Świat Almohadów

"SIĘGASZ PO KSIĘGĘ...

...o Almohadach, sławetnym ludzie, który niczym wiatr narodził się na krańcu świata, by zaraz potem pomknąć na zachód, zdobywając pustynie, oazy, pola uprawne i sady. Sięgasz po księgę o blaskach i cieniach życia ludzi, którzy zdobyli świat, by jeszcze raz do-prowadzić go do rozkwitu, a potem dekadencji i zmierzchu. Koło historii jest zamknięte, kie-dyś nadejdzie pora śmierci Almohadów, ale na razie spojrzyj na ich chwile chwały. Przeczytaj o niebezpieczeństwach czyhających na każdym kroku, oraz o nagrodach, oczekujących na mężnych i żądnych przygód!

Okaż się śmiałkiem godnym takiej nagrody... Poznaj tajemnice pustyń!"

Autorzy

* ARTUR SZREJTER

* RAFAŁ NOWOCIEŃ

* GRZEGORZ BARSKI

Opowieść Hakima s.4

"Wiatr znad niedalekiej pustyni przynosił woń rozgrzanego piasku, lecz dla każ-dego z siedzących przy ognisku pachniał on inaczej. Hakim Poussah starał się udawać, że go nie czuje, bo gdyby poczuł, to na pewno by zwariował. Zbyt wiele lat żył na granicy stepu z pustynią, by nie znienawidzić morza piasków..."

Księga I: "Opisanie Świata" według sułtana Bajezyda s.7

"Opisanie Świata" s.7

"Jakże niedawne czasy przyniosły nam arcyciekawą wieść - niestrudzeni oceaniczni podróżnicy pokonali wreszcie, po całych latach prób, magiczną - zdawałoby się - barierę Wysp Pajęczych, a raczej tę jej część, która leży na południowy-zachód od naszego cnego archipelagu, a zwana jest Wyspami Wiatrów. Już sam ów czyn wystarczyłby do spisania niejednej pieśni i zapełnienia stronic wielu dzieł naukowych. Ale okazało się, że za Wyspami Pajęczymi bohaterscy żeglarze natrafili na potężny archipelag. I jakież było ich zdziwienie, gdy przekonali się, że jego wyspy obfitują w państwa i miasta! Zamieszkujący go ludzie, orki, krasnoludy i inne rasy zadziwiły podróżników tym, że żyją na poziomie nie ustępującym naszemu!..."

Opis społeczeństwa i religii Almohadów s.35

"Almohadowie byli pierwotnie koczownikami, ale już wiele stuleci temu poczęły u nich zachodzić zmiany społeczno-polityczno-gospodarcze, które doprowadziły do takich zjawisk, jak rozwarstwienie społeczne, zmiana modelu gospodarczego czy polaryzacja warstw najbogatszych i najbiedniejszych. Najmniejsze zmiany zaszły wśród grup Almohadów, które nie zaprzestały dawnego trybu życia - koczowania, największe zaś objęły plemiona, które osiedliły się, zakładając państwa i miasta. Jest to proces całkowicie naturalny, obejmujący także zupełnie inne grupy ludnościowe, zamieszkujące pozostałe części Orchii..."

Wojna i wojownik s.56

"Od najdawniejszych czasów wojna była codziennym towarzyszem życia Almo-hadów - życie na pustyni wymagało walk nie tylko z wrogimi sąsiadami, ale też z rabusiami pustyni, dzikimi bestiami i potworami. Dlatego też koczownicy wykształcili sposoby walki charakterystyczne dla nich (jak też i dla innych maragistańsich nomadów), a zupełnie odmienne od metod wojennych ludów osiadłych. W taki sam tradycyjny sposób nadal walczą Mieszkańcy Namiotów,..."

Księga II: Nowy Świat s.63

Stare rasy w Maragistanie s.63

"Na Archipelagu Południowo-Zachodnim dominują ludzie, i choć oprócz nich spotyka się kilka innych ras, te jednak żyją na obrzeżach cywilizacji. Z nacji znanych też na Archipelagu Centralnym warte wymienienia są orki i krasnoludy - inne ludy tu nie występują. Oczywiście, istnieją rasy endemiczne, charakterystyczne tylko dla Maragistanu, ale omówimy je w innym rozdziale. Teraz zajmiemy się orkami i krasnoludami od tysięcy lat żyjącymi na tym archipelagu, a potem różnorasowymi przybyszami (osadnikami, poszukiwaczami przygód, najemnikami) z innych części świata..."

Na scenę wkracza bohater s.67

"W rozdziale tym opisane zostały zasady tworzenia nowych bohaterów. Jest to uzupełnienie i rozszerzenie reguł zaprezentowanych w Rozdziale II podręcznika głównego "Kryształy Czasu" (dodane zostały nowe rasy i profesje). W tej części znajdziecie sposób tworzenia boha-tera, który urodził się w Maragistanie. Osoby chcące wykorzystywać w grze postacie pocho-dzące z Archipelagu Centralnego (bądź innych części Orchii), stworzone według podstawo-wych zasad, znajdą w tym rozdziale reguły, do których ich bohaterowie muszą się stosować przebywając w Maragistanie..."

Nowe rasy czynnie grające s.85

"Po pokonaniu bezkresnego oceanu, pierwsza wyprawa orków z Archipelagu Centralnego dotarła do części Archipelagu Pajęczego, nazywanej przez ludzkich żeglarzy Wyspami Wiatrów. Wszystko wyglądało dokładnie tak, jak opisywały to wyprawy ludzi - nieznana roślinność, dzikie zwierzęta i niebezpieczeństwa, które sprawiły, iż liczebność pierwszej wyprawy szybko topniała..."

Księga III: Księga Mistrza Gry s.91

Ogólne wskazówki o rozgrywaniu przygód s.91

"Jeśli przybyłeś z Archipelagu Centralnego, świat Almohadów jest dla Ciebie trochę niezrozumiały, trochę dziwaczny, a trochę śmieszny. Ale przyznaj - zawsze tak się czujesz, gdy jedziesz do odległego kraju, a tubylcy otaczają cię ze wszystkich stron i z niedowierzaniem głaszczą Twą białą skórę czy blond włosy..."

Poruszanie się po świecie s.93

"Pustynia nigdy nie była i nie będzie środowiskiem naturalnym dla ludzi. Mówienie o "plemionach pustynnych" jest eufemizmem - tak naprawdę, ludy te żyją na stepach i półpustyniach, zaś na pustynię wkraczają jedynie w okresie wegetacyjnym, kiedy na krótko piaski są zraszane deszczami i porastają trawą..."

Prawa i kary s.112

"Prawo almohadzkie jest systemem praw zwyczajowych, dawno temu zapisanych w księgach, uzupełnianym jedynie na potrzeby danej chwili przez wyroki okazjonalne, które mogą być uważane za precedensowe (kijas - patrz niżej)..."

Ekwipunek, koszta życia i ceny s.116

"Uwaga: powszechną zasadą jest, iż należy się targować przy zakupie jakiegokolwiek towaru. Brak targowania się jest odbierany jako zniewaga dla sprzedającego. Inną ważną sprawą są płynne granice cen..."

Księga IV: Księga czarów: s.121

Zaklęcia, mikstury i przedmioty magiczne s.121

"Wprawdzie wielokrotnie wcześniej podkreślaliśmy, że uprawianie czarów jest prawnie wzbronione w krainach Almohadów, ale przecież nie ma takiego prawa, do którego stosują się wszyscy. Poza tym władztwa almohadzkie zajmują ledwie małą część całego archipelagu, zaś w pozostałych państwach i pośród plemion koczowniczych (nawet u Mu'mohadów, czyli lu-dów zalmohadyzowanych) kwitnie magia, a czarownicy i wiedźmy są uważani za ludzi nie-zbędnych dla normalnego funkcjonowania społeczeństwa..."

Księga V: Bestiariusz s.138

Czyli zwierzęta, demony, potwory i rasy nie-ludzkie s.138

"W Maragistanie znanych jest wiele gatunków zwierząt hodowlanych. Niektóre służą jako siła pociągowa, inne jako pomocnicy wojenni, zaś jeszcze inne dają mięso, mleko lub wełnę. Są też takie, które pomagają człowiekowi i na wojnie, i w pracy..."

Dodatek: Słowniczek, tablica chronologiczna, miary, wagi, kalendarz s.171

"Imiona bohaterów graczy tworzy się według następujących zasad: 1. Połączenie imienia z miejscem urodzenia (do którego dodaje się końcówkę -i) przy pomocy spójnika -al-. Np. Hassan-al-Szerawi oznacza "Hassan z Szerawu". Ta reguła odnosi się jedynie do małych miejscowości i wiosek ..."

OPOWIEŚĆ HAKIMA

Wiatr znad niedalekiej pustyni przynosił woń rozgrzanego piasku, lecz dla każ-dego z siedzących przy ognisku pachniał on inaczej. Hakim Poussah starał się udawać, że go nie czuje, bo gdyby poczuł, to na pewno by zwariował. Zbyt wiele lat żył na granicy stepu z pustynią, by nie znienawidzić morza piasków. Bał się tej potęgi i gróźb, jakie ze sobą niosła. Bał się, że pewnego dnia spośród rozgrzanych wydm wyłoni się ciemno ubrany wędrowiec, usiądzie przy ognisku, a potem pochłonie, zeżre i step, i oazę - cały świat. Pal licho świat, ale pożre też Hakima i jego stado owiec. I zostanie tylko pustynia.

Inni mężczyźni zgrupowani wokół ogniska byli nie mniej ponurzy. Jutro mieli udać się na pustynię, by konwojować małą karawanę jakiegoś bogatego kupca-głupca, który wbrew przestrogom postanowił wybrać się w podróż podczas najsuchszej pory roku. Nawet woda w pustynnych studniach chowa się teraz, wsiąkając w grunt. Powróci najszybciej za trzy miesiące i dopiero wtedy przez piaski ruszą pierwsze karawany. Pierwsze karawany kierowane przez myślących ludzi. Bo kupca, który jutro rusza, nie można zwać myślącym. Baran! Zmar-nuje własne życie, a przy okazji i ich poprowadzi ku zgubie. Ale przecież nie mogą cofnąć raz danego słowa... Oby tego głupca szlag trafił!

Hakim Poussah splunął w kierunku namiotu kupca. Znał i lubił ludzi, którzy siedzieli teraz z nim przy ogniu i nie życzył im śmierci w objęciach gorącego wiatru. Oby tego kupca szlag trafił!

Ognisko dopalało się powoli, skąpy zapas suszonego łajna był zbyt cennym pa-liwem, by zużywać go hojnie nawet podczas pożegnania przyjaciół idących na pewną śmierć. Robiło się coraz ciemniej, a mimo to ludzie nie spieszyli się na nocleg. Raczej trudno się dzi-wić, że nie mieli ochoty kłaść się na ostatni spoczynek. Hakim westchnął, w myślach przebolał stratę, jeszcze raz westchnął, po czym wstał i doniósł trochę suszonego łajna. Cóż, najwyżej jednej z następnych nocy obejdzie się bez ognia. Taka hojność została powitana pomrukami uznania towarzyszy.

Ktoś wyciągnął z zanadrza mały bukłak ze sfermentowanym mlekiem i podał go Hakimowi. Ten pociągnął spory łyk, po czym puścił naczynie dalej.

- Czy mnie też możecie poczęstować?

Głos z ciemności rozległ się tak nagle, że w pierwszej chwili nie zareagowali. Dopiero, gdy w kręgu światła bijącego od ogniska zamajaczyła wysoka postać, zerwali się na nogi, a ich ręce powędrowały ku nożom zatkniętym za pasami.

- Nie bójcie się mnie, oszczędzicie sobie niesławy za niemiłe przyjęcie gościa - obcy miał głos miękki i miły, ale nawykły do wydawania rozkazów. Posłuchali. To prawda, gdyby chciał, mógłby ich powystrzelać z łuku, samemu bezpiecznie stojąc w ciemności. A zatem nie ma złych zamiarów, więc należy go zaprosić do ogniska.

Na formułkę powitania, wypowiedzianą przez Hakima, obcy odpowiedział zwrotem grzecznym, ale zupełnie nieznanym w ich okolicach:

- Niechaj spełnią się wasze najskrytsze życzenia!

Nie zdradził swego imienia, a skoro tego nie uczynił, nie mieli prawa się dopy-tywać. Mogło to świadczyć o dobrej woli przybysza, bo wolał przemilczeć swe imię, niż skła-mać. Kto wie, może miał wielu wrogów lub był banitą?

Nie ubierał się też jak okoliczni ludzie. Jego gruby płaszcz z długimi rękawami podobny był raczej chałatom koczowników, zaś zawój na głowie spleciono z wielu łokci mate-rii.

Obcy nie był zbyt rozmowny, ale Hakim i jego znajomi nie ciągnęli go za język. Poczęstowali gościa plackiem i alkoholem, a nieznajomy przyjął dary. I co też było dziwne, do jedzenie zdjął zawój. Twarz miał wychudzoną, nos potężny, orli, a cerę ziemistą. Najbardziej jednak zadziwił ich kolor jego włosów - były białe, jak czasem u niektórych starców.

- Czuję w waszych oddechach strach - niespodziewanie przemówił.

Nie odpowiedzieli, bo co niby mieli odpowiedzieć?

- Ktoś chce łamać naturalną kolej rzeczy - ciągnął monotonnie, nie nadając żadnemu ze słów większego znaczenia, jakby wszystko, co mówił, było tak samo ważne. Albo nieważ-ne. - Pustynia nie przepada za ludzką niecierpliwością.

Pokiwali głowami, nie komentując niespodziewanej wiedzy przybysza. Może jakiś czas stał w cieniu i przysłuchiwał się temu, o czym mówią i stąd znał ich kłopot?

- Ale potrafi też dbać o swych synów.

Nadal nic nie odpowiadali, bo niewiele pojmowali ze słów przybysza. Albo so-bie z nich żartował, albo całe to przemówienie było skierowane do kogoś mądrzejszego niż oni.

- Tak, potrafi dbać i troszczy się o nich, kiedy są w potrzebie. Wymaga tylko wdzięcz-ności. Skromnego podziękowania.

Hakim podrapał się po brodzie, chcąc w ten sposób zamaskować zakłopotanie i niepewność. Czego ten obcy chciał? Czy to niby oni mają za coś podziękować pustyni? Bogo-wie, to za trudne jak na jego głowę!

Dokończywszy jedzenie, obcy podniósł się, podziękował i odszedł w noc, nie bacząc na okrzyki zdumienia Hakima i jego towarzyszy. Kiedy znikł, Poussah szybko pomodlił się do bogów, by nieostrożnemu podróżnikowi noc nie odebrała życia, jak zwykła to czynić każdemu, kto samotnie wyruszał na piaski po zachodzie słońca.

Niski, wibrujący krzyk wyrwał Hakima ze snu. Coś mu przypominał... Tak, tak właśnie zawodziły kobiety, gdy ktoś umarł. Ta myśl natychmiast go otrzeźwiła.

Przed namiotem kupca stała druga żona Hakima i zawodziła pieśń śmierci. Po-ussah wpadł do namiotu, potykając się o miskę, w której niewiasta przyniosła gościowi śniada-nie.

Kupiec leżał na swoim posłaniu. Był nieżywy. Aby to stwierdzić, Hakim nie musiał nawet podchodzić. Niejednokrotnie widział ciała ludzi, których zabiła pustynia. Złusz-czona, odparzona skóra twarzy, usta pokryte bąblami, oczy wybałuszone, język nienaturalnie gruby i wywalony z ust.

Do namiotu weszli inni mężczyźni. Stali w milczeniu, ogarnięci grozą. Pustynia dosięgła kupca, choć nie wyściubił nosa z oazy. Pokarała go za to, że zamierzał złamać pra-dawny zwyczaj. Umarł taką śmiercią, ku jakiej chciał powieść ich wszystkich - od żaru i braku wody.

Hakim wyszedł na zewnątrz i powędrował na szczyt najbliższej z wydm. Rozej-rzał się, choć doskonale wiedział, że nigdzie nie ujrzy nocnego przybysza. Choć, z drugiej strony, widział go wszędzie wokół. Wszędzie tam, gdzie rozciągała się pustynia.

Powiadają, że jeszcze tego samego roku wszyscy towarzysze Hakima zginęli, eskortując karawanę. Zginęli, bo nie podziękowali pustyni. Przeżył tylko Hakim. Wprawdzie jemu żadne niebezpieczeństwo nie groziło, wszak to nie on miał wtedy ruszać na wyprawę, ale że strzeżonego bogowie strzegą, złożył pustyni w ofierze swoją drugą żonę.
Na wszelki wypadek.

"OPISANIE ŚWIATA"

SKRÓCONE I OPRACOWANE PRZEZ DOKTORA NAUK FILEGASA Z TABADANU

Jakże niedawne czasy przyniosły nam arcyciekawą wieść - niestrudzeni oceaniczni podróżnicy pokonali wreszcie, po całych latach prób, magiczną - zdawałoby się - barierę Wysp Pajęczych, a raczej tę jej część, która leży na południowy-zachód od naszego cnego archipelagu, a zwana jest Wyspami Wiatrów. Już sam ów czyn wystarczyłby do spisania niejednej pieśni i zapełnienia stronic wielu dzieł naukowych. Ale okazało się, że za Wyspami Pajęczymi bohaterscy żeglarze natrafili na potężny archipelag. I jakież było ich zdziwienie, gdy przekonali się, że jego wyspy obfitują w państwa i miasta! Zamieszkujący go ludzie, orki, krasnoludy i inne rasy zadziwiły podróżników tym, że żyją na poziomie nie ustępującym naszemu!

Było to największe odkrycie naukowe, z jakim ma możliwość zapoznać się nasze pokolenie, tym bardziej niesamowite, iż okazało się, że na owym archipelagu - nazwanym, z racji położenia, Południowo-Zachodnim - w przeciwieństwie do naszego czy Północnego, to ludzie, a nie orki, są siłą dominującą! Jakże nas, ludzi z Archipelagu Centralnego, podniosła na duchu owa wieść, nie muszę chyba wyjaśniać...

Zbieranie informacji na temat nowoodkrytego archipelagu zapewne zabrałoby nam całe dziesięciolecia, gdyby nie szczęśliwy przypadek. Otóż jedna z następnych wypraw, przedsiębranych przez naszych żeglarzy, zdołała zakupić egzemplarz dzieła naukowego, zwącego się "Opisanie świata, czyli Krąg Wysp znanych i nieznanych". Dzieło owo własnoręcznie spisał sułtan Bajezyd, pan najpotężniejszego państwa Archipelagu Południowo-Zachodniego, Chechu, na podstawie relacji swych wysłanników, którzy na jego rozkaz przemierzyli większą część archipelagu, zapamiętując widziane po drodze dziwy. Ta nieoceniona księga posłuży nam jako podstawa opisu, często też będziemy ją dosłownie cytować.

SŁÓW KILKA O UŁOŻENIU WYSP

Archipelag Południowo-Zachodni składa się z trzech wielkich wysp (spośród nich wyróżnia się rozmiarami Magarabija, niemal kontynent) i kilkuset mniejszych. Bogowie oddzielili je od siebie dwoma śródlądowymi morzami oraz wąskimi cieśninami, których przebycie nie nastręcza trudności miejscowym statkom. Właśnie owo "zwarte" położenie wysp umożliwiło Almohadom, ludowi dominującemu politycznie w tamtejszych okolicach, szybki podbój północnej części archipelagu.

Najdalej na wschód wysunięty jest Dżezyrat Almohadija (Wyspa Almohadów), skąd pochodzą wszyscy Almohadowie. Na zachód i południowy zachód od niej rozciąga się Dżezyrat al-Magarabija (Wyspa Zachodu), którą tamtejsi geografowie dzielą na Północną, Zachodnią (obie pustynno-sawannowe) i Południową, w przeważającej mierze gęsto porośniętą dżunglami. Magarabiję Północną odgradza od Południowej Morze Zwarte, zaś łączy pas Magarabiji Zachodniej.

Najmniejszą z trzech wielkich wysp jest Dżezyrat al-Andalaya (Wyspa Łagodna), umiejscowiony na północny-zachód od Północnej Magarabiji.

Z pozostałych krain warte wymienienia są dwa pasma wysp. Pierwsze, Archipelag Wysp Ścieżki Południowej, dzieli Morze Zwarte na pół, tworząc wygodny, pełen przystani szlak żeglugowy z Almohadiji do krain zachodnich. Drugie, Archipelag Wysp Ścieżki Północnej, ogranicza od północy Morze Orków, spinając klamrą północne krańce Almohadiji z wybrzeżami Andalayi.

Oprócz wymienionych lądów istnieją jeszcze inne, mniejsze, na omówienie których przyjdzie czas później.

RZECZ O KLIMACIE

Ojczyzną najpotężniejszego ludu archipelagu, Almohadów, są pustynie i półpustynie, zajmujące większą część Almohadiji. Podobne warunki znaleźli też w nowo podbitych krajach, położonych na Północnej Magarabiji.

W klimacie pustynnym różnice temperatur między dniem a nocą są olbrzymie. W letni dzień żar zdolny jest powalić nawet najwytrzymalsze woły, zaś w nocy trzeba spać pod grubym kocem. Porą zimową, mimo nie niknącego słońca, ludzie muszą zakładać wełniane płaszcze, nocami natomiast mróz potrafi pokryć warstewką lodu źródła i nieliczne okresowe strumienie. Deszcze, błogosławieństwo życia ludzi pustyni, zdarzają się tylko w porze zimowej, i jedynie w okolicach półpustynnych. Na pustyni są taką rzadkością, że jedno pokolenie ma je okazję zobaczyć raz-dwa razy w życiu - bogowie poskąpili im tego bogactwa. Dobitnie o warunkach pustynnych mówi almohadzki wiersz:

"Step ten równy jak ostrze miecza,
Nic tam nie przetrwa prócz porostów mizernych..."

Klimat staje się przyjaźniejszy dla człowieka w okolicach nadmorskich, dodatkowo osłoniętych górami od wiatrów wiejących znad pustyń. Na południowym krańcu Wyspy Almohadów pojawiają się nawet przyczółki lasu, oddzielonego od pustyni wąskim pasem stepów i górami (tam właśnie powstało pierwsze, starożytne państwo Almohadów - Saaba). Także północne krańce wyspy to wilgotniejsze tereny stepowe.

Podobnie rzecz wygląda na Magarabiji. Jej południowa część to dżungle i sawanny, kraina dzika i niezbadana, kryjąca tysiące tajemnic, zamieszkana przez ludy o czarnej skórze. Almohadowie utrzymują tam jedynie kilka warownych miast handlowych. Natomiast Północna Magarabija to kraj pustyń i półpustyń, tylko jej południowe i północne krańce wyróżniają się łagodniejszym klimatem - rozciągają się tam falujące wysokimi trawami sawanny, a gdzieniegdzie też lasy podzwrotnikowe (największym ich skupiskiem jest wyżynne państwo Aksum). Północne i północno-zachodnie wybrzeża Północnej Magarabiji to domena osiedleńców przybyłych z Wyspy Almohadów. Napotkali tam żyzne, nadmorskie równiny pocięte siecią rzeczną, a trochę dalej na południu - stepy idealne do wypasu stad.

Zupełnie innym klimatem obdarowali bogowie trzecią z wysp zasiedlonych przez Almohadów - Dżezyrat al-Andalaya. To ląd, na którym, przy umiarkowanych opadach, przez większą część roku utrzymuje się dość wysoka temperatura. Wysłannik Bajezyda tak opowiadał o tej wyspie: *Nigdzie nie widziałem podobnie czarującej i gościnnej dla człowieka krainy. Sporą część terenów zajmują stepy i dobrej jakości ziemie uprawne, zaś wyżyny porośnięte są lasami liściastymi, w partiach górskich przechodzącymi w iglaste. Pola, sady i winnice cieszą oko człeka przyzwyczajonego do surowości pustyń. Wszyscy tamtejsi ludzie chodzą syci.*

Jak z tego widać, większą część archipelagu zajmują tereny wielce niegościnne - pustynie i dżungle - zdarzają się też jednak cudowne kraje, łaskawe dla człowieka.

OPIS PAŃSTW I KRAIN ZAMIESZKAŁYCH PRZEZ SŁAWETNY LUD ALMOHADÓW

Dajmy przemówić samemu Bajezydowi, gdyż nie napiszemy lepszego niż on wstępu do opisu krain świata Almohadów:

Niechaj wiecznie czczone będą imiona bogów naszych, spośród których najwyższymi są Hubal i Az-Uzza! Ku ich chwale, a także ku rozsławieniu imienia rodu mego sułtańskiego, spisuję te słowa, by zaświadczyć o domu mym i krainach go otaczających! [...]

Almohadami się zwiemy, a plemiona nasze liczniejsze od gwiazd na niebie, Powale Bogów. Mówimy pokrewnymi językami, nie różnią nas też obyczaje ani wiara we wspólnych przodków. Zamieszkujemy północną część Maragistanu [czyli Naszego Świata, jak Almohadowie nazywają Archipelag Południowo-Zachodni]*, aleśmy tak chciwi ziemi, że, bogowie dadzą, w niedalekiej przyszłości skolonizujemy dalsze rejony Kręgu Wysp* [to inna nazwa ich archipelagu; termin ten oznacza tyle samo co właśnie "archipelag"]. *Już dziś nasi ruchliwi kupcy przemierzają najdalsze zakątki sąsiednich wysp. Ich śladem po latach ruszą, w co wierzę gorąco, statki z osadnikami.*

Dalej dowiadujemy się, że mianem Almohadów obejmuje się zwykle zarówno Almohadów właściwych (pochodzących z Almohadiji), jak i Mu'mohadów (plemiona od prawieku zamieszkujące Północną Magarabiję, zalmohadyzowane pod względem kulturowym). Bajezyd gwałtownie jednak zaprzecza temu zrównaniu, za prawdziwych Almohadów uważając tylko synów legendarnego Yafeta (czyli plemiona wywodzące się z Almohadiji), i tylko ich nazywając "białymi ludźmi". Z pogardą pisze o Mu'mohadach jako o kundlach, biało-czarnych mieszańcach.

Od zawsze byliśmy koczownikami, wywodzącymi się z niezmierzonych pustyń Dżezyratu Almohadija, skąd rozprzestrzeniliśmy się, na podobieństwo piaskowej burzy, po okolicznych lądach. Dziś dzielimy się na Ahl al-Wabar [Mieszkańców Namiotów, czyli Almohadów-koczowników] *oraz Ahl al-Madar* [Mieszkańców Domów, czyli Almohadów żyjących w miastach i wioskach]. *Oto jaki my, Mieszkańcy Domów, posiadamy stosunek do większości swych pustynnych braci:*

"Nie naśladuj Wabarów w ich przyjemnościach życia
i postępowania, bardzo mizerne jest to życie.
Pozwól im, niech piją mleko ci ludzie,
którym obce jest wszelkie wyrafinowanie życiowe."

Niech na razie wystarczy nam ten wstępny opis Almohadów. Teraz przejdziemy do omówienia dziedzin almohadzkich. Wypada tu powiedzieć, że bardzo dobrze o sułtanie Bajezydzie, jako o naukowcu, świadczy fakt, iż swego państwa, najpotężniejszego przecie, nie opisał na samym początku. Zastosował za to prawidło ściśle naukowe - omówił kraje kolejno, według położenia geograficznego. Nie powinno to wszakże zmieniać faktu, że musimy cały czas pamiętać, iż to właśnie potężny Chech jest niejako politycznym pępkiem almohadzkiego świata.

1. DŻEZYRAT ALMOHADIJA

Wyspa ta jest kolebką wszystkich Almohadów, miejscem, z którym nawet mieszkaniec dalekiej Marraki czuje się w pewnej mierze związany. To ziemia święta, po której niegdyś stąpali bogowie; to wyspa, do której wraca się jako do błogosławionej kolebki narodu almohadzkiego, pełnej świadectw starożytności owego ludu...

A. TOBBANAT SAABY

Wyżynny cypel, położony na południowo-zachodnim krańcu wyspy, oraz okoliczne wyspy, zajmuje od niepamiętnych czasów Tobbanat (czyli Cesarstwo) Saaby. Saabatejczycy uważają się za najstarszy z narodów almohadzkich, ponoć od nich pochodzą wszystkie inne grupy tego ludu. W dalekiej przeszłości Tobbanat panował nie tylko nad Saabą, ale też nad Hidżdżem, południowym Nedżdem, miastem Tazz oraz Wyspami Ścieżki Południowej. Utrzymywał także protektorat nad bazami almohadzkimi w Sawahilu na wybrzeżach Południowej Magarabiji. Dziś potęga Cesarstwa podupadła, a władza ograniczyła się do samej Saaby oraz kilku wysp, z których najdalej na zachód wysunięta jest Saotra. Stolicą Saaby jest miasto o tej samej nazwie, znane z gigantycznych starożytnych budowli: świątyń, pałaców, grobowców cesarskich i monumentalnych pomników. Cudzoziemcy mają wstęp jedynie do tzw. Najniższego Miasta, które nie jest otoczone murami obronnymi, a składa się z targowisk i dość nędznych zajazdów. Do Miasta Niskiego, Średniego i Wysokiego, nie wspominając już o Diamentowym Dachu (czyli siedzibie tobby), mogą wkraczać jedynie obywatele Saaby.

Ziemie Saaby są urodzajne, zbiory zbóż odbywają się dwa razy w roku. Udają się też wyśmienicie oliwki i winorośla. Wyżynne pola pocięte są siecią przemyślnych kanałów irygacyjnych, wodociągów i kamiennych akweduktów, sprowadzających wodę z gór. Pobudowane zostały w dawnych czasach, kiedy Tobbanat był mocarstwem, zaś ludność żyła w dostatku. Teraz potęga Cesarstwa jest już historią, duża część ludności żyje w biedzie, zaś trzecia część pól pozostaje nie obsiana.

