczniów, nauczać sztuki kowalstwa i rozwijać nowe sposoby wykonywania swych dzieł.

Domeny: Ogień, Siła, Ziemia; **Broń:** młot bojowy (w)

BOCCOB

(Obojętny, Lord Wszechmagii, Arcymag Bóstw), N Potężniejszy Bóg Magii, Wtajemniczeń, Jasnowiedztwa i Równowagi

Boccob (Bok-kob) znany jest w całym Flanaess i nadzoruje zachowanie obecności magii na Oerth oraz interesuje się tworzeniem nowych przedmiotów magicznych i czarów (mawia się, że posiada

kopię każdego przedmiotu magicznego stworzonego przez śmiertelników). Widzi, że magia Oerth podupada i w końcu zniknie. Walczy z tym efektem i podejrzewa, że jest to sprawka Tharizduna. Dyktansuje się od wszystkich innych bogów, za wyjątkiem swego sługi Zagygga. Pokazywany w fioletowej todzie z błyszczącymi złotymi runami, Boccob niesie pierwszą łaskę mocy. Jego symbolem jest oko umieszczone w pentagramie.

Poszukuj równowagi ponad dobrem, złem, prawem czy chaosem. Walcz z postępem dobra tak samo, jak z przewagą zła. Magia jest najważniejszą rzeczą na Oerth i musi być zachowana po to, aby została zachowana równowaga. Kościoły są chronione przed zewnętrznymi czynnikami, a ci do nich należący poświęcają większość swego czasu na badania, szczególnie szukając przepowiedni, których strzegą pilnie przed dostaniem się w niepowołane ręce. Na ziemiach, gdzie siły Prawa, Chaosu, Dobra lub Zła stają się zbyt silne, dla zachowania równowagi buduje się kościoły Boccoba.

Kapłani Boccoba tworzą i studiują magię oraz przepowiadają przyszłość. Opuszczają swe świątynie, żeby sprawdzić plotki o zagubionych magicznych przedmiotach czy czarach lub broni magicznych miejsc oraz przedmiotów przed zniszczeniem. Większość kapłanów Boccoba jest neutralna, jako że ekstremizm w etosie jest niemile widziany; muszą utrzymać równowagę między wszystkimi charakterami.

Domeny: Magia, Oszustwo, Wiedza; **Broń:** drąg

BRALM

(Latająca Królowa, Bogini Uli, Utrudzona Pani), N (PN) pomniejsza bogini Owadów i Pracowitości

Bralm (BRALM) przedstawiana jest jako kobieta w średnim wieku z włosami ciemny blond, czasem mająca owadzie skrzydła. Żyje w przyjaźni z resztą panteonu suelskiego, ale nie ma bliskich sojuszników, jako że sądzi innych według ich zdolności, a nie wieku czy pozycji. Trithereon zasłużył na jej wrogość z powodu swego indywidualizmu, a ogniste bóstwa jak Pyremius czy Joramy są przez nią unikane, ponieważ nie lubi tego żywiołu. Jej symbolem jest olbrzymia osa na czele roju owadów.

Każdy ma swoje miejsce w społeczeństwie i musisz pełnić swą powinność nawet, jeśli nie rozumiesz jej znaczenia. Ci, którzy wiedzą więcej lub mają nadrzędne pozycje, muszą być słuchani. Możesz nauczyć się więcej obserwując tych, którzy cię otaczają. Pracuj ciężko i ciesz się ze swej pracy. Owady mieszkające w ulach podążają tę ścieżką, a niektóre poświęcają się dla polepszenia losu całego roju. Niektóre odłamy kościoła uważają, że należy czcić owady i trzymają olbrzymie owady jako strażników lub maskotki.

Kapłani Bralm działają jako nadzorcy w złożonych przedsięwzięciach wymagających udziału wie-

lu ludzi: są kapitanami wojska, nadzorcami farm, kontrolują kopalnie, są poganiaczami niewolników i tak dalej. Pomagają ustrzec zbiory przed zniszczeniem przez owady i nie bronią się przed ubrudzeniem rąk, jeśli chcą czegoś dokonać. Lubią przewodzić grupom w celu uporządkowania zbiorowiska niezależnie myślących ludzi. Czas ich modlitwy to zmierzch i świt.

Domeny: Prawo, Siła, Zwierzę; **Broń:** drąg

CELESTIAN

(Daleki Wędrowiec), N (ND) pośredni bóg Gwiazd, Kosmosu i Wędrowców

Celestian (se-LES-ti-an) jest dobrotliwym bogiem oeridyjskim. Brat Fharlanghna (jego jedyny bliski sprzymierzeniec) zamiast Oerth wybrał odległe gwiazdy i plany. Pojawia się jako mężczyzna w średnim wieku w całkowicie czarnym stroju, zawsze noszący swój symbol: rodzaj biżuterii z lśniącem rubinem, hiacyntem, topazem, szmaragdem, szafirem, ametystem i diamentem. Ma niewielu żarliwych wyznawców na Oerth, ale należy do nich wiele dziwnych istot, żyjących na lub ponad ciemnym gwiazdzystym niebem.

Odległe gwiazdy są inspiracją do podróży. Czuj się zachęcony do podróżowania z dala od domu, tak jak to robią gwiazdy. Gwiazdy są wieczne i cieszą się, mogąc być przewodnikiem podróży. Gwiazdy mogą odkryć swe sekrety, jeśli będziesz je studiował. Kapłani podzieleni są na siedem zakonów o wzrastającej wiedzy i mocy, nie noszą jednak szczególnych tytułów innych niż numer zakonu. Święty symbol każdej grupy różni się rodzajem klejnotu noszonego w jego środku.

Większość kapłanów Celestiana to naukowcy, astronomowie i badacze planów oraz trochę żeglarczy. Badają świat, niebo i plany, szukając artefaktów gwiazd, kawałków meteorytów i tradycji związanej z gwiazdami, kosmosem czy planami. Wielu z kapłanów odbywa pielgrzymkę do świętego miejsca w Zaporowych Wierchach. Celestian jest ulubionym bóstwem dobrych członków złych nieludzkich ras. Chociaż ich oczy nie znoszą światła dziennego, znajdują akceptacje i nadzieje w świetle gwiazd.

Domeny: Ochrona, Podróż, Wiedza; **Broń:** krótka włócznia

CYNDOR

(Strażnik Nieskończoności, Nieograniczalny) PN pomniejszy bóg Czasu, Nieskończoności i Ciągłości

Cyndor (SIN-dor) ma trzy zadania: nadzorowanie tego jak manipulowanie czasem-przestrzenią zmienia wszechświat, zapisywanie działań każdego stworzenia na Oerth w swej *Perpetual Libram*

i strzeżenie strumienia czasu od potężnych istot, które mogłyby go zmienić na swą korzyść. Ten oeridyjski bóg popiera koncepcję predestynacji, chociaż jego spojrzenie na tę sprawę różni się od poglądu Istusa czy nawet będącego czasem jego sprzymierzeńcem (i zwierchnikiem) Lendora. Pokazywany jest jako gigantyczna forma ludzka, bez widocznych rysów twarzy z kłocowatymi kończynami o strasznej sile, oznaczającymi nieznaną i nieuchronny postęp czasu. Jego symbolem jest okrągła klepsydra z czarnymi i białymi wykończeniami, podobnymi do symbolu nieskończoności.

Czas nie jest czymś statycznym, ale raczej płynnym, czymś co rozciąga się z zapomnianej przeszłości do teraźniejszości i odległej przyszłości. Zdarzenia z przeszłości powodują wydarzenia w teraźniejszości, które z kolei mają konsekwencje trwające dużo dłużej niż życie ich sprawców. Nie ma potrzeby martwić się wyborami podejmowanymi w życiu, jako że twoje czyny są określone, a twój los został oparty na tych wyborach. Wróżenie użyteczne jest tylko jako pocieszenie dla śmiertelników, zezwalające na uświadomienie sobie i akceptację swego miejsca w strumieniu życia.

Kapłani Cyndora przebywają w pobliżu miejsc, które będą ważne lub są zaburzeniami w strumieniu czasu. Studiują dawne przekazy, aby przepowiedzieć bieg historii i nauczyć się przyszłości, wielu z nich pracuje jako doradcy i jasnowidze. Demaskują szarlatańskich wróżbitów i innych fałszywych proroków. Podróżują z ludźmi, o których sądzą, że będą mieli interesującą przyszłość.

Domeny: Ochrona, Podróż, Prawo; **Broń:** proca

DALT

CD pomniejszy bóg portali, Drzwi, Zamknięcia, Zamków i Kluczy

Dalt (DALT) na wiele lat został zapomniany, ponieważ próbował uwolnić swego brata Vatuna. Teraz ponownie uznawany jest za boga, chociaż wciąż czczony przede wszystkim przez suelskie ludy południowego wschodu. Prowadzi rozmowy z innymi bogami Flanaess (z wyjątkiem Telchura) w celu uzyskania ich pomocy w swym zadaniu. Dalt przedstawiany jest jako stary człowiek z dziką grzywą siwych włosów i przesywającymi oczami lub jako rudy młody złodziej. Jego symbolem są zamknięte drzwi z leżącym u ich progu uniwersalnym kluczem.

Przypatrz się problemowi z różnych stron, aż rozwiązanie nie nasunie się samo. Dalt wciąż próbuje zbudować lepszą pułapkę na myszy, sam będąc lepszą myszą. Jego imię jest wykorzystywane przy poświęceniu fortec, więzień i skrzyń z kosztownościami, a także przy budowie nowych domów. Jego świątynie są pełne mnichów zamykających rzeczy i tych, którzy je otwierają, a każda ze stron widzi potrzebę istnienia drugiej.

Kapłani Dalta są podobni do swego boga, grzebią w warsztatach, budując zamki i pułapki po to, aby następnie spróbować je rozbroić. Uczą swych umiejętności stolarzy, kamieniarzy jak i ślusarzy, w tym

samym czasie szkoląc złodziei i szpiegów w sztuce otwierania zamków, chociaż wybierają jedynie tych, którzy wykorzystają swe umiejętności dla większego dobra. Stanowczo wierzą w potrzebę strzeżenia cennych rzeczy przed tymi, którzy użyłoby ich do samolubnych celów i w wyzwalanie dóbr z rąk tych, którzy na nie nie zasługują. Lubią wędrować po miastach i lochach, szukając wyzwań dla swych umiejętności.

Domeny: Chaos, Dobro, Ochrona, Oszustwo, Podróż; **Broń:** sztylet

DELLEB

(Uczony, Skryba), PD pomniejszy bóg Rozsądku, Intelaktu i Nauki

Delleb (DEL-leb) jest oeridyjskim bogiem przedstawianym jako szlachetny skryba lub dobrze ubrany siwowłosy mężczyzna z dużą białą księgą (jego świętym symbolem). Chociaż przedkłada debatę ponad walkę, wykorzystał swe pióro z lotki feniksa, jako dziur, żeby obronić się przed młodym i morderczym Hextorem. Interesuje się każdym rodzajem użytecznej bądź ciekawej tradycji, ale nie lubi fikcji i zbyt rozwlekłego języka. Mawia się, że pomógł Daern, bogini bohaterce obrony i fortyfikacji uzyskać obecny status.

Zbieranie wiedzy jest celem istnienia. To, czego nie można nauczyć się od innych, może być znalezione w księgach, a kiedy zawodzą księgi, prawdziwie poszukujący wiedzy zwróci się ku eksperymentom. Godzina poświęcona nauce jest godziną dobrze spędzoną. Pozwalając uczniom zaważyć na twoim osądzie, ryzykujesz wiele. Ignorantów i nieodświadczonek powinno się nauczać.

Kapłani Delleba zadają pytania nieznanym, z przyzwyczajeniem oka słuchają opowieści bardów, przesiadują nad starymi księgami i uczą się zaginionych języków, mając nadzieję na odkrycie cennej zapomnianej wiedzy. Wykorzystują ją w celu pomocy innym, nieważne czy po to, aby zbudować lepszy piec dla rolnika, czy zaplanować wielki most dla miasta. W każdym bądź razie wiedzą jak to zrobić. Podróżują, by uczyć się z tomów do niedawna uważanych za pogańskie, rozmawiać z ludźmi posiadającymi pradawną wiedzę i szukają przygód, aby badać stare miejsca w poszukiwaniu zaginionych pism.

Domeny: Dobro, Magia, Prawo, Wiedza; **Broń:** dziurty

EHLONNA

(z Borów), ND pośrednia bogini Lasów, Tereńów Leśnych, Flory i Fauny oraz Płodności

Ehlonna (e-LON-na) jest bardzo starą boginią. Walczy z tymi, którzy szkodzą lub pozbawiają lasy ich zasobów i piękna. Przedstawiana jest jako ciemnowłosa ludzka kobieta lub też jako złotowłosa elfia panna (w której to postaci wielu wyznawców zna ją jako Ehlenestree), a służy jej Novelee, planetar, której

serce jest tak czyste, że płaczą przy niej jednorozce. Prowadzi zaciętą rywalizację z Obad-Haiem, ale ma dobre stosunki z elfimi bogami i większością bóstw o dobrym charakterze. Jej symbolem jest jednorozec.

Lasy są piękne i pełne życia. Ich sekrety powinny być poznane przez ludzi, tak, aby można było żyć w harmonii z naturą. Ci, którzy będą krzywdzić lub eksploatować lasy, muszą być wypędzeni lub zniszczeni. Rośliny i zwierzęta lasów są prezentami natury, a nie przedmiotami, które można skraść.

Większość kleru Ehlonny to kobiety, zarówno ludzkie, elfie jak i fejskie. Żyją w lasach, w przyjaźni z tropicielami i druidami. Strzegą się nieładzi, myśliwych i drwali. Uczą tych, którzy chcą żyć w zgodzie z lasami, jak robią to zwierzęta. Są łagodne ostrzegając po raz pierwszy tych, którzy chcą skrzywdzić las i bezlitosne w powstrzymywaniu tych, którzy przy tym obstają. Podróżują, by nauczać lub chronić zagrożone lasy

Domeny: Dobro, Roślina, Słońce, Zwierzę; **Broń:** długi łuk (w), długi miecz (w)

ERYTHNUL

(Wielość) CZ (CN) pośredni bóg Nienawiści, Zawiści, Złośliwości, Paniki, Brzydoty i Rzezi

Erythnul (e-RIT-nul) to niezdyscyplinowany odpowiednik Hextora, prawdopodobnie wcześniejszy

od niego i tracący wyznawców na rzecz swego uporządkowanego i inteligentnego rywala. Postać tego oeridyjskiego boga jest rzeczywiście straszna, ma czerwonawą skórę, czerwoną odzież, masywną budowę i wielką kamienną maczugę z otworami, w których podczas machania przerażająco świszczy powietrze. Jego tytuł wywodzi się od wyglądu w czasie walki, jako że jego rysy twarzy zmieniają się od człowieka, gnolla, bugbeara aż do ogra i trolla, a jego rozlana krew zmienia się w istotę danego rodzaju. Jego symbolem jest czerwona kropla krwi lub szkaradna maska.

Zniszcz każdego, który zabrałby coś należącego do ciebie. Pożądaj tego, co nie jest twoje. Błogosławieni są ci, którzy odbiorą coś rywalowi. Okalecz tych, których nie możesz zniszczyć i wznieć strach w sercach tych, których nie możesz okaleczyć. Rozlew krwi dla samego rozlewu jest wystarczającym powodem, a jeśli możesz przelać krew zniepokojonego wroga, tym lepiej. Kiedy spłynie na ciebie dar Erythnula w postaci krwawego szalu, bądź pewien że go dobrze wykorzystasz. Za święte przez kościół Erythnula uważane jest każde miejsce, gdzie przelano dużą ilość krwi.

Kapłani Erythnula są okrutni, sadystyczni i nienawistni. Wzniesają rewolucje, mordy i zamieszki w cywilizowanych krajach, przewodząc oddziałom bandytów, grabieżców lub nieładzi i popełniają morderstwa kiedy się nudzą. Dla zabawy bezczeszczą piękne rzeczy i okaleczają atrakcyjnych ludzi. Są zdolni do zdra-



Kapłani Lendora, Istus, Boccoba, Celestiana i Fharlanghna

dy własnych sprzymierzeńców, jeśli pasuje to ich motywom lub chroni ich własne kryjówki. Podróżują, aby nieść brzydotę i niepokój do miłych miejsc lub uciekają przed swymi prześladowcami.

Domeny: Chaos, Oszustwo, Wojna, Zło; **Broń:** ciężki buzdygan

FHARLANGHN

(Mieszkaniec Horyzontu) N (ND) pośredni bóg Horyzontów, Odległości, Podróży i Dróg

Fharlanghn (far-LANG-un) jest przedstawiany jako pozornie stary mężczyzna z wysuszoną, pomarszczoną skórą i młodo wyglądającymi jasnozielonymi oczami. Będący bratem oeridyjskiego boga Celestiana, ma on uprzejme stosunki z dobrymi i neutralnymi bogami ziemi i niektórymi bóstwami natury, a czasami wiąże się go z Atroa. Jego symbolem jest drewniany dysk z wyrzeźbioną linią horyzontu, a on sam nosi magiczną wersję tego symbolu o nazwie *Dysk Oerth*. Jest on patronem wszystkich, którzy podróżują na większe odległości (włącznie z podróżnymi w tunelach i jako taki ceniony jest przez zmuszonych używać górskich przejść lub udać się do Podmroku).

Ludzie muszą się przemieszczać i odkrywać nowe rzeczy. Bądź gotowy do podróży, jako że świat może zmieścić się w ciągu nocy i będziesz potrzebował nowego domu lub perspektywy. Inspiracji szukaj w horyzoncie – odległy koniec świata skrywa nowych ludzi, nowe kultury, nową magię i nowe drogi do wędrowania. Kościół składa się z kapłanów wędrownych (którzy lubią zieleń i oddają usługi duchowe podróżnikom) oraz z kapłanów osiadłych (wołających brząz i będących zazwyczaj starszymi kapłanami, których dni wędrowki już się skończyły).

Kapłani Fharlanghna zachęceni są do podróżowania przez świat i oglądania nowych rzeczy. Błogosławią karawany, odwiedzają egzotyczne krainy, są zwiadowcami wojsk i zbierają tradycję ustną z odległych miejsc i ludów. Ponieważ uczą się wielu języków i kultur, są tłumaczami i dyplomatami. Wielu z nich pomaga w budowie dróg i mostów, a para butów sporządzona przez takiego kapłana ma podobno przetrwać dłużej niż jakakolwiek inna.