Jak na podstawie dawnych zapisków przypuszcza Bajezyd, bogactwo Saaby wyrosło na tamtejszych kopalniach złota, a dopiero potem, gdy ukształtowało się państwo, ludność zabrała się za rolnictwo i rzemiosła. Jednak już dziesiątki lat temu złoża złota poczęły się wyczerpywać, przez co tysiące ludzi pozostało bez pracy, zaś skarbiec cesarski zaczął świecić pustkami. To oczywiście nie wystarczyłoby do upadku Tobbanatu, jednak w tym samym czasie nadeszły wojny i niepokoje wewnętrzne. W rezultacie Saaba straciła większość swoich posiadłości i stała się "prowincjonalnym mocarstwem".

Liczba ludności: ok. 300 tys.
Stolica: Saaba: 25 tys. ludzi; siedziba tobby - pałac Diamentowy Dach; największa świątynia - Kopuła Gwiazd; siedem suuków w obrębie Niskiego Miasta; kilka targowisk dla obcych w Najniższym Mieście; uniwersytet (najstarsza uczelnia almohadzka!) położony w Wysokim Mieście; dwie dzielnice w południowej części Niskiego Miasta są opuszczone - tam ponoć chronią się złodzieje i wyznawcy zakazanych kultów.
Inne miasta: godna tego miana jest tylko Mukalla: 7 tys. ludzi; cztery suuki; dwie świątynie; port koncentrujący handel saabejski z miastami obszaru Morza Otoczonego. Pargada jest portem łączącym miasto Saaba ze światem, ale zamieszkuje je niewiele więcej niż 500 osób - wraz z końcem wielkości Saaby miasto podupadło i wyludniło się, gdyż stolica nie prowadzi już znaczącego międzynarodowego handlu.

B. HIDŻDŻ

Na północ od Saaby ciągnie się wzdłuż wybrzeża pas stepu, zwany Hidżdżem. Jest gęsto zasiedlony przez plemiona żyjące w miastach, wioskach, jak też koczowników. Spośród hidżdżańskich ośrodków na uwagę zasługują dwa: Dżarib i Makoraba. Pierwsze z nich jest ludnym ośrodkiem handlowym (prowadzącym wymianę tak miejscową, jak i dalekosiężną), drugie zaś nie tylko handlowym, ale - a raczej przede wszystkim - religijnym. Znajdują się tam takie świętości uznawane przez wszystkich Almohadów, jak Świątynia Trzystu Sześćdziesięciu Bogów, Studnia Zem czy Obelisk. Przez cały rok ściągają do Makoraby niezliczone pielgrzymki wiernych z całego obszaru zamieszkanego przez Almohadów (jeśli mężczyzna do dwudziestego roku życia nie odbędzie wędrówki do Makoraby, nie może starać się o żadne publiczne stanowisko). Miasto to, jak przystało na religijną stolicę archipelagu, olśniewa wspaniałością budowli, w większości wzniesionych z białego, grubo ciosanego kamienia, pokrytego gęstą siecią płaskorzeźb o tematyce religijnej: widzimy tam przedstawienia całych procesji, składających się z pątników oraz kapłanów prowadzących ogromne ilości zwierząt ofiarnych. Cały kompleks świątynny Trzystu Sześćdziesięciu Bogów pokryty jest właśnie takimi płaskorzeźbami, których tematyka ulega zmianie jedynie na murach zewnętrznych - tam, jeden obok drugiego, wyobrażeni są groźni wojownicy. Ich postaci jednoznacznie wskazują, że potęga świątyni opiera się nie tylko na mocy bogów, ale też na zbrojnym ramieniu wojska. Świątynia zajmuje niemal czwartą część miasta, jeśli zaś do tego dodać posiadłości innych świątyń, w rękach świeckich znajduje się niewiele ponad połowa Makoraby. Największym i najpiękniejszym budynkiem części świeckiej jest Dom Rady, wzniesiony trzy stulecia temu i ciągle rozbudowywany i ozdabiany. Wokół niego rozciąga się dzielnica najbogatszych kupców i armatorów, mających decydujący głos w sprawach polityki miasta. Makoraba jest otoczona wysokimi i grubymi murami obronnymi, wzmocnionymi trzystu sześćdziesięcioma basztami. Fortyfikacje te są praktycznie nie do zdobycia - w dawnych wiekach (kiedy Makoraba nie była jeszcze powszechnie uznawana za święte miasto) wrogie wojska parokrotnie próbowały je pokonać, ale nawet niewielka liczba obrońców radziła sobie z napastnikami. Istnieje sześć bram głównych, ale liczba wszystkich wyjść, łącznie z małymi furtami, wynosi ponoć trzysta sześćdziesiąt. Ze wszystkich stron miasto jest otoczone równiną, częściowo uprawianą przez rolników, a częściowo przeznaczoną na obozowiska pątników. Tam mogą rozbijać swoje namioty (zdarzają się dni, kiedy równina aż lśni od tysięcy białych namiotów) i stamtąd na kolanach podążają trasą: Obelisk - Studnia - Świątynia. Zarówno Obelisk, jak i Studnia Zem znajdują się poza murami Makoraby, lecz mimo to żadna z obcych armii nie ważyła się ich nigdy zbezcześcić. Studnia ma wygląd otchłani ocembrowanej kamieniami i zakrytej daszkiem, podobnie jak starodawne studnie pustynne. Nie zmieniono jej wyglądu od setek lat, kiedy to po raz pierwszy okazało się, że w zaczerpniętej z niej wodzie może się ukazać przyszłość (co do owej wody: ciekawostką jest, iż czasem jej lustro znajduje się zaledwie kilka łokci od poziomu gruntu, a czasem o łokci kilkaset!). Zupełnie inny charakter ma Obelisk: była to pierwotnie surowa, wysoka na sto łokci skała, która pewnego dnia pojawiła się pod miastem na wyraźny rozkaz boga Ilmukaha. Od tego czasu pokryły ją tysiące płaskorzeźb, rytych zarówno na rozkaz kapłanów, jak i przez uzdrowionych pielgrzymów. Bogowie zapowiedzieli, że Almohadija pogrąży się w falach morza w trzysta sześćdziesiąt dni po tym, jak zawali się Obelisk, nikomu więc nie zależy na jego zniszczeniu.

Miasta Hidżdżu są niezależne od siebie, każdym rządzi oligarchia kupiecka (w społeczeństwie almohadzkim nawet szlachetnie urodzeni zajmują się handlem, gdyż, jak mówią, "żadne zajęcie, za wyjątkiem uprawy roli, nie hańbi wojownika, o ile przynosi godziwe zyski"). Z punktu widzenia Tobbanatu czy sułtanatów magarabijskich państwa Hidżdżu to karły, rządzone przez nie mogących dojść ze sobą do ładu kupczyków. Stąd

powstało powiedzenie: "wodzą się za łby jak dwaj biedacy z Hidżdżu", ale nie ma w nim krztyny prawdy - w skarbcach hidżdżańskich kupców znajduje się więcej kosztowności, niż w kasach niejednego potężnego państwa.

Miasta: Makoraba: 40 tys. ludzi; jedenaście suuków; kilkanaście świątyń, w tym wielki kompleks Świątyni Trzystu Sześćdziesięciu Bogów; uniwersytet (znany jako jedna z najbardziej konserwatywnych uczelni świata Almohadów). Dżarib: 20 tys. ludzi; sześć suuków; kilkanaście świątyń.
Inne miasta: Dżudda, Churma, Shamar, Harb, Kahtan. Liczą od 3 do 8 tys. mieszkańców, posiadają od dwóch do czterech suuków i dwie-trzy świątynie.

C. NEDŻD i JEMAMA

Są to dwa, dość do siebie podobne, obszary. Oba pustynne (Nedżd - pustynia piaszczysta, Jemama - kamienista), w porze zimowej zamieszkane są przez liczne rody i plemiona koczownicze, będąc widownią ciągłych wojen pomiędzy nomadami o tereny pasterskie i studnie. Centrum każdego plemienia stanowi oaza (lub największa z posiadanych oaz). Poszczególnymi ugrupowaniami rządzą szejkowie, których wybiera się nie ze względu na pokrewieństwo z poprzednim naczelnikiem, ale biorąc pod uwagę męstwo i prawość danego wojownika (dodatkowym kryterium jest płodność - jeśli naczelnik przez pierwszy rok sprawowania władzy nie spłodzi syna, jest zdejmowany ze stanowiska). W porze letniej, kiedy umiera nawet skąpa roślinność półpustynna, koczownicy ściągają do oaz lub kupują prawo wypasu stad (owiec, wielbłądów, koni, wołów, kóz, osłów, otruszy) na stepach Hidżdżu, Saaby lub Tihamy. Dzieje się tak od tysiącleci, i nic nie zapowiada, by zmieniło się to w najbliższej przyszłości - obie strony czerpią korzyści ze współżycia obok siebie. W początkach lata widuje się kawalkady plemion pustynnych, przybywających np. w okolice Dżaribu, by wypasać stada na tamtejszych łąkach. Składają uroczystą przysięgę pokoju, płacą połowę sumy z góry i zakładają obozowiska w pobliżu miasta. Mają do niego wolny wstęp, ale nie mogą wnosić broni - mimo wszystko mieszkańcy miast trochę lękają się dzikich wojowników pustyni.

Największe plemiona pustynne:

- **HABASZYCI**: około 15 tys. ludzi; panują nad jedenastoma oazami w południowym Nedżdzie. W czasie lata część rodów kupuje prawo wypasu stad w Saabie, większość zaś pozostaje w oazach; produkują piękne dywany i kobierce. Stara legenda powiada, że sztuki tkania nauczyły ich pewne demony, które w dawnych czasach zajmowały podziemne miasto na pustyni. Habaszyci mieli demonom wyświadczyć jakąś bliżej nieznaną przysługę, w zamian za co otrzymali dar niepospolitych umiejętności tkania. Niektórzy twierdzą, że od owych demonów Habaszyci dostali jeszcze jeden "dar" - niemal w każdym pokoleniu rodzi się przynajmniej jedno dziecko potwornie zniekształcone, a na dodatek obdarzone mocą magiczną; oczywiście natychmiast jest zabijane. Wrogowie tego plemienia twierdzą, iż owe dzieci są owocem dawnego współżycia kobiet Habaszytów z demonami (właśnie ową przysługą, oddaną demonom przez koczowników, miało być - według niektórych niesprawdzonych teorii - użyczenie im na jedną noc wszystkich niewiast plemienia).

- **SUNSYCI**: około 6 tys. ludzi; panują nad pięcioma oazami w północnym Nedżdzie. Część kupuje prawo wypasu w Hidżdżu; znani są ze zdolności łuczniczych. Wyraźnie odróżniają się od innych plemion Almohadiji, gdyż ich skóra posiada dziwny żółty odcień, także białka ich oczu są zażółcone. Jak wynika z rozpowszechnionej

opowieści, to żółty piach tak głęboko wżarł się w ciała i dusze Sunsytów, że na zawsze związał ich z pustynią. Może i jest coś z prawdy w tej legendzie, gdyż często zdarza się, iż niewolnicy sunsyccy wywiezieni do miasta umierali dość szybko ze zgryzoty i tęsknoty za utraconą ojczyzną.

- **IHSZYSZYDZI**: około 13 tys. ludzi; panują nad pasmem siedemnastu oaz ułożonych w jednej pradolinie dawno wyschniętej rzeki (Dolina Uaz) we wschodniej Jemamie. Część kupuje prawo wypasu w Tihamie; kilka rodów prowadzi półosiadły tryb życia, mieszkając w dwóch nadmorskich oazach - potrafią budować łodzie pełnomorskie, na których (ponoć) ośmielają się urządzać napady na wioski Tihamy (niektórzy twierdzą też, że Ihszyszydzi wspomagają czasem piratów ze Złotego Wybrzeża). Ihszyszydzi znani są ze swej niesamowitej ruchliwości - we wprost niezrozumiały dla wroga sposób potrafią przerzucać swoje wojska na olbrzymie odległości. Niektórzy dopatrują się w tym ingerencji magii...

- **MADIANICI**: około 17 tys. ludzi; panują na kilkunastoma oazami w centralnej Jemamie. Część kupuje prawo wypasu w Tihamie; Madianici są siłą, która utrzymuje kruchy stan równowagi w Jemamie, dość skutecznie powstrzymując kilkanaście mniejszych plemion przed najazdami na Tihamę - szejkowie Madianitów są od dawna związani układami pokoju z władcami Hiry i Gassanu. Madianici znani są z pobożności - oni naprawdę zachowują wszelkie posty nakazane zwyczajem, odprawiają wszystkie zalecane modlitwy, wstrzymują się też od kobiet i wojny w chwilach niestosownych. Kilka razy do roku Madianici formują sławne jak wyspa długa i szeroka kolumny pielgrzymkowe do miast Hidżdżu, chronione po drodze przez silnie uzbrojone oddziały plemienne.

- **GILILOWIE**: około 7 tys. ludzi; panują nad dziewięcioma oazami w zachodniej Jemamie, na południe od Gór Smoczych. Kupują prawo wypasu w Hidżdżu; są najmłodszym z wielkich plemion pustyni - powstali około stu lat temu z połączenia dziewięciu małych plemion, które posiadały po jednej oazie. Te dawne podziały są widoczne do dziś - często dochodzi do zatargów między mieszkańcami poszczególnych oaz. Przez podobne nieporozumienia zwykle rozpadają się także większe wyprawy zaborcze Gililów (ostatnio wojska konfederacji siedmiu oaz gililskich stanęły u wrót Hidżdżu, ale natychmiast pokłóciły się o niezdobyte jeszcze łupy i wróciły do domów!).

- **Inne plemiona Nedżdu i Jemamy**: liczą od kilkuset do jednego-dwóch tysięcy głów. Czasem nie posiadają oaz, czasem mają ich dwie-trzy; spośród małych plemion warte wymienienia są: Gurilowie, Kasarydzi, Bujidzi w Nedżdzie oraz Hilalowie i Samidzi w Jemamie.

D. TIHAMA

Położone na północy wyspy stepy tihamskie to obszar władania dwóch największych konfederacji plemiennych wyspy: Hirahidów i Gassanidów (nazwy związków pochodzą od władających nimi dynastii). Mniej więcej trzysta lat temu oba te organizmy państwowe okrzepły i scaliły się - nie są już więc nękane wojnami domowymi. Największą zasługę na tym polu położyły dynastie rządzące, które w toku krwawych walk wewnątrzkonfederacyjnych utrwaliły przewagę własnego plemienia i wprowadziły dziedziczenie władzy według linii prostej. Królów tych państw nazywa się malikami, który to tytuł uznawany jest za znacznie zaszczytniejszy od tytułu szejka. Oba malikaty posiadają po

jednym dużym mieście, które jest jednocześnie stolicą i głównym portem. Więcej niż połowa ludności porzuciła życie koczownicze, osiadając w małych miasteczkach i wsiach, gdzie zajmują się uprawą roli, rzemiosłami i handlem (a także wydobyciem rudy żelaza w kopalniach hirańskich w północnej partii Gór Smoczych). Pozostała część ludności nadal prowadzi nomadyczny lub pół-nomadyczny tryb życia. Hira i Gassan są głównymi portami wyjściowymi dla statków podróżujących do Archipelagu Centralnego, tam też lądują w pierwszej kolejności nasze okręty, płynąc na Archipelag Południowo-Zachodni. W ostatnich latach, gdy wymiana ta przybrała na sile (a wzrośnie zapewne w latach następnych), Hira i Gassan stały się miejscami, gdzie można napotkać największą liczbę orków, ludzi, krasnoludów i elfów z naszego archipelagu.

Gassanidzi to lud, z którego wyśmiewają się wszyscy inni Almohadowie. Wedle opowieści miało to wziąć początek od malika Chalila Ibn Ahmeda, który, zamiast w potrzebie wojennej dołączyć z gwardią do wojsk zebranych przeciw nacierającym pustynnym plemionom, przewodzonym przez Hilalów, postanowił zażyć jeszcze jednej odchudzającej kąpieli błotnej (ważył ponoć ponad dwieście kilo). Oczywiście, bitwa została przegrana. Wprawdzie Gassan nie został zdobyty, ale Chalil wpadł w ręce najeźdźców. Ci, dowiedziawszy się z jakiego powodu gwardia gassańska spóźniła się na miejsce bitwy, darowali malikowi życie, jednak ośmieszyli go na wieki: nagiego, związanego, oblepili błotem i obsypali wielbłądzim łajnem, po czym wsadzili tyłem na konia i pognali zwierzę ku murom Gassanu. Chalil skończył w zamkowej gnojówce, wrzucony tam przez własnego syna, któremu tylko to pozostało do zrobienia, jeśli myślał o utrzymaniu się przy władzy.

Miasta:

- Gassan: ludność - ok. 100 tys.; stolica: Gassan - ok. 25 tys. ludzi, siedziba malika - pałac Wieża Ognia, siedem świątyń, osiem suuków; ok. 30 tys. ludzi żyje z nomadyzmu.
- Hira: ludność - ok. 80 tys.; stolica: Hira - ok. 30 tys. ludzi, siedziba malika - Morski Dom, sześć świątyń, dziesięć suuków; ok. 15 tys. ludzi żyje z nomadyzmu.

E. POZOSTAŁE PROWINCJE: MAUT, TAZZ, ZŁOTE WYBRZEŻE

Najdalej na północny-zachód wysunięty region, **Maut**, jest ubogą prowincją nadmorską, żyjącą jedynie z połowu ryb i przybrzeżnego piractwa, ostro zresztą zwalczanego przez statki z Hidżdżu. Miejscowi rybacy nie podlegają niczyjej władzy, zgrupowani zaś są w rodowych wioskach, którymi rządzą rady kanów - starców. Ludność Mautu szacowana jest na ok. 5 tys. ludzi.

Miasto **Tazz**, nie leżące już we właściwym Maucie, ale na cyplu wdzierającym się na wody Cieśniny Yahya Abada (nazwanej tak od imienia pierwszego szejka, który pół tysiąca lat temu poprowadził swoje zastępy na Zachód); należy do Makoraby i jest niezwykle silnie umocnione. Spowodowane jest to strategicznym położeniem - Tazz kontroluje handel morski idący cieśniną, a prowadzony przez Saabę, Hidżdż i Sawahil z państwami Północnej Magarabiji i Andalayi. Miasto zamieszkuje ok. 7 tys. ludzi, są tam dwa suuki (tylko dwa, gdyż miasto żyje przede wszystkim z handlu tranzytowego) i dwie świątynie. Namiestnik Makoraby nosi tytuł shagara i zmieniany jest co trzy lata.

Istnieje też szlak morski pozwalający ominąć kasy celne Tazzu - wiedzie on wzdłuż południowych i wschodnich wybrzeży wyspy. Posiada wszakże trzy wady. Po pierwsze, jest znacznie dłuższy, zaś możliwość ponownego zaopatrzenia się w zapasy istnieje dopiero w

Gassanie, po wielu dniach podróży. Po drugie, Saabatejczycy też za darmo nie zamierzają przepuszczać kupców poza łańcuch kontrolowanych przez siebie Wysp Ścieżki Południowej. Po trzecie zaś, wschodnie wybrzeża Wyspy Almohadów to największe na archipelagu gniazdo piratów. Mają tam dziesiątki znakomicie ukrytych przystani, do których ściągają w czasie wichrów zimowych, zaś opuszczają je latem, by łupić statki i grabić wioski. Zasięg działalności piratów ze **Złotego Wybrzeża** (nazwę taką otrzymało ze względu na legendy krążące o bajecznych skarbach, ukrytych tam przez rozbójników morskich) jest olbrzymi - ich statki są postrachem nie tylko Wyspy Almohadów, ale też wybrzeży Morza Otoczonego i państw Północnej Magarabiji (najdalej na zachodzie widziano ich pod Kairuanem). Piraci owi jako jedyni żeglarze zapuszczają się też w dzikie rejony dżungli Południowej Magarabiji, skąd przywożą czarnych niewolników.

2. REJON MORZA OTOCZONEGO

Dlaczego morze owo nosi taką, a nie inną nazwę, nie muszę chyba tłumaczyć - widać to jasno z mapy. Dzięki swemu zamknięciu nawet w czasie zimy jest na ogół bezpiecznym szlakiem żeglugowym, posiada jednak swoje narowy. Chodzi zwłaszcza o Lwa Morskiego: nie jest to żaden potwór, lecz nagła, być może związana z ruchami dna morskiego (jak twierdzili uczeni z dworu Bajezyda), ogromna fala, która pojawia się bez żadnej zapowiedzi i w ciągu godziny potrafi zalać rozległe połacie gruntu. Jak pisał Bajezyd: *...dziesięć lat temu taki los spotkał port w Manbarze - trzy dzielnice zostały zmiecione z powierzchni ziemi. Wprawdzie woda cofnęła się dość szybko, ale odbudowa portu trwała kilka lat.*

A. SAWAHIL

Od południa Morze Otoczone zamknięte jest równinami sawannowymi, zamieszkanymi przez bitne czarne plemiona pasterskie. W niektórych miejscach do samego morza dochodzą też pasma dżungli, gdzie kryją się tajemnicze ludy negroidalne, a także, według niesprawdzonych opowieści, przedstawiciele innych ras inteligentnych.

W środkowej części południowego wybrzeża morza, zwanej Sawahil, istnieje sieć faktorii handlowych i trzy miasta, założone przez almohadzkich osadników. Nie należą one do najpiękniejszych i najludniejszych miast Maragistanu, ale z pewnością lokują się w gronie najbogatszych. Skupiają pod swą władzą cały handel pomiędzy czarnymi z wnętrza wyspy a resztą świata - przedsiębiorcy z tych ośrodków zmonopolizowali ową wymianę towarów, toteż nawet jeśli jakiś kupiec z Fustatu czy Oranu zdecyduje się na daleki rejs na Morze Otoczone, to i tak musi zdać się na pośrednictwo miejscowych notabli, którzy zgarniają dla siebie połowę zysku. Miastami Sawahilu, podobnie jak w Hidżdżu, rządzi oligarchia, której zbrojnym ramieniem są oddziały najemników - niezbyt liczne, ale za to najwyższej jakości.

Miasta Sawahilu:

- Makdashaw: ok. 7 tys. ludzi; mury obronne z suszonej gliny otaczają tylko dziesiątą część miasta, w której mieszkają bogatsi kupcy; trzy świątynie; jedenaście suuków; Makdashaw sprawuje protektorat nad siedmioma małymi faktoriami handlowymi.

- Manbara: ok. 5 tys. ludzi; dwie świątynie; osiem suuków; bez murów obronnych; na szczycie okolicznego wzgórza mały fort, do którego, w razie potrzeby, może się schronić część ludności miasta; Manbara sprawuje protektorat nad trzema faktoriami.

- Kulua: ok. 9 tys. ludzi; cztery świątynie; trzynaście suuków; całe miasto otoczone murami z suszonej gliny; w centrum czworokątny fort z silnymi umocnieniami; Kulua sprawuje protektorat na dziesięcioma faktoriami.

B. ZANZA

Innym niezależnym miastem jest Zanza na wyspie o tej samej nazwie, która (podobnie jak saabatejska Mukalla) pełni rolę portu tranzytowego mięzy Saabą i Hidżdżem a Makdashawem, Manbarą i Kuluą. Dodatkowo, Zanza czerpie zyski z eksportu soli kamiennej, której ogromne pokłady są bogactwem wyspy. O mieszkańcach Zanzy mówi się, że *...gardzą łaźniami, a przeto śmierdzą niczym śledzie...* .

Stolica: Zanza - ok. 9 tys. ludzi; osiem suuków; cztery świątynie; całe miasto wraz z portem otoczone murami obronnymi z glinianej cegły; wejście do portu zamykane na noc wielkim łańcuchem.
Także w Południowej Magarabiji można wybrać drugą trasę, na której nie trzeba płacić zawyżonego cła narzucanego przez Tazz - prowadzi wzdłuż południowych i zachodnich wybrzeży Magarabiji. Nie jest jednak używana z powodu (nawet już pomijając operowanie na tych wodach flotylli pirackich ze Złotego Wybrzeża) braku portów przeładunkowych - najbliższy (almohadzka Marraka w malikacie Fezu) jest oddalony od Sawahilu o jakieś 3-5 tys. mil! Tak znaczna rozbieżność w ocenie odległości jest spowodowana zupełnym brakiem rozeznania almohadzkich marynarzy co do tamtejszych wód - po prostu nie zapuszczają się (jeszcze) w owe okolice . Jedyne informacje pochodzą od schwytanych piratów, ale, jak pisze Bajezyd, "tym psom nie można wierzyć".

3. PÓŁNOCNA i ZACHODNIA MAGARABIJA

W tej części wyspy zwycięzcy Almohadowie opanowali tylko same północne wybrzeża (z wyjątkiem Chechu) oraz przyległe do nich tereny leśne i stepowe. Spora część osiedleńców zamieszkała w miastach, do których zaczęli ściągać także tubylcy (Bajezyd pisze o nich: brudni tubylcy), przez co wyrosły na wielkie i ludne ośrodki. Pozostali Almohadowie postanowili być wierni tradycji ojców i prowadzą życie koczownicze - po ciężkich walkach z miejscowymi ludami doszło do podziału stepów. Nadal, oczywiście, zdarzają się wojny o pastwiska, jednak na ogół nowe granice terenów wypasu są respektowane przez wszystkich zainteresowanych.

A. SUŁTANAT CHECHU

Najpotężniejszym (a także, co można wyczytać pomiędzy wersami dzieła Bajezyda, a co potwierdzają opowieści naszych podróżników, najbardziej zżartym przez korupcję i dekadencję obyczajową) z państw almohadzkich jest sułtanat Chechu. Było to pierwsze z państw założonych przez prących ku zachodowi Almohadów.

Sułtanat składa się z trzech części, oddzielonych od siebie piaskami pustyń: z nadzwyczaj urodzajnych terenów rolniczych wzdłuż rzeki Tilemsi (ciągną się aż do miasta Abara, wyznaczającego południową granicę Chechu) oraz z dwóch krain nadbrzeżnych, położonych po obu stronach ujścia Tilemsi (centrum jednej jest miasto Fustat, drugiej - Kahira). Stolica państwa znajduje się w Ajhirze, uznawanej za największą osadę Maragistanu. Miasto to wprawdzie ogromne jest i bogate, przecie sam Bajezyd tak o nim pisze: *...ja go nienawidzę - smród z dzielnic biedoty dociera aż do ogrodów sułtańskich, zaś żebracy, wywodzący się z dawnych tubylców, są agresywni i nie wiedzą co to pokora...*

Ośrodek ten słynny jest z aż trzech uniwersytetów i wszechobecnego bogactwa - opowiada się, że Zamknięta Dzielnica, w której mieszka sułtan z dworem, pobudowana jest w całości z marmurów, zaś ściany domów, nawet od zewnątrz, wyłożone zostały wzorami z półszlachetnych kamieni (niektórzy podróżnicy przynieśli wieść, że to nie półszlachetne kamienie, ale kolorowe szkiełka). Mają się tam też znajdować pełne cudów sułtańskie pawilony muzealne, szczerozłote posągi dawnych władców oraz przepyszne ogrody, w których spacerują oswojone drapieżniki. Wszystko to ma się tam znajdować, ale czy to prawda? Nie wiadomo - cudzoziemcy, a nawet Chechańczycy pośledniejszej kondycji, nie mają wstępu do Zamkniętej Dzielnicy. Jest ona większa od wielu innych miast archipelagu, dlatego też niejeden przybysz staje oszołomiony, patrząc na Ajhirę z któregoś z okolicznych wzgórz. W ogóle ktokolwiek po raz pierwszy przybywa do Ajhiry, czuje się śmiesznie mały wobec ogromu tego miasta-giganta, które przyciąga całe masy ludzi jak magnes, ale tylko niewielu daje szansę na dostatnie życie. Większość staje się pół-niewolnymi robotnikami, coraz bardziej zadłużającymi się u własnych pracodawców. Na tym systemie wyzysku opierają się ogromne bogactwa miasta, ale też jest on źródłem wybuchających co parę lat zamieszek, kiedy tłuszcza żyjących w biedzie robotników rzuca się do gardła bogaczom. Wtedy przez kilka dni ulice miasta spływają krwią. Oczywiście krwią biedaków, którzy nie są w stanie dotrzymać pola dobrze wyszkolonym oddziałom sułtana...

Tereny uprawne wzdłuż Tilemsi nie rozciągają się szerzej niż na jedno stajanie jazdy wierzchem, dalej zaczyna się pustynia, na której żyją wrogie państwu plemiona (Bajezyd: zawszonych) Bererów (plemion nie-almohadzkich, mieszkających tam od tysiącleci). Wojna na pograniczu bererskim trwa wiecznie, toteż w niezliczonych stanicach sułtanat utrzymuje więcej żołnierzy niż wszystkie inne almohadzkie państwa na Magarabiji razem wzięte.

Oprócz wymienionych czterech miast na terenie sułtanatu nie istnieją inne miasta. Centrami kilkunastu istniejących prowincji są wielkie pałace namiestnikowskie, wokół których wyrosły gigantyczne wsie służebne (patrz Księga III, rozdz. Poza miastem). Oczywiście, oprócz nich istnieją też zwykłe wsie rolnicze, liczące od kilku do kilkudziesięciu domostw.

O ile tereny nad Tilemsi są typowo rolnicze, to w pozostałych dwóch częściach państwa nad uprawą roli dominuje hodowla zwierząt.

Ludność: ok. 770 tys. ludzi (475 tys. nad Tilemsi, 115 tys. we wschodniej części państwa, 180 tys. w zachodniej części).
Miasta:

- Stolica: Ajhira - 150 tys. ludzi; składa się z dziewiętnastu dzielnic po obu stronach rzeki; siedziba sułtana - Zamknięta Dzielnica; trzydzieści świątyń; kilkadziesiąt suuków, w tym siedemnaście dużych; trzy uniwersytety - dwa tradycjonalistyczne, trzeci, powstały około pół wieku temu, postępowy, nawiązujący metodami nauki i otwartością ideologiczną do tradycji uniwersytetów andalayskich; miasto posiada cztery linie kamiennych murów obronnych, każda następna opasuje mniejszy rejon, zaś ostatnia - Zamkniętą Dzielnicę; przy Bramie Abarskiej (zwanej też Południową) stoi trzydziestometrowy czworokątny obelisk, na szczycie którego widnieje dłoń wskazująca na Zachód. Jest to Obelisk Yahya Abada, upamiętniający fakt, że to właśnie dzięki temu szejkowi Almohadowie ruszyli na Zachód, zakładając Chech (Yahya Abad uznawany jest za kogoś w rodzaju patrona sułtanatu, raz do roku składa mu się nawet ofiary w świątyniach).

- Abara: 25 tys. ludzi; sześć świątyń; czternaście suuków; główna baza wojsk pilnujących rolników nadrzecznych przed Bererami; Abara żyje też z handlu z Aksum; połowa dzielnic otoczona jest kamiennym murem obronnym.
- Fustat: 15 tys. ludzi; cztery świątynie; osiem suuków; całe miasto, wraz z portem, otoczone kamiennymi murami obronnymi; Fustat jest portem prowadzącym zamorski handel, przede wszystkim z państwami Almohadiji i rejonu Morza Otoczonego.
- Kahira: 30 tys. ludzi; siedem świątyń; siedemnaście suuków; całe miasto, wraz z portem, otoczone kamiennymi murami obronnymi; Kahira prowadzi zamorski handel, głównie z państwami Północnej Magarabiji i Andalayi.

B. SUŁTANAT KAIRUAŃSKI

Drugi z sułtanatów almohadzkich na Magarabiji jest nazywany, od stolicy, kairuańskim. Odgrywa znacznie mniejszą rolę niż Chech, ale to właśnie przed nim widnieje ciekawsza przyszłość polityczna i handlowa. W przeciwieństwie do Chechu, Kairuan potrafił ułożyć sobie dobre stosunki z tubylcami, toteż tam właśnie płyną bogactwa z Południa, przewożone karawanami przez pustynię. Nawet Garamantowie i Gatlowie, którym bliżej byłoby do Chechu, wolą sprzedawać swe towary sprytnym Kairuańczykom. Drugim co do wielkości miastem sułtanatu jest Afsa, która pełni rolę głównego odbiorcy dóbr napływających z głębi wyspy.

Praktycznie całość ludności związana jest z rolnictwem (wyżynne pola pomiędzy Kairuanem a Afsą są bardzo żyzne), handlem lub rzemiosłami - sułtanat, będąc otoczony górami, nie posiada stepów odpowiednich dla koczowników.

Stolica, Kairuan, jest miastem ludnym i bogatym, i podobnie jak Ajhira posiada zarówno dzielnicę sułtańską (także zamkniętą dla obcych), jak i brudne kwartały nędzy; nie może się jednak poszczycić tak wspaniałymi zabytkami i pomnikami, co stolica większego sułtanatu. Mimo to, warta jest opisania równie szerokiego, co Ajhira czy Makoraba, gdyż jest największym i najnowocześniejszym portem archipelagu. Nabrzeże portowe podzielone jest na dwie sztucznie wykopane zatoki: mniejszą, w której kotwiczy flota wojenna państwa, i większą, otwartą dla statków handlowych ze wszystkich stron świata. Brzegi obu portów obudowane są kamiennymi umocnieniami, od których odchodzą długie i szerokie mola cumownicze, przystosowane do odbierania ładunków nawet z największych jednostek towarowych. Wejścia do obu zatok pilnowane są przez cztery potężne wieże, pomiędzy którymi rozciągnięte są dwa metalowe łańcuchy, opuszczane pod wodę w czasie dnia, a podnoszone na noc i w razie niebezpieczeństwa. Łańcuchów tych nie są w stanie sforsować nawet okręty wojenne o taranach dziobowych okutych brązem. Wejścia do obu portów osłaniane są przed sztormami ukośnie ustawionymi kamiennymi falochronami, których wzniesienie zajęło setkom robotników dwanaście lat. Wyglądają jednak naprawdę imponująco, a przecież widoczna ponad wodą bariera to tylko drobna część całości, w większości skrytej pod falami. Inaczej niż w tradycyjnie budowanych portach, gdzie całe nabrzeże zajęte jest składami towarów i niepozornymi kantorami kupieckimi, w Kairuanie składy ukryte są na zapleczach pięknie wzniesionych murowanych kamienic frontowych, w których mieści się niezliczona ilość szynków, kantorów, sklepów, a nawet przedstawicielstw obcych państw, bowiem dzielnica przyportowa uznawana jest za luksusową i reprezentacyjną. Gdzie więc ma wypić i najeść się zwykły marynarz, skoro port jest tak luksusowy? Znaleziono na to prostą radę: w obrębie dwóch pilnowanych przez straż miejską ulic, jest całe zagłębie tańszych karczm, gdzie usługi i ich jakość są dostosowane do wymagań i zasobności

sakiewki zwykłego majtka. Prosta, szeroka Aleja Lwów (wszystkie domy przy niej ozdobione są przynajmniej jedną rzeźbą lwa) prowadzi z portu do drugiej bogatej dzielnicy (zamieszkanej przez najzasobniejszych kupców i arystokrację), otaczającej pałac sułtana, zwany Kufrem Bogactw. I nie jest to nazwa nadana przez pospólstwo, ale oficjalna, w pełni oddająca wygląd budowli. Pałac zbudowano bowiem właśnie w kształcie kufra, zwieńczonego półkolistą pokrywą. W miejscach, gdzie na zwykłej skrzyni widnieją spajające konstrukcję pasy metalu, tam pałac wyłożony jest złotem, pośród którego błyskają wzory z kryształu górskiego, ulubionego kamienia szlachetnego mieszkańców Kairuanu. Wprawdzie zwykli mieszkańcy państwa nie mają wstępu do pałacu, ale aby podtrzymać legendę (prawdziwą zresztą) o bogactwach zgromadzonych w Kufrze Bogactw, raz do roku, w środku pory gorącej, sułtan organizuje uroczysty pochód, kiedy to na otwartych wozach wiezione są zrobione z metali szlachetnych i zdobione drogimi kamieniami meble, pancerze, posągi i dzieła sztuki, na co dzień zdobiące wnętrza Kufra. Pochód kończy się rozdaniem gawiedzi kilku lub nawet kilkunastu tysięcy złotych monet! Bogactwo Kairuanu jest przysłowiowe, dlatego w zachodniej części Północnej Magarabiji nazywany jest on "Złotym Miastem".

Ludność: około 180 tys.
Miasta:

- Stolica: Kairuan - ok. 60 tys. ludzi; siedemnaście świątyń (w tym dwa kompleksy świątynne); ok. trzydziestu suuków (w tym jedenaście dużych); siedziba sułtana - Kufer Bogactw; całe miasto, wraz z portem, otoczone kamiennymi murami obronnymi, także dzielnica sułtańska jest nimi obwiedziona.
- Afsa: ok. 25 tys. ludzi; osiem świątyń; dwanaście suuków; całe miasto, wraz z portem, otoczone kamiennymi murami obronnymi.

C. SZEIKAT BILAYI

Na zachód od sułtanatu, za górami, leży szeikat Bilayi, niewielkie kupieckie państewko, które ma wszakże wielkie znaczenie jako port tranzytowy w handlu z Andalayą. To tu właśnie zatrzymuje się większość statków, które podążają do Cirauanu czy Eilli. Nawet Kairuan, nie mówiąc już o Oranie, nie posiada tak ścisłych powiązań z Andalayą, co Bilaya. Pełni ona jeszcze jedną funkcję: jest centrum floty (opłacanej przez większość państw regionu), której zadaniem jest zwalczanie piratów z Wysp Mahela. Do tego zadania bardziej nadawałyby się porty malikatu Fezu, ale państwo to jest z wielu przyczyn skłócone z resztą sąsiadów. Ludność szeikatu utrzymuje się z handlu i rzemiosł, uprawia też rolę i zajmuje się rybołówstwem.

Ludność: ok. 35 tys. ludzi.
Stolica: Bilaya - ok. 27 tys. ludzi; siedziba szejka - pałac Jaspisowa Posadzka, przypominający, ze względu na umocnienia, wielki zamek; dziewięć świątyń; czternaście suuków; całe miasto, wraz z portem, otoczone jest kamiennymi murami obronnymi.

D. MALIKAT FEZU

Najmłodszym z władztw almohadzkich na Magarabiji jest malikat Fezu. Państwo to posiada niezwykle korzystne położenie geograficzne: z cypla, na którym się usadowiło, ma doskonały dostęp nie tylko do północnych i zachodnich wybrzeży Magarabiji, ale też do szlaków prowadzących w głąb lądu, co pozwala na szybki przepływ towarów z najróżniejszych stron

Magarabiji. Z tych to powodów owo nieduże państwo posiada trzy dynamicznie rozwijające się porty, które należą do czołowych miast Maragistanu.

Statki z Fezu i Marraki penetrują zachodnie wybrzeża wyspy, gdzie mają ustalone punkty wymiany z dzikimi czarnymi i półczarnymi ludami, zamieszkującymi góry, pustynię, step i dżunglę. Kilkadziesiąt lat temu żeglarze z Marraki dotarli do ujścia rzeki Niame, gdzie natknęli się na nieznane wcześniej potężne państwo Gana, stworzone przez czarny lud o tej samej nazwie. Za pośrednictwem Ganów sprowadzają też towary z jeszcze bardziej egzotycznego kraju, położonego daleko w głębi lądu - z Kano. Po dostarczeniu ich do malikatu przesyłane są krótkim szlakiem górskim do Oranu, gdzie znów przeładowuje się je na statki, by popłynęły na rynki świata. To samo dzieje się z resztą dóbr sprowadzanych drogą pustynną z państwa Sanga nad środkowym biegiem Niame. Fezańczycy pieczołowicie dbają, by kupcy z innych państw nie dowiedzieli się zbyt wiele o szlakach morskich wiodących ku Ganie czy jeszcze dalej na południe - do dżungli nad ujściem Nogonu. Jak przypuszczał Bajezyd, to właśnie Fezańczycy rozpuszczają opowieści o ciągłych wichrach szalejących na wodach południowych, o potworach zamieszkujących morza, o dzikości tubylców. Niektórzy Fezańczycy dopuszczają się też ataków na obce statki, które zdecydowały się sprawdzić ile prawdy jest w owych legendach. Ponoć piraci z Wysp Mahela wspomagają Fezańczyków w tym haniebnym procederze.

Nie mówi się o tym głośno, ale musi być sporo prawdy w plotkach twierdzących, że od wielu lat zyski malikatu Fezu przewyższają nawet dochody sułtanatu kairuańskiego. Dowodem na to może być chociażby decyzja poprzedniego włacy Fezu, Haryta Bin Kultuma, który postanowił przyjąć tytuł sułtana. Został mu on wprawdzie odebrany na ogólnoalmohadzkim zjeździe władców w Kairuanie, sam zaś Haryt zgładzony jako świętokradca, jednak pozostałe państwa nie pozwoliły sobie na wysłanie do Fezu wojsk interwencyjnych. Ograniczyły się też jedynie do not protestacyjnych, gdy syn Haryta, Fahd, koronował się na malika, czyli sięgnął po starodawny tytuł, zastrzeżony jak dotąd dla władców rezydujących od trzech setek lat w almohadijskiej Tihamie. Fahd miał ponoć kazać zjeść owe pisma z notami wysłannikom, którzy je przywieźli, potem zaś wytatuować na ich czołach obelżywe odpowiedzi. Dlaczego inni władcy nie pomścili takiego dyshonoru? Otóż jest to nieopłacalne - flota Fezu jest liczniejsza nawet od kairuańskiej, a na dodatek nigdy dotąd nie została pokonana. Wojna zatrzymałaby też na dłuższy czas obrót towarów w całym regionie, co naraziłoby na dotkliwe straty nie tylko miejscowych kupców, ale też potentatów z Kairuanu czy Ajhiry. Nawet gdyby udało się pokonać Fez, za jakiś czas odbudowałby swą potęgę i kłopoty zaczęłyby się od nowa - żadne z państw nie ma bowiem dość siły, by na stałe osadzić w miastach fezańskich zbrojne załogi. Tę sytuację dobitnie określają słowa samego Bajezyda: Taka wojna to nieopłacalna inwestycja.

Ludność: ok. 90 tys.
Miasta:

- Stolica: Fez - ok. 20 tys. ludzi; siedziba malika - olbrzymi umocniony pałac Wrota Zachodniego Kroku; dziewięć świątyń; dwanaście suuków; miasto i port otoczone oddzielnym murem obronnym z kamienia; w bezpośredniej bliskości miasta, na wybrzeżu morskim, rozmieszczone są trzy małe warownie, z których wypływają statki patrolowe, pilnujące, by obce okręty nie wpływały na okoliczne wody.

- Marraka: ok. 15 tys. ludzi; sześć świątyń; dziesięć suuków; miasto otoczone kamiennym murem obronnym, port - nie; nad miastem dominuje, położona na wysokim wzgórzu, twierdza namiestnika.

- Oran: ok. 30 tys. ludzi; dziesięć świątyń; szesnaście suuków; miasto otoczone kamiennym murem obronnym, port obwiedziony kilkunastoma wieżami patrolowymi; na stałe w porcie orańskim przebywa połowa wojennej floty Fezu.

E. SZEIKAT IDŻILMASY

Na południe od Bilayi i na wschód od Fezu znajduje się pustynne miasto-państwo, Idżilmasa, powstałe na terenie bogatym w sól kamienną, której bryły wyrąbuje się spod płytkiej warstwy piasku. Niegdyś tą katorżniczą pracą zajmowali się niewolnicy, ale już wiele lat temu zastąpiło ich jedno z plemion nie-ludzkiej rasy kumitów, istot wprost stworzonych do życia na pustyni.

Samo "miasto" Idżilmasa składa się z kilkudziesięciu glinianych chat nie otoczonych murami obronnymi. Jej ludność to około stu członków rodu panującego tam szejka, kilkuset najemników almohadzkich i kilkadziesiąt niewolnic, mających świadczyć najemnikom wszelkie usługi.

W Idżilmasie nie ma ani jednego źródła wody, trzeba ją więc sprowadzać karawanami z położonych na północy gór. Jedynym bogactwem Idżilmasy jest sól, która jest eksportowana przede wszystkim do Sangi, gdzie skupuje się za nią złoto, wywożone potem do innych państw almohadzkich. Idżilmasa to malutkie państwo, jednak bardzo bogate dzięki handlowi solą i złotem, toteż Kairuan próbował już rozciągnąć nad nim kontrolę - jak dotąd próby te były nieudane, gdyż, oprócz najemników, szejków Idżilmasy wspierają wojownicy kumitów.

Ludność: ok. 900 Almohadów i ok. 7 tys. kumitów.
Stolica: Idżilmasa - nieufortyfikowana wieś; jeden suuk; jedna świątynia.

Na północnym wybrzeżu Zachodniej Magarabiji istnieje jeszcze kilka niezależnych malutkich państewek (szczególnie w trudno dostępnych rejonach górskich), które nie mają jednak większego znaczenia politycznego ani handlowego.

4. DŻEZYRAT AL-ANDALAYA

Wyspa ta nie została nigdy w całości zdobyta przez Almohadów. W górach i na wybrzeżach położonych na północ od owych gór utrzymali się pierwotni mieszkańcy: ludzie o białej skórze zwani Gattami oraz szczątki społeczności potężnych niegdyś krasnoludów. Jedynym miastem, jakie Gattowie zachowali w swej władzy, jest nadmorskie Burgos.

Bajezyd tak pisał o sytuacji panującej na Andalayi:*Istnieje jeden zasadniczy powód, dla którego nasi andalajscy krewniacy nie przekroczyli gór i nie zdobyli całej wyspy - tworzą trzy niezależne emiraty, które nigdy nie mogły dojść do porozumienia w sprawie podziału zdobytych ziem. W rezultacie Gattowie i sprzymierzone z nimi krasnoludy są w stanie odpierać podejmowane co jakiś czas ofensywy poszczególnych emiratów. Jesteśmy dumnym ludem, ale czasem duma ta tylko nam przeszkadza - w tym przypadku żaden z trzech emirów nie chce oddać swych wojsk pod komendę innemu, co uniemożliwia jakiekolwiek współdziałanie. Efekt zaś jest opłakany.*

Co do tytułu emir: nie jest tak prestiżowy jak tytuł malika, jednak w praktyce daje posiadaczowi miejsce z nim równorzędne. Władcy Andalayi nazywają siebie emirami od samego początku utworzenia niezależnych państw na tej wyspie. Byli wtedy (i są nadal) zbyt słabi, by pokusić się o przyjęcie tytułu sułtana, a nie mieli odwagi na przywłaszczenie sobie

świętego miana malika. Stąd też przybrali tytuł emira, który dotąd oznaczał zwierzchnika namiestników sułtańskich.

GAZNA, GARNATA i TUHFAT

Wszystkie trzy państwa Andalayi (Gazna, Garnata i Tuhfat) są niemalże własnymi lustrzanymi odbiciami. Ich gospodarka opiera się na rolnictwie (uprawą ziemi zajmują się niewolnicy i potomkowie podbitych Gattów oraz spauperyzowani Almohadowie), wysoko rozwiniętym ogrodnictwie oraz produkcji poszukiwanych w całym Maragistanie przedmiotów zbytku. Nawet te rody, które przybyły na Andalayę, aby znaleźć nowe koczowiska, dość szybko zdecydowały się na stałe osadnictwo: łagodny klimat i żyzna ziemia (przynosząca więcej zysku z uprawy zbóż niż z wypasu zwierząt) nie zmuszają do ciągłej walki o przeżycie. Almohadowie andalajscy stali się narodem wygodnym, lubującym się w poezji (która to cecha wydaje się charakterystyczna dla wszystkich Almohadów, przy czym Andalajczycy doprowadzili poezję na szczyty wyszukania czy - jak wolą inni, w tym Bajezyd - do zniewieścienia), pięknych budowlach, drogocennych strojach, ucztach oraz naukach - szczególnie wyzwolonych, zakazanych w większości tradycjonalistycznych krajów almohadzkich. Są to wszelkie, niezgodne z obowiązującymi zasadami religijnymi odmiany filozofii (w ostatnich latach szczególną popularnością cieszy się ponoć hedonizm) czy też nauki oparte na wiedzy tajemnej (magicznej), czerpanej także od ras nie-ludzkich. Co jednak najbardziej gorszy przybyszów z Almohadiji czy Chechu, to fakt, że na uniwersytety mają wstęp także kobiety! Nikt im nie odmawia prawa do kształcenia - jak śmieją się zgryźliwcy, Andalajczycy pozwolili na to, by mieć z kim rozmawiać o poezji czy filozofii, sami bowiem osiągnęli już taki stan zepsucia i gnuśności, że nie są w stanie nic nowego wymyślić. Pomimo tych niepochlebnych opinii, wielu przybyszów studiuje na andalajskich uczelniach, gdyż szkoły w Olleho i Zarra należą do elity uniwersytetów Maragistanu.

Wracając do wspomnianej przed momentem większej swobody kobiet andalajskich, stała się ona przysłowiowa w całym świecie Almohadów. Już od dziesięcioleci w bardziej tradycyjnych krajach almohadzkich kobiety lekkich obyczajów oraz te, które przejawiają chociażby cień chęci wyemancypowania, nazywa się pogardliwie "andalajkami". Publiczne zaś określenie w ten sposób czyjejś żony lub krewniaczki może doprowadzić do krwawej zemsty.

Władza kadich, czyli kapłanów, a jednocześnie sędziów i interpretatorów prawa zwyczajowego, jest na Andalayi znacznie ograniczona w porównaniu z dawniej założonymi państwami Almohadów. Na przykład, nie mają prawa narzucać władcom swego zdania w kwestiach religijnych ani też nie są władni, by ścigać i palić na stosach heretyków i magów. Dlatego też wyspa ta jest rajem dla wszelkich proroków i pseudoproroków, czarowników i naciągaczy, filozofów i odszczepieńców. Mogą tam niemal legalnie głosić swoje nauki czy przeprowadzać zakazane gdzie indziej eksperymenty. Szczególnie ulubionym przez nich miastem jest Eilla, najbardziej prowincjonalna ze stolic andalajskich, ale jednocześnie zapewniająca maksimum spokoju.

GAZNA:

- **Ludność**: ok. 50 tys.
- **Stolica**: Eilla - ok. 15 tys. ludzi; siedziba emira - pałac Złoty Szpic; sześć świątyń; dziewięć suuków; całe miasto otoczone potężnymi kamiennymi murami; znane jest jako Miasto Czarowników.

GARNATA:

- **Ludność**: ok. 110 tys.
- **Stolica**: Olleho - ok. 25 tys. ludzi; siedziba emira - kompleks pałacowy Ogród Rozkoszy, umieszczony poza granicami miasta, otoczony przepotężnymi umocnieniami; dziewięć świątyń, w tym dwa kompleksy świątynne; trzynaście suuków; siedziba sławnego uniwersytetu; całe miasto otoczone kamiennymi murami obronnymi.
- **Inne miasta**: Cirauan - ok. 15 tys. ludzi; sześć świątyń; dwanaście suuków; miasto nie posiada murów obronnych, jedynie port chroniony jest wieżami strażniczymi, na szczycie których stoją balisty.

TUHFAT:

- **Ludność**: ok. 80 tys.
- **Stolica**: Zarra - ok. 20 tys. ludzi; siedziba emira - Lśniący Dzwon; siedem świątyń; dwanaście suuków; kompleks sławnego uniwersytetu; całe miasto otoczone potężnymi kamiennymi murami obronnymi.
- **Inne miasta**: Banira - ok. 10 tys. ludzi; trzy świątynie; osiem suuków; całe miasto, wraz z portem, obwiedzione kamiennymi murami.

Oto opisaliśmy najważniejsze państwa Almohadów, istniejące na Archipelagu Południowo-Zachodnim. Daty ich założenia oraz garść dodatkowych informacji zawarliśmy też w tabeli chronologicznej. Teraz przyszła kolej na omówienie państw i plemion ludów, które nie należą do rodziny almohadzkiej.

OPIS PAŃSTW I PLEMION NIE-ALMOHADZKICH

Archipelag Południowo-Zachodni wydaje się być zdominowany przez lud Almohadów, jednak jest to obraz nieprawdziwy. Almohadowie zdobyli dominację jedynie we wschodniej i północnej części Kręgu Wysp - nawet w rejonie Morza Otoczonego utrzymują jedynie odosobnione miasta i faktorie, oddzielone od siebie pasmami lądu zamieszkanego przez tubylców. Jedyną wyspą, którą w całości zasiedlają, jest Almohadija, Andalayi nigdy do końca nie opanowali, zaś na Magarabiji stanowią niewielki procent ludności. Ale to właśnie oni stworzyli model cywilizacyjny, który okazał się na tyle atrakcyjny dla innych koczowników archipelagu, że część z nich zupełnie się zalmohadyzowała (tzw. Mu'mohadowie) - zachowała wprawdzie niezależność polityczną, lecz przejęła ogólny rys kulturowy (tyczy się to szczególnie warstwy rządzącej).

1. PÓŁNOCNA MAGARABIJA

A. NAGANAT AKSUM

Wschodnia część Północnej Magarabiji zajęta jest przez rozległe pustynie i półpustynie, jedyny większy obszar lasów i terenów uprawnych znajduje się na jej południowo-wschodnim krańcu - to płaskowyż Aksum. Jego wyższe partie porośnięte są lasem, niższe zaś to doskonale nawodnione pola. Z gór Aksum wypływa największa rzeka w tym rejonie, Tilemsi,

zwana Klejnotem Pustyni. W dawnych czasach głupie i prymitywne plemiona pustynne składały jej cześć boską, uznawały ją bowiem za zwyciężczynię wszechobecnej pustyni.

Większość ludów tej części wyspy to koczownicy, tylko Aksumici prowadzą osiadły tryb życia (stąd pogardliwe miano Tijar - Przyrośnięci, nadane im przez Bererów). Od najazdów nomadów chronią ich góry i porastające je lasy. Na południu Aksum nie sięga wybrzeży Morza Otoczonego i nie prowadzi handlu z tamtejszymi miastami almohadzkimi, utrzymuje jednak ożywione stosunki gospodarcze z sułtanatem Chechu, Bererami i Garamantami.

Bajezyd zdaje się mieć wiele podziwu dla kultury Aksumitów, co nie przeszkadza, że i ich nazywa biało-czarnymi kundlami, przy czym zwraca uwagę, że dominują u nich cechy rasy białej. Według przekazów ich biali przodkowie przybyli na Wyżynę Aksum z lądu położonego za południowym morzem - z tego by wynikało, że zamieszkiwali niegdyś dżungle Południowej Magarabiji. Jeśli to prawda, byliby jedynym znanym białym ludem wywodzącym się z tamtych rejonów. Po przybyciu do Aksum podbili i wchłonęli miejscowych czarnych.

Aksumici wznieśli tylko trzy miasta, z których najważniejsze to Bala-Zadisarja, siedziba nagasta - króla. Wszystkie trzy są uznawane za "święte" i z tego powodu nie może sprofanować ich oddech obcego przybysza. Dla przyjezdnych kupców zostały pobudowane specjalne domy noclegowe, umieszczane nie bliżej niż trzy godziny drogi od bram miasta. Według relacji kupców z Chechu, aksumickie miasta cechują się tym, że wzniesiono je w całości z białego kamienia, zaś wysokie, wielopiętrowe pałace zwieńczone zostały kopułami z metalu przypominającego srebro.

Aksum istnieje jakby na uboczu wielkiego świata, nie wtrąca się do międzynarodowych konfliktów, nie utrzymuje stałych przedstawicieli na obcych dworach, nie dąży do ekspansji politycznej ani gospodarczej. Biada jednak temu, kto zechce się wtrącić w wewnętrzne sprawy naganatu - przekonali się o tym zbrojni wysłannicy Chechu (Bajezyd tylko ogólnikowo, z wyraźną niechęcią wspomina o tym wydarzeniu, jednak nasi podróżnicy nieco wywiedzieli się o szczegółach). Prawie sto lat temu sułtan Chechu postanowił zawładnąć kopalniami złota, nad którymi kontrolę sprawował nagasta Aksum. Zbrojna wyprawa została doszczętnie rozbita przez mniej liczne, ale doskonale wyszkolone i uzbrojone oddziały aksumickie. Zwłoki stu spośród najeźdźców, którym usta wypełniono grudkami złota, zostały odesłane do Abary. Do tej osobliwej przesyłki dołączony został list, w którym nagasta zaprosił sułtana do Aksum, gdzie go podobnie "ozłocą". Władca Chechu nie skorzystał z propozycji, wykazał się też brakiem poczucia humoru - kazał zabić wszystkich kupców aksumickich przebywających w Ajhirze.

Ludność: wysłannicy Bajezyda określają ją na 250-350 tys.
Stolica: Bala-Zadisarja - prawdopodobnie powyżej 20 tys. ludzi; otoczona silnymi umocnieniami z białego kamienia; co najmniej kilkanaście wielopiętrowych budowli - pałaców lub świątyń.
Inne miasta: Kaada-Birumja oraz Nasd-Kantosja - obydwa prawdopodobnie powyżej 15-20 tys. ludzi. Reszta wiadomości - jak w przypadku Bala-Zadisarja.

B. BERERÓWIE

Na północ od Aksum wypasa swe stada najliczniejszy (spośród koczowniczych) lud Północnej Magarabiji - Bererowie. Należą do Mu'mohadów, co nie oznacza jednak, że kochają Almohadów - wprost przeciwnie. Spowodowane jest to ciągłą wojną z sułtanatem Chechu, którego wojska bestialsko rozprawiają się ze schwytanymi jeńcami bererskimi. Ze

swojej strony Bererowie uprowadzają lub wyrzynają w pień mieszkańców wiosek nad Tilemsi, na które bezustannie napadają.

Lud Bererów składa się z kilkunastu dużych plemion, które z kolei dzielą się na samodzielnie koczujące rody. Parokrotnie na przestrzeni ostatnich kilkuset lat dochodziło do tworzenia większych konfederacji plemiennych, jednak ich żywot był krótki (komentarz Bajezyda: *Czego innego można się spodziewać po bezmyślnych barbarzyńcach?*) - cała awantura zazwyczaj kończyła się krwawą jatką i serią niekończących się zemst rodowych; obowiązek krwawej zemsty nazywa się darija (termin almohadzki) i jest jednym z najważniejszych obowiązków mężczyzny-wojownika. Oazy i pastwiska Bererów rozciągają się zarówno na wschód, jak i na zachód od Tilemsi. Ich wschodnią granicę stanowią wody Cieśniny Yahya Abada, zachodnią - Wyżyna Ibei, za którą zaczynają się tereny należące do Garamantów i Gatlów. W dawnych czasach Bererowie kontrolowali też rolnicze rody osiadłe nad Tilemsi, jednak ponad pięćset lat temu zostali stamtąd wyparci przez pierwszą falę Almohadów. Wycofali się na pustynię, porywając wiele tysięcy rolników, których osiedlili we własnych oazach.

Naczelnicy Bererów noszą tytuły szejków (wpływ almohadzki), jednak przeciwnie niż w społeczeństwie Almohadów pustynnych, władza u nich przechodzi dziedzicznie z ojca na syna.