Domeny: Ochrona, Podróż, Szczęście; **Broń:** drąg

FORTUBO

PD (PN) pomniejszy bóg Kamienia, Metali, Gór i Strażnictwa

Fortubo (for-TU-bo) niegdyś był bogiem Suelów, ale porzucił tę rasę na rzecz krasnoludów, kiedy przekonał się, że Suelowie byli odpowiedzialni za stworzenie złych derro. Jest przyjazny wobec innych bogów krasnoludzkiego panteonu, ale unika wszystkich innych bogów z wyjątkiem swego brata Jascara. Jego świętym symbolem jest młot o świe-

cącej głowni, a jego osobistą bronią jest wielki młot o nazwie *Globi*, który powraca do ręki po rzucaeniu nim i podobno jest darem od boga krasnoludów Moradina. Przedstawiany jest jako mały Suel z brodą, który przypomina krasnoluda.

Skup się na swoich zadaniach, nie pozwalaj sobie na rozpraszanie uwagi przez inne troski i zmartwienia oprócz ochrony swej społeczności. Czuj swe pokrewieństwo z kamieniem i nie tnij go więcej niż potrzebuje twoja społeczność. Nie kradnij, nie morduj, nie czyni zła, ponieważ czyni te zniwola krasnoludów silniej niż jakiegokolwiek łańcuchy. Fortubo ochrania społeczności krasnoludów i chętnie przyjmuje kapłanów obu płci, szczególnie małżeństwa.

Kapłani Fortubo planują obronę w najmniejszych szczegółach i są bardziej niż chętni, aby wziąć na siebie większą odpowiedzialność niż do nich należy, jeśli czują, że ktoś inny nie może podolać swym obowiązkom. Szukają orków i goblinów, które, jak uważają, krzywdzą ziemię swym bezcelowym ryciem tuneli. Małżeństwa kapłanów są podobno szczególnie błogosławione przez Fortubo, a ich dzieci rodzą się ze szczególną intuicją i wytrzymałością.

Domeny: Dobro, Ochrona, Prawo, Ziemia; **Broń:** młot bojowy (w)

GESHTAI

(Córka Oazy), N pomniejsza bogini Jezior, Rzek, Studni i Strumieni

Geshtai (GESZ-taj) przedstawiana jest jako młoda Baklunka stojąca nad brzegiem sadzawki, często trzymająca gliniany dzban na wodę. Jej ryba-maskotka, Gumus, przyzywa inne stworzenia wodne, aby jej służyły. Obecnie czczona przez nomadów, podróżnych i rolników w krajach bakluńskich, ma spokojny charakter i wszystkich innych traktuje z uwagą i cierpliwością. Nie lubi bóstw ognia, ani zwolenników chorób i trucizn, zwłaszcza Pyremiusa. Jej symbolem jest trąba wodna.

Spokój to dobroduszny stan i zburzenie go choćby na chwilę nie powinno przychodzić łatwo. Kiedy jednak nadejdzie taki moment, zwróć jego siłę przeciw niemu, aby pokonał sam siebie, niczym kamień, który przecina powierzchnię wody tylko po to, by zostać pochłoniętym i zginąć. Woda, podobnie jak spokój, jest trudna do znalezienia, ale niezbędna do życia. Woda jest cenniejsza niż złoto, jako że spragniony bogactwem się nie nasyci.

Kapłani Geshtai są strażnikami cennej wody, zarówno jezior, strumieni, oaz czy ukrytych studni, upewniając się, że są dostępne dla wszystkich i nie zostaną zawłaszczone czy zniszczone przez jakąś konkretną grupę. Patrolują spieczone przestrzenie ziemi, gdzie podróżni gubią się często i prowadzą ich do bezpieczeństwa i wody. Niektórzy badają rzeki czy strumienie, ucząc się unikalnych cech całego biegu wody. Wyszukują tych, którzy używają niszczycielskiej magii przeciwko naturalnym zbiornikom wodnym, a także tych, którzy chcieliby skrzywdzić ludzi zatruwając wodę chorobami czy trucizną.

Domeny: Podróż, Roślina, Woda; **Broń:** krótka włócznia

HEIRONEOUS

(Niezwyciężony, Mężny Rycerz, Arcypaladyn) PD pośredni bóg Rycerskości, Sprawiedliwości, Honoru, Wojny, Odwagi i Męstwa

Heironeous (haj-RO-ni-us) jest oeridyjskim bitewnym obrońcą wszystkiego co prawe i dobre. Toczy wojnę z każdego rodzaju złem, szczególnie ze swoim przyrodnim bratem i zaprzysięgłym wrogiem, Hextorem. Jest wysoki, miedzianoskóry, ma kasztanowe włosy, bursztynowe oczy i nosi gruby łańcuch. Zaraz po urodzeniu skóra Heironeousa została namaszczona tajemnym środkiem o nazwie *meer-slam*, który chroni go przed wszystkimi, z wyjątkiem najbardziej potężnych broni. Jego symbolem jest srebrna błyskawica. Jego sprzymierzeńcami są wszyscy bogowie, którzy walczą ze złem, a wrogami ci, którzy popierają zło lub cierpienie. Znany z posiadania wspaniałego magicznego topora, ostatnio zaczął używać długiego miecza po to, aby dotrzeć do zwykłych żołnierzy oraz do paladynów i dowódców.

Świat jest niebezpiecznym miejscem, stawiającym przed walczącymi za sprawiedliwość, ochronę słabych i niewinnych, niekończącą się serię wyzwań. Zawsze trzeba postępować honorowo i głosić słowem i czynem zasady sprawiedliwości oraz męstwa. Niebezpieczeństwu trzeba stawiać czoła z pewnością siebie i spokojem; podczas gdy chwala jest nagrodą za pokonanie zła, męstwo jest dla tych, którzy trzymają się zasad Heironeousa.

Kościół Heironeousa jest bardzo wojowniczy, broni innych i prowadzi krucjaty, aby pokonać zło. Jego kapłani podróżują po świecie, walcząc ze złem, tak jak nakazują ich kościelni dowódcy. Starsi kapłani pracują jako sędziowie, stratedzy i instruktorzy wojskowi. Wielu z najpotężniejszych kapłanów Heironeousa użyło *meersalm*, aby uodpornić się na rany, ale niektórzy nie przeżyli tego procesu.

Domeny: Dobro, Prawo, Wojna; **Broń:** długi miecz (w) lub topór bojowy (w)

HEXTOR

(Zmora Bitwy, Rycerz Zła, Herold Piekła) PZ pośredni bóg Wojny, Niezgody, Masakra, Konfliktu, Sprawności i Tyranii

Hextor (HEKS-tor) to arcywróg Heironeousa, swego brata przyrodniego i oeridyjskiego boga wojny. Stara się podbić lub zniszczyć każdego, kto mu się sprzeciwi. Jako bóg rządzący dzięki sile, przedstawiany jest jako przystojny mężczyzna z ciemnymi włosami i jasną skórą, jednak kiedy chodzi o wojowniczy aspekt jego natury, przyjmuje postać szaroskórej, potwornej sześcioramiennej istoty. W każdej ręce ma inną broń i nosi żelazną zbroję luskową

przybraną wieloma czaszkami. Jego znakiem jest Symbol Nienawiści i Niezgody, sześć czerwonych strzał skierowanych wachlarzem w dół.

Świat jest mrocznym i krwawym miejscem, gdzie silni rządzą słabymi, a jedyną nagrodą jest siła. W realizacji celów często trzeba być okrutnym i bezlitosnym, a ich osiągnięcie może mieć surowe konsekwencje. Chaos trzeba przekuć w porządek, a anarchię w prawo. Zasad tyranii należy przestrzegać, a sprzeciwiający się muszą być podporządkowani lub zniszczeni. Większość świątyń Hextora buduje się na polach wielkich bitew, gdzie zginęło wiele osób.

Kapłani Hextora wciąż szkolą się w sztuce walki, ponieważ planują i przewodzą atakom na rebeliantów i dobroczyńców. Wielu jest pomniejszych lub ważniejszych przywódcami, a inni osiągnęli znaczące stanowiska polityczne, szczególnie w byłym Wielkim Królestwie. Jednostki i małe grupy atakują z założonych kościołów, aby siać popłoch we wrogich krajach, niszcząc je od wewnątrz tak, aby wojska Hextora mogły je podbić.

Domeny: Prawo, Wojna Zło, Zniszczenie; **Broń:** korbacz (w)

INCABULOS

(Czarny Jeździec), NZ potężniejszy bóg Plag, Choroby, Głodu, Koszmarów, Suszy i Katastrof

Incabulos (in-KA-bu-los) to straszna siła, której obawiają się śmiertelnicy, czarty i (jak się mawia) nawet niektórzy bogowie. Roznosiciel chorób i plag jest przerażającą postacią – ma zdeformowane ciało, szkielet ręce, koszmarną twarz i ubrany jest w czarną togę w pomarańczowe i zielone linie. Jeździ na koszmarze i otaczają go wiedźmy. Każdy, kto spojrzy w jego oczy, zapada w koszmarny sen, a jego wielka łaska powoduje cieknące rany i dotykiem oddziera mięso od kości. Jego symbolem jest magiczny znak oka opętania. Incabulos nienawidzi wszystkich innych bogów, może z wyjątkiem obojętności wobec Nerulla, który dokańcza to, co zaczyna Incabulos.

Cierpienie świata jest mięsiwem i chlebem Incabulosa. Choroby, głód i inne przekleństwa przynoszą mu moc. Niektórzy czują, że Czarny Jeździec może być powstrzymany lub zadowolony dzięki modlitwom, ale to jedynie odwlekanie nieuchronnego. Jego polem bitwy jest świat snów i toczy wojnę przeciwko umysłom tak samo, jak niszczy ciała.

Kapłani Incabulosa są tajemniczy i paranoidalni. Słusznie bojąc się prześladowań ze strony złych i dobrych ludów, rzadko ujawniają kim są, z wyjątkiem czasów wielkiej rozpaczki, kiedy mogą podsycać cierpienie. Potężniejsi kapłani używają gróźb i tego stanu strachu, aby zachęcić młodszych członków do utrzymania tajemnicy. Lubią torturować innych, wywoływać choroby i plagi zbożowe. Podróżują, żeby znaleźć nowe miejsca lub ludzi, których można by zarazić lub znaleźć dziwne krainy, gdzie można pozyskać egzotyczne choroby.

Domeny: Śmierć, Zło, Zniszczenie; **Broń:** drag

ISTUS

(Pani Naszego Losu, Bezbarwna i Wszehkolorowa), N potężniejsza bogini Losu, Przeznaczenia, Objawień, Przyszłości i Uczciwości

Istus (IS-tus) to najpotężniejsze ze wszystkich bóstw bakluńskich. Pojawia się jako Baklunka dowolnego wieku i budowy, zawsze nosząca swe mistyczne złote wrzeciono (jej święty symbol), za pomocą którego tworzy nici losu. Jest powściągliwa w stosunku do wszystkich innych bogów, nawet tych z jej własnego panteonu, jako że troszczy się jedynie o los wszechświata i jego mieszkańców. Od czasu do czasu towarzyszy jej chmuropodobna istota, która prawdopodobnie jest księciem z Planu Czasu.

Wszystko powiązane jest ze wszystkim niewidzialnymi niemi, które cały czas ciągną i pchają. Wybory w życiu osoby oddziałują na część nici, pozwalając jej na nieznaną zmianę losu, ale część pociągniętej tej pajęczyny losu jest tak silna i nieunikniona, że nie można przed nimi uciec. Wnikliwy obserwator może zrozumieć te nici i obserwować je, aby przepowiedzieć przyszłość. Akceptacja twego przeznaczenia jest największą przysługą jaką możesz sobie oddać, ponieważ nieuczciwość co do swej roli w świecie prowadzi do ruiny i katastrofy.

Kapłani Istus widzieli ekstremalne koleje losu, od niewinnych umierających straszliwą śmiercią i sadystów panujących nad królestwami, do dzieci zdrowiejących ze śmiertelnych chorób i despotów obalonych przez proste wypadki. Z tego powodu większość jej kapłanów to cynicy lub stoicy, ale służą jej też bardziej miłe osoby, czując, że zostaną za to nagrodzone przez los. Są wzywani, żeby przepowiadać i objawiać przyszłość dla ważnych osobistości z całego świata.

Domeny: Chaos, Prawo, Szczęście, Wiedza; **Broń:** sieć Istus (nie ma odpowiednika w broni)

IUZ

(Zły, Dawny), CZ półbóg Fałszu, Bólu, Ucisku i Zła

Iuz (AJ-uz) to prawdopodobnie półczarci syn lorda demona Graż'zta i potężnej czarodziejki Iggwilw. Pojawiający się na Oerth jako wysuszony stary mężczyzna lub jako ogromne, demoniczne wyglądające stworzenie, Iuz ma wielu czarcich sprzymierzeńców i naśladuje innych bogów, aby zwodzić śmiertelników i powiększać swoje terytorium. Mimo porażek w czasie Wojen o Greyhawk pozostaje wielkim zagrożeniem równowagi. Jego symbolem jest szczerząca zęby czaszka. Dawny szczególnie nienawidzi Zagyga, Vecny, Św. Cuthberta i Greyhawk.

Ślabi muszą być wykorzystywani, torturowani i odarci z nadziei. Silni muszą stale strzec się zdrady swych podwładnych. Ból jest siłą, a zadawanie bólu najlepszą jej

demonstracją. Zgnieć tych pod tobą. Iuza trzeba słuchać, a ci, którzy mu się sprzeciwią, poznają ból absolutny. Kapłani Iuza zadają cierpienie i torturują wszystkich, którzy im się sprzeciwiają.

Iuz wymaga fanatyzmu i całkowitego poświęcenia. Jego kapłani wciąż próbują przewyższyć innych w aktach okrucieństwa i zła. Okazują swą wyższość nad innymi istotami, polując dla zdobycia trofeów. Kapłani tworzą czary i magiczne przedmioty o strasznej mocy i złej naturze oraz podróżują po świecie, żeby popełniać akty zła i znajdować wrogów Iuza. Bezpośrednio Iuzowi służy Kościane Serce – dwuwarstwowa (Większe i Mniejsze) rada sześciu doradców (kapłanów i czarodziei) i Kościany Cień, sześciu szpiegów i złoczyńców grasujących po świecie.

Domeny: Chaos, Sztuczki, Zło; **Broń:** wielki miecz (w)

JASCAR

PD pomniejszy bóg Gór i Wzgórz

Jascar (JAS-kar) to brat Fortubo i zaprzysięgły wróg Beltar. Jego świętym symbolem jest pokryty śniegiem górski szczyt. Mający ciemną brodę i lśniące srebrne napierśniki, Jascar nie przypomina wynajmujących go Suelów, ale jego twarz wywołuje strach u orków i goblinów. Czasami przedstawiany jest jako wspaniały koń lub pegaz – postacie te przyjął kiedyś walcząc z Beltar. W wysiłkach zmierzających do szerzenia dobra często pomaga mu Phaulkon, a młot Jascara jest zmorą nieumarłych. Jascar rzadko rozmawia z bogami innymi niż Phaulkon i Fortubo i często postrzegany jest jako zdeterminowany odludek.

Nie miej litości dla złych nie ludzi jak orki i goblinoidy i tak samo nienawidź tych, którzy chcą zniszczyć piękno gór i wzgórz. Chroni wzgórze i góry od grabieży przez siły zła, a zostaniesz nagrodzony skarbami ukrytymi pod ziemią przez Jascara dla dobrych ludzi. Kościół uczy taktyki stosowanej zazwyczaj przez złych nie ludzi.

Kapłani Jascara często prowadzą powierzchniowe i podziemne krucjaty przeciwko złym nie ludziom. Szukają cennych metali i doradzają górnikom jak bezpiecznie kopać tunele i jak najmniej szkodzić otoczeniu. To, że mają wyłącznie jeden cel, często izoluje ich od innych, ale ich niezawodność powoduje, że w chwilach kryzysu można liczyć na całą świątynię. Sieć wielorasowej wiary Jascara jest mocna niczym kamień.

Domeny: Dobro, Ochrona, Prawo, Ziemia; **Broń:** młot bojowy (w)

JORAMY

(Jęzda) N (ND) pomniejsza bogini Ognia, Wulkanów, Gniewu, Złości i Klótni

Joramy (JOR-ami) jest boginią gorącą z charakteru, ale zasadniczo dobrze usposobioną. Pokazywana jako nijaka kobieta z płomiennymi włosami i uniesioną

jedną pięścią, Joramy klóci się dla samej klótni i wykorzystuje argumenty emocjonalne, kiedy zawodzi racjonalne. Zyje na dobrej stopie z dobrymi i neutralnymi bogami, którzy lubią swe agresywne strony, ale pogardza zimnymi uczuciowo bogami takimi jak Rao, Delleb i jej były kochanek Zodal. Jej świętym symbolem jest wulkan.

Taniec płomienia i wijące się dróżki lawy są najpiękniejszymi obrazami na świecie, reprezentującymi klótnię ognia z ziemią. Pozwól swym uczuciom rozgrzać się tak jak one i nigdy nie rezygnuj gdy masz szansę przekonać kogoś do swego punktu widzenia. Idealy i opinie są tym, co kształtuje osobę i brak obrony tego, co jak uważasz w głębi serca za prawdę jest zdradą siebie i swoich ideałów. Każda odmienna opinia jest wyzwaniem – odpowiedz temu wyzwaniu z takim samym zaangażowaniem jak odpowiedzialbyś groźbie fizycznej.

Kapłani Joramy są dobrymi przywódcami politycznymi i rewolucjonistami. Do śmierci będą bronić swych ideałów i mają dar do inspiracji innych, aby robili to samo. Wielu pracuje jako dyplomaci dla małych, lecz agresywnych państw, gdzie ich tendencja do zmieniania rozmów w gorące klótnie sprawia, że ich państwa jawią się większymi niż są w rzeczywistości. Szukają przygód, żeby znajdować nowych partnerów do klótni i nowe sprawy do obrony.

Domeny: Ogień, Wojna, Zniszczenie; **Broń:** drąg

KORD

(Zabijaka), CD pośredni bóg Lekkoatletyki, Sportu, Bijatyk, Siły i Odwagi

Kord (KORD) jest niewiarygodnie potężnym bogiem suelskim, ustępującym jedynie swemu dziadowi, Lendorowi. Ten syn Phaulkona i Syrul przedstawiany jest jako bardzo muskularny człowiek z długimi rudymi włosami i brodą, noszący rękawice (białe), buty (niebieskie) ze smoczej skóry i bojowy pas (czerwony). Rzeczy te stanowią jego symbol, chociaż popularna jest również gwiazda złożona z włóczni i maczug. Walczy swym inteligentnym, zabijającym smoki wielkim mieczem o nazwie *Kelmar*, a kiedy zostaje raniony, często wpada w krwawy szal, tak intensywny, że może być powstrzymany jedynie przez Lendora. Znany jest z utrzymywania kontaktów z pięknymi ludzkimi i elfimi kobietami, a nawet gigantkami, a o wielkich bohaterach pochodzących z takich związków opowiada się legendy.