Bererowie, jako jedyny koczowniczy lud, hodują surady (patrz Księga V), wielkie drapieżne ptaki, wykorzystywane jako pustynni zwiadowcy do określania pozycji przeciwnika.

Ludność: ok. 200-250 tys. (ok. 100 tys. na wschód od Tilemsi, ok. 100-150 tys. na zachód od niej).
Najważniejsze plemiona:

- na wschód od Tilemsi: Mukrowie (ok. 20 tys.), Najmanowie (ok. 15 tys.), Syzyci (ok. 10 tys.)
- na zachód od Tilemsi: Mausjowie (ok. 25 tys.), Ulimici (ok. 20 tys.), Trogerowie (ok. 20 tys.), Hamdanici (ok. 10 tys.).

C. FASAN - KRÓLESTWO GARAMANTÓW

Pomiędzy wyżynami Ibei, Aira i Hoggar leży Fasan, ziemia Garamantów - ludu, który niegdyś stanowił najpotężniejszą siłę w tej części archipelagu, a i dziś jeszcze jest hegemonem wnętrza pustyni. Garamantowie należą do Mu'mohadów i w dużej mierze korzystają z dobrodziejstw ofiarowywanych przez cywilizację Almohadów: przejęli gros ich wynalazków związanych z uprawą ziemi, wojskowością, systemem społecznym i kulturą. Garamantowie są jedynym plemieniem mu'mohadzkim, z którego wywodzą się sławni naukowcy i poeci, którzy zdołali zabłysnąć w świecie almohadzkim.

Zamieszkują kilkanaście pasm oazowych (położonych w dolinach wyschniętych rzek) oraz tereny półpustynne na zboczach wyżyn. Stolicą jest Garama, największa z oaz - powstało tam rozległe miasto, które nie jest jednak otoczone murami obronnymi ani nie może się poszczycić jakimiś szczególnie zachwycającymi budowlami. Nie przeszkadza to wszakże, by luksusowe ubrania wielmożów kapały od złota, zaś ich skarbczyki zawierały stosy drogich kamieni. Wprawdzie domy są schludne i utrzymywane w czystości, ale wznosi się je z nieporadnie uformowanych cegieł glinianych, nie wypalanych, a suszonych na słońcu. Budynki te nie są trwałe - w ciągu kilku lat mogą zostać zniszczone przez wichry lub

gwałtowne deszcze. Dlatego też nie ozdabia się ich ścian, zaś za dekoracje wnętrz służą tylko meble, kobierce i wyroby sztuki. Jedynie do wzniesienia pałacu królewskiego użyto oprócz cegieł także drewna i lica kamiennego, dzięki czemu wystarczają do jego utrzymania prowadzone co kilka lat roboty remontowe. Budynki pałacowe ustawione zostały w czworokąt, zaś plac pomiędzy nimi jest miejscem oficjalnych audiencji i parad. Na samym jego środku wznosi się dziwaczny pomnik, pochodzący z całą pewnością z czasów czarnych Fasańczyków (patrz niżej), a może jeszcze starszych. Z czarnego granitu, który nie występuje w promieniu wielu dni jazdy wokół Garamy, wyrzeźbiono figurę podobną do ludzkiej, ale trudno dziś orzec kogo przedstawiała, gdyż upływ czasu tak ją zniszczył, że można rozpoznać jedynie ogólne zarysy postaci. Musiano ją postawić bardzo dawno temu, wszak wiadomo, że granit nie tak łatwo poddaje się wiatrom i deszczom. Pierwsi królowie Garamy parokrotnie starali się usunąć ten pomnik, ale żadna miarą nie byli go w stanie ruszyć z miejsca, więc musieli go zostawić w spokoju. Dlaczego jednak zbudowali wokół niego pałac? Otóż wróżbita sprzed wieków przepowiedział, że jeśli Fasańczycy pobudują swe domy w cieniu pomnika, użyczy on ich krajowi swej siły i wytrzymałości. Tak więc zrobili.

Liczne w tamtym rejonie ryty naskalne przypominają o dawnych władcach Fasanu - czarnym, znanym z wojowniczości ludzie, który w dalekiej przeszłości został podbity przez białych koczowników z północy. Autochtoni zostali zepchnięci do roli ludności zależnej, rolniczej. Nowi panowie, w oparciu o bazy w Fasanie, stworzyli imperium pustynne i stali się postrachem innych plemion. Osiągnęli to, między innymi, dzięki zaadaptowaniu znanego osiadłym tam czarnym wozu bojowego. Jest to lekki, dwukołowy rydwan, ciągnięty przez dwa lub cztery kwarany (patrz Księga V).

Załoga rydwanu składa się z dwóch osób - woźnicy i zbrojnego, który oprócz miecza ma do dyspozycji kilka włóczni, zaś jego ciało chronione jest grubym, materiałowym pancerzem. Wozy zawsze atakują w szyku: najpierw nacierają wprost na wroga, potem czynią zwrot w bok - wtedy właśnie zbrojni miotają włócznie - i zawracają. Po takich kilkakrotnych nawrotach wozy oddalają się na tyły własnego wojska i wkraczają do akcji w przypadku niepomyślnego obrotu wydarzeń: znów dochodzi do szarży, która kończy się wbiciem w szeregi nieprzyjaciela, a potem już zwykłą walką wręcz. Mimo stuleci stosowania przez Garamantów tej taktyki, rydwany nadal wzbudzają we wrogach paniczny strach. Jak dotąd żaden lud nie zdecydował się na skopiowanie tej bardzo użytecznej pustynnej broni.

Garamantami rządzą królowie z dynastii Madjanitów, która doszła do władzy około osiemdziesięciu lat temu. Pozycja króla jest bardzo silna, słuchają go wszyscy, począwszy od czarnego wyrobnika, a skończywszy na szejkach największych rodów koczowniczych. Wprawdzie władcy nie mogą się pochwalić prawdziwym czy wyimaginowanym pokrewieństwem z bogami, jednak wypracowany przez nich w ciągu kilku pokoleń "system bezpieczeństwa publicznego" działa bez zarzutu i w mig rozbija wszelkie próby buntu przeciw rządzącym. Przyznać jednak trzeba Madjanitom, że są władcami troszczącymi się o rozwój gospodarczy i kulturalny, bez powodu nie wykorzystującymi nadmiernie poddanych.

Większość Garamantów to koczownicy, tylko nieliczne rody osiedliły się w oazach na stałe. Jedynie Garama to większy ośrodek, gdzie spotykamy większą liczbę osiadłych Garamantów. Rolnictwem i wszelkimi zawodami służebnymi zajmują się czarni Fasańczycy.

Ludność: ok. 150 tys. (do czego dochodzi ok. 50 tys. czarnych Fasańczyków).
Garama: ok. 20 tys. ludzi; brak murów obronnych; siedziba króla - kompleks pałacowy zbudowany z suszonej na słońcu cegły glinianej; osiemnaście suuków.

D. CZARNI Z NADMORSKICH GÓR

Na południe od Wyżyny Aira, w nadmorskich górach, żyją czarne plemiona, ponoć spokrewnione z dawnymi władcami Fasanu. Nawet jeśli to prawda, to ich kultura i styl życia nie posiadają nic z wyrafinowania poprzedników Garamantów. Jedynymi dowodami na owe pokrewieństwo są podobny język oraz kult, jakim czarni otaczają tajemniczych, skrzydlatych mieszkańców Wyżyny Aira, kigonów (patrz Księga V); ślady podobnego kultu przetrwały też u czarnej ludności podbitej przez Garamantów. Czarni z gór nie tworzą większych związków plemiennych, zorganizowani są w kilkudziesięcioosobowe rody; nie tworzą większych, zorganizowanych skupisk osadniczych.

Ludność: przypuszcza się, że czarnych jest kilkadziesiąt tysięcy.

E. KRÓLESTWO GATLÓW

Pustynie i stepy na północ od Fasanu pozostają pod władzą zalmohadyzowanych Gatlów. Stanowili oni niegdyś część imperium Fasanu i właśnie dawnym okupantom zawdzięczają dzisiejszą potęgę - to Garamantowie siłą zmusili kilkadziesiąt rodów koczowniczych do połączenia sił i ustanowienia centralnej, wspólnej władzy. Takie posunięcie ułatwiło Garamantom sprawowanie kontroli nad Gatlami i szlakami handlowymi przebiegającymi przez ich terytorium. Sytuacja się zmieniła, gdy militarna siła Fasanu podupadła - Gatlowie, będąc już okrzepniętym i silnym plemieniem, zdołali po ciężkiej wojnie zrzucić zwierzchnictwo i utworzyć własne państwo. Obecnie utrzymują pokojowe stosunki ze swymi dawnymi panami, co jest podyktowane przede wszystkim względami ekonomicznymi - oba państwa czerpią wielkie zyski z tras handlowych, które przechodzą przez ich tereny. Centrum władztwa Gatlów jest oaza Cydamus, mniejsza od Garamy, ale za to bardziej przypominająca cywilizowane miasta almohadzkie - znajduje się tam meetta (świątynia) z kamienia wykładanego marmurem, a także kamienny pałac królewski, wyglądający prowincjonalnie i dość prymitywnie, jednak mogący zaimponować rozmiarami.

Ludność: ok. 40 tys.
Cydamus: ok. 10 tys. ludzi; pałac królewski; jedna świątynia; sześć suuków; miasto nie posiada murów obronnych, jest za to otoczone głębokim i szerokim rowem.

2. ZACHODNIA I POŁUDNIOWA MAGARABIJA

Na zachodzie, za wąskim, lądowym przesmykiem, zaczyna się inna część wyspy, zwana przez geografów Zachodnią Magarabiją. Od północy tworzą ją władztwa almohadzkie: Kairuan, Bilaya i Fez, środek zajmują plemiona tawarskie, zaś południe państwa czarnych - mansanat Sanga opraz królestwa Gana i Kano. Jeszcze dalej na południe zaczyna się Magarabija Południowa, kraina niepoznanych dżungli.

A. TAWAROWIE

Tawarowie (też należący do Mu'mohadów) są jednym z najciekawszych ludów Magarabiji. Nie przyznają się do pokrewieństwa z innymi ludami pustyni i twierdzą, że ich ojczyzna znajduje się na dalekiej północy. I rzeczywiście - rysy twarzy, jasna karnacja i błękitne oczy wykluczają, by mieli coś wspólnego z Garamantami czy Bererami; cechy te stawiają ich raczej bliżej Gattów z Andalayi. Odróżniają ich też od innych koczowników charakterystyczne miecze o prostej głowni i krzyżowej rękojeści - nomadowie zwykle posiadają miecze o ostrzu zakrzywionym, a jeśli już prostym, to z wygiętą rękojeścią

(podobnie jak u szabli). Dodatkowo Tawarowie mają we zwyczaju wytwarzać napój alkoholowy nie używany przez inne ludy pustyni - wódkę. Z pozoru to nic nadzwyczajnego, musimy jednak pamiętać, że wódka jest alkoholem wysoce energetycznym, przydatnym w rejonach, gdzie przynajmniej okresowo panują wysokie mrozy - koczownicy pustynni nigdy by nie wpadli na pomysł jej produkcji, gdyż takie dawki "rozgrzewającej" energii nie są im potrzebne. Z tego też powodu Tawarowie uznawani są za największych pijaków Magarabiji (to oni przecież wymyślili powiedzenie, że "piją nawet buty").

Inną cechą, po której od razu można poznać Tawara, jest kolor jego stroju, a gdy się rozbierze - kolor skóry w miejscach, gdzie ma ona styczność z odzieniem. Wszyscy wolno urodzeni Tawarowie używają ubrań farbowanych na niebiesko za pomocą wyciągu z indygowca. Ważne jest, by warstwa farby była na tyle gruba, aby przez jak najdłuższy czas pozostawiała na skórze swój ślad - pofarbowana na błękitno skóra to oznaka szlachetnego pochodzenia.

Tawarowie pozostają rozbici na szereg plemion, nigdy też nie utworzyli ponadplemiennej konfederacji. Cenią wolność - zarówno jednostki, jak rodu. Tę postawę widać także w pozycji, jaką posiada kobieta, gdyż w odróżnieniu od białogłów innych plemion pustyni (a także almohadzkich) niewiasty tawarskie nie muszą wstydliwie zakrywać twarzy. Ich opinia liczy się w rodzinnym namiocie na równi ze zdaniem męża, posiadają też możliwość wzięcia rozwodu, po którym prawo zwyczajowe przyznaje im połowę wspólnego majątku. Szkolone są do walki włócznią i długim nożem, co ma duże znaczenie w czasie napadu wrogiego plemienia, wtedy bowiem kobiety wspólnie z mężczyznami stają do walki.

Ludność: liczbę Tawarów ze wszystkich plemion ocenia się na około 40 tys.
Główne plemiona: Sanhadża - 11 tys.; Lemta - 7 tys.; Lemtuna - 5 tys.; Sunza - 4 tys.

B. MANSANAT SANGA

Od południa ziemie Tawarów graniczą ze strefą sawannową, na której rozciąga się potężne państwo Sanga. Jest to władztwo czarnych Sangajów, którzy wprawdzie czerpią z kultury almohadzkiej, ale nie można ich zaliczyć do Mu'mohadów - są ludem osiadłym, rolniczym, nie mającym upodobania ani do tak ukochanej przez Almohadów poezji, ani też filozofii czy innych nauk. Sangajowie traktowani są przez koczowników jako ludek wesoły, skory do zabawy, a niezbyt chętny do pracy. Jest w tym stwierdzeniu tyle samo prawdy, co i przesady. Sangajowie rzeczywiście uwielbiają wszelkie festyny i wieczorne uczty, jednak w czasie dnia okazują się pracowitymi rolnikami i hodowcami. Bajezyd tak o nich pisze: *Choć dla mnie wszyscy czarni są gorsi od psów, to muszę przyznać, że rzadko słyszy się o ludziach gospodarniejszych od Sangajów.*

Główne tereny uprawne królestwa ciągną się wzdłuż rzeki Niame, która w całym swym środkowym biegu jest spławna, dzięki czemu po jej wodach odbywa się wewnątrzpaństwowy transport wszelkich towarów, w tym płodów rolnych. Nad Niame usytuowane są dwa największe miasta Sangajów - Tombu i Goa. Władca, noszący tytuł mansy, przebywa kolejno w obu, co pół roku zmieniając miejsce pobytu. Według legendy protoplasta rodu królewskiego przybył przed wieloma wiekami z głębin sawanny. Pojawił się sam, bez wspierających do członków rodu ani nawet pocztu zbrojnych. W dłoni dzierżył jedynie kamienną maczugę. To przy jej pomocy pokonał wielkiego węża, żyjącego w wodach Niame, który dotąd gnębił Sangajów (choć jednocześnie był uznawany za boga). W nagrodę tubylcy uznali przybysza za swego pana i ofiarowali mu najpiękniejszą dziewczynę za żonę, myśląc, że jest synem jakiegoś niebiańskiego władcy, gdyż w ich mniemaniu tylko półboski heros mógł pokonać nieśmiertelnego boga rzeki.

Oba miasta przypominają raczej zgrupowania słomiano-glinianych bud niż siedziby potężnego władcy. Ponoć jedynie pałace możnych (i, naturalnie, same zamki królewskie) wzniesione są bardziej starannie (z glinianych cegieł) na wzór almohadzki: na planie czworokątu, z wieżyczkami. W sumie jednak miasta te sprawiają bardzo siermiężne wrażenie i zupełnie nie pasują do wizerunku najzasobniejszego w złoto państwa archipelagu.

Sanga to najpoważniejszy eksporter złota - nawet Aksum nie może się z nim równać. W krajach almohadzkich bogactwo mansy sangajskiego jest przysłowiowe, toteż tym większe zdumienie budzi w przybyszach widok lepianek Tombu i Goa.

Źródłem obfitości złota są kopalnie tajemniczej Wangary, krainy zagubionej gdzieś w górskich lasach nad górnym biegiem Lohone (dopływu Niame). Wangara znaczy tyle, co Kraj Duchów - jej mieszkańcy, choć są ludźmi z krwi i kości, niezwykle rzadko ukazują się handlarzom przybywającym po złoto. Wiadomo tylko tyle, że należą do rasy czarnej, nosy mają przekłute długimi, kościanymi szpilami, zaś ich dolna warga jest rozciągnięta monstrualnym drewnianym krążkiem. Jak pisał Bajezyd: *Należy tylko współczuć tym biednym psom - jak myślę, owa rozciągnięta warga jest odsłonięta na działanie robactwa, a co za tym idzie, musi gnić i jątrzyć się, co z kolei prowadzi do niewyobrażalnego bólu.*

Kupcy, odbierający złoto od tubylców, oznajmiają o swym przybyciu sygnałami dymnymi z ognisk rozpalanych na umówionych miejscach, po czym zostawiają towary przeznaczone na wymianę (głównie sól, ale też broń żelazną i szklane świecidełka) i wycofują się poza zasięg wzroku - jednym z wymagań Wangarów jest, by nikt ich nie zobaczył (Bajezyd przypuszcza, że wstydzą się własnego wyglądu). W tym czasie przybywają tubylcy, oglądają towary i obok pozostawiają pewną ilość złota, po czym i oni znikają. Kupcy wracają i sprawdzają, czy zaproponowano im dość złota. Jeśli uznają jego ilość za wystarczającą, zabierają je i odjeżdżają, jeśli zaś nie - nie ruszają ani złota, ani towarów. Ponownie nadchodzą Wangarowie i albo zabierają złoto, obrażeni chciwością kupców, albo dokładają cennego metalu. W ten dziwny sposób zawiera się transakcje w Wangarze. Kilkakrotnie próbowano urządzać zasadzki na tubylców, by wydobyć z nich tajemnicę kopalń złota, ale po takich nieodpowiedzialnych wybrykach Wangarowie przestawali się pojawiać w punktach wymiany, co z kolei przynosiło kupcom wydatne straty.

Ludność: ok. 300 tys.
Miasta:

- Tombu - ok. 30 tys. ludzi; brak murów obronnych; nad miastem dominuje dwupiętrowy zamek królewski z wysokimi wieżycami na czterech rogach; uczelnia królewska, której jednak Almohadowie odmawiają miana uniwersytetu; siedemnaście suuków.
- Goa - ok. 20 tys. ludzi; brak murów obronnych; w zachodniej części miasta czworokątny zamek królewski z wieżycami, mniejszy od tombuańskiego; dwanaście suuków.

C. KAJA-MAGANAT GANA

U ujścia rzeki Niame, częściowo na terytoriach sawannowych, częściowo dżunglowych, leży znane od niedawna Fezańczykom państwo Gana, zwane też Krajem Króla Gepardów.

Podróżnicy opisują z jednej strony niesłychanie prymitywne warunki, w jakich mieszkają miejscowi czarni, z drugiej zaś rozwodzą się nad przekraczającą wyobrażenie potęgą tamtejszego króla, noszącego tytuł kaja-magana.

Pewien kupiec z Kairuanu, jeden z nielicznych, którym udało się bezpiecznie ominąć posterunki fezańskie, przywiózł zgoła nieprawdopodobną wieść - według jego szacunkowych obliczeń, ludność owego kraju wynosi około siedmiuset tysięcy mieszkańców, przy czym w samej delcie Niame ma żyć pół miliona ludzi! Według Bajezyda jest to liczba mało prawdopodobna, ale w pewien sposób świadcząca o dużej gęstości zaludnienia tamtych terenów.

Kaja-magan ma ponoć do dyspozycji dziesięciotysięczną gwardię, oprócz której na wezwanie stawia się nieprzebrane mrowie wojowników uzbrojonych w krótkie włócznie do walki wręcz i soczewkowate tarcze obciągnięte skórą nosorożca (jak pisze Bajezyd, nosorożec to wielkie, ciężkie zwierzę o grubej skórze i dwóch rogach wyrastających z... nosa. W tym miejscu chyba jednak sułtan się pomylił, owe rogi muszą wyrastać z czoła, a nie nosa). Gwardziści natomiast dobierani są spośród najroślejszych młodzieńców - włosy mają pofarbowane na biało, a zęby spiłowane w szpice. Ich rytualną bronią jest bardzo ostry bambusowy miecz o rozszerzonym na końcu ostrzu.

Władca Gany rezyduje w rozległej wiosce, złożonej z trzciniano-glinianych chat. Jego "pałac" nie odróżnia się od innych budowli niczym poza wielkością. Za salę audiencyjną służy plac przed pałacem - w trakcie oficjalnych spotkań kaja-magan siedzi na tronie z kości słoniowej, zaś jego strój stanowią płaszcz i pióropusz, składające się z piór ahakana (niezwykle rzadko występujący barwny ptak, spotykany jedynie w ostępach dżungli południowomagarabijskich). Tronu pilnuje sześć tresowanych gepardów, słuchających jedynie samego władcy. Każdy stający w obliczu majestatu króla ma obowiązek paść plackiem na ziemię i posypać głowę piaskiem. Czynią tak nawet kupcy almohadzcy - dla nich zysk liczy się znacznie bardziej niż zachowanie czczej dumy.

Ludność: ?
Stolica: wieś o nieznanej nazwie; ok. 2 tys. mieszkańców.

D. KANO

Ostatnim ze znanych państw jest Kano, położone daleko w głębi lądu, nad jeziorem o tej samej nazwie. Do czasów Bajezyda kupcy almohadzcy nie dotarli do tak odległych obszarów. Kontakt z owym królestwem utrzymują pośrednio przez Ganę i Sangę, stąd też wszelkie wieści na temat Kano są niesprawdzone i, jak przypuszcza Bajezyd, wyolbrzymione (jego mieszkańcami mają być ludzie posiadający dziesięć łokci wzrostu, zaś ich kobiety - przeciwnie: trzy łokcie; mają się żywić ciałami własnych dzieci, gdyż są nieśmiertelni i boją się utraty władzy na rzecz potomków; ma tam też istnieć bajeczne miasto, pobudowane z oddechu bogów, które każdego dnia przybiera inny kształt).

Dalej na południe zaczyna się Magarabija Południowa, kraina dżungli, moczarów i gór, do której dotarło niewielu almohadzkich śmiałków. Ci, którzy powrócili, przywieźli tak fantastyczne wieści, że nawet portowi bajarze im nie uwierzyli. Pewników jest tylko kilka: dżungla to ojczyzna setek czarnych ludów, wśród których wiele jest ludożerczych; największa ze znanych rzek zachodniego wybrzeża nosi nazwę Nogon; w co najmniej paru miejscach występują ruiny starodawnych budowli, wzniesionych z kolosalnej wielkości kamiennych głazów nie łączonych zaprawą murarską; w południowo-wschodniej części Południowej Magarabiji żyły (i może żyją nadal?) ludy białe - stamtąd właśnie pochodzili przodkowie

Aksumitów; z opowieści piratów oraz kupców Sawahilu można też wnioskować, że ostępy wilgotnych lasów zamieszkane są przez różne rasy nie-ludzkie, z których większość kryje się przed ludźmi, ale istnieją też szczepy zaciekle walczące z człowiekiem.

3. ANDALAYA

GATTOWIE

Północne skraje Andalayi zajmuje lud znany Almohadom głównie ze spotkań bitewnych. To Gattowie, wysocy, jasnowłosi wojownicy, zepchnięci z żyznych równin wyspy na jej odległe krańce. Jak mówią kroniki Tuhfatu, Gattowie tworzyli w przeszłości jedno potężne państwo (wsławiło się ono rozbiciem gaddaratu orkijskiego, istniejącego niegdyś na Archipelagu Południowo-Zachodnim), które jednak z czasem stoczyło się w otchłań wojny domowej. Jedna ze stron wezwała na pomoc kilku szejków almohadzkich, ci zaś wykorzystali sytuację i sami przejęli władzę. Po dziesięcioleciach ciężkich walk Gattowie zostali wypędzeni na północ, poza pasmo gór. Nadal posiadają króla, który rezyduje w Burgos, ale w rzeczywistości jego władza jest tylko nominalna - wojownicy skupiają się pod sztandarem władcy jedynie w przypadku inwazji któregoś z almohadzkich emiratów. W okresach pokoju o wszystkim decydują wiece rodowe, na których pierwszy głos mają wsławieni męstwem wojownicy. Gattowie sprzymierzeni są z miejscowymi krasnoludami, z którymi zawsze utrzymywali przyjazne stosunki.

Ludność: ok. 40 tys.
Stolica: Burgos - ok. 6 tys. ludzi; całe miasto obwiedzione potężnymi kamiennymi murami; wokół miasta, na wzgórzach, trzy stanice panujące nad drogami dojazdowymi; zamek króla niewielki, kamienny, silnie umocniony.

4. POZOSTAŁE TERENY

A. WYSPY ALEARY

Na północ od Andalayi znajduje się archipelag wysp zwanych Alearami. Niewiele o nich wiadomo, tyle tylko, że są zamieszkane przez jasnowłosy lud (nawet jego nazwa nie jest podawana w kronikach) spokrewniony z Gattami, a także przez rozumne stworzenia, jakich Almohadowie nigdy wcześniej nie spotkali, lupiglaa - z krótkiego opisu wynika, że może to być rasa podobna do doskonale nam znanych reptilionów. Więcej informacji na temat Wysp Alearskich nie ma, gdyż wszystkie wyprawy almohadzkie witane były chmurami strzał, nigdy też nie doszło do wymiany handlowej.

B. WYSPY MAHELA

Na zachód o Andalayi znajdują się Wyspy Mahela, których głównym portem jest Agadir. To siedlisko bractw pirackich, nieustannie gnębiących wybrzeża Magarabiji i Andalayi. Zdziwienie może budzić fakt, dlaczego państwa almohadzkie ograniczają się do utrzymywania floty obronnej, zamiast uderzyć na pirackie wyspy i raz na zawsze zlikwidować zagrożenie, ale odpowiedź jest prosta: otóż czterokrotnie podejmowano takie próby - dwa razy armady zostały zatopione przez gwałtowne, a niczym nie zapowiedziane sztormy, raz kilkutysięczny desant, już wysadzony na brzeg mahelski, został wytrzebiony przez dziwaczną zarazę, ostatnia zaś wyprawa w ogóle nie znalazła owych wysp, choć przecież miała je szczegółowo oznaczone na mapach. Dopiero później okazało się, że piraci

są sprzymierzeni z jakimś, nieznanym bliżej stowarzyszeniem magów, wolących praktykować swą sztukę w odosobnieniu, które znakomicie zapewniają im piraci. Rozbójnicy nie wtrącają się w sprawy czarowników i na odwrót.

C. RUCHOMA WYSPA

Krąży legenda, jednak zbyt często powtarzana, by mogła być tylko jeszcze jedną z morskich opowieści, o pewnej wyspie, pływającej po wodach znajdujących się na zachód od Magarabiji, stąd też zwie się ją Ruchomą lub Pływającą. Niejeden okręt natknął się na nią podczas rejsu ku krajom czarnych, jednak żaden nie przybił do jej brzegów - zadecydował o tym, oczywiście, strach zabobonnych marynarzy. Według świadków Ruchoma Wyspa ma być porośnięta niebieskim lasem, ponad którym górują gigantyczne budowle, przy których niedorostkami zdają się być grobowce sułtanów Chechu. Nie wiadomo ile w tym prawdy, a ile bujnej, żeglarskiej fantazji.

D. LĄDY PÓŁNOCNE

Istnieje jeszcze inna tajemnicza kraina, która na pewno nie jest marynarskim wymysłem. Almohadowie nazywają ją Lądami Północnymi - według mnie i mych szacownych kolegów-naukowców, opisane niżej krainy to część Archipelagu Wysp Pajęczych.

Na ich poszukiwanie wyruszyło wiele wypraw, lecz wróciły tylko dwie. Zasadniczym problemem w dotarciu do Lądów Północnych są tzw. Rowy - pasma spienionej wody uniemożliwiającej rejs. Jak twierdzą marynarze, zjawisko to wygląda jakby w pewnym miejscu urywało się dno morskie i w tę przepaść spadały kaskady wody, natomiast po drugiej stronie Rowu znów rozciąga się spokojna toń morza. Niejeden z almohadzkich naukowców głowił się nad tym problemem, ale jak dotąd nikt nie doszedł do zadowalającego wyjaśnienia (mówi się o wodzie rozrzedzonej gazem wydobywającym się z dna, o gigantycznych podmorskich progach, o wulkanach itd.).

Wiadomo, że istnieją co najmniej dwa przejścia pomiędzy kipielami Rowów - właśnie tamtędy przedostały się owe dwie udane wyprawy (jedna wyruszyła z Gassanu, druga z Baniry). Niestety, następne ekspedycje posłane ku oznaczonym miejscom nie napotkały owych bezpiecznych cieśnin. Stąd wzięło się pośród marynarzy przekonanie, że otwierają się one w różnych miejscach i o różnym czasie.

Wyprawa z Gassanu napotkała na swej drodze kilka małych, niezamieszkanych przez człowieka wysp, a potem wielki ląd porośnięty bujną roślinnością. On też nie wykazywał śladów zaludnienia. Natomiast druga ekspedycja opowiadała o ciągnących się w nieskończoność archipelagach, na których jakoby żyły olbrzymy, latające i ziejące ogniem potwory, a nawet... nagie, kuszące śpiewem kobiety. Wobec tak różnych sprawozdań naukowcy zaczęli powątpiewać, czy wyprawy owe w ogóle cokolwiek widziały i gdziekolwiek dotarły.

W swoim dziele Bajezyd podejmuje jeszcze dwa tematy: opisuje myślące rasy nie-ludzkie oraz obrót towarów pomiędzy państwami Archipelagu Południowo-Zachodniego. O ile pierwszą sprawą zajmiemy się znacznie później, o tyle drugą skrótowo przedstawimy teraz.

HANDEL I BOGACTWA NATURALNE

Świat Almohadów jest wzdłuż i wszerz pocięty szlakami handlowymi. Kupiectwo to namiętność Almohadów: jednocześnie zaspokaja przypisany im głód wiedzy i pragnienie szybkiego wzbogacenia się.

ZŁOTO

Oczywiście, towarem wywołujących najwięcej emocji jest złoto. Na wieść o odkryciu nowych złóż tego metalu Almohadowie ponoć dostają kociej gorączki i spieszą na miejsce z wywieszonym językiem, byle tylko ktoś inny ich nie wyprzedził. Wola bogów wszakże sprawiła, że na zamieszkiwanych przez nich terenach istnieje zaledwie kilka, i to niezbyt bogatych, złóż złota (prawie wyczerpane kopalnie Saaby oraz południowego Chechu w rejonie Abary). Dlatego też wszystkie państwa almohadzkie muszą importować ten towar. Najwydajniejsze złotodajne pola znajdują się w niedostępnej Wangarze, skąd, za pośrednictwem Sangajów, kruszec dostaje się drogą lądową do Fezu, Bilayi i Kairuanu. Drugim ośrodkiem wydobycia jest Aksum, którego głównym odbiorcą jest Chech. Mniejsze ilości żółtego metalu docierają z Gany i Kano oraz wypłukiwane są przy ujściach rzek południowo-wschodniej Magarabiji. Jeden jedyny raz w historii zdarzyło się, że cena złota drastycznie spadła na okres kilku lat. Spowodowane to było wizytą mansy sangajskiego, Mahusy, u sułtana kairuańskiego, a potem chechańskiego. W formie podarunków dla owych władców, ich notabli, dostojników świątynnych oraz ludności odwiedzanych państw, Mahusa przywiózł ponad pięćdziesiąt ton czystego złota! Normalnym widokiem podczas jego przemarszu było dziesięciu postępujących przodem gwardzistów, sypiących w tłum grudkami złota. Krach na rynku metali szlachetnych trwał kilka lat i doprowadził do ruiny wielu kupców oraz rzemieślników branży złotniczej (cena złota w Kairuanie i Chechu spadła niemal o jedną trzecią).

ŻELAZO i MIEDŹ

Z innych metali największe znaczenie w handlu międzynarodowym mają żelazo i miedź. W pokłady rudy żelaza bogate są góry północnej Almohadiji, Aksum, Wysp Ścieżki Południowej oraz Andalayi. Co do tej ostatniej wyspy, to większość górskich kopalń trzymają w ręku krasnoludy i to od nich, po zawyżonych cenach, zmuszeni są kupować ten metal mieszkańcy trzech emiratów andalajskich.
Miedź, używana do wyrobu ozdób i wyposażenia świątyń, występuje w Saabie, Aksum, zachodnim Kairuanie oraz na wyżynach ograniczających od wschodu i zachodu państwo Garamantów.

KARBUNKUŁY

Innym bogactwem królestwa Garamantów są karbunkuły, kamienie szlachetne o najczęściej czarnym zabarwieniu, uznawane w całym Maragistanie za kamienie magiczne, posiadające zarówno właściwości ochronne, jak też - oczywiście odpowiednio użyte - potrafiące zwielokratniać moc czarodziejską. Istnieje legenda, że gdzieś pośród pustyń garamanckich ukryta jest Czarna Góra w całości utworzona z karbunkułu i stanowiąca jego kopalnię. Odnalezienie jej było i jest jednym z największych marzeń wielu magów, jednak, jak dotąd, Garamantowie czujnie strzegą swego sekretu.

SÓL KAMIENNA

Jest bardzo poszukiwanym towarem. Wiele obszarów zadowala się odzyskiwaniem soli z wody morskiej lub też bazuje na miejscowych solankach, jednakże są rejony, gdzie sól jest na miarę złota. Akurat tak się składa, że największy eksporter złota, Wangara-Sanga, pozbawiony jest soli, natomiast bogate złoża soli kamiennej położone są nieco dalej na północ, na pustyni, wokół quasi-miasta Idżilmasa. Nie wyrosło ono przy oazie, nie ma zresztą

takowej w promieniu wielu stajań - podstawą istnienia osady jest sól. Wykuwa się ją w prostokątnych bryłach wprost spod płytkiej warstwy piasku, po czym ładuje na grzbiety zwierząt jucznych i posyła ku krajowi Sangajów, gdzie wymieniana jest na złoto. Idżilmasa opływa w ten sposób zarówno w złoto, jak i w sól, natomiast cierpi na brak wody. Tę z kolei musi transportować długim szlakiem z północnych źródeł. Idżilmasa jest miastem niezależnym, ale od jakiegoś czasu ostrzy sobie na nią zęby Kairuan, chcąc w ten sposób zmonopolizować handel z Sangą.
Także na wyspie Zanza występują bogate złoża soli kamiennej, która znajduje zbyt w państwach rejonu Morza Otoczonego i Północnej Magarabiji.

PRODUKTY ROLNE
Jednym z głównych towarów przewożonych morzem są płody ziemi, szczególnie zaś zboża, wina, oliwki, daktyle, owoce i warzywa. Przodującym producentem owych dóbr jest Chech, zaraz za nim plasują się emiraty Andalayi. Odbiorcami są regiony, którym natura poskąpiła żyznych ziem - Fez, Bilaya, państwa Tihamy, Hidżdżu i Sawahilu.

TOWARY EGZOTYCZNE
Eksporterami bogactw sawanny i dżungli (m.in. kłów, kości i skór zwierzęcych, wielobarwnych piór ptasich, egzotycznych zwierząt) są, naturalnie, państwa buforowe: Gana, Kano, Sanga i miasta Sawahilu. Stamtąd dochodzi też pewna ilość złotego piasku, ale jego eksport, w ogólnym rozrachunku, nie ma większego znaczenia. Z kolei nie-ludzkie plemiona kumitów są dostarczycielami droższych od złota Kwiatów Pustyni - krzemowych wytworów przyrody, przypominających kształtem kwiaty.

WYROBY LUKSUSOWE
Wyroby luksusowe wszelakiego rodzaju i różnej przydatności produkowane są we wszystkich rozwiniętych ośrodkach miejskich, jednak najsłynniejsze są andalajskie i saabejskie. Poza tym istnieje popyt na zdobioną broń z Hidżdżu i wymyślne nakrycia głowy z Fezu - wiele miast posiada jakąś specjalność w dziedzinie dogadzania gustom bogaczy.

NIEWOLNICY
Nie słabnie też nigdy zapotrzebowanie na niewolników. W cenie są przede wszystkim czarni, głównie zaś wysokorosłe plemiona sawanny. Nazywa się ich "dobrymi" niewolnikami, gdyż choć są leniwi, to zachowują się zazwyczaj spokojnie i nie wzniecają buntów, w przeciwieństwie do "złych" niewolników (Gattów i białych nomadów), którzy są krnąbrni i niejednemu właścicielowi poderżnęli gardło.
Dostarczycielami niewolników są Fez, Gana, Kano, Fasan, miasta Sawahilu, Hidżdżu, Saaba oraz piraci. Ci ostatni zapuszczają się najdalej wzdłuż wybrzeży Południowej Magarabiji i zwożą stamtąd czarnych o czasem tak niewiarygodnie dziwnym wyglądzie (niektóre plemiona stosują tatuaże, wbijają ozdoby w różne części ciała, celowo też zniekształcają kończyny lub głowę), że wystawia się ich za niebotyczne sumy na aukcjach dziwadeł. Łapanie niewolników to tak ogromny interes, że na przykład Garamantowie wysyłają na południe, poza Wyżynę Aira, silnie wyposażone wyprawy, które sprowadzają każdorazowo po kilkuset albo i więcej niewolników.

STRUKTURA SPOŁECZNA ALMOHADÓW

Almohadowie byli pierwotnie koczownikami, ale już wiele stuleci temu poczęły u nich zachodzić zmiany społeczno-polityczno-gospodarcze, które doprowadziły do takich zjawisk, jak rozwarstwienie społeczne, zmiana modelu gospodarczego czy polaryzacja warstw najbogatszych i najbiedniejszych. Najmniejsze zmiany zaszły wśród grup Almohadów, które nie zaprzestały dawnego trybu życia - koczowania, największe zaś objęły plemiona, które osiedliły się, zakładając państwa i miasta. Jest to proces całkowicie naturalny, obejmujący także zupełnie inne grupy ludnościowe, zamieszkujące pozostałe części Orchii. Struktura społeczna Almohadów przedstawiona zostanie jedynie w zarysie (tabela), by niżej zostać opisana na konkretnych przykładach. Tabela, dla ułatwienia, podzielona jest na dwie kolumny - jedna przedstawia koczowników, a druga mieszkańców ustabilizowanego państwa. Dodatkowo, aby tabela była bardziej przejrzysta, rozdzielone zostały te grupy poszczególnych warstw społecznych, które należą do różnych profesji i mają odmienne pochodzenie. Informacje na ten temat znajdziesz też w: Księga II, rozdz. Tworzenie bohatera i nowe profesje; Księga III, rozdz. Poruszanie się po świecie.

KOBIETY

Koczownicy

- zwykle bez praw

Mieszkańcy państw

- zwykle bez praw;
- prawa do samostanowienia oraz prawo do kształcenia posiadają na Andalayi.

MĘŻCZYŹNI

Koczownicy

- **Ogólnie**: chłopiec staje się mężczyzną, gdy weźmie udział w wyprawie wojennej lub upoluje dużego drapieżnika.
- **Niewolnicy**: wyłącznie jeńcy wojenni; zajmują się rolnictwem i czynnościami służebnymi.
- **Biedota**: brak; najuboższych wspomaga ród, aż staną na własne nogi; u plemion, które mają wspólną własność rodową, biedota nie występuje.
- **Wojownicy**: wszyscy wolno urodzeni członkowie społeczności; mogą być jednocześnie rzemieślnikami, kupcami lub poetami.
- **Rzemieślnicy**: występują tylko u plemion znajdującym się w stadium początkowego rozwarstwienia społecznego; u plemion o wspólnocie majątkowej, przedmioty użytkowe wytwarzane są w obrębie rodziny (wyjątek stanowią) kowale.

- **Kupcy**: wszyscy wolni Almohadowie mogą się zajmować handlem.
- **Poeci**: poeci i śpiewacy, którzy dzięki darowi śpiewu posiadają częściową władzę nad czarami. Są jednocześnie wojownikami.
- **Ulemowie**: kapłani, sprawujący funkcję czarowników rodowych lub plemiennych. Posiadają prestiż co najmniej równy naczelnikom plemiennym.
- **Arystokracja**: tylko w plemionach o zapoczątkowanym rozwarstwieniu społecznym; jest to warstwa płynna, wyróżniająca się nie tyle bogactwem, co prestiżem wojennym. Spośród niej wywodzą się obieralni naczelnicy plemienni.
- **Szejkowie**: naczelnicy plemienni, wybierani nie ze względu na pokrewieństwo z poprzednim naczelnikiem, ale dzięki okazanemu męstwu, prawości i płodności.

Mieszkańcy państw

- **Ogólnie**: brak określenia rodzaju męskiej inicjacji; mężczyzna, aby sprawować funkcje państwowe i polityczne, musi do 20 roku życia odbyć pielgrzymkę do Makoraby.
- **Niewolnicy**: jeńcy wojenni, z dostaw łowców niewolników oraz niewolnicy "za długi" (Almohadowie); zajmują się czynnościami służebnymi oraz uprawą roli.
- **Biedota**:
    - miejska: zwana ikraren (wrzód miasta), bez praw i wpływu na politykę; dzielnice biedy umieszczane są zwykle na obrzeżach miasta
    - wiejska: ludność spauperyzowana, bez praw, zajmująca się rolnictwem (niegodnym wolno urodzonego Almohada).
- **Rybacy**: albo ludność zależna, albo wolna, zajmująca się połowem ryb.
- **Żeglarze**: wolni ludzie; spauperyzowani Almohadowie lub tzw. poszukiwacze przygód.
- **Żołnierze**: zawodowi oraz straż miejska; wywodzą się ze wszystkich warstw społecznych.
- **Rzemieślnicy**: warstwa średnio zamożna;
- **Kupcy**: zwani ga'manna (złodzieje kieszeni); od średnio do bardzo zamożnych, nawet arystokracja zajmuje się handlem na wielką skalę. Za kupców uważani są też armatorzy (właściciele statków i linii handlowych) oraz posiadacze manufaktur, którzy własnymi środkami - lub z pomocą pośredników - rozprowadzają swe wyroby.
- **Uczeni i poeci**: pochodzą z warstw średnio i bardzo zamożnych. Poeci zatracili możliwość władania czarami, poświęcając siły zgłębianiu nauki. Uczeni i poeci zajmują się działalnością naukową i literacką oraz wykładają na uniwersytetach.
- **Znawcy prawa i ksiąg**: świeccy uczeni, wykładający na uniwersytetach prawo religijne.

- **Kadi**: kapłani i sędziowie prawa religijno-zwyczajowego; zajmują się też ściganiem i paleniem heretyków; wszyscy ważniejsi kadi tworzą Wielkie Zgromadzenie, które w sferze ustawodawczo-religijnej może narzucać swoje zdanie nawet sułtanom.
- **Arystokracja**: warstwa wielkich właścicieli ziemskich, najbogatszych kupców i posiadaczy największych stad zwierząt. Kultywują tradycje rodowe, odróżniające ich od reszty społeczeństwa.
- **Arystokracja administracyjna**: najwyżsi dostojnicy państwowi, wybierani i uposażani na czas sprawowania urzędu. Niektóre stanowiska: namiestnik (zarządca prowincji); wezyr (naczelnik zarządców prowincji, dawniej nazywany emirem); bagarej (wódz polowy); shagar (makorabski namiestnik Tazzu); bej (zarządca dzielnicy miasta); shachpur (szef straży miejskiej, podlegający lokalnemu bejowi); pisarz (urzędnik miejski o szerokich kompetencjach, np. dokonuje spisu ludności; pobiera podatki, kontroluje przepływ cudzoziemców).

Władcy państw:

- **Szejk** - tytuł świecki (bez znaczenia religijnego); władca małego państwa, które ukształtowało się na bazie jednego plemienia.
- **Emir** - tytuł świecki; władca średnio silnego państwa, które nie ma możliwości stanie się mocarstwem.
- **Malik** - tytuł święty (przodek dynastii wywodził się od boga); władca średnio silnego państwa.
- **Sułtan** - tytuł świecki; władca mocarstwa.
- **Tobba** - tytuł święty; władca Tobbanatu (Cesarstwa) Saaby, najstarszego z państw almohadzkich.

SPOTKANIA NA PUSTYNI I W MIEŚCIE:

Wśród koczowników

Zbliżasz się do miejsca postoju typowych nomadów, jednego z odłamów Hilalów z Jemamy na Almohadiji.

Wjeżdżając do obozu, od razu zostaniesz otoczony szczelnym kordonem wojowników. Nie chodzi im tylko o bezpieczeństwo obozu, nie są też jakoś szczególnie ciekawi Twojej osoby - po prostu mur utworzony z ich ciał jest symboliczną przeszkodą, mającą chronić tubylców przed twoimi czarami (każdego obcego koczownicy uważają za potencjalnego czarownika). Za wojownikami, tam gdzie ich miejsce, stoją kobiety. Wydają piskliwy, wibrujący krzyk, również mający znaczenie ochronne. Dzieci są troskliwie trzymane pod spódnicami albo w namiotach, aby nie dosięgło ich "złe oko" przybysza.

Jeśli chcesz okazać szacunek, zsiądź ze swego zwierzęcia jakieś pięćdziesiąt kroków od obozowiska i resztę drogi przebądź na piechotę. Z kolei jeśli w odpowiedzi oni będą chcieli Ci okazać szacunek, prawa ręka szejka, doświadczony wojownik i poeta w jednej osobie, Mejmun Cztery Słowa, wyjdzie pieszo na twoje spotkanie. Stojąc w odległości kilku kroków uniesie puste dłonie, wnętrzem w twoją stronę, na znak pokoju. Odpowiedz tym samym, po

czym życz Mejmunowi oraz jego krewnym, aby ich stada nigdy nie zaznały chorej trawy. Mejmun powinien odpowiedzieć Ci takimi samymi życzeniami. Potem zaprosi Cię do obozu.

Przejdziesz pomiędzy szeregami wojowników i znajdziesz się przed podcieniem namiotu szejka. Jest nim Sikuri Szybki (choć przydomek ten może dziwić ze względu na wygląd jego osoby) - szejk powita Cię na siedząco: tak nakazuje zwyczaj, a poza tym Sikuri miałby kłopoty z podniesieniem do pionu swych prawie dwustu kilogramów wagi. Otyłość ta nie wpływa na fakt, że nomadowie nadal widzą w nim dawnego rzutkiego wodza - ma wielki spryt i doświadczenie, nadal też świetnie rzuca nożami, z którymi nigdy się nie rozstaje.

Szejk zaproponuje Ci, abyś usiadł naprzeciwko niego, poczęstuje mlekiem i suszonymi owocami maczanymi w roztopionym cukrze. To rytualny poczęstunek. Jeśli go nie przyjmiesz, lepiej byś od razu opuścił obóz. Teraz nadchodzi właściwa pora na wręczenie wodzowi podarków dla niego, jego rodziny, dla ulema oraz jakiegoś wojownika, którego wskaże sam Sikuri. Wódz podziękuje Ci skinieniem głowy, a prezenty od razu odłoży na bok. Nie martw się takim obrotem sprawy - zwyczaj zabrania oglądania darów przy ofiarodawcy. Możesz być pewien, że szejk rzuci się na nie wieczorem, gdy tylko opuścisz jego namiot.

Potem nastąpi rozmowa o stadach - wykaż cierpliwość i słuchaj, jak szejk będzie Ci opowiadał o zwierzętach. Przerwanie takiego monologu świadczy o złym wychowaniu. Dopiero po jedzeniu, które podają żony szejka, możecie przejść do właściwej rozmowy. Wtedy u boku Sikuri zasiądzie poeta Mejmun, ulem Hisam (lepiej się go strzeż - ten starzec nie lubi obcych) i najstarszy syn wodza, Rosteh - jedyny z potomków Sikuriego, który zabił wroga, a więc może być zaliczany do grona mężczyzn. Jeśli szejk jest w dobrym humorze, a Ty, jak dotąd, zachowywałeś się bez zarzutu, przy jednej z podpór podcienia (ale zawsze za plecami szejka), usiądzie ulubiona żona wodza, Nama, młoda kobieta, od stóp do głów okryta ciemnym ubraniem. Spod okrycia wystają tylko czubki palców, zaś twarz nie jest zbyt dobrze widoczna - szczegóły zasłania koronka czarnej zasłonki na twarz. Pojawienie się kobiety jest znakiem, że przybysz może się zacząć czuć bezpiecznie.

Wieczorem Mejmun wskaże Ci namiot, który możesz zająć - w obrębie obozowiska zawsze jest jeden namiot wolny, specjalnie przeznaczony dla gości. Przed jego wejściem zajmie miejsce uzbrojony wojownik, należący do zaufanych ludzi wodza. Nie musisz się obawiać, że pilnuje Ciebie, byś nie sprawiał kłopotów; to tylko straż honorowa - możesz bez przeszkód poruszać się po obozie. Jeśli o zmroku rozejrzysz się po okolicy, dostrzeżesz kilku uzbrojonych wojowników, eskortujących paru młodych chłopców, też przy broni, którzy poganiają stado zwierząt. Wszyscy właśnie wracają z pastwiska, by zwierzęta spędziły noc pod czujnym okiem straży. Owi chłopcy cały dzień zajmowali się stadem, zaś wojownicy przybyli po nich przed wieczorem, aby ich eskortować, ale wcale nie pomagać - żaden dorosły wojownik nie zniży się do poganiania bydła!

Również o zmroku zobaczysz kolumnę kobiet, podążających ku studni. Wrócą stamtąd niedługo, niosąc ciężkie bukłaki z wodą, która posłuży do przygotowania posiłku i wieczornych ablucji.

Późnym wieczorem, szejk może zaszczycić Cię wizytą (lub zaprosi do siebie). Przygotowany na tę okazję posiłek będzie suto zakrapiany alkoholem ze sfermentowanego mleka. Nie pij go jednak za dużo, bo następnego ranka całe obozowisko budzi się wraz z pierwszym promieniem słońca, zaś jakakolwiek oznaka kaca będzie odebrana przez gospodarzy jako dyshonor...

Przez cały okres przebywania wśród koczowników nie próbuj rozmawiać z ich kobietami, ani tym bardziej z nimi flirtować. Żadna niewiasta nie odpowie na Twe zaczepki, a Ty sam narazisz się na gniew krewnych kobiety, co może się skończyć nawet walką na śmierć i życie. Po prostu skórka niewarta wyprawki...

Przy pożegnaniu szejk powinien wręczyć Ci podarki, które jego zdaniem (choć niekoniecznie Twoim) dorównują wartością prezentom, jakie sam dostał. Zaoferuje Ci też zbrojną eskortę lub przewodnika, który odprowadzi Cię aż na kraniec ziem kontrolowanych przez Hilalów. Przyjmij tę propozycję.

Mejmun Cztery Słowa

Człowiek, mężczyzna, 34 lata.

Od siedmiu lat sprawuje honorową funkcję plemiennego poety, którą przejął po swym zmarłym nauczycielu. Przydomek zdobył dzięki umiejętności tworzenia zgrabnych wierszy satyrycznych, składających się z czterech słów. Jego talent znany i uznawany jest szeroko poza granicami plemienia.

Mejmun ceniony jest też jako doskonały wojownik, zwycięzca wielu międzyplemiennych zawodów. Powstało już wiele wierszy, wychwalających zarówno jego talent poetycki, jak i wojenny. Mówi się jednak, że autorem części z nich jest... on sam. Może być w tym trochę prawdy, gdyż przy wielu zaletach, Mejmun odznacza się brakiem skromności...

Jest wysoki i szczupły, nie ma na nim ani grama tłuszczu, a niemal całe jego ciało to zwoje mięśni. Przyciąga wzrok kobiet przystojną, ogorzałą twarzą i pięknymi czarnymi oczami. Według jednego z wierszy (czy aby nie autorstwa samego Mejmuna?) poeta ten jest ideałem męskiej urody.

Charakter: Chaotyczny Neutralny;

ŻYW 120 **SF** 135 **ZR** 95 **SZ** 80 **INT** 105 **MD** 90 **UM** 35 **CH** 90 **PR** 110 **WI** 20 **ZW** 3
ODPORNOŚCI: 1-35; 2-45; 3-35; 4-45; 5-40; 6-55; 7-60; 8-55; 9-65; 10-35;
BROŃ 1: miecz zakrzywiony; bgł. 90; TR 115; opóź.4; SKUT.173 tn; OB + 18; SP B; AT 1;
BROŃ 2: kordelas; bgł 80; TR 105; opóź. 2; SKUT.103 kł; OB +8; AT 2;
ZBROJA: skóra; OGR. -, -; OB bl./dal. + +17/+17; WYP 15/35/40

Sikuri Szybki

Człowiek, mężczyzna, 51 lat.

Szejk plemienia od dziewiętnastu lat, kiedy to w pojedynku pokonał poprzedniego wodza, który próbował siłą odebrać mu szczególnie ciekawy łup wojenny. Niegdyś uznawany za jednego z najlepszych szermierzy, wszedłby zapewne do legend, gdyby nie nadmierna skłonność do tłustych potraw. Roztył się, a wraz z chudym ciałem zniknęła też szansa na nowe wyczyny wojenne. Nadal jednak kieruje plemieniem, gdyż jego sprytowi i mądrości wodzowskiej żaden młody wilk nie śmie przeciwstawić swojej waleczności. Każdy wie, że wyzwanie na pojedynek tak grubego człowieka skończyłoby się pohańbieniem wyzywającego w oczach plemienia. Z dawnych umiejętności Sikuri zachował jedynie doskonałą celność w rzutach nożami, których zawsze ma kilkanaście przy sobie.

Ubiera się w nadzwyczaj drogie materie, choć unika jaskrawych kolorów. Lubi też stroić się w kamienie półszlachetne, szczególnie czerwone, jak almandyny. Wyłysiałą czaszkę skrywa pod niezwykle grubymi zawojami, które zwykle ozdabia złotymi broszami.

Charakter: Neutralny Neutralny;

ŻYW 130 **SF** 120 **ZR** 45 **SZ** 35 **INT** 145 **MD** 160 **UM** 55 **CH** 135 **PR** 45 **WI** 40 **ZW** 3
ODPORNOŚCI: 1-60; 2-55; 3-65; 4-55; 5-60; 6-45; 7-55; 8-35; 9-40; 10-40;
BROŃ: nóż; bgł 120; TR 136; opóź. 1; SKUT. (80 kł); OB + 0; AT 4;
ZBROJA: brak (ubranie); OGR. -, -; OB bl./dal. + 4/+4; WYP 10/10/10

Hisam

Człowiek, mężczyzna, 63 lata.

Od trzydziestu lat ulem plemienia. Bardzo sprytny, a jednocześnie wierny Sikuriemu, którego już nieraz wsparł dobrą radą. Ceniony wśród mędrców okolicznych plemion, przez pewien czas przewodniczył nawet spotkaniom ulemów całej Jemamy. Wrogo nastawiony do przybyszów. Postawa ta zmienia się w neutralną dopiero wtedy, gdy przy pomocy czarów wyczuje, iż obcy nie zamierzają czynić szkody jego ludziom.

Nie przestrasz się jego wyglądu, gdyż jest to zasuszony starzec o skórze spalonej na heban i tak opiętej na kościach, że wygląda, jakby miała zaraz pęknąć. Do tego spod zawoju spływają długie, siwo-żółte włosy, nadające jego twarzy wygląd czaszki wyschniętego trupa.

Charakter: Neutralny Neutralny;

ŻYW 80 **SF** 70 **ZR** 60 **SZ** 55 **INT** 155 **MD** 170 **UM** 80 **CH** 120 **PR** 30 **WI** 60 **ZW** 6
ODPORNOŚCI: 1-70; 2-65; 3-70; 4-75; 5-55; 6-45; 7-45; 8-50; 9-55; 10-65;
BROŃ: sztylet; bgł 75; TR 88; opóź. 1; SKUT.77 kł; OB + 10; AT 4;
ZBROJA: ubranie zwykłe + magiczny turban; OGR. -, -; OB bl./dal. + 35/+35; WYP 10/10/10

Rosteh

Człowiek, mężczyzna, 17 lat.

Najstarszy syn Sikuriego i jego pierwszej żony, Raminy. Został przyjęty do grona wojowników zaledwie miesiąc temu, gdy podczas przypadkowej utarczki z rabusiami pustynnymi (nie należącymi do żadnego plemienia) zabił wroga. Ma dość nieprzyjemny charakter - jest władczy i pyszny, zachowuje się tak, jakby miał dziedziczyć władzę po ojcu. Ale chyba się przeliczy, bo większość wojowników i ulem jest za tym, by rządy po śmierci Sikuriego przekazać Mejmunowi. Rosteh kocha się w Namie, żonie swego ojca, zaś ta wyraźnie daje młodzieńcowi do zrozumienia, że też o nim myśli.

Jest niewysoki, widać też po nim pierwsze oznaki skłonności do tycia, odziedziczonej po ojcu. Jego włosy są rzadkie i - co jest rzadkością u Almohadów - dość jasne. Cierpi na jakąś przypadłość, która co jakiś czas unieruchamia mu prawe ramię.

Charakter: Neutralny Zły;

ŻYW 140 **SF** 110 **ZR** 55 **SZ** 70 **INT** 80 **MD** 60 **UM** 30 **CH** 65 **PR** 70 **WI** 25 **ZW** 1
ODPORNOŚCI: 1-35; 2-30; 3-25; 4-40; 5-40; 6-50; 7-55; 8-55; 9-50; 10-45;

BROŃ 1: miecz zakrzywiony; bgł 80; TR 97; opóź. 4; SKUT. 157 tn.; OB + 18; AT 1;
BROŃ 2: łuk refleksyjny typowy; bgł 70; TR 87; opóź. 5; SKUT. (55 kł.); OB +0; AT 1;
ZBROJA: pikowana + tarcza wiklinowa mała; OGR.1/2, 1/2; OB bl./dal. +39/+24; WYP 45/110/90

Nama

Człowiek, kobieta, 16 lat.

Najmłodsza żona Sikuriego. Ponoć jest piękna i zgrabna. Jak dotąd, rozpychając się łokciami, zdołała sobie wywalczyć jedno z ważniejszych miejsc w haremie szejka. Jednocześnie dobrze wie, że jego dni dobiegają końca, toteż stara się uwieść Rosteha, gdyż ma nadzieję zostać jego pierwszą żoną gdy już obejmie on rządy. Nie liczy się wcale z sytuacją, że to nie Rosteh zostanie szejkiem. A nawet gdyby byli jacyś lepsi kandydaci, to Nama poznała w haremie wystarczająco wiele sposobów pozbywania się wrogów, by skutecznie wesprzeć Rosteha.

Od czasu ślubu nikt (oczywiście, za wyjątkiem męża i kobiet z haremu) nie widział jej bez zasłony na twarzy, ale jako dziewczyna była bardzo piękna, nic więc dziwnego, że zwróciła uwagę Sikuriego. Jak przypuszczają ludzie, a najbardziej liczy na to Rosteh, jej uroda rozkwitła jeszcze bardziej

Charakter: Praworządny Zły;

ŻYW 90 **SF** 60 **ZR** 90 **SZ** 85 **INT** 95 **MD** 80 **UM** 35 **CH** 50 **PR** 125 **WI** 40 **ZW** 4
ODPORNOŚCI: 1-5 - 40; 6-35; 7-45; 8-30; 9-35; 10-40;
ZBROJA: brak (ubranie); OGR. -, -; OB bl./dal. +15/+15; WYP 10/10/10

Wśród Mieszkańców Domów

Jesteś zmęczony i zakurzony, piasek zgrzyta Ci w zębach. Oto przebyłeś pustynię i wreszcie stanąłeś u bram miasta; nie byle jakiego miasta, bo chechańskiej Abary! Marzysz o wodzie do picia, o wodzie do mycia, o wielkich wodospadach wody... Wybacz, aż tyle nie dostaniesz, ale jeśli masz trochę srebrnych monet, najbliższe parę dni możesz spędzić w pokoju karczemnym, siedząc w balii wypełnionej wodą.