Silni i sprawni powinni przewodzić słabym. Śmiałość jest największą zaletą każdego władcy. Pogardzaj tchórzostwem. Kord kocha wyzwania fizyczne i turnieje, i to właśnie ta miłość zainspirowała wiele barbarzyńskich plemion do używania nieśmiertelnych zmagających jako metody rozwiązywania sporów.

Od kapłanów Korda oczekuje się, by byli przywódcami. Szkołą ludzi, żeby stali się silniejsi, organizują turnieje atletyczne i podejmują syczące wyzwania. Wątpienie w ich sprawność to śmiertelna obelga i bardzo starają się udowodnić swe zdol-

ności fizyczne (jednak widzą różnicę między wyzwaniami trudnymi a samobójczymi). Noszenie smoczej skóry przez kapłana to bluźnierstwo, chyba że nosi ją potomek Korda. Kapłani wierzą, że magia powinna być stosowana raczej do wzmacniania przyjaciół, niż bezpośredniego atakowania wrogów.

Domeny: Chaos, Dobro, Siła, Szczęście; **Broń:** wielki miecz (w), miecz półtoraręczny (e)

KURELL

(Zawzięta Ręka, Pogardzane Serce, Mściwy Szelma), CN pomniejszy bóg Zazdrości, Odwetu i Kra-dzieży

Kurell (ku-REL) jest oeridyjskim bogiem, którego niegdyś kochała Atroa, ale porzucił ją dla Sotillion, kochanki swego brata Zilchusa. Uczynek ten spowodował, że stracił obie boginie jak i przychylność brata. Teraz zazdrość trzyma go w odosobnieniu, nawet jeśli tamci z pewnością wybaczyliby mu, gdyby o to poprosił. Jedynymi jego sprzymierzeńcami są bardziej gwałtowne, posępne i reakcyjne bóstwa: Joramy, Ralishaz i Trithereon. Jego symbolem jest zaciśnięta dłoń trzymająca przełamana monetę. Jest on patronem złodziei, chociaż wśród nich bardziej popularni są inni bogowie, tacy jak Norebo i Olidammara, co sprawia, że jest zazdrośny i pełen irracjonalnej zaciekłości, by wykradać ich wyznawców.

Pragnienia muszą zostać spełnione, jako że akt brania przynosi radość. Cierpienie musi zostać pomśczone, ponieważ jedynie odwet łagodzi stratę. Ci, którzy mają bogactwo, nie zasługują na nie, ani też na moc i szczęście, które sprawiło, że stali się tym, czym są i z tego powodu powinno się nimi pogardzać. Musisz wziąć to, co słusznie ci się należy, kiedy nadarzy się okazja, albo na zawsze będziesz skazany na nieszczęście, biedę i nicość.

Kapłani Kurella są bardzo egoistyczni i nie są szczególnie zainteresowani nawracaniem, chyba że przynosi im to natychmiastowe korzyści. Ich instrukcje zawierają raczej nauki przez przykład niż doktryny. Wielu z nich zarabia na życie jako złodzieje i spędza czas, planując akty zemsty wobec wrogów. Podróżują w poszukiwaniu wspaniałości do skradzenia, żeby uciec przed rywalami lub aby zapomnieć o przeszłości.

Domeny: Chaos, Oszustwo, Szczęście; **Broń:** krótki miecz (w)

LENDOR

(Książę Czasu, Władca Nudy), PN pośredni bóg Czasu, Nudy, Cierpliwości i Nauki

Lendor (LEN-dor), przywódca i ojciec całego pan-teonu suelskiego przedstawiany jest jako silny brodaty starszawy mężczyzna. W dużym stopniu porzucił on sprawy świata, aby troszczyć się większymi sprawami i uważa się za zwierzchnika innych

bogów, a zwłaszcza swego potomstwa, jako że ma on zdolność wygnania ich lub odczynienia ich czarów. Cios jego ognistym mieczem *Poblaskiem* podobno rozpoczął bieg czasu u świtu wszechświata. Jego świętym symbolem jest półksiężyc na tle księżycyca w nowiu otoczonego przez czternaście gwiazd (czasami mniej lub więcej).

Czas rozciąga się do nieskończoności, a sprawy, które wydają się być pilne, są zaledwie małą częścią większej całości. Aby zrozumieć wszechświat, trzeba spoglądać na całą układankę, zamiast na jej część. Wiek przynosi doświadczenie, mądrość i bodziec żeby zwolnić.

Kler Lendora jest przeważnie stary, są to szczególnie mędracy, starszyzna osad i kronikarze. Zwykle mają niewiele do czynienia z zewnętrznym światem, na całe lata zamykając się w swych bibliotekach i świątyniach. Od czasu do czasu wiara ta przyciąga młodsze osoby, które stają się wędrownymi doradcami, głoszącymi potrzebę zachowania teraźniejszości dla przyszłości; często stają się one doradcami konserwatywnych przywódców lub przeprowadzają ekspedycje, by odzyskać pradawne tomy i artefakty zaginione przed pokoleniami.

Domeny: Ochrona, Prawo, Wiedza; **Broń:** wielki miecz (w), broń kłująca i tnąca

LIRR

(Pani Poetka, Strażniczka Tradycji), CD pomniejsza bogini Poezji, Prozy, Literatury i Sztuki

Lirr (LIR) pokazywana jest jako rumiana Oeridyjka z długimi czarnymi włosami i ciemnoniebieskimi oczami. Jej symbolem jest ilustrowany wolumin, a ze sobą nosi ona księgę, która zawiera każdy kiedykolwiek stworzony wiersz, kawałek prozy, czar czy dzieło sztuki. Chętnie współpracuje ze wszystkimi stworzeniami, które szanują wiedzę, naukę i sztuki, ale sprzeciwia się tym, którzy zniszcziliby sztukę lub wiedzę czy też ukryli je. Lirr czci wielu oeridyjskich czarodziei i zaklinaczy, szczególnie zaś tych, którzy nie lubią konserwatywnej i odludnej natury Delleba.

Słowo pisane, czy to rym, proza, legenda, mit, czy dziennik jest podporą cywilizacji. Zachowaj spisane prace, tak aby wiedza przeszłości dotrwała do przyszłości i nadaj ustnym tradycjom bardziej trwałą formę. Powinno się czczyć sztukę, jako że przekazuje uczucia i wiadomości, których wy tłumaczenie zajęłoby setki stron tekstu. Każdy zagubiony wiersz, książka czy obraz jest kawałkiem zapomnianej historii.

Kapłani Lirr przemierzają Oerth w poszukiwaniu tradycji, wiadomości, poezji, historycznych opowieści, magii i dzieł sztuki. Wślizgują się do krajów, którymi rządzą despotyczni przywódcy (tacy jak Iuz), starając się odzyskać interesujące rzeczy, które mogą zostać zniszczone z powodu złośliwości lub ignorancji. Wielu kapłanów ma umiejętności bardów, raczej opowiadając historie i malując, niż śpiewając. Łatwo znajdują zatrudnienie jako nauczyciele, skrybowie i artyści. Nowi kapłani spędzają miesiące na

przepisywaniu archiwów świątyni dotyczących ksiąg, zwojów i dzieł sztuki, które są następnie rozpowszechniane, żeby inni mogli z nich korzystać.

Domeny: Chaos, Dobro, Magia, Podróż, Wiedza; **Broń:** krótka włócznia, rapier (w)

LLERG

(Wielki Niedźwiedź, Zwierzęcy Kieł, Najsilniejszy Wąż, Bóg Siły), CN pomniejszy bóg Bestii i Siły

Najbardziej niecywilizowany bóg panteonu suelskiego Llerg (LERG) ignoruje większość innych bogów, postrzegając ich jako zbyt cywilizowanych, ale przyjacielsko rywalizuje z Kordem i nienawidzi Telchura. Przedstawiany jest jako silny, kudłaty mężczyzna w futrze i bojowym pasie lub jako wielki niedźwiedź, wąż lub aligator. Zwierzęta te są mu poświęcone i jako takie są jego trzema świętymi symbolami. Walczy szerokim mieczem lub w postaci jednego ze swoich zwierząt i być może jest przodkiem złowieszczych niedźwiedzi, aligatorów i gigantycznych węży. Jest popularny wśród dzikich z dżungli, którzy nazywają go Hlerg.

Bądź silny tak, by inni cię szanowali. Bądź dziki jak stworzenia ze świata zwierząt. Ludzie stracili kontakt ze zwierzęcą stroną swej natury – patrz i ucz się jak żyje drapieżnik, a ponownie staniesz się tym, kim powinienes być. Llerg wspiera barbarzyńców broniących swych ziem przed postępującymi cywilizacjami.

Kapłani Llerga wybierają jedno z poświęconych zwierząt jako swój zwierzęcy totem. Działają jako pośrednicy podczas spotkań plemiennych i w trudnych czasach zapuszczają się daleko w poszukiwaniu zdobyczy dla swego plemienia. Błogosławią broń i wojowników i miejsca bitew, aby zapewnić zwycięstwo, a w bardziej spokojnych czasach szkolą młodych wojowników w zbrojnej i nieuzbrojonej walce. Niektórzy kapłani mają wizje i podróżują, żeby odnaleźć znaczenie tego, co zobaczyli.

Domeny: Chaos, Siła, Zwierzę; **Broń:** topór bojowy (w) długi miecz (w)

LYDIA

ND pomniejsza bogini Muzyki, Wiedzy i Światła dziennego

Lydia (LY-di-ja) to mądra suelska bogini, pokazywana jako dynamiczna starsza kobieta z siwymi włosami i przejrzystymi niebieskimi oczami. Jej symbolem jest mgiełka kolorów rozprzestrzeniająca się z otwartej dłoni. Współpracuje z wieloma innymi bogami, wymieniając informacje i pieśni. W pewnym sensie jest przeciwieństwem Pholtusa, nalegając na wolność jednostki, tak aby inni mogli widzieć światło prawdy bez utraty wzroku. Cieszy to Trithereona, który również walczy o wolność jednostki.

Ludzie muszą zyskać wiedzę, żeby się poprawić. Muzyka jest kluczem do nauki, a światło dnia pozwala zobaczyć

własną ignorancję. Kościół Lydii udostępnia wszystkie zapiski, jako że bogini nienawidzi tajemnic i tych, którzy gromadziliby informacje na szkodę innych. Jej nauki są udzielane w formie pieśni, więc są łatwe do zapamiętania, a jej kościół często przekształca obecne i historyczne teksty w ballady. Kościół ten wykorzystuje edukację, aby poprawić życiową sytuację kobiet, co sprawia, że jest niepopularny wśród patriarchatów.

Większość z jej kapłanek to kobiety, odkrywające i rozpowszechniające informacje gdziekolwiek podróżują, które często można spotkać w towarzystwie kapłanów Fharlanghna. Są zobowiązane do wspomnienia kobiet, które wymagają nauki i spędzają dużo czasu, ucząc kobiety i dzieci czytania i działając jako położne. Podróżują, aby odnaleźć zaginione składy informacji i pieśni, wołąc historyczne sprawozdania o rzeczywistych czynach, niż fabularyzacje i opowieści bazujące na pogłoskach.

Domeny: Dobro, Podróż, Słońce, Wiedza; **Broń:** promień światła (krótka włócznia)

MAYAHEINE

(Tarczowa Panna), PD półbogini Ochrony, Sprawiedliwości i Męstwa

Mayaheine (MAJ-ah-in) to niedawno wzniesiona paladynka Pelora, sprowadzona tu z innego świata, żeby pomóc zwalczać siły mroku i zła. Portretowana jest jako uderzająco wysoka kobieta z niebieskimi oczami i kasztanowo-złotymi włosami, ubrana do walki. Jej tarcza *Nadzieja Obrońcy*, zwraca złą magię przeciwko źródłu, a półtorareczny miecz *Triumf ogłusza czarty i tyranów* za dotknięciem. Jej świętym symbolem jest tarcza z półtorarecznym mieczem, snopem światła, dwiema złotymi kulami i dwiema runami zwycięstwa. Chociaż jest doskonałym wojownikiem, przede wszystkim jest obrońcą.

Broń tych, którzy tego potrzebują. Przetrwanie dobra wymaga ochrony słabych i niewinnych. Odwaga, siła umysłu i wytrwałość w czasach trudu lub niebezpieczeństwa to zalety, a trwanie przy ideałach sprawiedliwości, równości i prawości jest obowiązkiem. Posłuszeństwo Pelorowi, Ojcu Słońca, jest równie ważne jak oddanie Tarczowej Pannie. Podobnie jak Mayaheine przebył długą drogę, żeby pomóc naszemu światu. Być może konieczne będzie, aby wierni wyruszyli na pomoc jej światu.

Kapłani Mayaheine ćwiczą siebie i innych w sztuce samoobrony. Pomagają budować mury miejskie i inne obronne konstrukcje. Wielu jest przywódcami społeczności, a ich oddanie sprawiedliwości i dobru sprawia, że są doskonałymi sędziami. Podróżują, żeby udowodnić swą odwagę, naprawiać nieprawości i niszczyć twierdze zła. Wiara ta wspomaga wielu paladynów i jest przyjazna wobec paladynów innych wiar. Kapłani zawsze mają szacunek dla kapłanów Pelora, dzięki któremu istnieje ich religia.

Domeny: Dobro, Ochrona, Prawo, Wojna; **Broń:** półtorareczny miecz (w), buzdygan, długi łuk (w)

MERIKKA

(Pani Kalendarza), PD półbogini Upraw, Rolnictwa i Domostwa

Merikka (me-RIK-ka) jest spokojną oeridyjską boginią, która przyjmuje wskazówki od Cyndora i koordynuje działania ze swymi kuzynami (bogami pór roku), by pozwolić rolnikom na sadzenie i zbieranie plonów we właściwym czasie. Prowadzi cykl rodziny poprzez dni, pory roku i lata życia. Jej obsesja na punkcie dat i cykli sprawia, że jest patronką przyszłych matek. Przedstawiana jest jako siwowłosa kobieta o zmierzchającej urodzie, trzymająca kosz z ziarnem i długi zwój, a przedmioty te są jej świętymi symbolami. Przez jakiś czas była przetrzymywana pod Zamkiem Greyhawk przez Zagiga Yragerne, ale w końcu została uwolniona przez grupkę poszukiwaczy przygód. Nie lubi bogów chaotycznych i każdego, kto przeszkadza jej w pracy.

Dobrze utrzymane gospodarstwa i silna rodzina zależą od trzymania się rutyny, zrozumienia związków i skutków działań. Zwierzęta nie przetrwają, jeśli nikt nie będzie się o nie troszczył, pola nie mogą być obsadzone, jeśli nie są przygotowane, a ziarno nie dożywa do zimy, jeśli nie jest racjonowane. Małżonkowie muszą szanować się nawzajem, dzieci muszą słuchać rodziców, a rodzice powinni kochać i nauczać dzieci. Zignorowanie tych nakazów doprowadzi do katastrofy.

Kapłani Merikki koordynują grupy rolników tak, żeby plony każdego były sadzone i zbierane w odpowiednim czasie. Troszczą się o ciężarne kobiety i urządzają ceremonie dla wkraczających w dorosłe życie oraz śluby. Stanowią prawa i karzą za ich łamanie, kiedy nie ma innych urzędników. Większość miejskiego ludu postrzega ich jako wysłanników prawa w związku z ich zdecydowanym poświęceniem, z jakim podróżują do odległych miejsc, podążając za swą trzodą.

Domeny: Dobro, Ochrona, Prawo, Roślina; **Broń:** sierp

MOUQOL

(Kupiec), N pomniejszy bóg Handlu, Negocjacji, Przedsięwzięć, Wyceny i Wzajemności

Handel w krajach bakluńskich to domena Mouqola (mo-KOL) Kupca. Podobnie jak Istus, był on neutralny podczas wojny między Światłem a Ciemnością, która przyspieszyła mityczną Hegirę. Podobnie jak Geshtai wspomagał obie strony wojny. Inne opowieści opisują podróże Mouqola pośród ludu dzinów i jego umiejętności targowania się nawet z tak trudnym rodzajem klientów. Szczególnym darem Mouqola jest umiejętność dostrzegania prawdziwych pragnień nabywców i talent znajdowania i dostarczania najrzadszych ze skarbów dla tych, którzy mają być ich posiadaczami.

Nie zyskasz nagrody bez ryzyka. Doskonała okazja zaspokaja konieczność jak i pragnienie. Mądrzy znają wartość

rzeczy jak i jej koszt. Chciwość sprawia, że najbogatsi stają się dłużnikami. Całe życie polega na wymianie. Bazar lub rynek to święte miejsce. Pewne rynki w większych miastach powstają wokół świątyń, a na większości znajduje się po prostu osłonięty namiotem ołtarz lub kapliczka boga kupców. Nie ma standardowej dziesięciny, ale handlujący płacą różnorodne daniny. Pieniądże te są wykorzystywane na pokrycie wydatków, a jakkolwiek nadmiar idzie na działalność charytatywną, jako że gromadzenie dóbr obce jest wartościom Mouqola. Dużo ważniejsza jest sama sztuka negocjacji, ponieważ targowanie się jest dla tych zachodnich kupców niemalże sakramentem.

Kapłani Mouqola są powszechni pośród Baklunów, jak również pośród janni i morskiego ludu Dramidj. Wykorzystują swe moce w celu odstraszenia złodziei, oszustów i wykrywania magicznych podstępów. Pracują przy wycenie dóbr, a pewni członkowie specjalizują się w bardziej egzotycznych przedmiotach. Większość podróżuje, przynajmniej przez część życia, szczególnie biorąc udział w wyprawach karawan kupieckich. Codziennie rano przed otwarciem kramu lub rozpoczęciem podróży, odmawiają oni rytualne modlitwy.

Domeny: Podróż, Sztuczki, Wiedza; **Broń:** sztylet, lekka kusza

MYHRISS

(Trzykrotnie Ucałowana, Służka Światła i Ciemności), ND pomniejsza bogini Miłości, Romansu i Piękna

Myhriss (MI-ris) przedstawiana jest jako Flanka zaraz po osiągnięciu dojrzałości, z wiankiem kwiatów we włosach lub też jako jasnoskóra, ciemnowłosa prowokująca piękność, albo jako opalona blondynka o przyjemnej urodzie. Jej ciemnowłosa postać kojarzona jest z biczem, a inne z krótkim łukiem. Jest przyjacielska i uczuciowa wobec wszystkich dobrodusznych bogów, ale unika tych szkaradnych, okrutnych lub nienawistnych. Chociaż Wee Jas nie lubi jej, Myhriss docenia tę próżną suelską boginię z powodu jej oczywistej atrakcyjności.