Ale, jak na razie, musisz minąć strażników bramnych, Jazida i jego pomocnika, którzy są bardzo znudzeni. Mają już dość przepuszczania miejscowych zawszonych chłopów, więc na wędrowców takich jak Ty zwracają baczniejszą uwagę. Jeśli będą przyjaźnie nastawieni do obcych, skończy się na wyciągnięciu ręki po miedziaka, może się jednak zdarzyć, że zechcą się zabawić Twoim kosztem. Wtedy przetrzymają Cię nawet i pół dnia pod bramą, aż wreszcie znudzą się tą zabawą i pozwolą wkroczyć do miasta.

Zapewne pierwsze kroki skierujesz, po drodze z ledwością przeciskając się w ulicznym tłumie, ku publicznej fontannie z sadzawką, jakich przynajmniej kilka posiada każde większe almohadzkie miasto. Obmyjesz twarz, wypijesz kilka łyków zaśmieconej i brudnej wody, która jednakże wyda Ci się najsmaczniejszym napojem, jaki kiedykolwiek miałeś w ustach.

Jeśli zatrzymałeś się przy fontannie położonej niedaleko bramy, napotkasz tam zapewne stado wydrwigroszy i naciągaczy, żyjących z naiwnych podróżników. Zwykli oni proponować przybyszom nocleg, przyjemności ciała i ducha oraz różne inne usługi. Jednak nie bądź głupi i nie korzystaj z ich ofert - w najlepszym razie w owej "karczmie" zostaniesz odarty z mienia i pobity, w najgorszym - jutro wypłyniesz z nurtem rzeki. Stosunkowo najmniej

nieprzyjemności Cię spotka, jeśli zadzierzgniesz kontakt z kręcącym się wokół sadzawki Sinem, polecającym usługi silnych mężczyzn wątpliwej konduity. Z jego strony nic Ci nie grozi, możesz się spodziewać kłopotów dopiero wtedy, gdy nie będziesz chciał zapłacić poleconym przez niego osiłkom za zleconą robotę. Ale chyba aż tak głupi nie jesteś (a jeśli już, to bądź tak samo silny i waleczny, jak głupi...).

Zakładam, że masz trochę gotówki (albo dysponujesz przedmiotami, które można łatwo zamienić na brzęczącą monetę), bo w innym wypadku raczej byś rozbił namiot poza murami, gdzie nocleg nic nie kosztuje. Co więcej, powinieneś, mieć dość gotówki, by wynająć pokój w karczmie położonej w średniozamożnej dzielnicy, gdzie poziom usług jest dość wysoki, zaś ceny umiarkowanie czyszczą kieszeń. Drogę do takiej knajpy wskaże Ci każdy miejscowy, a jeśli kilku zaczepionych przechodniów okaże się pochodzić spoza miasta, zawsze możesz zapytać o to pewnego wałęsającego się dzieciaka, Hamdana. Daj mu za to drobną monetę, a być może zdobędziesz w nim wiernego przewodnika i pomocnika. Może Ci trochę działać na nerwy swą natarczywością, ale uwierz - on zna każdą dziurę w tym mieście i potrafi odnaleźć nawet najbardziej zapyziałego żebraka, ukrywającego się w piwnicach opuszczonej dzielnicy. Skorzystaj z jego pomocy, bo może się przydać.

W końcu dobrniesz do karczmy "Pod Zielonym Wielbłądem". Jest to spory budynek z czerwono tynkowanej cegły, którego wejście zostało ozdobione malunkiem wielkiego zielonego wielbłąda - według miejscowych wierzeń jest to znak szczęśliwej podróży.

Kiedy tylko zawołasz, pojawi się chłopiec stajenny, albo sam właściciel oberży, Hassan, który powita Cię uniżenie, ale nie omieszka zlustrować Twego stroju oraz wyposażenia wierzchowca. Zwierzę zostanie odprowadzone do stajni, która znajduje się na tyłach budynku, za małym dziedzińcem. Nie musisz sam zdejmować siodła i juków, tym zajmie się służba. Możesz być spokojny - nie przetrząsną ich, jako że Hassan nie toleruje złodziejstwa we własnej karczmie.

Gospodarz usadzi Cię przy stojącym na uboczu stole, zaledwie czteroosobowym, zarezerwowanym dla obcych - miejscowi stali bywalcy (dobrze opłacani pracownicy kupców i rzemieślników) siadają zawsze przy stołach większych, gdzie zajadają się potrawami z całkiem niezłej kuchni Hassana, opijają niewyszukanej jakości wińskiem i grają w gry, które przybyszowi mogą wydawać się nudne lub głupie. Albo bardzo ciekawe - zależy co Cię interesuje. Dostaniesz do jedzenia niemal wszystko, czego sobie zażyczysz (zdobycie składników niektórych dań może trochę potrwać, ale czego się nie robi dla klienta?), oprócz dań z psa i konia - w rodzie Hassana nie jadło się tych zwierząt, i on też nie zamierza pod własnym dachem karmić wielbicieli psiny i koniny. Jeśli zdecydujesz się zatrzymać przy sobie Hamdana, Hassan nie pozwoli oberwańcowi usiąść przy Twoim stole - postawi mu miskę z jedzeniem gdzieś blisko drzwi, gdzie są najgorsze miejsca. Także nie wynajmie mu łóżka, a wejść do wynajętego przez Ciebie pokoju pozwoli tylko na Twe usilne żądanie. Chłopak może spać na podłodze.

Pokój jest przyzwoity, stoi tam łóżko, mały stół, lampka olejna i kufer na Twoje rzeczy. Wszystko jest czyste, nie ma robactwa.

Na tym kończy się zakres usług oferowanych przez oberżę Hassana. Jeśli masz ochotę zabawić się wieczorem, spytaj karczmarza o godny plecenia lokal. Zapewne skieruje Cię do niedaleko położonego "Piaskowego Wiru". To lokal o podobnej skali cen co oberża Hassana, jednak oferujący nieco inny rodzaj rozrywki.

Budynek "Wiru" ukryty jest w krętych uliczkach pogranicza dzielnicy średniozamożnej z kwartałem biedoty, gdzie jest nieco mniej bezpiecznie, za to żaden szanowany kupiec nie będzie się skarżył na nocne hałasy. Masz do wyboru wiele potraw oraz różne rodzaje alkoholu, ale najważniejszą nowością jest fakt, że obsługują tam kobiety! Wprawdzie mają zasłonięte twarze i nie dojrzysz ani trochę golizny, jednak i tak jest to przyjemna odmiana. Owe karczmarki pozostają też na Twe usługi, jeśli przyjdzie Ci ochota wynająć na chwilę jeden z pokojów umieszczonych na piętrze. Ta przyjemność jest już jednak znacznie droższa od sutej wieczerzy czy dzbana dobrego wina.

Sala główna "Wiru" jest zakończona podwyższeniem, gdzie urzęduje paru grajków, którzy niemrawo brzdąkają na instrumentach. Muzyka ożywia się tylko dwa razy w czasie wieczora, kiedy to na scenę wkracza gwiazda lokalu, Dżasmina. W jej wykonaniu możesz ujrzeć niezapomniany taniec brzucha (Dżasmina jest jedyną kobietą w "Wirze", która nosi tylko przezroczyste szarawary, metalowy napierśnik i muślinową zasłonę twarzy), ponoć jeden z ciekawszych tańców tego typu w całym Chechu. Uwaga: Dżasmina nie należy do kobiet smukłych ani szczupłych, ale przecież z płaskim brzuchem nie ma mówić o prawdziwym tańcu brzucha!

W czasie dnia możesz bez żadnych przeszkód poruszać się po niemal całym mieście (oczywiście nie masz wstępu do pałacu namiestnika miasta). Jeśli nie będziesz wyczyniał brewerii, żaden patrol straży nie powinien zwrócić na Ciebie uwagi. Zachowuj się jak inni przybysze - pozwiedzaj, kup coś, zjedz obiad na mieście, wstąp do paru ciekawych miejsc (suuki, świątynie, najstarsza część miasta zamieszkana przez najbogatszych kupców). Może Cię to zmęczyć, ale jeśli zamierzasz spędzić w Abarze jakiś czas, warto byś poznał koloryt miasta. Jeśli musisz zagłębić się w dzielnice biedy, poproś Hamdana, by był Twoim przewodnikiem, ale nawet z nim nie zapuszczaj się tam po zmroku, chyba że jesteś z kimś umówiony na spotkanie.

Być może masz coś do załatwienia w meetcie lub też chcesz się czegoś dowiedzieć od miejscowych kapłanów. Najlepiej, byś się skierował do starej i niedużej świątyni, zwanej Pustynną Pieczęcią. Dysponuje ona najstarszymi i najdokładniejszymi zapiskami dotyczącymi historii miasta, okolicy, handlu, ruchów koczowniczych plemion itd. Oczywiście, nie zostaną one udostępnione Ci tak od razu. Najpierw musisz oczarować rozmową kadiego Murmada, miłego staruszka, który jest zawsze chciwy wieści ze świata i opowieści o cudach pustyni. Zaspokojenie jego ciekawości to najprostszy sposób wydostania z zasobów świątynnych interesujących Cię informacji. Pamiętaj jednak, że nie dowiesz się niczego o magii i czarownikach - najdelikatniejsza próba poruszenia takiego tematu spowoduje wydalenie Cię z terenu meetty.

Wątpliwe jest, byś miał jakąś sprawę do miejscowego namiestnika, Raszida Dostuma; zresztą aby do niego dotrzeć, trzeba przebyć całą drabinę pośredników. Część z nich możesz ominąć, zwracając się bezpośrednio do Abdullaha Zagalla, beja dzielnicy średniozamożnej, w której się zatrzymałeś. O polecenie Ciebie jego uwadze poproś właściciela "Zielonego Wielbłąda". Do posłuchania powinno dojść po jakichś dwóch dniach. W czasie spotkań z każdym z dostojników bądź pokorny, nigdy nie patrz im wyzywająco w oczy i mów półgłosem. Jeśli będziesz hardy, może to być Twój ostatni błąd. Bej Abdullah jest człowiekiem rozsądnym i o otwartym umyśle, więc powinieneś załatwić z nim sprawę, z jaką przybyłeś. Musisz tylko przekonać urzędnika, że jest na tyle ważna, by okazała się godna zajmowanego czasu.

Tyle na początek powinieneś wiedzieć o mieście, do którego wkraczasz. Pamiętaj, że kwestia, czy przeżyjesz w nim jeden dzień więcej, zależy tylko od Twej zręczności i mądrości. Powodzenia w zdobywaniu mrocznych zaułków i... zakwefionych kobiet!

Jazid

Człowiek, mężczyzna, 32 lata.

Strażnik Bramy Zachodniej; zwykle pilnuje jej ze swoim bratankiem, Hikmetem, któremu przed dwoma laty załatwił pracę w straży miejskiej. Znany jest pośród znajomych jako Brudas, bo jest nim naprawdę. Nie ma też zbyt przyjemnego charakteru, dlatego każdy kontakt z nim może się zakończyć kłopotami.

Jest wysoki, ale wydaje się niższy, gdyż jest nabity tłuszczem i bardzo szeroki w barach. Zwykle nosi starą i poplamioną pikowaną zbroję z naszytymi blaszkami, zaś na głowie wyciągnięty z jakiegoś śmietnika poobijany hełm, od którego ktoś kiedyś oderwał metalowy czub na kitę.

Charakter: Praworządny Zły;

ŻYW 145 **SF** 140 **ZR** 45 **SZ** 50 **INT** 70 **MD** 50 **UM** 25 **CH** 55 **PR** 40 **WI** 20 **ZW** 3
ODPORNOŚCI: 1-45; 2-40; 3-45; 4-50; 5-55; 6-60; 7-65; 8-60; 9-65; 10-45;
BROŃ 1: miecz półtoraręczny długi; bgł. 70; TR 88; opóź. 5; SKUT. 125 tn.; OB + +25; AT 1;
BROŃ 2: krótka włócznia; bgł. 75; TR 93; opóź. 3; SKUT. 115 kł.; OB + +16; AT 2;
ZBROJA: pikowana; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. +24/+24; WYP 45/110/90

Sin

Człowiek, mężczyzna, 37 lat.

Pośrednik w różnych nielegalnych przedsięwzięciach, specjalizuje się w braniu zleceń na pobicia, morderstwa, kradzieże itd. Zna wielu abarskich osiłków, zabijaków i złodziei, jest więc cennym kontaktem, jednak jeśli sam zaczniesz go szukać, aby uzyskać kontakt z jakimś ciemnym typkiem, Sin może nabrać podejrzeń, że może jesteś ze straży albo, co gorsza, z konkurencji.

Sin jest mały, chudy i wygląda jak wymizerowany żebraczyna. Nie ubiera się dostatnio, aby nie zwracać na siebie uwagi, ale tak naprawdę stać by go było na drogie ubrania i dom w średniozamożnej dzielnicy. Jeśli go szukasz, poznasz Sina od razu po szczurzej twarzy i oku pokrytym bielmem.

Charakter: Chaotyczny Zły;

ŻYW 100 **SF** 70 **ZR** 110 **SZ** 90 **INT** 110 **MD** 100 **UM** 30 **CH** 50 **PR** 50 **WI** 30 **ZW** 3
ODPORNOŚCI: 1-35; 2-45; 3-55; 4-45; 5-60; 6-50; 7-45; 8-50; 9-35; 10-45;
BROŃ: sztylet; bgł. 90; TR 108; opóź. 1; SKUT. 77 kł.; OB + 10; AT 3;
ZBROJA: brak (ubranie); OGR. -, -; OB bl./dal. +16/+16; WYP 10/10/10

Hamdan

Człowiek, mężczyzna, 10 lat.

Dziecko ulicy, nie zna swojej matki ani ojca, włóczy się po zaułkach i bazarach, żebrząc, kradnąc i czasem, pracując dorywczo. Świetnie zna miasto, choć dzielnice zamożniejsze w nieco mniejszym stopniu niż biedniejsze. Zna też, przynajmniej ze słyszenia, ważniejsze

persony z przestępczego światka. Jeśli zdobędzie się jego zaufanie, będzie wiernym przyjacielem.

Jest chudy i obszarpany, ale umyty i w nowym ubraniu będzie wyglądał całkiem normalnie, jak każde inne dziecko. Jest bardzo wesoły, uśmiecha się nawet wtedy, gdy los go nie głaszcze.

Charakter: Chaotyczny Dobry;

ŻYW 55 **SF** 50 **ZR** 75 **SZ** 80 **INT** 80 **MD** 45 **UM** - **CH** 20 **PR** 50 **WI** - **ZW** -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 30; 6-10 - 40;
ZBROJA: brak (ubranie); OGR. -, -; OB bl./dal. +10/+10; WYP 10/10/10

Hassan

Człowiek, mężczyzna, 40 lat.

Właściciel karczmy z noclegiem "Pod Zielonym Wielbłądem". Pobudował ją jego ojciec, ale dopiero za czasów Hassana lokal stał się znany i często odwiedzany przez lepiej zarabiających przedstawicieli warstwy pracującej. Hassan szanowany jest za swą uczciwość w interesach i życiu prywatnym oraz za poszanowanie prawa i zwyczajów. Każdy gość może czuć się bezpieczny w jego lokalu. Hassan zatrudnia dwóch ochroniarzy, sprzątacza, kucharza i chłopca stajennego - wszyscy mają przykazane pomagać gościom we wszelkich potrzebach.

Hassan nie jest przesadnie miłym człowiekiem, ale też nie można go posądzić o grubiaństwo. Wszystkich, których zakwalifikuje w kategorii "uczciwy i z groszem", są traktowani z szacunkiem. Ale tak samo byłby traktowany bardzo bogaty pan; zdaje się, że Hassan ma ograniczoną ilość miłych gestów i słów - i rozdziela je rzadko, każdemu po równo. Nie jest też zbyt pociągający w obejściu: mały, łysy i gruby, na gębie pryszczaty. Na pierwszy rzut oka nie wzbudza zaufania, na drugi rzut oka też nie. Ale, jako się rzekło, jest uczciwy.

Charakter: Praworządny Neutralny;

ŻYW 130 **SF** 150 **ZR** 45 **SZ** 35 **INT** 100 **MD** 95 **UM** - **CH** 80 **PR** 40 **WI** 45 **ZW** 5
ODPORNOŚCI: 1-55; 2-55; 3-60; 4-65; 5-60; 6-70; 7-75; 8-75; 9-70; 10-80;
BROŃ 1: szabla almohadzka; bgł 80; TR 99; opóź. 4; SKUT. 14 tn.; OB +16; AT 2;
ZBROJA: brak (ubranie); OGR. -, -; OB bl./dal. + 8/+8; WYP 10/10/10

Dżasmina

Człowiek, kobieta, 32 lata.

Gwiazda tańca brzucha w lokalu "Pustynny Wir". Przez całe dzieciństwo uczyła się tego zawodu (a przy okazji umiejętnie była tuczona, by nabrać odpowiedniej figury) w najlepszej szkole tańca - w stolicy państwa. Tak naprawdę poza tańcem brzucha Dżasmina nic innego nie potrafi, a że jak dotąd nie odłożyła nic z kroci, które zarabia, czeka ją raczej ciężka starość - za parę lat dzisiejsza gwiazda tańca będzie musiała zacząć żebrać.

Niewiele poza tym wiadomo o życiu Dżasminy. Podobno jest kochanką któregoś z najwyższych dostojników miejskich, podobno ma szerokie kontakty w najwyższych sferach, podobno jej imię jest z szacunkiem wymawiane przez wpływowych ludzi...

Co zatem jest prawdą: czy Dżasmina skończy jako żebraczka, czy też należy do wpływowej i bogatej warstwy rządzącej? Sam znajdź rozwiązanie tej zagadki.

Charakter: Chaotyczny Neutralny;

ŻYW 110 **SF** 90 **ZR** 55 **SZ** 45 **INT** 130 **MD** 90 **UM** - **CH** 90 **PR** 80 **WI** 50 **ZW** 4
ODPORNOŚCI: 1-5 - 45; 6-10 - 50;
ZBROJA: brak (ubranie); OGR. -, -; OB bl./dal. +9/+9; WYP 10/10/10

Murmad

Człowiek, mężczyzna, 54 lata.

Kadi świątyni Pustynnej Pieczęci (nazywanej tak ponoć z tego powodu, że gdzieś w murach meetty znajduje się odpowiedź na wiele tajemnic, między innymi legendarna pustynna pieczęć, która ma posiadać moc zmiany pustyni w zielone stepy). Uznawany jest za najmądrzejszego i najbardziej szanowanego kadiego Abary. Sprawuje osobistą pieczę nad ogromnym księgozbiorem świątynnym, który ma zawierać nawet przedalmohadzkie źródła, ale nikt nie wie o jakie teksty może chodzić, bo przecież przed Almohadami żyli tu tylko prymitywni rolnicy nie znający pisma...

Zdanie Murmada jest szanowane nie tylko w Abarze, ale liczą się z nim także kadi i dostojnicy z pozostałych ziem chechu. Bez jego obecności nie odbywa się żaden zjazd mędrców ani teologów.

Murmad jest bardzo dobroduszny i sympatyczny, a pozytywne wrażenie potęguje jeszcze jego wygląd - jest niski, drobny, ma rumianą cerę i zadbane paznokcie. Wpada jednak w gniew, gdy rozmowa schodzi na czary i magów.

Charakter: Praworządny Dobry;

ŻYW 120 **SF** 120 **ZR** 60 **SZ** 70 **INT** 140 **MD** 195 **UM** 80 **CH** 150 **PR** 105 **WI** 70 **ZW** 10
ODPORNOŚCI: 1-85; 2-95; 3-90; 4-80; 5-85; 6-50; 7-45; 8-55; 9-60; 10-65;
BROŃ: laska; bgł. 95; TR 113; opóź. 3; SKUT. 60 ob.; OB +26; AT 2;
ZBROJA: magiczne ubranie; OGR. -, -; OB bl./dal. +45/+45; WYP 100/100/100

Raszid Dostum

Człowiek, mężczyzna, 41 lat.

To typowy przedstawiciel almohadzkiej warstwy rządzącej - gruby, leniwy, niezbyt rozgarnięty, za to o olbrzymich koneksjach i powiązaniach, dzięki którym został namiestnikiem drugiego co do wielkości miasta Chechu. Każdy, kto z nim rozmawia, powinien się strzec, gdyż Raszid - choć niezbyt rozgarnięty - jest sprytny, okrutny i mściwy, a to prawdziwie wybuchowa mieszanka.

Od lat zażywa mało ruchu, dlatego roztył się niepomiernie i wygląda teraz niczym prosię obwieszone tonami błyskotek. Stanowczo nie należy do najpiękniejszych przedstawicieli swojej rasy...

Charakter: Chaotyczny Zły;

ŻYW 130 **SF** 100 **ZR** 35 **SZ** 30 **INT** 65 **MD** 60 **UM** - **CH** 110 **PR** 30 **WI** 25 **ZW** 4
ODPORNOŚCI: 1-35; 2-45; 3-50; 4-55; 5-55; 6-45; 7-55; 8-50; 9-35; 10-45;
ZBROJA: brak (ubranie); OGR. -, -; OB bl./dal. +9/+9; WYP 10/10/10

Abdullah Zagall

Człowiek, mężczyzna, 35 lat.

Bej, czyli zarządca dzielnicy średniozamożnej. Nie pochodzi z arystokracji, dlatego też stanowisko beja jest najwyższym, jakie Abdullah może osiągnąć. Jest całkowitym przeciwieństwem Dostuma: inteligentny, rzutki, dumny, ale w granicach rozsądku, szybki w decyzjach i w działaniu. Jest też uczciwy, ale też w granicach rozsądku. Dzięki umiejętnej polityce lawirowania między wielkimi tego świata, posiada naprawdę silną pozycję w mieście, choć teoretycznie bejowie najbogatszych dzielnic powinni go przewyższać autorytetem i władzą. Jeśli masz jakąś naprawdę ciekawą propozycję lub sprawę, skontaktuj się z Abdullahem i przedstaw ją bez owijania w bawełnę. On lubi szczerość. Jeśli go zainteresujesz, zyskasz potężnego opiekuna.

Abdullah wygląda jak typowy koczownik, choć jego ród od pokoleń żyje w mieście: jest wysoki, szczupły, żylasty, ma ciemną karnację skóry. Uwagę rozmówcy zwracają jego wielkie, ciemnoniebieskie oczy, nie pasujące do spalonej słońcem skóry.

Charakter: Neutralny Neutralny;

ŻYW 145 **SF** 140 **ZR** 70 **SZ** 85 **INT** 120 **MD** 110 **UM** 40 **CH** 125 **PR** 105 **WI** 35 **ZW** 4
ODPORNOŚCI: 1-60; 2-65; 3-45; 4-55; 5-60; 6-65; 7-55; 8-50; 9-55; 10-65;
BROŃ 1: szabla szeroka (magiczna); bgł 120; TR 161; opóź. 5; SKUT. 215 tn; OB + 36; AT 2;
BROŃ 2: kordelas; bgł 95; TR 116; opóź. 2; SKUT. 95 kł.; OB +8; AT 2;
ZBROJA: lamelkowa (magiczna); OGR. -, 1/2; OB bl./dal. +52/+52; WYP 110/155/100

BOGOWIE ALMOHADÓW

Almohadowie wierzą w ogromną liczbę bogów, przy czym tak naprawdę jedynie kult siedmiu z nich jest rozpowszechniony na całym obszarze ekumeny almohadzkiej. Inni bogowie są patronami lokalnymi czy też plemiennymi - ich imiona są szanowane przez inne plemiona, ale nie składa się im czci poza rodzinnymi terenami. Osobną zupełnie kwestią jest wiara wielu plemion koczowniczych w uosobioną siłę sprawczą Pustyni (zajmiemy się tym po omówieniu bogów).

Przyjmuje się, że wszystkich bogów jest trzystu sześćdziesięciu, bo tyleż ich posągów stoi w największej ze świątyń Makoraby. Wprawdzie od tysiącleci tamtejszy ośrodek świątynny uznawany był za centrum kultu almohadzkiego i cel największych pielgrzymek, jednak zwykle ustawiano tam tylko posągi siedmiu najwyższych bogów oraz bogów patronujących najbliższej okolicy - Hidżdżowi. Dopiero jakieś dwieście pięćdziesiąt lat temu wielki podróżnik, którego potem uznano za męża świętego i opatrznościowego, Amr Ibn Luhajj, przemierzył wszystkie krainy zamieszkane przez Almohadów i zebrał miejscowe wizerunki pomniejszych bogów, zawiózł je do Makoraby i ustawił u boku wielkiej siódemki. Tak powstała Świątynia Trzystu Sześćdziesięciu Bogów, dziś najświętsze miejsce na archipelagu. Można tam ujrzeć boskie podobizny ze złota, srebra, stopów metali, drewna, gliny, kości oraz różnokolorowych kamieni. Niektórzy bogowie nie posiadają wizerunku ludzkiego - zamiast niego, starodawnym zwyczajem prymitywnych Almohadów, niektóre plemiona czciły swych patronów pod postacią wielokątnych kamiennych słupów, jedynie z wyrzeźbionymi na nich

symbolami bóstwa. Tak więc Świątynia ta przypomina jednocześnie ogromne muzeum, w którym zwiedzający porusza się pośród setek posągów ustawionych w szpalery. Jedyną grupą bogów, którą czasem przedstawia się wspólnie w jednym zbiorowym wizerunku, jest tzw. Triada Bogiń (Alilat, Az-Uzza i Manat).

Innymi, obok Świątyni Trzystu Sześćdziesięciu Bogów, świętościami Makoraby są Obelisk i Studnia Zem. Co do Obelisku, to sami Almohadowie twierdzą, że ten ogromny, biały kamień o kształcie szpicy utkwił w ziemi, gdy ich przodkowie przybyli na świętą ziemię Makoraby i wznieśli miasto. Opowiadają, że przyniosły go wtedy duchy, podlegające bogowi Ilmukahowi, aby oznaczał środek świata i wyznaczał swym trwaniem jego kres: świat zaleje woda, gdy Obelisk się zawali. Od tamtego czasu jest obiektem pielgrzymek i, choć nie składa mu się ofiar jak prawdziwym bogom, to jednak wierzy się w jego uzdrawiające właściwości. Natomiast Studnia Zem to bezdenna otchłań, ponad którą zbudowano daszek i ocembrowanie, aby nic nieczystego nie mogło zabrudzić świętej wody. Studnia Zem to także najważniejsze miejsce składania ofiar bogini Alilat, pierwowzór innych poświęconych jej studni, zwanych Ghabghab.

Cały almohadzki panteon boski nosi nazwę ASNAM, takim samym terminem obejmuje się też siódemkę najwyższych bóstw. Od słowa Asnam pochodzą dwa dalsze określenia: "Sanam" oznacza każdy posąg wykonany z metalu lub drewna, a "Wasan" to z kolei posąg kamienny. Pierwotne, zapewne magiczne, znaczenie tych nazw zatonęło w pomroce dziejów; niektórzy mędrcy almohadzcy przypuszczają, że były to słowa rozpoczynające zaklęcia, za pomocą których bądź przyzywało się bogów, bądź tworzyło ich wizerunki.

Kultem bogów zajmują się kadi, jednocześnie kapłani i sędziowie (patrz też wyżej rozdz. Struktura społeczna Almohadów i rozdz. Prawa i kary oraz Księga III rozdz. Miasto). Nie tworzą oni odrębnych stowarzyszeń, przyporządkowanych danemu bogu - odprawiają modły i przyjmują ofiary w imieniu każdego z almohadzkich patronów. Oczywiście, poszczególni bogowie posiadają własne święta i obrzędy (opisane poniżej), wszystkie jednak są celebrowane przez tych samych kadich. Najwyższą instancją kadich jest Wielkie Zgromadzenie, na którego posiedzenia zjeżdżają najbardziej doświadczeni kadi ze wszystkich krajów almohadzkich. Obradują nad kwestiami teologicznymi i prawodawczymi (gdyż prawo almohadzkie opiera się na zasadach religijnych). Decyzje Wielkiego Zgromadzenia są nie do podważenia nawet przez sułtanów.

GŁÓWNI BOGOWIE

ILMUKAH (Głośny)

Sfera wpływów: uważa się, że stworzył świat z ognia (stąd pojęcie, posłusznego Ilmukahowi, Ognia Tworzącego). Po dziele kreacji odszedł na księżyc, oddając pełnię władzy Hubalowi i Triadzie Bogiń. Obok Makoraby ustawił Obelisk, aby ludzie wiedzieli, kiedy skończy się ich świat (Obelisk upadnie tuż przed zalaniem świata przez ocean). Jest bogiem księżyca, deszczu i burzy, mężem bogini Zat Himjam oraz ojcem Hubala i Alilat.

Symbol: księżyc; piorun.

Rasy: ludzie (głównie Almohadowie, ale też wyznawcy pochodzący z innych nacji).

Charakter: każdy dobry lub neutralny.

Profesje: każda.

Wymagana ofiara: stele (kolumny) wotywne z kamienia, głównie alabastru.