Miłość leczy rany świata. Skłóceni rywale i walczące państwa mogą zostać pogodzeni dobranym romansem, a piękno może zmienić serce głupiej bestii lub przybitego tyrana. Piękno często jest kruche, więc chroni je przed przypadkową szkodą, jako że zniszczenie czegoś pięknego to ogromna tragedia. Piękno ma wiele form i nawet najbardziej zły czerwony smok przedstawia sobą widok przerażającej wspaniałości. Celebryz miłość, uczucie, romans i piękno gdziekolwiek się na nie natkniesz.

Kapłani Myhriss są naiwni i zawsze szukają oznak piękna i miłości w otaczających ich ludziach i miejscach. Błogosławią młodych kochanków, odprawiają ceremonie małżeństwa, tworzą dzieła sztuki i podróżują, by zobaczyć pięknych ludzi i fantastyczne widoki. Niektórzy stają się dyplomatami, jako że ich

wygląd i charyzma sprawiają, że nawet najwięksi wrogowie zatrzymują się, żeby ich posłuchać. Inni walczą przeciwko nienawiści i brzydocie, tropiąc niszczących miłość lub pozbywając się tych o odzracającym wyglądzie.

Domeny: Dobro, Leczenie, Ochrona; **Broń:** krótki łuk (w), bicz (e)

NERULL

(Rozpruwacz, Wróg Wszelkiego Dobra, Nienawidzący Życia, Sprowadzający Mrok), NZ potężniejszy bóg Śmierci, Ciemności, Morderstwa i Świata przestępczego

Nerull (NE-rul) to pradawny bóg Flanów. Niewielu na świecie nie zna i nie boi się jego imienia. Jest on rdzawoczerwoną kościstą istotą z gęstymi, czarnozielonymi włosami, z habitem i pełeryną w kolorze rdzawej czerni oraz oczami, zębami i paznokciami o barwie trującej śniedzi. Jego drąg z czarnego drewna, Rozcinacz Życia, posiada podobne do kosa ostrze czerwonej mocy, które rozcina każdego, kogo dotknie. Czarty odpowiadają na jego wezwanie raczej ze strachu niż z lojalności, ponieważ nienawidzi on wszystkiego życia i nieobce mu jest zabijanie swych sług z powodu niezadowolenia lub ze złości. Jego symbolami są czaszka i kosa. Ze wszystkich innych bóstw, jednym jakie toleruje jest Incabulos, którego talenty wysyłają wielu do jego królestwa.

W zimnej krainie Nerulla wszyscy są równi. Każda żyjąca istota jest obrazą dla Rozpruwacza każda śmierć przynosi mroczną iskrę radości jego dawno umarłemu sercu. Ci, którzy modlą się do Nerulla, aby go usatysfakcjonować, ściągają jedynie na siebie jego uwagę i własną zgubę. Ci, którzy zabijają w jego imieniu, zostaną nagrodzeni.

Kapłani Nerulla są tajemniczy i samotni, jako że niewiele zdrowych na umyśle ludzi tolerowałoby ich obecność. Poza większością złych krajów, nie istnieje kościół Nerulla. Kapłani Nerulla popełniają morderstwa jako ofiary dla swego boga. Kiedy ich działania zostają wykryte, opuszczają swe kryjówki i podróżują daleko. Zeby wykonywać swe diabelstwa, udają niewinnych i w tym samym czasie mordują współpodróżnych podczas długiej drogi.

Domeny: Oszustwo, Śmierć, Zło; **Broń:** kosa (w), sztylet, drąg, sierp

NOREBO

(Bóg Hazardu), CN pomniejszy bóg Szczęścia, Hazardu i Ryzyka

Norebo (no-RI-bo) jest jednym z najpopularniejszych bogów suelskich, znanym z chęci do zakładania się o wszystko i ciągoty do gry w kości. Stąd właśnie wywodzi się jego symbol (para ośmiościennych kości). Tworzył pary z większością żeńskich członków swego panteonu, ale przez ostatnie tysiąc lat, mimo

różnic w charakterze, związany był z Wee Jas. Szczególnie nie lubi Ralishaza, za to, że przez niego hazard i ryzyko mają złą sławę. Norebo przedstawiany jest jako mężczyzna o średnim wzroście, wadze i rysach twarzy, ale może przybierać także postacię zwierzęce, szczególnie gdy chce pozostać w ukryciu.

Życie jest pełne ryzyka i hazardu, a los to jedyna rzecz, dla której warto żyć. Posiadana własność i życie samo w sobie są ulotne i najlepiej się nimi cieszyć, gdy je posiadasz. Jego wiara popularna jest w krajach barbarzyńskich i większych miastach, a datki do jego świątyń (nazywanych Kościołami Wielkiej Gry) są przyznawane głównie w formie przegranych zakładów (jako że prowadzi się w tych kościołach gry hazardowe). Niektórzy patroni wspomagają jego świątynie, mając nadzieje na odciążenie od siebie złoździei i skrytobójców.

Kapłani Norebo chętnie zakładają się o wszystko i są zazwyczaj zatrudniani przynajmniej przez część czasu w kasynach. Inni wędrują po świecie, by wnieść szansę i elementy ryzyka w życie ludzi. Szczególnie lubią nękać kapłanów i wyznawców takich sztywnych bogów jak Allitur, Pholtus i Św. Cuthbert

Domeny: Chaos, Szczęście, Sztuczki; **Broń:** szylet

OBAD-HAI

(Shalm), N pośredni bóg Natury, Terenów Leśnych, Wolności, Polowania i Bestii

Obad-Hai (O-bad HAJ) nosi laskę z rogatego drzewa o nazwie *Laska Shalm*, która pozwala swemu właścicielowi na szybkie i łatwe przejście pośród roślinnych i zwierzęcych niebezpieczeństw, oraz dęty instrument (podwójną drewnianą fujarkę), od którego pochodzi jego przydomek. Pokazywany jest jako szczupły i wysuszony mężczyzna o trudnym do określenia wieku, noszący strój w kolorze brązowym lub czerwono-żółtym i wyglądający niczym pustelnik. Nieludzkie społeczeństwa przedstawiają go jednak jako jednego z ich rasy. Jego symbolem jest dębowy liść i żołądz. Z powodu różnic w poglądach, Obad-Hai jest nieprzyjaznym rywalem Ehlonny, a do swych wrogów zalicza także Phytona.

Powinno się żyć w zgodzie z naturą wszelkiego rodzaju. Ten kto niszczy lub w inny sposób szkodzi naturze, zasługuje na szybką i odpowiednią zemstę. Ci, którzy są jednością z naturą, nie mają się czego obawiać, chociaż mający dobre chęci, lecz naiwni są czasami pokonani przez niebezpieczeństwo, którego nie mogli uniknąć czy odwrócić. Dzikie może być brzydka, niebezpieczna czy straszliwa, ale jest częścią natury i powinna być szanowana tak jak piękno, nieszkodliwość, czy cudowność.

Większość kapłanów Obad-Haia to mężczyźni ludzcy, gnomi, niziołczy czy fejscy. Gros żyje dobrze z tropicielami i druidami, służą jako obrońcy przyrody, stając się aniołami zemsty kiedy ich ochrona jest niewystarczająca lub zbyt późna. Nauczają polowania na sposób stworzeń przyrody (wybieranie najsłabszego ze stada, itp.).

Domeny: Ogień, Powietrze, Roślina, Woda, Ziemia, Zwierzę; **Broń:** drąg, broń druidzka

OLIDAMMARA

(Śmiejący się Łotrzyk), CN pośredni bóg Muzyki, Rozkoszy, Wina, Łotrzyków, Humoru i Sztuczek

Olidammara (o-li-dam-MA-ra) kocha martwić tych, którzy są zbyt przywiązani do swych nudnych i kontrolowanych światów. Przedstawiany jest jako brązowowłosa mężczyzna o fantastycznym wyglądzie, oliwkowej karnacji i wesołych oczach. Jednak jego magiczna uśmiechająca się maska (i święty symbol) pozwala mu na zmianę wyglądu. Zagyg niegdyś zmusił go do przyjęcia kształtu małego skorupiastego stworzenia i uwięził go; *Śmiejący się Łotrzyk* wciąż posiada umiejętność tworzenia obronnej skorupy i wykorzystywał ją, aby pokrzyżować plany wielu napastnikom i prześladowcom. Jego kontakty z innymi bogami są całkiem przyjazne, jednak ci prawomyślni gardzą jego kapryśnością i sztuczkami.

Traktuj muzykę niczym sztukę, którą jest. Staraj się być tak dobry, jak twój patron. Życie ma być szczęśliwe i zabawne, a najlepsze kawały wymagają jakiegoś obiektu. Kiedy nadchodzi twoja kolej, zaakceptuj śmiech i doceni sztukę. Wino jest jedną z radości życia, a jedyną rzeczą lepszą niż robienie wina jest jego picie. Unikaj żalości, powściągliwości i uroczyości, ponieważ są największymi truciznami duszy. Olidammara ma oddanych wiernych, ale niewiele łatwo dostępnych kościołów.

Kapłani Olidammary uczą się muzyki, robią wino, opowiadają dowcipy i od czasu do czasu wprowadzają chaos. Ci, którzy żyją w miastach, często są kuglarzami lub winiarzami, a mieszkający na wsi są bajarzami, posłańcami i minstrelami. Wielu z nich żyje uciekając przed potężnymi ludźmi, których poważnie obrazili na początku swej kariery. Inni po prostu cieszą się wędrowaniem w poszukiwaniu nowej muzyki, egzotycznych win i świętowania.

Domeny: Chaos, Szczęście, Sztuczki; **Broń:** rapier (w), broń łotrzyków

OSPREM

PD bogini Morskich Podróż, Statków i Żeglarzy

Osprem (AS-prem) to zasadniczo dobrodusza bogini czczona przez Suelów jako opiekunka podróżujących po wodzie. Jest bardziej współczująca niż jej przelotny towarzysz Xerbo, jednak nie unika karnia tych, którzy ją obrażą lub nie przestrzegają jej praw. Przedstawiana jest jako piękna kobieta w sukni, delfin, barakuda lub kaszalot. Ostatnie dwa zwierzęta są wymiennie używane jako jej święte symbole. Nie nosi pancerza, ale chroni ją pierścieni wyrzeźbiony z fiszbinu wieloryba, który dostała od przodka wszystkich wielorybów.

PHAULKON

CD pomniejszy bóg Powietrza, Wiatru, Chmur, Ptaków i Łucznictwa

Phaulkon (FAL-kan) jest żywym bóstwem, popierającym sprawę dobra i ścigającym zło. Zajmuje się wszystkim, co dzieje się pod otwartym niebem i jest badaczem artefaktów (potrafiącym neutralizować ich moc). Ojciec Korda i jedynie jemu ustępujący, jeżeli chodzi o umiejętność walki, żyje w przyjaźni z Aerdie Faeyeną (elfią boginią powietrza i pogody), Jascarem i innymi bogami, którzy są do niego podobni. Przedstawiany jest jako silny, gładko ogolony mężczyzna z nagim torssem i bez skrzydeł, jego świętym symbolem zaś jest uskrzydłona ludzka sylwetka.

Zwycięstwo w bitwie zależy od łucznictwa. Niebo jest kopułą nad budowlą świata, a stworzenia powietrza są błogosławione za wyzwolenie się od ziemi. Poleć do wroga, nie czekaj na zbliżenie się zła. Starożytne urządzenie wojenne lepiej zostawić w spokoju, jako że ich wykorzystanie jest szalenie niebezpieczne.

Kapłani Phaulkona badają niebo i chmury, szukając zwiastunów i starają się chronić gniazda latających stworzeń. Uczą łucznictwa i polowania tak, aby zwykli ludzie mogli się wyżywić i obronić. Nauczają rolników o różnicach między ptakami, które jedzą ziarno i tymi, które zabijają te jedzące ziarno oraz szkolą żołnierzy w trudniejszych aspektach walki na dystans. Kiedy na powierzchnię wypłyną plotki dotyczące jakiejś starożytnej złej magii, szukają ich źródła, żeby upewnić się, że przedmiot ten zostanie zniszczony lub przynajmniej pozostanie pogrzebany. Jego kapłani są zwykle wędrowcami, cieszącymi się życiem pod otwartym niebem i walką z odkrywaniem złem.

Domeny: Chaos, Dobro, Powietrze, Wojna, Zwierzę; **Broń:** długi łuk (w), sztylet

PHOLTUS

(Oslepiające Światło), PD (PN) pośredni bóg Światła, Stanowczości, Prawa, Porządku, Nieugiętości, Słońca i Księżyców

Pholtus (FOL-tus) to surowy oeridyjski strażnik niezłomnego Prawa, pokazywany jako wysoki, szczupły mężczyzna w białej todzie, z jasną skórą i włosami oraz oczami, w których goreją płomienie oddania. Nosi on Laskę Srebrnego Słońca, przedmiot z kości słoniowej wzmocniony srebrem i zakończony słonecznym dyskiem z elektrum. Jego święty symbol to księżyc w pełni (Luna), częściowo zasłonięty przez mniejszy półksiężyc (Celene). Wierzy, że ma władzę nad Prawem i porządkiem natury, co sprawia, że nie jest popularny wśród pozostałych bogów. Szczególnie gardzi oeridyjskimi bogami wiatru, a jego przeciwnikiem jest Św. Cuthbert.

Jedyna Prawdziwa Droga to surowa ścieżka, ale gwarantuje prawość. Nie okazuj tolerancji dla tych, którzy nie

Morze dostarcza mnóstwo pożywienia i służy jako środek transportu. Chroni morze, jak chroniłbyś własny dom lub dotknie cię gniew Osprem. Opiekuje się ona żeglarzami i ich statkami tak długo, jak szanują ją i przestrzegają jej prawa. Prowadzi statki przez niebezpieczne wody i jest boginią patronką morskich odkrywców. Ci, którzy łamią jej prawa, karani są burzą lodową i mówi się, że z powodu poważnych występków przeciwko niej bywały niszczone całe miasta.

Jej kapłani są utalentowanymi nawigatorami i często zostają duchowymi przywódcami społeczności, których życie zależy od morza. Wielu zyskuje dla siebie władzę polityczną opartą na zależności od ich zdolności. Kapłani niezwiązani z jednym miejscem mogą dużo podróżować statkami. Chociaż z dala od oceanu czują się dziwnie, mogą przebywać blisko jezior czy rzek i w ten sposób przemieszczać się po szlakach śródlądowych.

Domeny: Ochrona, Podróż, Prawo, Woda; **Broń:** trójząb (w) (traktowany jako długa włócznia), broń żeglarzy

PELOR

(Ojciec Słońca, Jaśniejący), ND potężniejszy bóg Słońca, Światła, Siły i Leczenia

Pelor (PE-lor) jest flañskim bogiem słońca, znanym w całym Flanaess. Podróżując na wielkim kirin zwanym Gwiezdna Myśl, wzywa stada orłów i niszczy zło błyskawicami światła. Przedstawiany jako stary mężczyzna w bieli z grzywą włosów i brodą w kolorze błyszczącego złota, był do niedawna spokojnym i łagodnym bogiem pochłoniętym niesieniem ulgi w cierpieniu. Teraz jest bardziej wojowniczym bóstwem, które obdarza swym gniewem każdego, kto wyznaje mrok i zło. Dodaje siłę i leczy tych, którzy bronią ideałów dobra. Jego święty symbol, stylizowany dysk słoneczny, malowany jest na tarczach i sztandarach całego Flanaess.

Siła życiowa pochodzi ze słońca. Światło przynosi siłę słabym i zdrowie chorym, jednocześnie niszcząc ciemność i zło. Nie obawiaj sprzeciwić się siłom mroku, ale pamiętaj o tym, że podobnie jak patrzenie w słońce może oslepić oczy, bezustanne poświęcenie niszczeniu zła może oslepić serce na niezbędne wartości życia: życzliwość, litosć i współczucie.

Kapłani Pelora to zazwyczaj cisi, mili ludzie z kręgosłupem ze stali. Przede wszystkim są dostawcami pożywienia i opiekunami, ale kiedy nadchodzi czas na pochwylenie broni, nie wahają się tego uczynić. Wykorzystują swe moce, żeby leczyć, odżywiać i w inny sposób pomagać potrzebującym, ale ćwiczą też swe umiejętności potrzebne do obrony, jeśli zostaną zagrożeni. Kapłani Pelora mogą badać odległe krainy, aby pozbyć się złych istot i dostarczać dary swego boga wszystkim, którzy tego potrzebują.

Domeny: Dobro, Leczenie, Siła, Słońce; **Broń:** ciężki buzdycan



Kapłani Iuza, Nerulla, Tharizduna, Vecny i Wastri

dają z siebie wszystkiego dla ideałów Prawa. Fanatyzm w imieniu Oślepiającego Światła jest chwalebny, a obrońcy Prawa będą nagrodzeni w czasie, kiedy nie będzie już chaosu. Kościół ten nie ma zbyt wiele szacunku dla innych religii, szczególnie tych chaotycznych. Hymnem wyznawców jest „O Oślepiające Światło”. Kościół ma trzy rosnące zakony: Poblaskujący, (preferujący białą garderobę), Błyszczący (preferujący kolory biały i srebrny) oraz Świecący (preferujący biały, srebrny i złoty).

Od kapłanów Oślepiającego Światła oczekuje się nawracania niewiernych i nietolerowania oporu przeciwko tej praktyce. Zadanie to oznacza, że muszą podróżować z dala od swych kościołów, zazwyczaj w grupach, na wypadek gdyby niewierni i heretycy stali się wrodcy. Kapłani ci mają dobre układy ze wszystkimi konserwatywnymi paladynami. Kiedy nie wygłaszają kazań, służą jako sędziowie, prawnicy i rozjemcy.

Domeny: Dobro, Prawo, Słońce, Wiedza; **Broń:** drąg

PHYTON

(Ten, Który Kształtuje Lasy), CD pomniejszy
bóg Natury, Piękna i Uprawy

Phyton (FAJ-tan) jest wysokim, szczupłym, młodo wyglądającym suelskim bogiem, który może przy-

bierać postać każdego leśnego stworzenia. Niegdyś podobny do większości bóstw natury, teraz reprezentuje władzę człowieka nad przyrodą i to sprawia, że żyje w niezgodzie z tymi, którzy chronią lasy przez działalnością rodzaju ludzkiego. Oprócz tego jego władza nad pięknem denerwuje Wee Jas. Oczyszcza lasy, by zrobić miejsce dla pól, wycina szlaki przez góry, żeby stworzyć miejsce dla dróg, i tamuje rzeki, aby uformować stawy rybne. Jego symbol, sejmitar przed dębem, nawiązuje do jego dawnego celu.

Nic w przyrodzie nie jest tak piękne, jak to, co człowiek potrafi z niej uczynić. Pola zbóż, ogród ziół i mokradło osuszone, aby odkryć żyzną glebę, to wszystko cuda natury, tak samo jak lasy i góry. Zwierzęta, które mogą zostać udomowione, właśnie takimi powinni się stać, ale te, które są niebezpieczne dla człowieka lub jego dzieł, powinny zostać wytępione.

Kapłani Phytona są obrońcami osad rolniczych i poszukują sposobów na wykorzystanie pobliskich ziem. Każdy zazwyczaj wybiera region, którym będzie się opiekował, mający zwykle średnicę jednego dnia marszu. Mogą używać swych mocy do zmiany biegu rzeki, żeby pasowało to potrzebom miasta, czy też do pozbycia się z lasu najbrzydszych roślin, by stał się bardziej przyjemnym miejscem. Niektórzy kapłani wędrują do niezamieszkałych części świata, szukając niebezpiecznych stworzeń, które trzeba zabić, opuszczonych siedzib starych cywili-

zacji lub dzikich miejsc, które mogłyby się przydać ludzkości.

Domeny: Chaos, Dobro, Roślina, Słońce, Woda;
Broń: sejmitar

PROCAN

(Pan Sztormu, Żeglarz Morza i Niebios), CN pośredni bóg Mórz, Morskiego Życia, Soli, Pogody i Nawigacji

Procan (PRO-kan) jest ojcem oeridyjskich bóstw wiatru (Atroa, Sotillion, Telchura i Wenty) i boga niebios Velniusa. Zwykle ignoruje innych bogów, z wyjątkiem tych, którzy rywalizują z jego władzą nad morzami (Osprem i Xerbo). Choć zazwyczaj czci się go za jego morskie aspekty, ma też wyznawców wewnątrz lądu, którzy czczą go jako bóstwo pogody. Jest chciwy, gwałtowny i zmienny, rzadko utrzymując ten sam humor dłużej niż przez godzinę. Jego trójząb Powrotny Prąd zrobiony jest z koralu i złota, i znajduje zatopione skarby. Broń ta ponad wznoszącą się falą jest jego świętym symbolem.

Morza i niebiosa zmieniają się wiecznie i nieprzewidywalnie. Wody, ta okrywa ziemi, są głębokie i nieprzewidywalne, a ich fale mogą zepchnąć w głębinę każdy statek nieprowadzony przez Procana. Musi być czczony tak, żeby można było uniknąć jego gniewu w największych sztormach i czerpać bogactwa z głębokich niebieskich wód. Życie przyszło z morza i do morza powróci.

Kapłani Procana unikają zbytniej złożoności życia (sama wiara ma niewiele rytuałów) i zwykle żyją na lub w pobliżu morza, pomagając tym, którzy na życie zarabiają na morzach. Uważa się, że przynoszą szczęście podczas morskich wypraw i są często wynajmowali przez kapitanów lub wybierają prowadzenie własnych statków. Mogą być przywódcami lub wrogami piratów. Woda święcona robiona jest z wody morskiej, a ich czar tworzenie wody może stworzyć słodką lub słoną wodę.

Domeny: Chaos, Podróż, Woda, Zwierzę; **Broń:** trójząb (w) (traktowany jako długa włócznia)

PYREMIUS

(Pałacy Zabójca, Demon Jadu, Ohydny Skrytobójca), NZ pomniejszy bóg Ognia, Trucizny i Morderstwa

Pyremius (paj-RE-mi-us) był kiedyś półbogiem trucizny i morderstwa, ale otrul Ranet, suelską boginię ognia i przejął jej możliwości. Obecnie jest patronem skrytobójców i nosi długi miecz Czerwone Światło oraz pejcz Żmija. Przyjaźni się z czartami. Czczą go jermlaine, podobnie jak wiele innych nie-ludzkich plemion. Innych bogów trzyma on na dystans. Wyjątkiem jest Syrul, współpatron Szkarłatnego Bractwa. Świętym symbolem Skrytobójcy jest demoniczna twarz z uszami jak skrzydła nietoperza.

Świat zginie w ogniu. Wszystko co ci zagraża musi zostać spalone, a ci, którzy chcą cię powstrzymać, muszą zginąć. Nawet największy wróg musi czasem spać. Ci, którzy padną ofiarą takiej taktyki, zasługiwali na to, co ich spotkało, a ci, którzy wykorzystują takie słabości, są najbardziej przebiegli ze wszystkich. Doktryna ta oznacza, że kapłani mają zwyczaj napadania na siebie, a co mądrzejsi czasami opuszczają świątynie, aby założyć własny zakon.

Jego kapłani wypatrują u innych słabości lub luk w obronie. Wystawiają się na wielkie gorąco, by sprawdzić swą siłę, spiskują przeciwko tym, których własność chcieliby zagarnąć, budują doskonałe kuźnie i badają egzotyczne miejsca w poszukiwaniu rzadkich roślin i innych substancji, z których można zrobić trucizny. W ich świątyniach można wynająć skrytobójców. Z powodu wewnętrznych waśni rotacja kadr kapłańskich jest duża.

Domeny: Ogień, Zło, Zniszczenie; **Broń:** długi miecz (w), bicz (e)

RALISHAZ

(Nieposzukiwany) CN (CZ) pośredni bóg Przy-padku, Nieszczęścia, Niepowodzenia i Szaleństwa

Ralishaz (RAL-i-szaz) jest wiecznie zmienny (od szkaradnego do pięknego, od kobiety do mężczyzny), ale zwykle pojawia się jako dziwacznie ubrany żebrak. Nie nosi nic poza drewnianą laską. Jego świętym symbolem są trzy kościane pałeczki, pochodzące z przewidywań i od przedmiotów hazardowych. Nagradza lub karze tych, którzy polegają na przypadku lub podejmują duże ryzyko, pozornie przypadkowo. Jest bogiem szaleństwa. Wielu rozważa czy jego wygląd i kaprysy są rzeczywiście przypadkowe, czy to po prostu wariactwo. Unika innych bogów, chociaż nie wydaje się, żeby ich nienawidził.

Porządek nie istnieje, istnieją jedynie przypadek i zbieg okoliczności, a szanse są przeciwko tobie. Chociaż przez jakiś czas możesz wygrywać, w końcu wszechświat stanie się wrogiem. Przynajmniej i szaleństwo idą ręką w rękę, a czasami ci najbardziej szaleni są najbardziej blisko prawdziwej natury wszechrzeczy. Dobroć i pomyślność to iluzje, prędzej czy później przyjdzie nieszczęście.

Kapłani Ralishaza są ciekawym połączeniem fatalizmu i lekkomyślności, stoicyzmu i dzikich działań, w zależności od tego, jak określają swe miejsce w świecie w danym momencie. Wiodą czarujące życie, chociaż, jeśli spotka ich nieszczęście, jest ono przeogromne. Kierują jaskiniami hazardu, chociaż większość właścicieli nie ma pewności czy ich obecność odgania nieszczęście, czy je przyciąga. Podróżują kiedy objawienia pokażą, że powinni lub po rzucie kośćmi. Często są skąpi lub okrutni, nie widząc sensu przyjaźni z kimś, kogo w końcu i tak spotka nieszczęście.

Domeny: Chaos, Szczęście, Zniszczenie; **Broń:** drąg, broń drewniana

RAO

(Mediator, Spokojny Bóg), PD potężniejszy bóg Pokoju, Rozsądku i Spokojności

Rao (RA-o) przedstawiany jest jako stary mężczyzna o ciemnej skórze, siwych włosach, szczupłych dłoniach i spokojnym uśmiechu. Za każdym razem, kiedy proponowany jest pokój, Rao młodnieje o jeden dzień. Chociaż nigdy nie interweniuje bezpośrednio na Oerth, Rao jest twórcą kilku dobrych artefaktów, szczególnie *Pastorału Rao*. Jest zaprzysięgłym wrogiem Iuza, sprzymierzeńcem Zilchusa, a poza tym ma przyjazne kontakty z innymi bytami. Jego spojrzenie może sprawić, że agresywna istota uspokoi się, a mocą tą zagroził kiedyś nawet Nerullowi. Jego świętym symbolem jest białe serce z drewna bądź metalu lub mająca spokojny wyraz maska w kształcie serca.

Rozsądek jest największym darem. Prowadzi do rozmowy, która jest drogą do pokoju, który prowadzi do spokojności. Jeśli wszystkich dałoby się przekonać do użycia rozsądku w sporach, świat cieszyłby się harmonią dobrodusznego porządku. Niektórzy odmawiają użycia rozsądku i uciekają się do przemocy, wtedy potrzebna jest akcja – kierowana rozsądkiem i mądrością – która powstrzyma ich czyny i przywróci pokój.

Jego kapłani szukają wiedzy, krążą ścieżkami logicznego myślenia, teologii i introspektywnej medytacji. Wolą środki pokojowe niż przemoc, ale nie cofną się przed użyciem siły, jeśli ich argumenty zostaną zignorowane lub zagrożone są bastiony rozsądku. Szukają nowych szkół myślenia, bajecznych miejsc spokoju i ciszy, potężnej magii do wykorzystania w imieniu Prawa i Dobra.

Domeny: Dobro, Prawo, Wiedza; **Broń:** lekki budygan

RAXIVORT

(Pan Xvartów, Władca Szczurów, Nocny Trzopot), CZ pan Xvartów, Szczurów, Szczurołaków i Nietoperzy

Raxivort (RAKS-i-wort) jest bogiem wszystkich xvartów, małej, niebieskoskórej goblinoidalnej rasy zamieszkującej Bandyckie Królestwa, dawne ziemie Rogatej Społeczności, Marchię Kości, Pomarj, Verbobonc i wschodni las Vesve. Raxivort był największym generałem swej rasy, przyjętym na służbę do lorda demona Graz'zta i obdarowanym przez niego mocą. Po stuleciach służby jako Pan Niewolników Graz'zta, Raxivort splądrował zbrojownię demona i zawłaszczył sobie krainę w Otchłani. Chociaż w walce może przybrać postać wielkiego szczura lub nietoperza, jego naturalną formą jest postać silnego, lecz paskudnego xvarta noszącego na niebieskim pancerzu jedwabną garderobę. Dzierży on *tasak Lazurowe Ostrze*, lubi noże do rzucania oraz może tworzyć żrące płomienie za pomocą lewej dłoni (jego symbolem

jest więc gorejąca niebieskim płomieniem dłoń). Walczy z większością innych nieludzkich bogów i całkowicie unika demonów.

Xvarty są dziedzicami świata. Oni, wspólnie ze swymi szczurzymi, szczurołaczymi i nietoperzymi sprzymierzeńcami zniszczą swych wrogów, szczególnie gobliny i koboldy. Mając sprytnych, licznych i małych sprzymierzeńców xvarty pokonają każdy opór. Podobnie jak dla samego Raxivorta, ogień i noże są narzędziami xvartów w walce z nienawidzonymi wrogami. Ci, którzy mogą przybrać formę szczura lub nietoperza, są podwójnie błogosławieni.

Większość kapłanów Raxivorta to xvarty, chociaż częściej go także niektóre stworzenia nietoperze i szczurze. Mniej wojowniczy kapłani szukają starych ruin, aby znaleźć składy magii i broni, które można dostarczyć ich plemionom. Jego kapłani są bardziej światli i mniej boją się ludzi niż inne xvarty; służą jako negocjatorzy lub dyplomaci, kiedy spotykają ludzi.

Domeny: Chaos, Oszustwo, Zło, Zwierzę; **Broń:** tasak (w), sztylet

RUDD

(Urok, Uczestniczka Pojedynek), CN (CD) półbogini Przypadku, Szczęścia i Umiejętności

Rudd (RUD) to kobieta, która stała się boginią z pomocą Olidammary. Pojawia się jako szczupła atletyczna Oeridyjka, nosząca dopasowane ubranie i długą niebieską pelerynę. Niektórzy mówią, że była jednym z dziewięciu półbogów złapanych przez szalonego arcymaga Zagiga, a jej kościół stał się popularny w ciągu ostatnich dwóch dekad, szczególnie wśród poszukiwaczy przygód. Jest w przyjaźni ze swoim mentorem i Norebo, ale sprzeciwia się Zagygowi, Ralishazowi i Iuzowi. Jest mistrzynią rapiera, nigdy nie chybia ze swego krótkiego łuku, a jej świętym symbolem jest tarcza strzelnicza.

Jeśli chodzi o zwycięstwo nigdy nie polegaj jedynie na umiejętnościach, ale także na szczęściu. Nigdy nie wykluczaj dalekiego strzału, ale też na niego nie licz. Zwycięzcy są odpowiedzialni za własne szczęście, czy to przy stole gry, czy też w pojedynku, szczególnie jeśli wspierają przypadek doświadczeniem. Umiejętność rozpoznania szczęścia i wykorzystanie jego możliwości odróżnia bohaterów od głupców.

Kapłani Rudd ćwiczą się w grach, które polegają na przypadku i sprawności fizycznej (częściej niż na zdolnościach mentalnych), trenują umiejętność walki i wciąż wykonują zadania poprawiające sprawność. Pracują w przybytkach gry i szkołach szermierki oraz łucznictwa, doradzają nowicjuszom, żeby kontynuowali szkolenie i radzą wiecznym pechowcom, aby zmienili zainteresowania. Szukają przygód w celu przeżycia nowych doznań, potwierdzenia swych zdolności, sprawdzenia szczęścia i po prostu, by odkrywać.

Domeny: Chaos, Dobro, Szczęście; **Broń:** rapier (w), krótki łuk (w)

SEHANINE MOONBOW

(Pani Snów), CD (ND) pośrednia bogini Mistycyzmu, Snów, Dalekich Podróży, Śmierci, Pełni Księżyca i Transcendencji

Sehanine (SEJ-ha-nin) pojawia się jako rześka i wiecznie młoda elfka nosząca opalizującą suknię z promieni księżyca, wykorzystująca swą magię żeby ogłuszać wrogów lub ich usypiać. Będąca żoną Corolleona Larethiana, Sehanine płakała, a lzy mieszały się z jego krwią i stworzyły pierwsze elfy. Opiekuje się duchami elfów w czasie ich podróży od śmierci do życia po życiu. Jako bogini księżyca odpowiedzialna jest także za sny, omeny i iluzje, ale chroni wiernych przed lunatyzmem. Jej symbolem jest księżyc w pełni, ukoronowany oparem w kształcie półksiężyca.

Życie to seria zagadek, których tajemnice są skrywane przez Sehanine. Kiedy duch przekracza śmiertelne granice i odkrywa nowe zagadki, osiąga wyższy poziom i cykl życia toczy się dalej. Przez sny i wizje doznawane w snach, odślania ona kolejny krok wzdłuż ścieżki i kolejny cel w cyklu życia i śmierci. Czuj tajemnicze księżycy, jako że mają taki wpływ na dusze, jak na przyplify i odpływy.

Kapłani Sehanine to jasnowidzowie i mistycy, służący jako duchowi doradcy elfów i półelfów wracających na drogę poszukiwania oświecenia i transcendencji. Ponieważ jest ona strażniczką zmarłych, wypełniają jej rolę, doglądając rytuałów pogrzebowych i strzegąc szczątków. Nieumarłych uważają za bluźnierstwo. Tworzą iluzję, aby strzec elfie ziemie i fortece oraz odgadują przyszłość, by odkryć potencjalne zagrożenia dla ich społeczności. Podróżują, aby odkryć zaginioną wiedzę wtajemniczeń, szczególnie dotyczącą objawień i iluzji.

Domeny: Chaos, Dobro, Podróż, Sztuczki, Wiedza; **Broń:** drąg

SOTILLION

(Królowa Lata), CD (CN) pomniejsza bogini Lata, Południowego Wiatru, Bez troski i Wygody

Sotillion (so-TIL-ion) przedstawiana jest jako piękna kobieta w opalizującym ubraniu, spoczywająca na kocu z butelką wina, której towarzyszy skrzydłasty czystopomarańczowy tygrys (jej święty symbol). Skinieniem dłoni może ona spowodować, że człowiek znajdzie się w bez troskim odrętwieniu, prawie we śnie. Jest żoną Zilchusa i z powodu pomyślności męża może oddawać się swemu ulubionemu przebywaniu w wygodzie. Jest zawsze leniwa, tak że często musi być zaganiana do spełniania obowiązków przez swą rodzinę.

Kiedy wieje wiatr z południa i skończono sadzenie, nadszedł czas na odpoczynek i cieszenie się ciepłem pogody, dobrym jedzeniem, miłymi ludźmi, przyjacielską pogawędką i pełną wyrazu ciszą. Należy unikać ciężkiej pracy i wysiłku. Jeśli ktoś zagraża twym przyjemnościom, broń ich z zapalem, tak jak wielki kot broni swych młodych, jako że życie bez wygody jest niewarte życia.

Kapłani Sotillion lubią być rozpieszczani i cieszą się zwykłymi przyjęciami i bankietami, gdzie mogą słuchać łagodnej muzyki, prowadzić miłą konwersację z interesującymi ludźmi i raczyć się smacznym jedzeniem i napitkami. Jej kapłani są dobrymi dyplomatami, ponieważ są w stanie sprawić, że ludzie rozluźniają się tak dalece, że zapominają o kłótniach i opanowaniu. Podróżują stylowo, zazwyczaj na koniu, w powozie lub w lektyce, żeby odwiedzać znajomych lub uczęszczać na przyjęcia. Niektórzy są zdania, że bez troska i wygoda tracą na wartości i stają się nudne bez momentów stresu i trudności, które z nimi kontrastują. Kapłani ci wyruszają na poszukiwanie przygód, zarówno po to, aby odczuć twardość życia, jak i zdobyć bogactwa, które pozwolą im spełnić ich pragnienia.

Domeny: Chaos, Dobro, Leczenie, Powietrze, Roślina; **Broń:** sieć (e)

SYRUL

(Rozwidlony Język, Nocna Jęzda, Krzywoprzysięzca), NZ pomniejsza bogini Kłamstw, Podstępu, Zdrady i Fałszywych Obietnic

Syrul (SAJ-rul) pojawia się jako brudna, śmierdząca stara jęzda w poszarpanym ubraniu (iluzja skrywająca jej nieopisywalny wygląd). Zawsze ma przy sobie *Małe Kłamstwo* (zatruły sztylet zrobiony z rogu złego jednorozca) i *Okrutną Prawdę* (ródzkę usychania zrobioną ze skryzalizowanej duszy złotego smoka) i jeździ na wielkim koszmarze o nazwie *Płomienny Diabeł*. Może przejrzeć każdy podstęp i iluzję, a jej świętym symbolem jest rozdwojony język. Syrul unika innych bóstw z wyjątkiem Pyremiusa, któremu partneruje w wielu sprawach.