Kapłani i miejsca kultu:

- kapłani: każdy kadi
- wygląd posągu: słup Ognia Tworzącego, wyrzeźbionego w białym alabastrze. Posąg stoi we wnętrzu meetty
- święta: pod koniec każdego miesiąca księżycowego urządzane są wspólne święta na cześć Ilmukaha i Zat Himjam. Nie mają one zbyt hucznego charakteru - wynika to z faktu, że Ilmukah "odszedł" i mniej się zajmuje ludźmi niż jego potomkowie, zatem bezsensowne jest składanie mu przesadnych hołdów. Modły rozpoczyna się w momencie wzejścia księżyca, a kończy godzinę później. W tym czasie zostają złożone ofiary, ludzie modlą się o pomyślność, zaś posągi obu bóstw niesione są w procesji wokół rozpalonego na dziedzińcu świątynnym ognia, symbolizującego Ogień Tworzący.

Specjalne moce wyznawców: jako, że wyznawcy Ilmukaha nie mogą parać się magią, moce te przypadają jedynie kadim (zastrzeżenie to dotyczy, oczywiście, wyznawców i kadich wszystkich innych bogów).

Moce kadich:

1. Umiejętność oddychania pod wodą przez dowolnie długi czas.
2. +20 pkt. do odporności numer 9.

ZAT HIMJAM (Darząca Blaskiem)

Sfera wpływów: bogini księżyca, a raczej światła księżycowego, którym oświetla ziemię w czasie nocy. To dzięki jej światłu możliwe jest odliczanie czasu, zaś samą Zat Himjam uważa się za twórczynię prastarego almohadzkiego kalendarza księżycowego. Żona Ilmukaha, matka Hubala i Alilat.

Symbol: księżyc; srebrna rózga (wyobrażenie promienia światła księżycowego).

Rasy: jak w przypadku Ilmukaha.

Charakter: każdy dobry lub neutralny.

Profesje: każda, przy czym Zat Himjam jest otoczona szczególną czcią kobiet.

Wymagana ofiara: stele (kolumny) wotywne z białego kamienia lub obitego srebrem drewna.

Kapłani i miejsca kultu:

- kapłani: jak w przypadku Ilmukaha
- wygląd posągu: wykonany ze srebra lub drewna obitego srebrną blachą. Przedstawia kobietę w średnim wieku z półokrągłymi rogami na głowie, pomiędzy którymi umieszczona jest srebrna tarcza (rogi symbolizują księżyc w nowiu, tarcza zaś - w pełni)

- święta: jak w przypadku Ilmukaha, z tą różnicą, że posągu Zat Himjam nie wynosi się ze świątyni, gdy księżyc pozostaje za chmurami.

Specjalne moce wyznawców: patrz zastrzeżenie przy Ilmukahu.

Moce kadich:

1. Jeśli znajduje się w smudze księżycowego światła, jego **MD**, **UM**, **WI** i **ZW** są wyższe o 10 pkt.

2. Widzenie w ciemnościach jak w normalnym świetle dziennym.

HUBAL (Wysoki Pan)

Sfera wpływów: najwyższy z bogów, którzy opiekują się Almohadami po odejściu Ilmukaha. Bóg przyrody, jej cyklicznego odradzania się oraz płodności. Uznawany też za pierwszego kowala i złotnika - podczas doświadczeń z płynnym złotem miał stracić prawą rękę. Syn Ilmukaha i Zat Himjam, brat i mąż Alilat, ojciec Az-Uzzy, Manat i Dżaddy. Wiele plemiennych tradycji uznaje go za ojca miejscowych bóstw.

Symbol: łodyga roślinna w formie fallusa.

Rasy: jak w przypadku Ilmukaha.

Charakter: każdy nie-chaotyczny.

Profesje: każda.

Wymagana ofiara: płody rolne i zwierzęce.

Kapłani i miejsca kultu:

- kapłani: jak w przypadku Ilmukaha

- wygląd posągu: ludzka postać bez prawej ręki, wykonywana z czerwonego kamienia. Często (m.in. w Makorabie) w miejsce straconej kończyny wstawia się rękę wykonaną ze złota lub drewna pokrytego złotą blachą

- święta:

    1. posąg Hubala wynosi się na poczesne miejsce w czasie wszystkich świąt na cześć innych bogów, przy czym w takich przypadkach składa mu się tylko symboliczne ofiary.

    2. Święte Dni Poczęcia - jest to dwudniowe święto, przypadające na początek pory wegetacyjnej (w klimatach pustynnym i półpustynnym rok dzieli się na porę suchą i wegetacyjną), kiedy to na skutek okresowych deszczów zaczyna się pojawiać pierwsza roślinność. Wtedy we wszystkich świątyniach dochodzi do wyniesienia posągu Hubala, obsypania go kwiatami i rytualnego wykąpania w potokach życiodajnej wody. Potem urządza się (na koszt danej społeczności lub państwa) dwudniową ucztę, która zazwyczaj przeradza się w orgię. Mogą w niej uczestniczyć tylko wolno urodzeni Almohadowie, zaś ich partnerkami są kobiety, które dobrowolnie przybyły na ten czas do świątyni, by "służyć

bogu". Dzieci poczęte w czasie tego święta nie są uznawane za nieślubne i to właśnie spośród nich wywodzi się spora część kadich.

3. Święta Zasiewów, Święta Plonów - pierwszego dnia zasiewów i ostatniego dnia zbierania plonów urządzane są na polach skromne uroczystości na cześć Hubala, ograniczone do modlitwy i złożenia symbolicznej ilości ziaren siewnych i plonów .

4. Święta Narodzin - podczas narodzin każdego wolnego Almohada składa się w świątyni dary wotywne w intencji przychodzącego na świat dziecięcia, po czym kadi wznosi modły za jego powodzenie.

- inne: pod jego patronatem pozostają niektóre świątynne wyrocznie - przyszłe losy przepowiada się z lotu siedmiu wystrzeliwanych po kolei strzał.

Specjalne moce wyznawców: patrz zastrzeżenie przy Ilmukahu.

Moce kadich:

1. Moc obdarzania płodnością ludzi, zwierząt i roślin (zależnie od interpretacji MG są to bogatsze zbiory, dorodniejsze zwierzęta, silniejsze, urodziwsze dzieci itp.).

2. Raz dziennie (wymagany udany rzut przeciwko **WI**) może uczynić zdatną do spożycia porcję zgniłej, zepsutej, wysuszonej żywności, ew. oczyścić litr zatęchłej wody lub innego płynu, ew. oczyścić żywność lub napój z trucizny (jeśli wie jaka to trucizna). Dokładna interpretacja wykorzystania tej mocy zależy od MG.

ALILAT (Bogini)

Sfera wpływów: bogini słońca, ale jednocześnie pani otchłani, do której idą dusze zmarłych. Uznawana też za boginię jasnej strony wojny (tzw. wojny sprawiedliwej). Najwyższa z Triady Bogiń, córka Ilmukaha i Zat Himjam, siostra i żona Hubala; matka Az-Uzzy, Manat i Dżaddy oraz (wg plemiennych tradycji) wielu innych bóstw, stąd często nazywa się ją Matką Bogów.

Symbol: tarcza słoneczna; obcięta głowa (symbol wojny, a jednocześnie słońca).

Rasy: jak w przypadku Ilmukaha.

Charakter: każdy dobry i neutralny.

Profesje: każda.

Wymagana ofiara: złoto, srebro, biżuteria - wrzuca się je do specjalnych ofiarnych studni zwanych Ghabghab, a umieszczonych w samej świątyni lub jej najbliższym sąsiedztwie. Najważniejszą i najstarszą z owych studni jest Studnia Zem w Makorabie.

Kapłani i miejsca kultu:

- kapłani: jak w wypadku Ilmukaha

- wygląd posągu: biała czworoboczna skała lub posąg kobiety w zbroi, z włócznią, tarczą i w hełmie

- święta:

1. Święto Zimnej Prośby - święto o tej dziwnej nazwie urządzane jest w samym środku pory suchej, kiedy to na stepach i półpustyniach do cna wysycha roślinność i znikają rzeki okresowe. Do studni Ghabghab wrzuca się ofiary, po czym wznosi się wielogodzinne modły do bogini, by powstrzymała swe zabójcze promienie, by nie zabierała ludziom resztek wody, by choć na chwilę ustąpiła miejsca bogu Dżaddzie (władcy deszczu).

2. Obrzęd Za Ducha - podczas pogrzebu wznosi się modły do bogini, by w swej ciemnej krainie dała wieczny pokój zmarłemu.

3. Obrzęd Za Ocalenie - Modły Za Ocalenie wznosi się do bogini w chwilach zagrożenia ze strony wroga. Mogą trwać całymi dniami, a nawet tygodniami, jeśli np. oblężenie miasta przeciąga się tak długo. W takich przypadkach do studni Ghabghab wrzuca się też obcięte głowy wrogów.

Specjalne moce wyznawców: patrz zastrzeżenie przy Ilmukahu.

Moce kadich:

1. Jego dotyk ma moc podpalania różnych obiektów z drewna, papieru, słomy i skóry, a nawet ciał wrogów (w walce wymagane jest udane Trafienie, zadaje 25 ran/ rundę, ugaszenie ognia zajmuje 1k5 rund). Moc tę można stosować jedynie w imieniu bogini - dla obrony ważnych miejsc kultu, współwyznawców itp.

2. Martwiaki nie atakują kadiego, jeśli nie jest wobec nich agresywny (nie działa przeciwko nim).

AZ-UZZA (Wściekła)

Sfera wpływów: bogini ciemnej strony wojny (czyli tzw. wojny niesprawiedliwej). Należy do Triady Bogiń. Córka Hubala i Alilat, siostra Manat i Dżaddy.

Symbol: Gwiazda Poranna; drewniana gołębica (symbol zdradliwej przysięgi); święte drzewo - akacja.

Rasy: jak w przypadku Ilmukaha.

Charakter: każdy nie-praworządny.

Profesje: każda, a szczególnie związana z wojną.

Wymagana ofiara: krew czarnych zwierząt, ale przede wszystkim ludzi, jeńców wojennych.

Kapłani i miejsca kultu:

- kapłani: jak w przypadku Ilmukaha
- wygląd posągu: czarnoskóra kobieta z rozwichrzonymi włosami, długimi pazurami i zębami. Piersi ma obnażone - na nie wylewa się krew ofiar
-
- święta:

1. Święto Szału Wojennego. Ma ono dwie fazy: pierwsza następuje podczas przygotowań do wyprawy wojennej - wtedy składa się ofiary z czarnych zwierząt, zaś wybrani wojownicy tworzą koło i tańczą Taniec Przywołania Ducha Bojowego. Po powrocie ze zwycięskiej wyprawy urządzana jest szaleńcza uczta, podczas której zabija się piątą część zdobytych jeńców, zaś wojownicy tańczą Taniec Triumfu. Jeńców pozbawia się życia poprzez przebicie kołkiem z akacjowego drewna, po czym rozrywa się ich na strzępy.

Specjalne moce wyznawców: zastrzeżenie jak przy Ilmukahu.

Moce kadich:

- +10 pkt. do wszystkich testów w trakcie konfrontacji (walka, rzucanie czarów) z istotami o praworządnym charakterze.
- Krew poświęconych ofiar ma dla nich własności lecznicze (wysmarowawszy całe ciało krwią ofiarną odleczają 50 obrażeń/dobę).

MANAT (Los)

Sfera wpływów: bogini przeznaczenia i sprawiedliwości. Należy do Triady Bogiń. Córka Hubala i Alilat, siostra Az-Uzzy i Dżaddy (i równocześnie żona tego ostatniego).

Symbol: dwa miecze - Michzam (Sprawiedliwy) i Rasub (Szybki) - symbole sprawiedliwości.

Rasy: jak w przypadku Ilmukaha.

Charakter: każdy oprócz chaotycznych i złych.

Profesje: każda związana z powyższymi charakterami.

Wymagana ofiara: mięso i krew białych zwierząt.

Kapłani i miejsca kultu:

- kapłani: jak w przypadku Ilmukaha
- wygląd posągu: czarny czworoboczny kamień lub posąg nagiej kobiety, dzierżącej dwa skrzyżowane miecze
- święta:
    1. Święto Wierności - jest to rocznica pierwszej niebiańskiej przysięgi, kiedy to bogowie obiecali Hubalowi wierność - symbolizuje wszystkie ziemskie przysięgi. Obchodzone jest skromnie, bez udziału dużej liczby wiernych.
    2. Podczas składania przysięgi lub zawierania traktatów na najwyższego świadka, wzywa się boginię Manat, która ma swymi mieczami dosięgnąć krzywoprzysiężcę
- inne: poświęcone jej są niektóre świątynne wyrocznie - wróży się tam, rzucając kilkanaście glinianych kulek do odpowiedniego systemu dołków.

Specjalne moce wyznawców: patrz zastrzeżenie przy Ilmukahu.

Moce kadich:

- Jeśli wypowie krótką modlitwę (wymagany rzut przeciwko **WI**), pod jego spojrzeniem krzywoprzysiężca zostaje sparaliżowany lub może mówić tylko prawdę. Moc ta działa przez 1 godz./50 **WI** kadiego.
- Może udzielić specjalnego błogosławieństwa walczącym o słuszną sprawę, dzięki czemu otrzymują oni w trakcie najbliższej takiej walki +10 pkt. premii do wszystkich wykonywanych testów. To specjalne błogosławieństwo może być wykorzystane tylko raz w miesiącu.

DŻADDA (Mokry)

Sfera wpływów: bóg wody, rzek, studni. Pod imieniem GAD znany jako bóg szczęścia. Czczony szczególnie przez koczowników, znacznie mniej wyznawców posiada wśród Almohadów osiadłych.

Symbol: byk (symbol szczęścia); złote płacidło (pierwotnie używane przez Almohadów, potem wyparte przez monety) w kształcie rozpostartej skóry byka.

Rasy: jak w przypadku Ilmukaha + patrz punkt 1.

Charakter: każdy dobry i neutralny.

Profesje: każda związana z wymienionymi charakterami.

Wymagana ofiara: krew i mięso białych byków.

Kapłani i miejsca kultu:

- kapłani: jak w przypadku Ilmukaha
- wygląd posągu: brodaty mężczyzna trzymający dzban (lub bukłak) z wodą. Posąg zrobiony jest z pozłacanego kamienia
- święta:
    1. Święto Prośby - pod koniec okresu wegetacji urządza się święto (szczególnie hucznie obchodzone przez koczowników), podczas którego błaga się Dżaddę, by jak najdłużej pozostał na ziemi, przynosząc deszcze, a jeśli już odejdzie, to by zadbał o obfitość wody w rzekach i studniach. Bywa, że święto to zostaje powtórzone, gdy opóźnia się nadejście pory wegetacji.
- Przy szczególnie ważnych postanowieniach życiowych lub transakcjach handlowych, Almohad składa w zaciszu domowym ofiarę bogu, by ten przysporzył mu szczęścia w trakcie planowanego przedsięwzięcia.

Specjalne moce wyznawców: patrz zastrzeżenie przy Ilmukahu.

Moce kadich:

- Każda pobłogosławiona przez nich transakcja przynosi zysk dwukrotnie większy od oczekiwanego.

- Nawet na najgorętszej pustyni zawsze znajdzie trochę życiodajnej wody (zgubiony bukłak, ukryte pod głazem zagłębienie z wodą). Niestety, zazwyczaj płynu jest tak niewiele, że z trudem wystarcza na utrzymanie przy życiu jednej osoby.

Tablica genealogiczna bogów

Ilmukah Zat Himjam
Hubal Alilat
Az-Uzza Manat Dżadda

PUSTYNIA

Jak już wspomnieliśmy, wiele plemion nomadów wierzy w Pustynię jako taką, czyli uważa ją za siłę zdolną rządzić życiem zarówno pojedynczego człowieka, jak i plemienia. Według tych wierzeń moc Pustyni nie przenika poza jej zasięg, ale pośród piasków jest nieograniczona - nawet najwyżsi bogowie muszą się na tych terenach podporządkowywać woli Pustyni. Nie istnieją żadne określone święta na cześć Pustyni, zaś za ofiary ku jej czci uważa się wszystkie osoby oraz bydło, które zginęły na jej piaskach. W zamian Pustynia daje swoim dzieciom zdolność rozpoznawania szlaków, umiejętność odnajdywania miejsc zasobnych w wodę, daje też schronienie przed najeźdźcami przychodzącymi spoza pustyni.

Czasem Pustynia wyobrażana jest jako mężczyzna w czarnym ubraniu, który przychodzi znikąd, siada przy ognisku i prosi o poczęstunek. Jeśli zostanie godnie podjęty, może się odwdzięczyć spełnieniem tzw. Pustynnego Życzenia, czyli prośby wypowiedzianej nie konkretnie do Pustyni, ale będącej spontanicznym uzewnętrznieniem marzeń człowieka. Poszczególne plemiona różnie nazywają Pustynię w owej czarno odzianej postaci, jednak każde z owych imion ma formę męską, czyli znaczy tyle, co "Ten Pustyń".

WOJNA I WOJOWNIK

Od najdawniejszych czasów wojna była codziennym towarzyszem życia Almo-hadów - życie na pustyni wymagało walk nie tylko z wrogimi sąsiadami, ale też z rabusiami pustyni, dzikimi bestiami i potworami. Dlatego też koczownicy wykształcili sposoby walki charakterystyczne dla nich (jak też i dla innych maragistańsich nomadów), a zupełnie odmienne od metod wojennych ludów osiadłych. W taki sam tradycyjny sposób nadal walczą Mieszkańcy Namiotów, natomiast Mieszkańcy Domów, co jest zrozumiałe, zarzucili go, dostosowując się do metod walki bardziej statycznych i opartych nie na pospolitym ruszeniu, a na armii stałej.

WOJNA U KOCZOWNIKÓW

Cała idea życia koczownika zasadza się na możliwości jak najszybszego prze-mieszczania się z miejsca na miejsce. Ta sama zasada tyczy się sposobu walki. Ważne jest, aby niespodziewanie zaatakować, a potem równie szybko się wycofać przy jak najmniejszych stra-tach własnych. Kluczem do zrozumienia metody walki nomadów jest poznanie ich uzbrojenia.

Uzbrojenie i broń

Nomadowie są wojownikami walczącymi z grzbietu wierzchowców, bowiem żołnierz pieszy nie ma na pustyni racji bytu.

Koczownicy - zarówno niegdyś, jak i dzisiaj - w większości nie noszą ciężkie-go rynsztunku, bowiem na pustyni mogliby "ugotować się" w metalowym pancerzu. Ciężka zbroja uniemożliwiałby im błyskawiczne przemieszczanie się ku wrogowi i z powrotem. Jedy-nie szejkowie i sławni wojownicy pozwalają sobie na krótkie zbroje łuskowe i cięższe hełmy (zazwyczaj oba te elementy zdobione są złoceniami i srebrzeniami, czasem też wykładane pół-szlachetnymi, a nawet szlachetnymi kamieniami), ale używają ich tylko na specjalne okazje i święta. Jedynymi w pełni metalowymi elementami zbroi, stosowanymi przez koczowników na co dzień, są lekkie hełmy (przeważają dwa typy: wysokie, stożkowe z czubem oraz niskie, garnczkowe z kitą oraz osłonami policzkowymi) oraz, czasem, w pełni żelazne tarcze.

Owe tarcze - bez różnicy, czy są metalowe, skórzane, czy też skórzano-metalowe - zawsze zachowują jeden kształt: są koliste i mają niewielkie rozmiary (średnica sięga najwyżej jednego pura - łokcia, patrz miary i wagi w Dodatku 1), zaś na środku zwykle umieszczone jest półokrągłe lub ostre umbo. Tarcza taka przeznaczona jest do osłony w trak-cie walki bezpośredniej, umożliwia też skuteczną walkę z konia, gdyż - przytwierdzona ima-czami do ramienia - pozostawia obie ręce wolne.

Koczownicy używają zbroi, ale nie metalowych; zrobione są one na kształt kur-tek z kilku warstw materiału, pikowanych na luźno (patrz Uzbrojenie: zbroja pikowana), dzięki czemu stają się prawie tak wytrzymałe na ciosy szabel jak zbroje metalowe.

Podstawową bronią koczowników są łuk, szabla lub miecz oraz długa włócznia przeznaczona do walki z wierzchowca.

Łuk ma budowę prostą, zrobiony jest z giętkiego ale mocnego drewna marga-nowca, zaś cięciwę wykonuje się z włosia zwierzęcego. Noszony jest wraz ze strzałami w skó-rzanym sajdaku przy pasie lub przy siodle.

Szable są tradycyjną bronią koczowników; w różnych rejonach świata almo-hadzkiego powstały różne typy tej broni, ale ogólnie można wyróżnić dwa: lekko wygięte sza-ble o wąskiej głowni (patrz Uzbrojenie: szabla almohadzka) oraz ostro wygięte szable o sze-rokiej głowni (patrz Uzbrojenie: szabla szeroka). Najbardziej cenione są szable ze stali anda-lajskiej, uchodzącej za najwytrzymalszą (jest zarówno twarda, jak i giętka).

Miecze upowszechniły się wśród Almohadów w czasie kontaktów z ludami osiadłymi, przy czym używane są raczej przez Mieszkańców Domów. Mieszkańcy Namiotów upodobali sobie szczególnie jeden rodzaj miecza, którego głownia rozszerza się ku końcowi, tworząc na sztychu niemalże półkole (patrz Uzbrojenie: miecz lekki zakrzywiony). Tak wygię-te ostrze miecza działa zamachowo, podobnie jak szabla, przez co lepiej od prostej głowni nadaje się do przecinania materiałowych pancerzy.

Włócznie koczowników mają zróżnicowane groty, ale zawsze długie drzewce, dzięki czemu nadają się zarówno do rzucania we wstępnej fazie walki, jak i do rażenia prze-ciwnika z grzbietu wierzchowca.

Taktyka

Nomadowie nie walczą w szyku, wierzą bowiem, że taki rodzaj walki zabija ducha wojownika, każąc mu się podporządkowywać rozkazom dowódcy. Każdy wojownik uważa się za indywidualność, woli więc wykazywać się męstwem w spektakularnych pojedyn-kach, do których dochodzi znacznie łatwiej podczas ataku bezszykowego.

Cała taktyka koczowników polega na błyskawicznym zbliżeniu się do przeciw-nika (ideałem jest, gdy uda się to osiągnąć chyłkiem), zaatakowaniu go, wycięciu jak najwięk-szej liczby wrogów i umknięciu. Jak z tego widać, w walce pomiędzy nomadami głównym celem nie jest fizyczne wyeliminowanie wszystkich przeciwników, ale ich pokonanie i obrabo-wanie. Dąży się do wykradzenia stad wroga oraz pozbawienia go możliwości odwetu - to zna-czy zranienie jak największej liczby wojowników i uprowadzenie wierzchowców przeznaczo-nych do walki. Do wyjątków należą przypadki, gdy agresorzy z góry zakładają wytępienie ca-łego rodu lub plemienia; zwykle ma to miejsce w wyniku długoletniej dariji (zemsty rodowej).

W sytuacji, gdy nie można wroga zaskoczyć, rozpoczyna się walka podjazdo-wa, na którą składają się pojedynki poszczególnych wojowników lub małych grup jeźdźców. Jeśli takie starcie pozostaje nierozstrzygnięte, może dojść do zawarcia umowy, wedle której stroną zwycięską i zagarniającą określoną część stad będzie ta, której wódz lub wyznaczony wojownik pokona przedstawiciela strony przeciwnej.

Większe bitwy (są one rzadkością) rozpoczynają się od wymiany ognia - prze-ciwnicy ostrzeliwują się z łuków i obrzucają włóczniami, a dopiero potem galopują na siebie, by doprowadzić do zwarcia. Uciekających wrogów zwykle się nie goni, gdyż sam fakt podania przez nich tyłów oznacza, iż uznali się za przegranych (co jest równoznaczne ze splamieniem honoru).

Jeszcze jednym elementem walk, bardzo chętnie stosowanym przez ludzi pustyni, jest zasadzka. Do jej zorganizowania znakomicie nadają się tereny pustynne. Zarówno pustynia piaszczysta z wysokimi wydmami, jak i skalista czy kamienista z jarami i parowami, stwarzają niezliczone okazje do ukrycia się i zastawienia pułapek. Nieobeznane z pustyniami wojska państw almohadzkich niejednokrotnie wpadały w podobne sidła, próbując podporządkować sobie koczowników.

WOJNA U MIESZKAŃCÓW DOMÓW

Gdy Almohadowie zaczęli zakładać państwa, począł się też zmieniać sposób prowadzenia przez nich wojny. W końcu, po okrzepnięciu państw, Mieszkańcy Namiotów diametralnie zmienili sposób walki; pustynia powoli zaczęła być dla nich miejscem wrogim i obcym, po którym nie umieli się poruszać, a jednocześnie strasznym - gdyż pełnym wrogich koczowników. Ich specjalnością stała się otwarta bitwa, kiedy to naprzeciw siebie staja dwa szeregi karnych i wyszkolonych żołnierzy. Właśnie: już nie tyle wojowników (choć często sami tak o sobie mówią), a żołnierzy, czyli ludzi żyjących z wojaczki. Oczywiście, wiele formacji, szczególnie konnych, zachowało niektóre tradycje jeźdźców pustyni, w tym stylizowanie ubrań i pancerzy na ubrania i pancerze pustynne, okrzyki, rodzaje zdobień broni i uzbrojenia itd. Jed-nak tylko formą nawiązują oni do dawnych tradycji, gdyż treść i sposób walki zostały całkowi-cie zmienione.

Uzbrojenie i broń

Ogólnie można powiedzieć, że forma broni i uzbrojenia wojownika konnego nie zmieniła się u Mieszkańców Domów w stosunku do czasów pustynnych. Jednak owe małe okrągłe tarcze, hełmy i zbroje mają jedną wspólną cechę - prawie zawsze wykonane są z żela-za, a czasem nawet ze stali andalajskiej. Na miejsce dwóch typów hełmów pustynnych używa się kilkunastu typów wysokich i niskich szyszaków, wykonanych z jednego, a czasem dwóch lub czterech płyt blachy. Różnią się także zdobieniami, występowaniem nakarczków, nosali, napoliczków czy całych masek (choć te przypinane są raczej tylko na większe okazje) oraz otoków materiałowych czy futrzanych.

Charakterystyczne dla nomadów pancerze materiałowe zostały prawie zupełnie zarzucone przez wojska stałych państw. Jedynie oddziały konnych łuczników oraz lekkozbroj-nych zwiadowców i harcowników używają ich, choć w nieco zmodyfikowanej formie - składa-ją się z mniejszej ilości warstw i nabijane są metalowymi płytkami oraz ćwiekami.

Formacje cięższe oraz złożone z przedstawicieli bogatych rodów używają zbroi łuskowych, rzadziej lamelkowych (patrz Uzbrojenie: zbroja lamelkowa) czy kolczych. Mogą one mieć różne kształty i rozmiary (krótkie, długie, z kapturem, z rękawami, z nogawicami), od tego też zależy ich cena.

Tarcze (wzór pustynny) robione są dla wszystkich formacji z żelaza, jedynie konni łucznicy posiadają tarcze wiklinowe. Wbrew pozorom, ściśle spleciona wiklina znakomi-cie zatrzymuje groty strzał i włóczni.

Zarówno Mieszkańcy Domów, jak i ich pustynni bracia, nie znają strzemion, jednak udoskonalili pustynne siodła, dodając do nich system popręgów (oczywiście inny w przypadku konia, inny u wielbłąda, inny u otrusza itd.).

Także broń uległa transformacji w nowym środowisku. Niemal całkowicie wyszły z użycia szable - tylko niektórzy przechowują je dla celów paradnych, zaś formacje lekkich jeźdźców mają do wyboru szablę lub miecz. Całkowicie zrozumiałe jest zastąpienie szabli przez miecz, gdyż w walkach pomiędzy żołnierzami okrytymi metalowymi zbrojami miecz ma znacznie lepsze zastosowanie niż zakrzywiona, delikatniejsza szabla.

Jednak, ten kij ma dwa końce. W końcu częściej niż z sąsiednimi państwami, Mieszkańcy Domów walczą z nomadami, zaś do przecinania materiałowych zbroi znacznie lepiej nadają się nie miecze, a odrzucone przez Mieszkańców Domów szable! Dlaczego więc żołnierze

działają wbrew rozsądkowi? Tego nie wiadomo - być może chodzi o podświadome oderwanie się od pokrewieństwami z owymi dzikimi koczownikami. Jednak efektem takiego postępowania jest mała skuteczność oddziałów "cywilizowanych" w walkach z nomadami.

Miecze pozostają na wyposażeniu ciężkiej jazdy, lekka zaś zadowala się długimi nożami, czasem jednosiecznymi. Miecze są różnorodne: jednosieczne (długość od dwóch pu-rów do jednej andrandży) bez jelca, dwusieczne krótkie (dwa pury) z jelcem lub bez, dwu-sieczne długie (patrz Uzbrojenie: miecz ciężki półtoraręczny długi) z jelcem i ostrym szty-chem, dwusieczne długie z jelcem i tępym sztychem (patrz Uzbrojenie: miecz ciężki półtora-ręczny kawaleryjski). Ostatni typ jest charakterystyczny dla ciężkozbrojnego wojownika kon-nego - służy do cięcia (a właściwie rąbania) z wysokości grzbietu końskiego. Z tego powodu pozbawiony jest ostrego sztychu, tak mało przydatnego podczas walki konnej, oraz strudzin, zaś jego głownia jest niemal dwukrotnie cięższa niż u zwykłego miecza. W efekcie cięcie ma niesamowitą moc, zwiekszoną jeszcze zamachem wysoko siedzącego jeźdźca.

Pozostałe typy mogą być używane przez żolnierza pieszego (oba jednosieczne, krótki dwusieczny i długi dwusieczny z ostrym sztychem) albo konnego (długi jednosieczny i długi dwusieczny).