Najlepszym sposobem na ochronę tego co wiesz, jest skrycie tego za kłamstwem. Mowa jest bardziej niebezpieczna niż jakakolwiek broń. Najwięksi i najmniejsi dadzą się nabrać na dobrze podane kłamstwo. Daj słowo, żeby uzyskać swe cele i złam je, kiedy nie jest już użyteczne. Zaufanie jest dla głupców, a zdradzenie głupca jest największym darem i lekcją jakiej możecie im udzielić. Uczciwość i prostolinijność jest dla tępaków. Jej kościoły żyją w zgodzie mimo trudności w komunikowaniu.

Kapłani wykorzystują swe zdolności skutecznego kłamania, w sytuacjach kiedy mogą spowodować największą kłopotów: na rynkach, w dworskich komnatach, ambasadach i w namiotach przepowiadaczy przyszłości. Wielu to utalentowani aktorzy, występujący we własnych sztukach, które znieważają panujących. Biorą udział w debatach, a przywódcy wynajmują ich, aby wprowadzali w błąd szpiegów i obcych dygnitarzy, których pobyt w państwie jest nieuzasadniony. Podróżują, aby uciec przed prześladowaniem, znajdować plotki, które można rozdmuchać i żeby wykorzystać zaufanie chciwych i naiwnych odkrywców.

Domeny: Oszustwo, Wiedza, Zło; **Broń:** sztylet

ŚWIĘTY CUTHBERT

(od Palki), PN (PD) pośredni bóg Zdrowego Rozsądku, Mądrości, Zapachu, Uczciwości, Prawdy i Dyscypliny

Św. Cuthbert (CUT-bert) być może był kiedyś śmiertelnikiem, jak twierdzą jego wyznawcy, ale było to dawno temu i wśród nieznanymi ludów. Jego trzema podstawowymi symbolami jest rubinowa gwiazda, drewniana kwatera wojskowa lub zgnieciony kapelusz, a chociaż może przyjmować wiele form (łącznie z tą zwykłego wieśniaka lub siwołosego, wąsatego mężczyzny w płytkowej zbroi) zazwyczaj pokazywany jest z pałąk z brązowego drzewa. Jest przychylnie usposobiony wobec innych praworządnych neutralnych i dobrych bóstw, chociaż zacięcie rywalizuje z Pholtusem.

Słowa Św. Cuthberta są mądre, praktyczne i rozsądne. Słowem Palki jest prawo, a słowo musi być szersze, tak aby wszyscy mogli czerpać z jego mądrości. Słabości wiary i działania przeciwko naukom Świętego nie można tolerować wśród wierzących. Sprowadzeniu niewierzących na właściwą ścieżkę powinien służyć nieustępliwy wysiłek. Uczciwość, prawda, praktyczność i rozsądek to największe zalety. Kler Św. Cuthberta składa się z trzech zakonów, które mają różne zadania: Chapeaux starają się nawracać niewiernych, Gwiazdy mają za zadanie pilnowanie czystości doktryny pośród wierzących, a Kwaterzy mają chronić wiernych.

Kapłani Palki to surowi ludzie, którzy jasno mówią co myślą. Nie cierpią głupców i dyscyplinują tych, którzy wkraczają na złą drogę w wierze. Szkołą się w sztuce wojennej i starają się utrzymać w dobrej formie fizycznej. Chapeaux noszą tradycyjne pogniecione kapelusze, Gwiazdy oznakę z miedzi, złota lub platyny, a Kwaterzy noszą symbol kwatery z dębu lub z brązowego drewna.

Domeny: Dobro, Ochrona, Prawo, Siła, Zniszczenie; **Broń:** pałka, broń miazdząca

TELCHUR

(Lodowy Brat), CN pomniejszy bóg Zimy, Chłodu i Północnego Wiatru

Telchur (TEL-chur) jest najbardziej zgorzkniałym dzieckiem Procana. Jako pretensjonalna istota przypisana najzimniejszym i najciemniejszym miesiącom unika swej rodziny, zadając się z dziwnymi istotami (takimi jak możny slaadi, Wilczy Lord i arcydiabeł Belial). Pokazywany jako wymierzony mężczyzna z ciemnymi oczami i oszronioną brodą, dzierży lodową krótką włócznię, a towarzyszy mu uskrzydłony byk albinos. W swej pracy jest wyjątkowo dobry. Ponieważ nie życzy sobie rywali, którzy przyćmiłyby jego reputację, siedem stuleci temu namówił swych kapłanów, żeby schwytali Vatuna w magicznym więzieniu. Woli spokój zamarniętych la-



sów od krzyków lodowego wiatru na górskiej przełęczy. Jego symbolem jest bezlistne drzewo na polu pokrytym śniegiem.

Chociaż życie kwitnie wiosną i owocuje latem, zawsze przychodzi zima i przynosi śmierć, zamrażając ziemię tak, że nawet najsilniejsze pędy nie mogą wyrosnąć. Zimny wiatr przykrywa wszystko niczym całun, wysysając życie z ludzi i zwierząt, zdmuchując promyki nadziei i nie pozostawiając nic poza niekończącą się białą ciszą.

Kapłani Telchura dużo rozmyślają i są zamknięci w sobie. Nie lubią hałas i zabawy. Wolą skupiać się na ponurych trudnościach życia, nawet w czasach dobrobytu. Modlą się zaraz po zmroku. Kierują zimowymi pogrzebami, pomagają sprawnym przetrwać najtrudniejszą część zimy i poszukują przygód, aby nieść ponurość Lodowego Brata odległym ludom.

Domeny: Chaos, Powietrze, Siła; **Broń:** krótka włócznia, krótki łuk (w)

THARIZDUN

(**Mroczny Bóg, Jego Wieczna Ciemność**), NZ, **pośredni bóg Wiecznych Ciemności, Rozkładu, Entropii, Wypaczonej Wiedzy i Szaleństwa**

Tharizdun (ta-RIZ-dun) jest starym i złym bogiem niepewnego pochodzenia, uwięzionym wspólnym wysiłkiem wszystkich bogów. Nie słyszano o nim przez ponad tysiąc lat. Jeśli zostanie uwolniony, bogowie mają się zjednoczyć ponownie, żeby go zamknąć, ponieważ chce on rozszarpać włókna wszechświata. Chociaż nie zachowały się jego prawdziwe wizerunki, sądzi się, że jest całkowicie czarną istotą bez ustalonej formy, pozostawiającą za sobą zimno, rozkład i szaleństwo. Jego współcześni wyznawcy (tacy jak Szkarłatne Bractwo, jak twierdzi wielu) noszą symbol ciemnej spirali lub postawionej na czubku piramidy.

Światło musi być zgaszone, doskonałość zniszczona, porządek rozbity, a rozum rozproszony. Wszelkie rodzaje zła są opisane w kilku istniejących tekstach – nikczemne rytuały ofiarne, zniszczenie i okropności spoza świata rozpiętane przeciwko niewinnym. Obecne nauki tej wiary krążą wokół liczby trzy, odnajdowaniu przedmiotów związanych z tą mocą (klucz do skontaktowania się z nimi) i sposobów na uwolnienie boga z zamknięcia.

Wielu jego kapłanów jest szalonych. Reszta ludzi się myśląc, że jego uwolnienie uprzywilejuje ich kiedy przekształci świat. Są bardzo tajemniczy i uczą się ufać tylko innym członkom kultu. Odprawiają dziwne rytuały i przeszukują pradawne miejsca, by znaleźć klucze do jego łańcuchów. Ponieważ ich bóg jest uwięziony, kapłani ci muszą mieć kontakt z przedmiotem lub miejscem nasiąkniętym mocą Tharizduna, aby przygotować lub rzucić czary.

Domeny: Wiedza Zło, Zniszczenie; **Broń:** spirala rozkładu (brak odpowiednika w broni)

THRITHERON

(**Przywołujący**), CD **pośredni bóg Indywidualności, Wolności, Kary i Samoobrony**

Trithereon (tri-TE-ri-on) pokazywany jest jako wysoki dobrze zbudowany młody mężczyzna o czerwono-złotych włosach w kolczudze lub fioletowym ubraniu. Jego symbolem jest runa pościgu, reprezentująca jego nieustępliwość w ściganiu ciemnych i tyranów. Znany jest ze swych trzech magicznych broni (krótka włócznia Krelestro — Wieszcz Zagłady, miecz Język Wolności i berło Pałka Kary) i trzech przywoływanych zwierząt (pies gończy Neomud, sokół Harrus i morski jaszczur Carolk). Walczy ze złym i opresyjnym prawem, tak więc czasami sprzeciwia się innym dobrym bogom, takim jak Heironeous i Pholtus.

Wszyscy zasługują na życie i możliwość wybrania własnego miejsca w świecie, a ci, którzy chcą umieścić innych w kajdanach lub kontrolować ich za pomocą opresyjnych praw, muszą zostać obaleni. Szkół zwykłych ludzi, żeby umieli obronić się i swą własność na wypadek, gdyby ktoś chciał odebrać im wolność. Jeśli zostaniesz zraniony, masz słuszną nadzieję szukając zemsty, szczególnie gdy nikt nie chce ci pomóc. Ponieważ wiara ta przedkłada indywidualność ponad ustaloną doktrynę, każdy kościół ma inne cele, ale jest związany z pozostałymi.

Kapłani Trithereona to szorstcy indywidualiści, nigdy nie zwlekający ze sprzeciwem wobec władzy. Ci w miastach uczą pospólstwo samoobrony i rekrutują podobnie usposobionych łotrzyków i tropicieli, by działać w imieniu indywidualnej wolności. Ci na wsi działają jako zwiadowcy lub szpiechy przeciwko despotycznym władcom lub morderczym nieludziom. Wszyscy zaś przyglądają się uważnie religiom prawomyślnym, aby przypadkiem nie stały się zbyt potężne. Kapłani Przywołującego podróżują często i daleko w poszukiwaniu potrzebujących pomocy.

Domeny: Chaos, Dobro, Ochrona, Siła; **Broń:** krótka włócznia, długi miecz (w), wielka maczuga (w)

ULAA

(**Kamienna Żona**), PD **pośrednia bogini Wzgórz, Gór i Klejnotów**

Ulaa (U-la) jest żoną oeridyjskiego boga Bleredda, ale pochodzenie jej samej jest nieznanne. Zbudowana jest niczym krasnoludka, ale ma rysy twarzy gnomki i czczą ją obie te rasy oraz ludzie. Jej zaczarowany młot Dygot Czaszek został wykuty na tym samym kowadle, co broń jej męża. Służą jej żywiołaki ziemi, może przechodzić przez kamień i łączyć się z Matką Oerth. Jej świętym symbolem jest góra z rubinowym sercem. Umieszcza rubiny w ziemi dla tych, którzy wykonują pracę jej męża.

Wzgórza i góry są świętymi i pięknymi miejscami czy to na powierzchni, czy w tunelach, które biegną w nich

niczym żyły. Praca w kamieniu dla jakiegokolwiek dobrego celu to błogosławione zadanie, ale cięcie skały z czystej chciwości lub ze złymi zamiarami to bestialstwo. Największym darem ziemi są klejnoty. Każdy jest małą częścią mocy ziemi i pięknem po tysiącokrotnie odbijającym się w samym sobie.

Kapłani Ulaa żyją na powierzchni lub we wnętrzu gór, strzegąc ich przed tymi, którzy chcieliby tam wkroczyć z chciwości lub ze złymi intencjami. Chronią swe społeczności, pozbywając się siedlisk złych ludzi, uczą górników i kamieniarzy jak znajdować najlepsze miejsca do pracy. Służą jako przewodnicy tym, którzy podróżują przez ich ziemie, wędrują, żeby zobaczyć inne kamienne przykłady piękna ziemi. Nienawidzą niewolnictwa.

Domeny: Dobro, Prawo, Ziemia; **Broń:** młot bojowy (w)

VATUN

(Bóg Północy), CN pomniejszy bóg Północnych Barbarzyńców, Chłodu, Zimy i Arktycznych bestii

Vatun (VAJ-tun) jest w dużym stopniu zapomniany poza Półwyspem Thillonryjskim. Choć nie był czczony w Imperium Suelu, Vatun należy do tego panteonu, ponieważ jego wyznawcami są północni barbarzyńcy mający suelskie pochodzenie. Vatun został uwięziony przez kapłanów Telchura mniej więcej

w czasie Dwutygodniowej Bitwy. Dzierży lodowy topór bitewny o nazwie Ukąszenie Zimy. Będąc na wolności, Vatun był huraganem zimnej wściekłości i energii i zachęcał swych wyznawców, by na jeździeli na południe tak często, jak to tylko możliwe. Jego jedynymi sojusznikami są Dalt i Llerg. Przedstawiany jest jako wielki Suel ubrany w skórę polarnego niedźwiedzia, mający brodę pokrytą śniegiem i lodem, z którego ust wydobywa się mroźna mgiełka. Jego świętym symbolem jest słońce wznoszące się nad ośnieżonym krajobrazem.

Zima to czas pozbywania się słabych, tak aby mogli przetrwać silni. Śnieg przykryje tchórze i zostaną oni zapomniani przez wszystkich. Ludzie północy są tymi, którzy przeżyją i odziedziczą świat, kiedy na ziemię przybędzie Wielka Zima.

Kapłani Vatuna głoszą przemoc przeciwko wierze Telchura, pomagają swoim plemionom w przetrwaniu zimy, leczą zranionych i pomagają swym ludziom w walce. Zrównoważeni kapłani wysyłani są na poszukiwanie Pięciu Ostrych Skrzących Gór, złączenie których wyzwoli Vatuna z jego więzienia (przynajmniej tak głoszą legendy). Niedawna tradycja donosi o udziale diabłów w uwięzieniu Vatuna, tak więc jego kapłani stali się zaprzysięgłymi wrogami diabłów. W związku ze spętaniem boga, kapłani Vatuna muszą znajdować się w odległości 3 metrów od płomienia wielkości tego z pochodni (lub większego), żeby przygotować lub rzucać czary.



Kapłani Kurella, Trithereona, Wenty, Ralishaza i Korda

Domeny: Chaos, Powietrze, Siła, Zwierzę; **Broń:** topór bitewny (w)

VECNA

(Arcylicz, Władca Pajęczego Tronu, Szeptany), NZ pomniejszy bóg Niszczycielskich i Złych Tajemnic

Vecna (VEK-na) był przerażającym i złym flaańskim liczkrolem, który tysiące lat temu stał się bogiem. Zdradzony przez swego porucznika Kasa, Szeptany zniknął z Oerth, pozostawiając po sobie legendę i dwa potężne artefakty, *Oko* i *Rękę Vecny*. Ostatnio, po wyzwoleniu się z pozaplanarnego więzienia, Vecna stał się pomniejszym bogiem i obecnie planuje zniszczenie wszystkich innych bogów, tak aby Oerth należał wyłącznie do niego. Szalenie nienawidzi Iuza i jest znienawidzony przez inne bóstwa, które się go obawiają. Jego symbolem jest lewa dłoń ściskająca ludzkie oko.

Nieważne jak kto jest potężny, i tak istnieje sekret, który może go zniszczyć. W każdym sercu znajduje się ziarno mroku ukryte przed innymi. Znajdź to złe nasienie a pozbedziesz się swych wrogów. Siła i moc przyjdą kiedy poznasz i zdobędziesz kontrolę nad tym, czego inni nie śmieją pokazywać. Nigdy nie ujawniaj wszystkiego co wiesz, bo wrogowie zdobędą też twoje tajemnice.

Kapłani Vecny podkopują rządy, namawiają dobrych ludzi do złego i planują ostateczne przejęcie całości Oerth. Kult ten jest tak znienawidzony, że jego kapłani tracą życie w przypadku wykrycia. W rezultacie są bardzo ostrożni, ale można ich spotkać wszędzie, szerzących zło lub szukających przedmiotów pochodzących z pradawnego imperium ich władcy. Szczególnie interesują się dwoma artefaktami Vecny, które ponownie zaginęły.

Domeny: Magia, Wiedza, Zło; **Broń:** sztylet, drąg

VELNIUS

(Deszczowy Całun, Starsza Bryza), N (ND) pomniejszy bóg Nieba i Pogody

Velnius (VEL-ni-us) to najbardziej odpowiedzialny członek rodziny. Jako najstarsze dziecko Procana, jest on przywódcą oeridyjskich bogów wiatru i zwany jest, żeby ich wspierać lub przejąć obowiązki, kiedy nie dają sobie rady lub niedbale wykonują powierzone zajęcia. Przedstawiany jest jako wysoki mężczyzna w średnim wieku z siwymi włosami i peleryną z piór, z której leje się woda i wychodzą błyskawice. Jest sprzymierzony z członkami rodziny, przyjaźni się z bóstwami neutralnymi lub druidzkimi i sprzeciwia się Kurellowi. Jego świętym symbolem jest ptak siedzący na chmurze.

Niebo jest kopułą niebios, z której biorą się niezbędne do życia elementy. Pustynia i wyschnięte pole błagają o deszcz, droga i bagno proszą o wysuszające słońce, a prośba każdego zostanie wysłuchana. Nieważne, w którą stronę wieje wiatr, wszystko jest częścią pogody kontrolowanej przez Velniusa.

Pogoda to błogosławieństwo, jako że jeśli burza lub susza utrudnia życie, pogoda przyjdzie w końcu z pomocą.

Kapłani Velniusa przyzwyczajeni są do występowania w czyimś imieniu (nawet jeśli taka pomoc nie jest potrzebna). Wolą rozmowę niż walkę, ale jeśli zostaną sprowokowani, mogą się stać bardzo agresywni. Modlą się o deszcz, kiedy zbiory potrzebują wody i wołają o umiarkowanie, kiedy pogoda zanadto odbiega od normy. Tak mobilni jak ich bóg, podróżują daleko i szukają przygód, by przeciwstawić się anomaliiom pogodowym wywołanym przez heretyckich wysłanników lub mających miejsce kiedy Velnius jest zbyt zajęty.

Domeny: Podróż, Powietrze, Woda; **Broń:** krótka włócznia

WASTRI

(Płający Prorok, Młot Na Fałszywych Ludzi), PN (PZ) półbóg Płazów, Bigoterii i Samooszukiwania

Wastri (WAS-tri) to gwałtowny zwolennik ludzkiej supremacji, co sprawia, że wielu wierzy w jego powiązanie ze Szkarlatnym Bractwem. Noszący szaro-żółte ubranie, Wastri używa swej wielkiej glewio-gizarmy, *Pal Nieczystości*, żeby przebijać swych ulubionych wrogów: krasnoludy, gnomy i niziolki. Wygląda jak człowiek z ropuszymi rysami twarzy i towarzyszą mu ubrani na szaro wyznawcy i ogromne ropuchy. Żyje na Przepastnym Bagnisku i jest przyjazny wobec wszystkich ludzkich bogów z wyjątkiem Zagygą, którego śmiertelne wcielenie schwytało go niegdyś w magicznym więzieniu. Jego symbolem jest szara ropucha. Fakt, że nie uznaje ras nieludzkich, sam będąc mało podobnym do człowieka, jest ironią, która absolutnie do niego nie dociera.

Ludzie są lepsi od wszystkich innych ras. Orki, gobliny, bullywugi i im podobni mogą służyć ludziom, ale stworzenia takie jak elfy, krasnoludy, gnomy i niziolki zasługują jedynie na śmierć. Ci, którzy nie zgadzają się z tobą, myślą się i muszą zostać uświadomieni, jeśli to konieczne za pomocą broni. Ci, którzy żyją równocześnie na wodzie i na ziemi zasługują na szacunek, jako że posiadanie schronienia na wypadek gdy jedna z twych sfer staje się zbyt niebezpieczna, jest mądre i pomysłowe.

Kapłani Wastri nauczają o wyższości rodzaju ludzkiego, wyszukują enklawy nieludzi, których można zabić i poszukują nowych gatunków płazów, które zbierają i studiują. Ich ciała zmieniają się stopniowo na skutek obecności Wastri, a najpotężniejsi kapłani z czasem stają się bardziej podobni do ropuch niż do ludzi. Hodują, tresują i szkolą płazy, najbardziej uwielbiając ropuchy. Niektórzy sprzedają trujące ropuchy czarodziejom, alchemikom i zabójcom. Służą jako wysłannicy wielu plemion bullywugów, które wyznają ich boga.

Domeny: Prawo, Wojna, Zwierzę; **Broń:** glewia (w), gizarma (w)

WEE JAS

(**Bogini Wiedźma, Rubinowa Zaklinaczka, Surowa Pani, Strażniczka Śmierci**), PN (PZ) **pośrodkowa bogini Magii, Śmierci, Próżności i Prawa**

Wee Jas (ŁI džas) przedstawiana jest jako olśniewająca kobieta w pięknej sukni, nosząca biżuterię z motywem czaszki. Popiera używanie czarów i przedmiotów magicznych (choć wielu jej suelskich wyznawców uważa, że woli tworzenie takich rzeczy). Zaczęła zajmować się śmiercią, kiedy ocalali z Deszczu Bezbarwnego Ognia oczekiwali, że ich bogini magii zaopiekuje się zmarłymi w drodze do zaświatów. Jej sojusznikami są praworzędni bogowie suelscy, natomiast wrogami są bogowie chaotyczni (z wyjątkiem Norebo, który jest jej kochankiem mimo różnic filozoficznych). Ceni Boccoba, nie lubi bogini piękna Myhriss i ignoruje większość innych bóstw. Jej symbolem jest czerwona czaszka, czasami przed kulą ognia.

Magia jest kluczem do wszystkiego. Zrozumienie własnej mocy, bezpieczeństwo, porządek i kontrola nad losem przychodzą z nauką magii. Szanuj tych, którzy byli przed tobą, pozostawili swą wiedzę i umarli, aby zrobić ci miejsce. Nadejdzie czas, kiedy twoje życie skończy się i ci, którzy przyjdą po tobie, szanują twą naukę i pamięć.

Kapłani Wee Jas rozstrzygają dysputy, udzielają rad dotyczących magii, badają magiczne ciekawostki, tworzą przedmioty magiczne i kierują pogrzebami. Co potężniejsi kapłani używają magii by umocnić swe świątynie i miasta. Obowiązkiem kapłanów niższych poziomów jest ciągłe posłuszeństwo wobec starszych rangą. Jej kapłani muszą dostać pozwolenie przed przywróceniem do życia istoty słabej lub chaotycznej.

Domeny: Magia, Prawo, Śmierć; **Broń:** sztylet, broń czarodziejska

WENTA

(**Karczmarka, Córka Żniw**), CD **poniejsza bogini Jesieni, Zachodniego Wiatru i Warzenia Piwa**

Wenta (ŁEN-ta) to najmłodsza oeridyjska bogini wiatru. Zawsze pojawia się jako dorodna, różanolica kobieta ze słomą we włosach i dużym garncem piwa (jej święty symbol). Nie ma trwałych związków z żadną inną istotą, wołąc wędrować tam, gdzie poniesie ją serce i z tego powodu była w związkach z różnymi bóstwami. Tydzień Ważenia Piwa to jej święto, chociaż woli, aby ludzie spędzili je raczej swawoląc i pijąc niż modląc się. Nie lubi jedynie swego brata Telchura, postrzegając go jako czarną owcę zawsze depreczując jej po piętach.

Chłodne wiatry jesieni to znak Wenty, że nadszedł czas na zbiory. Chłód zimy może zostać opóźniony ciepłem ale i piwa, a warzenie zasługuje na tyle uwagi, ile poświęciłbyś swej miłości. Dzień ciężkiej pracy jesienią odpłaca się przyjemnym chłodem nocy, dobrymi przyja-

ciółmi i mnóstwem dobrych napitków, które rozwiązują język i przyspieszają bicie serca.

Kapłani Wenty są przyjacielscy, otwarci i nie boją się rozmawiać z obcymi. Czasem modlitwy jest dla nich krótki moment przed zachodem słońca. Organizują spotkania, szczególnie takie, gdzie jest alkohol i kierują pracami przy zbiorach, tak żeby każdy pracował po równo i żeby jak najszybciej zakończyć pracę. Wielu pracuje jako warzelnicy i podróżuje do odległych części świata, by cieszyć się pogodą i miejscowymi spirytualiami. Szukają przygód, by poznawać nowych ludzi i spędzać czas z przyjaciółmi lub dlatego, że zgodzili się na to w chwili upojenia alkoholowego. Ich wodą święconą jest poblogosławione ale lub piwo.

Domeny: Chaos, Dobro, Powietrze, Roślina; **Broń:** pałka

XAN YAE

(**Pani Perfekcji**), N **poniejsza bogini Zmierzczu, Cieni, Niewidoczności i Siły Umysłu**

Xan Yae (zan IAJ) to bakluńska bogini znana również we Flanaess. Jej świątynie są rozrzucone w ukrytych miejscach w całej krainie. Nie mając cierpliwości do drobnych niesnasek między bogami, ma jedynie kilku podobnie myślących sprzymierzeńców, a sprzeciwia się Pyremiusowi i Pholтусowi, których światła niszczą jej ukochane cienie. Pojawia się jako mężczyzna lub kobieta rasy bakluńskiej w każdym możliwym wieku, ale zawsze jest szczupła i pełna wdzięku, dzierży parę magicznych tasaków, które potrafią skurczyć się do rozmiaru stołowych noży.

Rzeczywistość opiera się na trzech metafizycznych idealach: Uniwersalnym Umysłem (wszechświat i wszystkie rzeczy się w nim znajdujące istnieją ponieważ stworzył je umysł), Wiecznej Harmonii (życie jest zrównoważone, we wszystkich rzeczach istnieje symetria, osiągnięcie podobnego stanu sprawia, że jest się w harmonii z naturą) i Wewnętrznym Pokoju (trzeba doprowadzać do perfekcji zdolności żołnierskie i umysłowe, by osiągnąć wyższy poziom egzystencji). Ekstrawagancja i stracona energia nie mają wstępu do królestwa Pani. Ekstrema zła i dobra powinny zostać znalezione i zlagodzone harmonią, aby utrzymać równowagę.

Kapłani Xan Yae są wysłannikami harmonii i dyscypliny. Szukają radykalnych frakcji charakterów i polityki, aby zmienić je w stronę równowagi. Szkołą innych w prostej sztuce wojennej, wyostrzają umysły tych otwartych na wyzwania umysłowe, przeszukują świat, żeby znaleźć dowód istnienia Uniwersalnego Umysłu i szukają guru o zwiększonych zdolnościach fizycznych i psychicznych, aby posiłkować wiedzę o samodoskonaleniu. Nie są istotami pasywnymi, ale aktywnie starają się zapewnić stabilność wszechświata. Modlą się o zmierzchu.

Domeny: Oszustwo, Wiedza, Wojna; **Broń:** tasak (w), broń mnicha

XERBO

(Morski Smok), N pomniejszy bóg Morza, Żeglarstwa, Pieniędzy i Interesu

Xerbo (ZER-bo) jest bogiem surowym i obojętnym. Pokazywany jest jako duży mężczyzna ze zmierzwionymi włosami niczym wodorosty, noszący pancerz i tarczę ze smoczego żółwia. Jego trójząb *Mroczna Toń* oczarowuje i daje mu władzę nad całym życiem morskim, a może także oczarować jego wrogów. Xerbo jest również bogiem handlu, gdzie jego surowe zachowanie się oznacza chęć korzystnego zakupu. Większość czci go jako boga handlarzy i łagodzi jako boga morza. Unika on innych bogów z wyjątkiem pozostającej w separacji żony Osprem. Regularnie walczy z Procanem i dąsa się za każdym razem, kiedy Zilchus zabiera mu wyznawców. Jego symbolem jest smoczy żółw.

Prawo morza twierdzi, że żadna morska istota nie powinna wywyższać się nad inną. W wodzie nie ma miejsca dla stworzeń lądowych, łącznie z tymi inteligentnymi. Wody należy się obawiać i szanować, a nie wykorzystywać. Stworzenia lądowe w niebezpieczeństwie na morzu nie zasługują na pomoc, chyba że działają, chroniąc stworzenia morskie lub samo morze. Nie pozwól, aby emocje przeszkadzały w handlowaniu. Żadna osoba nie powinna wywyższać się ponad inne. Ta ostatnia myśl sprawia, że jest popularny wśród pomniejszych kupców i nie lubiany przez związki i gildie.

Kapłani Xerbo mają za zadanie chronić morze i życie morskie. Opiekują się statkami handlowymi w czasie morskich podróży lub ułatwiają spotkania handlowe w miastach portowych. Ich bóg nie toleruje przedłużającego się pobytu na lądzie, szczególnie dla błahych celów takich jak badanie ruin i lochów.

Domeny: Wiedza, Woda, Zwierzę; **Broń:** trójząb (w) (traktowany jak długa włócznia), broń żeglarzy, broń stworzeń wodnych

YE'CIND

(Bard), CD półbóg Muzyki i Pieśni Magicznych

Ye'Cind (je-SIND) był niegdyś utalentowanym elfim czarodziejem i mistrzowskim bardem. Po nieskazitelnej grze na *Flecie* przed agentami Seldarine, muzykowi objawił się Corellon Larethian i zaferował mu dar boskości jako nagrodę za jego pilność. Ten przyjął dar i został wypełniony iskrą mocy Corellona, która zmieniła go tak, że stał się jak sam Corellon, z elementami męskości i kobiecości. Ye'Cind przedstawiany jest jako atrakcyjny elf w niebieskim i zielonym odzieniu, grający na flecie (jego święty symbol). Do jego sprzymierzeńców zalicza się Olidammara, Lydia i dobre moce Seldarine, a sprzeciwia się on siłom złej magii.

Muzyka jest odbiciem wzorów i energii wszechświata. Szum wodospadu, wiatr pośród drzew, trzaskanie ognia

i grzmot lawiny to wszystko fragmenty muzyki świata. Przekracza ona języki i rasy, popierając zrozumienie lub zmniejszając szal zemsty. Pieśń, wspomagana magią, może zmienić świat lub bieg historii, a połączenie muzyki i magii tworzy coś potężniejszego niż obie te rzeczy oddzielnie.

Kapłani Ye'Cinda są badaczami muzyki. Biegle grają na wielu instrumentach, a wielu para się innymi rodzajami magii. Szukają pieśni, egzotycznych odgłosów natury, magicznej tradycji i mistrzowskich wykonawców w nadziei na zwiększenie swego muzycznego repertuaru i zrozumienia akordów magii, które istnieją pod powierzchnią wszystkiego na świecie. Wielu to utalentowani twórcy pieśni, którzy wplatają do swych dzieł subtelną magię.

Domeny: Chaos, Dobro, Magia, Wiedza; **Broń:** długi miecz (w)

ZAGYG

(Szalony Arcymag), CN (CD) półbóg Humoru, Ekscentryczności, Tradycji Okultystycznej i Nieprzewidywalności

Zagyg (ZA-gig) był niegdyś Zagigiem Yragne, najbardziej znanym lordem burmistrzem miasta Greyhawk. Część jego apoteozy wymagała schwywania dziewięciu półbogów przeciwnych charakterów (wśród nich byli także Luz, Merikka, Wastri i Rudd). Chociaż większość z tych półbogów została uwolniona przez drużyny poszukiwaczy przygód, ich czasowe zamknięcie (i wsparcie Boccoba) wystarczyło do wniebowstąpienia Zagyg; ekscentryczny i prawdopodobnie szalony jako śmiertelnik, obrał runę szaleństwa jako swój symbol. Lubi kolory ciemnoniebieski i srebrny, ale jego fizyczne postacie mają niewiele stałych cech. Służy swemu boskiemu promotorowi i znany jest ze związków z Celestianem.

Wszyscy zasługują na rozrywkę, potrzebują jej i bycia zaskakiwanym przez humor, najlepiej w sposób, który na pewien czas skłoni ich do myślenia. Zapewnienie tego jest najważniejsze. Poszukiwanie dziwnych fragmentów informacji dotyczących magii jest ogromnie ważne, a każdy, ponad wszystko, powinien wieść życie nieprzewidywalne i powstrzymać się od powtarzalnych zwyczajów. Różne małe odłamy jego wiary skupiają się przez jakiś czas na jednym rodzaju humoru, potem porzucają go, kiedy sądzą, że opanowali go do perfekcji jedynie po to, żeby znowu się nim zająć po pozornie przypadkowej przerwie.

Nieliczni kapłani Zagygą wnoszą dziwaczność i humor do otaczającego ich świata, szczególnie dotyczy to ludzi potrzebujących śmiechu, który ulepszyłby ich znudzone dusze. Wielu pracuje jako bardowie, podróżując daleko kiedy ich żarty są niezrozumiane lub kogoś obrażą. Próbuje też odkrywać zaginioną magiczną wiedzę. Większość ma przynajmniej jedno osobiste dziwactwo, chociaż czy jest to rzeczywista cecha, czy tylko pozór na rzecz obserwatora, jest nierozstrzygnięte.

Domeny: Chaos, Magia, Wiedza; **Broń:** pałka

ZILCHUS

(Wielki Pan Gildii, Liczący Pieniądze) PN pośredni bóg Władzy, Prestiżu, Pieniądzy, Interesu i Wpływu

Zilchus jest popularnym oeridyjskim bogiem przedstawianym jako dobrze ubrany Oeridyjczyk o zwykłym wyglądzie, ale wielkim bogactwie. Będący mężem Sotillion, bratem Kurella i sprzymierzeńcem Rao, Zilchus ma wiele kontaktów, które odzwierciedlają jego zdolność do nawiązywania stosunków, które są kluczowe dla człowieka interesu. Jako zajęty bóg, ma on niewiele czasu na dążenie do frywolnych celów, ale posiada wiedzę na temat takich rzeczy, ponieważ pozwala mu to na wpływanie na innych. Działa jako pośrednik między bogami, finalizując porozumienia, po tym jak Rao przekona różniące się grupy do rozmów. Jego symbolem jest dłoń ściskająca sakiewkę ze złotem.

W świecie ludzi pożądanie pieniądza może być przytłaczające. Kontroluj to pożądanie w sobie i wykorzystuj je w innych – jest to klucz do sukcesu i władzy. Cokolwiek dzieje się w świecie, może być zrobione lepiej dla zysku, a ci, którzy poznają te możliwości, są krok przed konkurencją. Polityka i wojna to po prostu dwie różne formy handlu, jedna wykorzystuje walutę słów, a druga życia. Sztuka polega na tym, by wydawać swą walutę skuteczniej niż robi to przeciwnik.

Kapłani Zilchusa są bezlitośni w interesach i często postrzegają się ich jako bezuczuciowych. Są bardzo zaangażowani w interesy i politykę i zawierają umowy nad i pod stołem, w zależności od dyspozycji. Pracują dla potężnych kupców, gildii handlowych i rzemieślniczych, polityków czy państw, dokonując transakcji i budując prestiż własny i swych pracodawców. Neofici mają mniej chwalebne zadania, takie jak kierowanie karawanami czy odległymi placówkami kupieckimi, ale niektórzy zatrudniani są w wysoce ryzykownych, ale potencjalnie dochodowych przedsięwzięciach, takich jak przemysł lub szukanie przygód.

Domeny: Oszustwo, Prawo, Wiedza; **Broń:** sztylet

ZODAL

(Szary Syn, Delikatna Ręka), ND pomniejszy bóg Litości, Nadziei i Życzliwości

Zodal (ZO-dal) jest pomocnikiem Rao. Reprezentuje życzliwość i współczucie w sytuacjach gdzie obecny jest gniew i zawziętość; rozprasza negatywne uczucia tych, którzy go otaczają. Przedstawiany jako mężczyzna w prostym szarym ubraniu z dużymi spracowanymi dłońmi; uważa, że nawet ci najbardziej zniechęceni i niszczycielscy bogowie są jego przyjaciółmi, ponieważ wierzy, że z jego pomocą mogliby się zmienić. Służy swą pomocą mimo zła i bólu na świecie, wierząc, że jego wysiłki w końcu spowodują zmianę. Jego symbolem jest ludzka ręka częściowo owinięta w szare sukno.

Tylko za pomocą życzliwości i litości można zawrócić zło z obranej drogi, czy to pojedynczy goblin, czy całe państwo. Mimo kłopotów świata wierz mocno, że twe czyny sprawią, że powstanie lepsze miejsce. Kiedy znajdziesz się w morzu krwi, bólu, gniewu i rozpacz, pozwól, żeby prowadził cię przez nie Zodal. Jesteś panem swych uczuć i działanie w oparciu o te pozytywne daje przykład innym, którzy znali jedynie nieszczęście.

Kapłani Zodala wiedzą swe życie proste, wykorzystując swą wiedzę oraz zdolności i pomagając ludzkości w potrzebie lub uśmierzając ból. Ciągnie ich do wojny, gdzie służą rannym i przekonują złoczyńców, by się zmienili. Szukają przygód, aby zwrócić uwagę na swą sprawę, odnaleźć artefakty dobra, takie jak Pastorał Rao i zniszczyć rzeczy wywołujące nieszczęście.

Domeny: Dobro, Leczenie, Ochrona; **Broń:** dłoń Zodala (uderzenie nieuzbrojone, zadaje stłuczenia)

ZUOKEN

(Mistrz Da'Shon i Edel, Służący Pani) N półbóg Fizycznego i Mentalnego Mistrzostwa

Zuoken (zu-O-ken) to wniebowzięty artysta sztuk walki w służbie Xan Yae. Był Baklunem niewyróżniającym się fizycznie, ale osiągnął najwyższy poziom umiejętności w edel („dar losu” psionika) i da'shon („spadający grad”, skomplikowana forma nieuzbrojonej walki, praktykowana przez jedną z sekt Xan Yae). Jego symbolem jest uderzająca pięść. W 505 WR przestał się objawiać wiernym. Sledztwo odkryło, że jego esencja jest przetrzymywana gdzieś w centralnym Flanaess, a jego wyznawcy szukają tego miejsca, żeby go wyzwolić.

Uczenie się da'shon jest drogą do perfekcji, jako że wykorzystanie broni jest przeszkodą w zdolności ludzi do osiągnięcia celów. Kiedy cel zostaje osiągnięty, człowiek może wykorzystywać takie rzeczy bez obawy utraty obrazu doskonałości. Trzeba wysilić się, by osiągnąć szczyt możliwości fizycznych i psychicznych. Trzeba dążyć do harmonii, aby osiągnąć doskonałość, tak więc każdą sprawę trzeba osądzić z dwóch stron, tak żeby można było uzyskać równowagę, co pozwala na harmonijne rozwiązanie.

Kapłani Zuoken uczą da'shon, nauk Zuokena i Xan Yae. Wędrują po świecie, by przyspieszyć swój psychiczny i fizyczny postęp, przechodzą wiele trudności w swoich świątyniach i poza nimi, szukają więzienia swego boga i bez namysłu atakują mnichów Szkarłatnego Bractwa. Ponieważ starzenie się i niedołączenie jest zmartwieniem dla tych, którzy zmierzają do perfekcji cielesnej, pomagają starszym przyzwyczaić się do zmian. Chociaż Zuoken jest w jakiś sposób zamknięty, jego kapłani zwyczajnie otrzymują swe czary.

Domeny: Siła, Wiedza, Wojna; **Broń:** pięść Zodala (nieuzbrojone uderzenie), broń mnicha

DODATEK: KAMPANIA ŻYJĄCY GREYHAWK™

Otoczenie GREYHAWK doświadczyło wieków wspaniałych przygód, magicznych kataklizmów, kontynentalnych wojen i potężnych imperiów. Dzięki wspólnemu światowi kampanii Sieci RPGA® ŻYJĄCY GREYHAWK Oerth wkroczy teraz w dumną nową erę.

Książka ta prezentuje tło dla historii twoich postaci w ŻYJĄCYM GREYHAWK. Specjalne zasady tworzenia postaci znajdujące się w tym dodatku, umożliwią tworzenie bohaterów. Następnie będziesz miał szansę na rozwijanie swojej postaci dzięki wydarzeniom w grze, na dużych i małych konwentach, w Internecie i we własnej grupie graczy w domu. Tysiące graczy wspólnie stworzą historię świata, otwierając przed Flanaess nowe ekscytujące perspektywy.

REGIONALIZACJA

Kampania ŻYJĄCY GREYHAWK ma zasięg międzynarodowy, a herosi mogą podróżować po całym Oerth w poszukiwaniu przygód. Główny punkt zainteresowania kampanii leży jednakże na poziomie regionalnym. Sieć RPGA podzieliła Stany Zjednoczone, Kanadę, Europę oraz tereny Azji i Pacyfiku na liczne regiony, do których dołączy wkrótce reszta świata. Każdy obszar z prawdziwego świata ma swój odpowiednik we Flanaess, otoczeniu kampanii GREYHAWK. Regiony graniczące ze sobą w prawdziwym świecie, graniczą ze sobą także we Flanaess, co dodaje wiarygodności interakcji w kampanii.

Każdy region z prawdziwego świata nadzorowany jest przez trzech miejscowych administratorów (znanych zbiorowo jako Regionalna Triada), którzy pozwalają miejscowym graczom na osiąganie ważnych pozycji i oddziaływanie na wydarzenia w przydzielonej im części świata gry. Ten zdecentralizowany łańcuch kierownictwa pozwala administratorom kampanii – grupie członków Sieci RPGA znanej jako Krąg Sześciu – na nadzorowanie całej międzynarodowej kampanii i rozwiązywanie głównych kwestii i problemów. Kontrola i rozwój krain złych i nieludzkich również należy do Kręgu Sześciu.

Miejsce zamieszkania każdego gracza w rzeczywistym świecie determinuje region, z którego pochodzi jego czy jej postać w otoczeniu ŻYJĄCY GREYHAWK, a do każdego regionu przypisane są szczególne przygody. Jeśli gracz jedzie na konwent do stanu lub kraju kontrolującego inny region gry, postać takiego gracza odbywa podróż do danej części Flanaess. Nie można zamówić modułów regionalnych poza obszarami rzeczywistego świata, do których są przypisane.

Dodatkowo wiele przygód w ŻYJĄCYM GREYHAWK odbywa się w neutralnych (nieprzydzielonych) krajach, dzikich obszarach lub w złych królestwach. W przygodach tych mogą uczestniczyć gracze ze wszystkich regionów, tworząc wspaniałe historie w ogólnej kampanii i wspólne przygody, którymi mogą się cieszyć wszyscy gracze.

Aby określić region swojej postaci, zobacz zestawienie na końcu dodatku.

SIEĆ RPGA®

Sieć RPGA to międzynarodowa organizacja grających entuzjastów, która od ponad dwudziestu lat dostarcza członkom pierwszorzędnych wrażeń dotyczących gry. Członkowie otrzymują subskrypcję POLYDHERON® Magazine, dwumiesięcznika wypełnionego artykułami o grze, wywiadami i fachowymi poradami, darmową coroczną profesjonalnie zaprojektowaną limitowaną przygodę oraz szansę przetestowania nowych roleplayowych produktów Wizards of the Coast i dużo więcej.

Członkowie otrzymują także specjalne korzyści w kampanii ŻYJĄCY GREYHAWK, łącznie z szansą gry w specjalne przygody tylko dla członków i dodatkowe szanse rozwoju postaci. Członkowie Sieci RPGA otrzymują także zupełnie nowy ŻYJĄCY GREYHAWK Journal, ekskluzywny dwumiesięcznik zawierający szczegóły dotyczące szczegółów kampanii i dający nowe spojrzenie na samo otoczenie GREYHAWK.

Aby przyłączyć się do Sieci RPGA, wyślij – \$20.00 (U.S.) na adres: RPGA Network Membership, P.O. Box 707, Renton WA 98058-0707. Możesz także dołączyć do Sieci RPGA w Internecie na stronie: <http://www.rpga.com/>.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE TWORZENIA POSTACI

Wskazówki te (wersja 1.0) dadzą ci podstawowe informacje potrzebne do stworzenia postaci w ŻYJĄCYM GREYHAWK. Wszystkie postacie ŻYJĄCEGO GREYHAWK muszą spełnić wymagania umieszczone w najnowszej wersji *Podręcznika Gracza* oraz poniższe wskazówki.

Niektóre aspekty tworzenia postaci mogą wymagać uzyskania informacji od Regionalnej Triady. Aby skontaktować się ze swoją Triadą, zobacz stronę domową ŻYJĄCEGO GREYHAWK w sekcji Campaigns na stronie: <http://www.rpga.com/>.

Aby stworzyć postać ŻYJĄCEGO GREYHAWK wykonaj następujące kroki:

Krok 1: Wartości Atrybutu

Aby zagwarantować wszystkim graczom równy początek, kampania ŻYJĄCY GREYHAWK wykorzystuje metodę niestandardowego zakupu punktów, znajdującą się w Rozdziale 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Otoczenie ŻYJĄCY GREYHAWK uważane jest za „Trudniejszą kampanię”, tak więc każda postać otrzymuje 28 punktów rozdzielonych pośród sześciu statystyk.

TABELA 6: KOSZTY ATRYBUTU

Koszt	Wartość	Modyfikator	Koszt	Wartość	Modyfikator
-	6	-2	6	14	+2
-	7	-2	8	15	+2
0	8	-1	10	16	+3
1	9	-1	13	17	+3
2	10	+0	16	18	+4
3	11	+0	-	19	+4
4	12	+1	-	20	+5
5	13	+1			

Na przykład za wszystkie 28 punktów można kupić następujące atrybuty postaci:

Siła 15:	8 pkt	Intelekt 10:	2 pkt
Zręczność 13:	5 pkt	Roztropność 11:	3 pkt
Budowa 14:	6 pkt	Charyzma 12:	4 pkt

Po określeniu podstawowych wartości atrybutów zastosuj modyfikatory z rasy. Tak więc punkty atrybutów mieszczą się w zakresie 8–18 dla ludzi i 6–20 dla nie ludzi. Dla punktów atrybutów zdobywanych w miarę rozwoju postaci tabela ta nie ma zastosowania; są to pełne punkty i zasady ich dodawania wyjaśnione są w *Podręczniku Gracza*.

Krok 2: Rasa i Klasa

Możesz wybrać każdą klasę i rasę opisaną w *Podręczniku Gracza*. Kampania ŻYJĄCY GREYHAWK wykorzystuje również następujące specjalne reguły dotyczące tworzenia postaci. Rozwijają one bądź ograniczają opcje postaci z *Podręcznika Gracza*.

Musisz wybrać charakter nie zły, który spełnia wszystkie wymagania dotyczące klasy postaci.

Kapłani muszą służyć wybranemu nie złemu bóstwu z *Podręcznika Gracza* lub z *Przewodnika geograficznego ŻYJĄCY GREYHAWK*. Paladyn nie musi (ale może) służyć jakiemuś bóstwu.

Postać może zacząć grać w każdym wieku od dorosłości do wieku starego, jak określono to w sekcji Wiek w Rozdziale 6: Opis, w *Podręczniku Gracza*. Modyfikatory z wieku do wartości atrybutu nie są wykorzystywane w kampanii ŻYJĄCY GREYHAWK. Postać może mieć każdy wzrost i wagę dozwoloną w tabelach wzrostu i wagi rasy postaci.

Zaczynająca postać otrzymuje maksymalną ilość sztuk złota dla swojej klasy.

Krok 3: Punkty wytrzymałości

Przypisz swej zaczynającej postaci maksymalną liczbę punktów wytrzymałości możliwą dla jej klasy. Za każdy dodatkowy poziom postaci dodaj liczbę punktów odpowiednią dla jej klasy, biorąc połowę maksymalnej wartości dla danej klasy i dodając 1 punkt. Na przykład postać dodaje 3 punkty trafień po otrzymaniu nowego poziomu w klasie Zaklinacz.

Krok 4: Umiejętności i Biegłości

Umiejętność Alchemia, Rzemiosło i atuty Tworzenie przedmiotów: BG nie mogą tworzyć przedmiotów dopóki odpowiednie zasady nie zostaną stworzone i udostępnione przez Sieć RPGA.

Umiejętność Wiedza: BG nie mogą rozpocząć z wiedzą pozaplanarną.

Umiejętność Profesja: Wybierz spośród przykładów dotyczących umiejętności Profesja z *Podręcznika Gracza*. Jeśli wolisz profesję, która nie została wymieniona, skontaktuj się ze swą Regionalną Triadą, aby uzyskać jej zgodę.

Krok 5: Ekwipunek

Ekwipunek może zostać zakupiony z *Podręcznika Gracza* z następującymi wyjątkami: żadne specjalne, lepsze, mistrzowskie ani magiczne przedmioty nie są dostępne poza samą kampanią w grze.

W kampanii ŻYJĄCY GREYHAWK wykorzystywane są zasady obciążenia, tak więc pilnuj co niesie twoja postać i ile to waży.

Krok 6: Region domowy

Wszystkie postaci w ŻYJĄCYM GREYHAWK pochodzą z narodów Flanaess, które opisano w tej książce (nie ma czegoś takiego jak postać „bez regionu”). Określony region domowy gdzie żyje twoja postać zależy od twego rzeczywistego miejsca zamieszkania. Możesz dla swej postaci wybrać inny region domowy, ale postać ta ponosi kary za bycie spoza regionu, kiedy znajduje się w regionie gry przypisanym do miejsca, w którym mieszkasz. Jeśli zmieniasz adres w prawdziwym życiu, zdefiniowany region twej postaci zmienia się również, jeśli przeprowadzasz się, ale jeśli decydujesz nie zmieniać regionu domowego swej postaci, ponownie ponosi ona kary za bycie spoza regionu.

Gracz nie może wybierać jako domu postaci Wolnego Miasta Greyhawk, ani żadnego innego kraju kampanii nieprowadzonego przez Regionalną Triadę.

Zobacz poniższą tabelę aby określić region domowy postaci ŻYJĄCEGO GREYHAWK. Nazwy stanów amerykańskich i kanadyjskich prowincji podano w skróconej, oryginalnej formie. Dodatkowe regiony zostaną przydzielone w miarę rozwoju kampanii. Odwiedź <http://www.rpga.com/>, aby znaleźć najnowszą listę regionów i informację jak skontaktować się z Regionalną Triadą.

TABELA 7: REGIONY ŻYJĄCEGO GREYHAWK

Ahlissa (Innspa/Adri): Austria,	Perrenlandia: Australia, Nowa
Niemcy	Zelandia
Ahlissa (Naerie): Szwecja	Ratik: HI
Bandyckie Królestwa: OK, TX	Sunndi: Belgia, Holandia,
Bissel: CT, MA, ME, NH,	Luksemburg
RI, VT	Tarczowe Ziemie: MN, ND,
Dywers: IA, KS, MO, NE	SD
Ekbir: Francja	Tusmit: PQ
Furyonda: MI	Ulek, Księstwo dziedziczne: FL
Geoff: DC, DE, MD, VA, WV	Ulek, Księstwo: GA
Keolandia: NJ, NY, PA	Urnst, Hrabstwo: CO, MT
Ket: MB, NB, NS, ON, PEI	NM, WY
Marchia Gran: NC, S.C.	Urnst, Księstwo: AK, AB, BC,
Marchia Kości (Knurl): Grecja	SK, ID, OR, WA
Morscy Baronowie: Włochy	Veluna: OH
Nyrond: AZ, Południowa Ca,	Verbobonc: IL, IN
UT	Wysoki Lud: WI
Onnwal: Zjednoczone Królestwo	Yeomanry: AL, AR, KY, LA,
Pale: Północna Ca, NV	MS, TN



Królestwo Keolandii



Królestwo Nyrondu



Pomarj



Arcybaronia Ratiku



Rel Astra



Wędrowcy z Pustkowi



Szkarłatne Bractwo



Dominium Morskich Baronów



Posiadłość Morskich Książąt



Tarczowe Ziemie



Śnieżni Barbarzyńcy



Marchia Sterich



Kamienna Twierdza



Królestwo Sunndi



Księstwo Tenh



Tygrysi Nomadzi



Tusmit



Hrabstwo Uleku



Księstwo Uleku



Księstwo dziedziczne Uleku



UH



Hrabstwo Urnst



Księstwo Urnst



Dolina Maga



Arcykapłaństwo Veluny



Verbobonc



Wilczy Nomadzi



Liga Yeomanry



Sułtanat Zeifu



Rogata Społeczność



Rycerze Jelenia (Furyondy)



Rycerze Jelenia (Wysoki Las)



Rycerze Jelenia (Veluna)



Rycerze Strażniczy

Żyjący Greyhawk Przewodnik Geograficzny

Uczyn ten świat swoim własnym!

W dumnym Nyrondzie młody król stara się uchronić swe zranione państwo przed wojną domową.

W demonicznym państwie Iuza, Dawny i jego zło knują plan okrutnego zniszczenia ziem dobra.

W górach Yatil, Arcymag Mordenkainen przygląda się całemu Flanaess, snując intrygi ze swej Obsydianowej Cytadeli.

Natomiast, przy znajdujących się wszędzie stołach gry, przyszłość GREYHAWK® zależy od rzutu kostki i działań tysięcy graczy DUNGEONS & DRAGONS®!

To kompletne źródło zawiera wszystko, czego potrzebujesz, aby rozpocząć grę w ekscytującym wspólnym świecie kampanii LIVING GREYHAWK® Sieci RPGA®. W środku znajdziesz opisy dziesiątek państw i bóstw, oraz setki punktów zaczepienia dla przygód, dzięki którym bohaterowie wnikną w ten pełen niebezpieczeństw świat. W kampanii LIVING GREYHAWK® ty określasz los Flanaess. To twój świat!



ISBN: 83-88916-36-X



9 788388 916366

Cena detaliczna: 49,00 zł



Living Greyhawk

Flanaess



Legenda

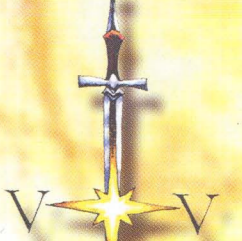
	Miasto
	Miasto, stolica
	Miasto, niezależne
	Ruiny
	Las iglasty
	Las liściasty
	Klify
	Wzgórze
	Góry
	Rzeka
	Pustynia/Nowizyki
	Bagna/Moczary



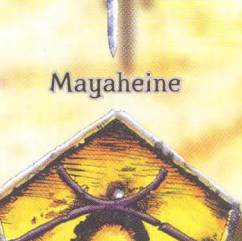
Erythnul



Tharizdun



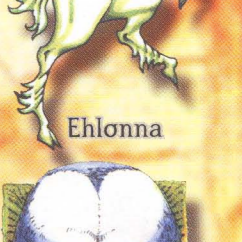
Magaheine



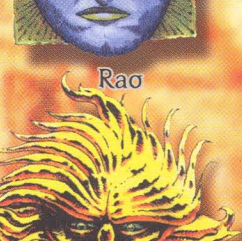
Boccob



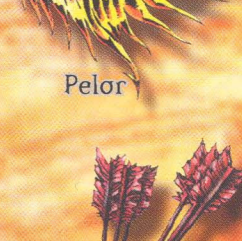
Ehlonna



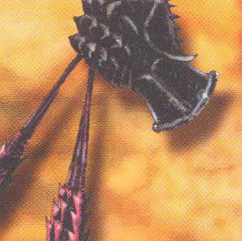
Kao



Pelior

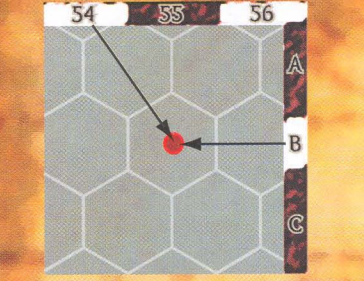


Hextor



Beory

Jak używać siatki



Sześciokąt 54 B