Opisane poprzednio długie włócznie o długim grocie (patrz Uzbrojenie: długa włócznia) używane są też przez Mieszkańców Domów. Uzbrojeni są w nie konni (zarówno lekko- jak i ciężkozbrojni), używający ich do walk w czasie szarży, oraz piesze oddziały włóczników-procarzy, którzy zasypują tymi pociskami przeciwnika w pierwszej fazie walki. Używane są też znacznie krótsze włócznie z krótkim grotem (patrz Uzbrojenie: krótka włócz-nia), przeznaczone do pieszej walki wręcz. Tuleja takiej włóczni uzbrojona jest w dwa skrzy-dełka, spełniające funkcję jelca u miecza. Z czasem sztukę walki wręcz krótką wlócznią do-prowadzono do perfekcji, operowanie nią uznawane jest też za nobilitującą umiejętność, toteż niektóre państwa utrzymują nawet elitarne piesze formacje włóczników. Ruszają one do boju jedynie w przypadku szczególnego zagrożenia. Jako jedyna formacja piesza, włócznicy ci no-szą krótkie łuskowe zbroje bez rękawów oraz niskie hełmy z materiałowym otokiem. Nie uży-wają tarcz, zaś za dodatkową broń służą im długie noże.

Łuki mają niemal identyczną konstrukcję jak łuki pustynne, czasem tylko są staranniej wykończone czy zdobione. Stanowią podstawową część wyposażenia pieszych i konnych łuczników (obie formacje mają ponadto wiklinowe tarcze oraz noże, jeźdźcy dodat-kowo lekkie pancerze), czasem też są na stanie formacji zwiadowczych. Łucznicy wspierają atak jednostek ciężkozbrojnych, potem wycofują się na tyły, zaś wkraczają ponownie jedynie w razie niekorzystnego obrotu wypadków.

Inną bronią dalekiego zasięgu są proce, wykonane w prosty sposób z rzemieni. Wyrzucane nimi kamienie i ołowiane kule dolatują dalej niż strzały z łuku. W broń tę wyposażeni są piesi włócznicy-procarze.

Taktyka

Na tym polu Mieszkańcy Domów jeszcze bardziej oddalili się od wzorów ko-czowniczych niż w przypadku uzbrojenia i broni. Panuje zasada, że dowódca jest w czasie walki jedynym bogiem żołnierza, ten zaś nie ma prawa do własnego zdania. Jak widać, jest to zupełne przeciwieństwo indywidualnego (czy wręcz warcholskiego) sposobu walki nomadów.

Najwyższym dowódcą jest władca, którego w działaniach polowych najczęściej wyręcza jeden lub kilku namiestników lub specjalnie wyznaczanych urzędników, bagarejów,

sprawujących swą funkcję od momentu opuszczenia bram miasta aż do chwili powrotu. Podle-gają im naczelnicy poszczególnych formacji, likowie, tym zaś setnicy (chodzi tu o tzw. wielką setkę, czyli dziesięć tuzinów), a tym z kolei szeregowi, dowodzący dwunastką żołnierzy. Teo-retycznie wszyscy likowie są sobie równoważni, w praktyce jednak naczelnicy konnych forma-cji ciężkozbrojnych i pieszych włóczników szanowani są znacznie bardziej od lików lekko-zbrojnych konnych, ci zaś stoją przed naczelnikami innych pieszych formacji.

Oczywiście, w kanonie wojny "cywilizowanej" mieszczą się i zasadzki i nagłe napady, jednak większość bitew jest toczona według nowoczesnych zasad, kiedy to dwie armie stają naprzeciw siebie.

Najpierw piesi łucznicy i włócznicy-procarze zasypują się pociskami, potem cofają się na tyły lub na skrzydła, skąd nadal rażą przeciwnika; zaprzestrzają ostrzału dopiero, gdy dochodzi do zwarcia obu armii. Po odstąpieniu łuczników, na czoło występują ciężkie formacje konne. Podczas szarży są wspierane przez galopujących tuż obok lekkich konnych łuczników, którzy w ostatnim momencie wycofują się na tyły. W następnej kolejności do bitwy dopuszczane są różnorakie formacje piesze. W razie słabego efektu konnej szarży do boju idą piesi włócznicy, a potem lekkozbrojna kawaleria i pozostałe piesze formacje.

Czasem bitwa zaczyna się od pojedynków tzw. harcowników, czyli znanych z waleczności żołnierzy konnych, popisujących się przed wrogiem. Natomiast koniec bitwy to prawdziwa rzeź. Oczywiście, wielu przegranych jest branych do niewoli, ale nim przeminie bitewny zapał, zwycięzcy zwykli bez litości zabijać każdego uciekającego wroga.

Na co dzień żołnierze poszczególnych formacji rozlokowani są w oddzielnych koszarach, rozmieszczonych w różnych częściach kraju, zwykle w sąsiedztwie miast. Jedynie jeźdźcy z bogatych rodów są na czas pokoju rozpuszczani do domów, o ile nie zdecydowali się na służbę jako oficerowie w innych formacjach - wtedy obowiązują ich przepisy tyczące dane-go rodzaju wojska. Wojska stałe opłacane są z podatków, ale wynagrodzenie zwykłego żołnie-rza raczej nie jest wysokie. Inaczej sprawa ma się w formacjach konnych i u pieszych włóczni-ków - w tym barwach służą na tyle doświadczeni wojownicy, że gdyby dostawali za mało pie-niędzy, przenieśliby się do tego, kto płaci lepiej. Także koszt utrzymania wierzchowca, napra-wy zbroi itd. ponosi państwo. Natomiast członkowie formacji składającej się z jeźdźców po-chodzących z dobrych rodów nie dostają żadnego wynagrodzenia, jako że ich służba jest czy-sto honorowa. Mają prawo jedynie do łupów wojennych.

W przypadku nagłego zagrożenia powoływani są pod broń także zwykli miesz-kańcy wsi i miast, ale mały z nich pożytek - władcy zazwyczaj zabraniają szaraczkom posiada-nia broni, toteż nie potrafią się oni nią posługiwać.

UZBROJENIE

Broń

Nazwa	Typ	Zasięg	Cena	Waga(SF)	Min. SF użycia	Opóź.(sg)	kł.	tn.	ob.	Wsp.1/100	Wyt.	Obr.	At/r.	Uwagi
Szable														
Szabla almohadzka	J	1		20	36	4	70	110		x1.5	35	16	2	
Szabla szeroka	PT	1,2		36	70	5		160		x2	55	18	1	
Miecze ciężkie														
Półtoraręczny długi	PT	1,2		32	65	5	125	155		x2	60	25	1	
Półtoraręczny kawaleryjski	PT	1,2		40	70	6		165		x3	65	10	1	
Miecze lekkie														
Miecz zakrzywiony	J	1		22	46	4		130		x1	32	18	1	
Włócznie														
Włócznia długa	PT	1,2,3		24	75	6	170 (130)		65	x2	40	14	1	160cm, używana przedewszystkim z konia
Włócznia krótka	J	1		7	24	3	80 (70)		20	x0.5	20	16	2	

Zbroje

Nazwa	Premia do odp.	Czas wyrobu	Cena	Waga(SF)	Ograniczenia	Obrona	kł.	tn.	ob.	Wyt.
Zbroja pikowana	-	3 tyg.		28	1/2; 1/2	+22	45	110	90	27
Zbroja lamekowa	+5	1,5 mies.		85	1/2; 1/3	+25	80	125	70	55

Tarcze

Nazwa	Premia do odp.	Cena	Waga(SF)	Ograniczenia	Obrona	Wyt.
Tarcze wiklinowe						
Mała	-		7	-; 1/2	+15	6
Normalna	-		10	1/2; 1/2	+20	11

Oręż wykonany ze stali andalajskiej charakteryzuje się następującymi właściwościami:

1. Broń - +10 pkt. do obrażeń
2. Zbroje - +10 pkt. do Obrony i wyparowań
3. Tarcze - +10 pkt. do Obrony

KSIĘGA II: NOWY ŚWIAT

STARE RASY W MARAGISTANIE

Na Archipelagu Południowo-Zachodnim dominują ludzie, i choć oprócz nich spotyka się kilka innych ras, te jednak żyją na obrzeżach cywilizacji. Z nacji znanych też na Archipelagu Centralnym warte wymienienia są orki i krasnoludy - inne ludy tu nie występują. Oczywiście, istnieją rasy endemiczne, charakterystyczne tylko dla Maragistanu, ale omówimy je w innym rozdziale. Teraz zajmiemy się orkami i krasnoludami od tysięcy lat żyjącymi na tym archipelagu, a potem różnorasowymi przybyszami (osadnikami, poszukiwaczami przygód, najemnikami) z innych części świata.

ORKI Z MARGARDARU

W zamierzchłej przeszłości orki utworzyły rozległe państwo, obejmujące północne wybrzeża Północnej Magarabiji oraz Wyspy Ścieżki Północnej (stąd zawarte pomiędzy nimi morze do dziś nazywa się Orkijskim). Rządzili nim władcy, zwani gaddarami, których potęga nie ustępowała mocy katanów Archipelagu Centralnego. Cóż z tego, skoro w rodzie królewskim doszło do rozłamu - panujący gadddar został zabity przez własnego syna, ten zaś z kolei przez brata. W ciągu kilkunastu lat na tronie zmieniło się prawie dziesięciu władców. Wprawdzie każdy z nich posiadał cząstkę przyrodzonej rodowi królewskiemu mocy czarodziejskiej, ale tak naprawdę żaden z nich nie miał czasu jej udoskonalić, doszlifować - ginęli, nim ugruntowali swą władzę. Wojny domowe sprawiły, że liczba orków na archipelagu spadła o połowę, miasta legły w ruinie, handel zamarł, dumni uruk-hai stali się niezależnymi od władców panami własnych włości, zaś gromady zwykłych orków nie wiedziały już kogo słuchać. W owych czasach państwem, które rosło w siłę, było królestwo Gattów z Andalayi. Ich władca wykorzystał zamęt panujący w gaddaracie orków, sprzymierzył się z dziesiątkami pomniejszych królów i naczelników plemiennych, a także zyskał pomoc bractwa magów, którego nazwa zatonęła już w pomroce dziejów (jak niektórzy twierdzą, byli to ostatni przedstawiciele rasy magów-gigantów z dżungli Południowej Magarabiaji; patrz Księga III, rozdz. Barruba - dżungla). To właśnie była owa, wspomniana wcześniej, chwila, kiedy dwa najsilniejsze żywioły archipelagu - ludzki i orkijski - stanęły przeciw sobie. Potężna armia ludzi z kilku stron uderzyła na gaddarat. Zabijano wszystkie orki, jakie napotkano - ludzie mieli dość ich dominacji. Do ostatecznej rozgrywki doszło pod murami orkijskiej stolicy, Hargardu. Magowie stoczyli pojedynek mocy z gaddarem i nielicznymi już czarnoksiężnikami orków, zaś wojska ludzkie zwarły się z gwardią orkijską. Trzy długie dni trwały zmagania, wreszcie zarówno gwardia, jak i gaddar zostali pokonani. Hargard zrównano z ziemią i wymazano jego wizerunki z map - do dziś nie wiadomo, gdzie szukać jego ruin. W owym pojedynku także ludzie ponieśli ogromne straty - ponoć poległo trzy czwarte wojowników, zaś moce przywołane przez magów wymknęły się spod kontroli i przez cały rok szalały po archipelagu, wypiętrzając góry i osuszając morza - tak przynajmniej mówią źródła cytowane przez sułtana Bajezyda.

Niedobitki orków, którym przewodziło kilka ocalałych rodów uruk-hai, wycofały się z Magarabiji na Wyspy Ścieżki Północnej, gdzie zajęły kilkanaście wysp. Okopały się tam jak w twierdzy i czekały na ostateczny atak. Ten wszakże nie nastąpił - ludzie byli zbyt wyczerpani, by ryzykować jeszcze jedną awanturę, szczególnie że wróg wydawał się ostatecznie rozbity. Z czasem orki przyzwyczaiły się do nowego życia. Na największej z posiadanych wysp, Margardarze, pobudowały liczne fortece rodowe oraz dwa miasta, każde

tak umocnione, że zdobycie ich nastręczałoby trudności nawet najlepiej wyposażonej armii świata. Stolicą jest Burgard, jedno z owych miast - rezyduje w nim król, który wprawdzie przybrał tytuł gaddara, ale moc jego nie jest nawet w połowie tak wielka, jak potęga dawnych gaddarów. Opiera swą władzę na karnym wojsku i murach niezdobytych twierdz. Orki nie wtrącają się do polityki międzynarodowej, ale ich ambasadorów bądź oficjalnych obserwatorów można spotkać na każdym liczącym się dworze almohadzkim. Podziw budzi główna siedziba gaddara, zamek Haran, pobudowany na wzgórzu dominującym nad Burgardem. Wprawdzie żaden człowiek nie został do niego wpuszczony (kupcy dopuszczani są jedynie do targowisk na przedmieściach), ale według sprytnych obliczeń szpiegów, wysokość murów Haranu wynosi ok. 15 andrandży! Zaś wieże są prawie o połowę wyższe! Dzięki złotu, odpowiednio inwestowanemu przez szpiegów, wiadomo też, że silnie umocnione są też podnóża wzgórza Haranu, a w wybudowanych tam schronieniach mogą się pomieścić wszyscy mieszkańcy miasta, gdyby to zostało zdobyte! Nauczeni dawnym doświadczeniem, władcy orków są przygotowani nawet na ewentualność długotrwałego oblężenia. Chodzą też słuchy, że pod całym miastem wykopana jest sieć korytarzy, które w przypadku opuszczenia miasta pod naporem wroga mają być napełnione siarką, a potem podpalone. Wybuch ten rzeczywiście zniszczyłby armię zdobywcy, ale czy oszczędziłby orki zgrupowane u podnóży Haranu? Zapewne tak, wątpliwe bowiem, aby sieć korytarzy została tak zaplanowana, by zaszkodzić obrońcom. Poza tymi cudami Burgard nie może się poszczycić niczym ciekawym - to ponure, ciemne miasto, o budynkach ciężkich i brzydkich, pozbawionych ozdób i piękna.

Orki z Margardaru zatraciły naturalną wszystkim istotom tego gatunku zdolność szybkiego rozradzania się. Jak przypuszczają mędrcy almohadzcy, wpłynęły na to warunki, w jakich znaleźli się po emigracji na wyspy - nie mogło tam dojść do przeludnienia, toteż sami bogowie odebrali orkom połowę płodności.

Społeczeństwo orków nie różni się od tego znanego nam z Archipelagu Centralnego, jest tak samo sztywno zhierarchizowane i rządzi się podobnymi prawami.

Stolica: Burgard - ok. 30 tys. mieszkańców; niezwykle silne umocnienia kamienne obejmują całe miasto; siedziba gaddara - umieszczony na wzgórzu w centrum miasta zamek Haran, co znaczy po prostu "Twierdza"; wszyscy cudzoziemcy wpuszczani są jedynie do nieumocnionego przedmieścia, gdzie oprócz zajazdów istnieją trzy targi.
Inne miasta:

- Basargard na Margardarze - ok. 20 tys. mieszkańców; główny port wojenny i handlowy wyspy; całe miasto, wraz z portem, otoczone potężnymi umocnieniami kamiennymi; siedem targów poza murami miejskimi.

- Sandburg na wyspie Adarcan - ok. 7 tys. mieszkańców; drugi co do wielkości port wojenny i handlowy; całe miasto obwiedzione murami kamiennymi; trzy targi poza terenem miasta.

Liczebność: ok. 300 tys., w tym ok. 200 tys. na Margardarze.
Język: orkijski, czasem almohadzki lub inny ludzki.
Zasady specjalne: zwiększenie odporności nr 8 o 10+ (ze względu na przystosowanie się do warunków półpustynnych). Reszta odporności - jak orki z Archipelagu Centralnego.
Język: orkowy, almohadzki, czasem hailuarski.
Długość życia i używana broń: jak orki z Archipelagu Centralnego.

KRASNOLUDY Z ANDALAYI

Krasnoludy z Maragistanu wyglądają tak samo, mają podobne obyczaje, wierzenia i strukturę społeczną jak ich pobratymcy z Archipelagu Centralnego, nie ma więc sensu rozwodzenie się nad tymi kwestiami. Pozostaje tylko omówienie ich sytuacji na Andalayi.

Jest rzeczą niemal pewną, że krasnoludy przybyły na Krąg Wysp z naszego archipelagu. Świadczą o tym legendy o długiej drodze morskiej, jaką przebyli ich przodkowie, oraz przechowywana w opowieściach nazwa Tagar Dur (w rzeczywistości miejsce rezydowania naczelnego władcy wszystkich krasnoludów z Archipelagu Centralnego), która już zatraciła pierwotne znaczenie, a teraz oznacza półmityczne miejsce, gdzie bóg Gotam-Gor miał stworzyć pierwszego przedstawiciela ich rasy.

Krasnoludy z Andalayi nie posiadają naczelnego władcy, każdy ród jest samodzielny. W dawnych czasach często dochodziło między nimi do wojen, teraz jednak, w obliczu ciągłego almohadzkiego zagrożenia, panuje tzw. Pokój Hraktara, ustanowiony około dwustu lat temu przez króla jednego z rodów w celu wspólnej walki z Almohadami. To właśnie ów pokój oraz przymierze z Gattami doprowadziło do zatrzymania wojsk almohadzkich na linii gór. Emirowie z Andalayi wciąż nie mogą pojąć, że raz zawarte przymierze zdolne jest przetrwać aż tyle lat, choć przecież powinni znać stare krasnoludzkie przysłowie: "Matkę sprzedasz za złoto, przysięgi - nigdy".

Krasnoludy tworzą zasadniczo dwa zgrupowania, mieszkające w dwu częściach tego samego łańcucha górskiego, z zachodu na wschód przecinającego Andalayę i stanowiącego granicę między emiratami a Gattami. Gattowie zwą go Górami Śnieżnymi, natomiast krasnoludy - po prostu Górami, gdyż innych nie znają ani nie pamiętają.

Zachodnie pasmo gór zamieszkuje kilkanaście rodów, z których najpotężniejsze to Arghro, Gurgan i Porkara. Tylko one posiadają dość sił i środków, by utrzymywać na szczytach gór warowne twierdze, jak dotąd niezdobyte przez almohadzkie wojska. Inne ugrupowania wycofały się do podziemnych kryjówek, przystosowując część kopalń do celów mieszkalnych.

Wschodnie pasmo, rozdzielone dodatkowo na ramiona północne i południowe, jest znacznie gęściej zasiedlone. Liczbę zamieszkałych tu rodów ocenia się na 40-50. W części północnej dominuje ród Hirhun, w południowej - Rghere. Hirhunowie już kilkakrotnie usiłowali zdobyć władzę nad całym wschodnim pasmem, jednak nigdy nie posunęli się do wywołania wojny domowej, wierni Pokojowi Hraktara (który zresztą był właśnie ich królem). Próby te skończyły się jedynie nominalnym zwierzchnictwem nad kilkoma sąsiednimi rodami. Najbardziej znaną twierdzą rodu Hirhun jest Fehryn, zamek nie zbudowany na skale, a uczepiony... pod skałą! Pod wielkim nawisem skalnym przytwierdzona jest twierdza w kształcie gniazda os. Hirhunowie nigdy nie zdradzili jakiego materiału i spoiwa użyli, by stworzyć tak wytrzymałą siedzibę, w której żyje prawie trzysta osób! Wiadomo jedynie, że istnieją tam dwa sposoby dojścia: od góry, z nawisu, kilkoma sznurowymi windami, zaś od dołu karkołomną percią. Oczywiście, obie drogi są całkowicie kontrolowane przez krasnoludy, które mogą je zamknąć w każdej chwili.

Jak zdaje się wynikać z opowieści, krasnoludy nieprzypadkowo wybrały Góry Śnieżne na miejsce osiedlenia - zaprowadziła ich tu przepowiednia obiecująca dostatnie życie. I rzeczywiście, w Górach Śnieżnych występują obfite złoża żelaza, kamienie półszlachetne i szlachetne oraz, w ograniczonej ilości, złoto i srebro. Te dwa ostatnie metale krasnoludy wydobywają jedynie na własny użytek. Wyrabiają z nich ozdoby i rodzaj sztabkowatych

monet, a raczej płacideł, oznaczonych stemplami królewskimi. Pewna ilość tych wyrobów znajduje się w skarbcach emirów, ale są to wyłącznie łupy wojenne - krasnoludy z własnej woli nie sprzedałyby ludziom ani grama wydobywanego przez siebie złota, gdyż uważają taki postępek za haniebny. Handlują za to wysokogatunkowym żelazem i znakomitymi wyrobami z tego metalu, dyktując za nie wysokie ceny.

Krasnoludy znane są jako niezrównani górnicy, dlatego niegdyś emirowie Tuhfatu próbowali zatrudniać krasnoludzkich jeńców we własnych kopalniach, ci jednak odmawiali pracy i po jakimś czasie umierali w niewoli.

Największe rody:

- pasmo wschodnie: Hirhun (ok. 5 tys.), Rghere (ok. 3 tys.)
- pasmo zachodnie: Arghro (ok. 2 tys.), Gurgan i Porkara (po ok. 1,5 tys.).

Liczebność: ok. 30 tys., w tym ok. 20 tys. w paśmie wschodnim i ok. 10 tys. w paśmie zachodnim.
Zasady specjalne: zwiększenie odporności nr 8 o 10 (z powodu przystosowania do warunków podzwrotnikowych).
Język: krasnoludzki, gattyjski, czasem almohadzki lub hailuarski.
Długość życia i używana broń: jak krasnoludy z Archipelagu Centralnego.

NA SCENĘ WKRACZA BOHATER

W rozdziale tym opisane zostały zasady tworzenia nowych bohaterów. Jest to uzupeł-nienie i rozszerzenie reguł zaprezentowanych w Rozdziale II podręcznika głównego "Kryształy Czasu" (dodane zostały nowe rasy i profesje). W tej części znajdziecie sposób tworzenia boha-tera, który urodził się w Maragistanie. Osoby chcące wykorzystywać w grze postacie pocho-dzące z Archipelagu Centralnego (bądź innych części Orchii), stworzone według podstawo-wych zasad, znajdą w tym rozdziale reguły, do których ich bohaterowie muszą się stosować przebywając w Maragistanie.

TWORZENIE NOWEJ POSTACI

Zasady tworzenia nowych bohaterów są takie same, jak opisuje to podręcznik podsta-wowy (str. 13). Aby nie powtarzać całego opisu, niżej wymienione punkty nowe lub te, w któ-rych zaszły jakieś zmiany.

WYBÓR BOHATERA

Obowiązują wszystkie zasady dotyczące wyboru bohatera. Jedyną różnicą jest to, że gracz musi dokładnie określić skąd pochodzi jego bohater (z Maragistanu czy z Archipelagu Centralnego). Jest to bardzo ważna informacja, zwłaszcza w zestawieniu z rasą bohatera - określa to ogólne reguły postępowania danej postaci w Maragistanie. Równie ważną rzeczą dla bohatera pochodzącego z Maragistanu jest określenie czy urodził się w mieście, czy też poza nim - chodzi o różnicę między nomadem a człowiekiem osiadłym. Nie podajemy żadnej tabeli określającej miejsce urodzenia bohatera - powinien to określić sam gracz (pomocna może być mapa archipelagu).

RASA I PŁEĆ

Gracze mają możliwość wcielenia się w postaci pochodzące z dwóch nowych ras: są to hailuarowie i kumici. Dokładne opisy nowych ras dostępnych dla graczy znajdują się w *Księdze II: Nowe rasy przeznaczone dla bohaterów*. Tutaj podajemy jedynie informacje ważne dla mechaniki gry.

Hailuarowie: długie noże (+15), miecze, harpuny (+10), trójzęby, sieci (+5); pierwszy zawód bohatera jest losowany spośród trzech następujących: marynarz, pływak, rybak; samoleczenie 2 PO/8 godzin wypoczynku.
Kumici: szable (+5), włócznie (+10), krótkie łuki (+10); infrawizja o zasięgu 2/10 SZ; zasięg wzroku i słuchu dwukrotnie większy niż to wynika ze współczynników; samoleczenie 1 PO/8 godzin wypoczynku.

WZROST, WAGA I WIEK

Reguły losowania tych parametrów są takie same, jak opisano to w podręczniku. Poni-żej podajemy te wielkości dla przedstawicieli nowych ras (Tabela 2.1).

TABELA 2.1 WZROST, WAGA I WIEK

Rasa	Wzrost			Waga			Wiek
	Min.	Średni	Max.	Min.	Średni	Max.	
Hailuarowie	130	146-155	170	45	56-65	75	17
Kumici	160	176-185	200	80	96-105	120	20

WYBÓR PROFESJI

Liczba możliwych do wybrania profesji ściśle wiąże się z miejscem, z którego pochodzi bohater, oraz z jego rasą. Gracz powinien dokładnie określić obie te informacje.

Przybysze

Tym mianem określa się wszystkich bohaterów, którzy przybyli z innych archipelagów. Mieszkańcy Maragistanu traktują wszystkich gości z innych krain z przyjazną rezerwą. Jeśli jednak zostanie złamane któreś z ich praw lub obyczajów, tubylcy reagują z całą bezwzględno-ścią.

Najbardziej neutralnie są traktowani przedstawiciele kast wojowniczej i złodziejskiej. Gwardziści czasem znajdują zatrudnienie na dworach wielmożów, a kupcy z Orchii są mile widzianymi kontrahentami. Bohaterowie z kasty rycerskiej są traktowani mało poważnie - trzeba przecież być niespełna rozumu, aby podczas olbrzymich upałów jeździć po pustyni w ciężkiej zbroi! Czasami spotyka się orków lub półorków rycerzy, którzy są honorowymi członkami zakonów rycerskich (zazwyczaj rezygnują oni z noszenia zbroi płytowych, używając kolczug). Na nieprzyjemności najczęściej narażeni są przedstawiciele kast klerycznej i czaro-dziejskiej. Próby krzewienia nowej wiary zazwyczaj kończą się śmiercią lekkomyślnego kapła-na czy druida. Jeżeli ktoś twierdzi, że jest półbogiem, natychmiast zostaje zabity przez Długie Ręce. Astrologowie są brani często za wróżów i to zapewnia im nieco spokoju.

Ponieważ używanie czarów jest zakazane, jakiekolwiek przejawy magicznej aktywności są ścigane przez kadich i świętych zabójców. Jeżeli mag nie ujawnia swojej prawdziwej profesji, może czuć się bezpieczny.

Bohaterowie z Maragistanu

Jeżeli gracz zdecyduje, że jego bohater pochodzi z Maragistanu, przy wyborze profesji obowiązują go pewne ograniczenia. Poniżej podajemy wszystkie te reguły - w zależności od kasty.

Kasta wojownicza

Nie obowiązują żadne ograniczenia, gracz może wybrać dowolną profesję z tej kasty.

Kasta rycerska

Na Maragistanie nie ma paladynów ani czarnych rycerzy. Jedyną profesją dostępną dla gracza jest rycerz. Rycerzami mogą zostać tylko orki i półorki z Hargardu. Tworzą oni kilka zakonów rycerskich, których celem jest odbudowa świetności orków na całym archipelagu. Członkami takiego zgromadzenia mogą zostać jedynie przedstawiciele szlachty orkijskiej.

Kasta złodziejska

Wszyscy przedstawiciele tej kasty są dopuszczalni jako bohaterowie graczy.

Kasta kleryczna

Niedopuszczalne są kariery druida i półboga. Zakazane jest rozpowszechnianie innej wiary i najczęściej kończy się śmiercią odważnego kleryka - kadi i ich Długie Ręce są nieubła-gani. Kapłani bogów maragistańskich są wszędzie i wiedzą prawie wszystko - po więcej in-

formacji na ich temat odsyłamy do rozdziału poświęconego bóstwom (Krótki opis społeczeństwa i religii ludów almohadzkich). Astrologowie są raczej rzadko spotykanymi postaciami w Maragistanie. Najczęściej pochodzą oni z Andalayi, gdzie tego rodzaju wiedza jest bardziej doceniana. W innych częściach archipelagu są rzadkimi gośćmi. W takich wypadkach bardzo często są traktowani jako wróżowie.

Kasta czarodziejska

Jak zostało wspomniane wyżej, badania i używanie mocy magicznej jest zakazane w większej części Maragistanu. W związku z tym, rozwój tej dziedziny wiedzy kwitnie tylko na Andalayi. Z tamtych okolic pochodzi więc większość czarodziejów (dopuszczalne są wszystkie profesje z tej kasty). Nie oznacza to, że w Chechu nie ma magów - oczywiście są, ale muszą się ukrywać, a swą działalnością narażają się na duże ryzyko.

Poniżej zamieszczamy kilka nowych profesji dostępnych dla bohaterów. Niektóre z nich są dostępne tylko dla bohaterów, którzy urodzili się na Maragistanie (na przykład takshif czy kadi), inne (na przykład pirat), mogą być wykorzystywane także przez awanturników z Orchii i innych archipelagów.

LOSOWANIE WSPÓŁCZYNNIKÓW

Procedura losowania współczynników bohatera nie różni się niczym od tej opisanej w podręczniku podstawowym. Poniższe tabele podają wartości poszczególnych cech i odporności w zależności od rasy i profesji postaci.

TABELA 2.2 WSPÓŁCZYNNIKI PODSTAWOWE

Rasa		ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	Wyp	OB
Hailuarowie	M	95	65+	40	30	50	55	15	35	15	-	+	-	-
	K	85	55+	40	30	50	55	15	30	30	-	+	-	-
Kumici	M	135	75	45	30	50	60	30	55	30	-	+	-	-
	K	125	65	40	30	40	55	25	45	35	-	+	-	-

TABELA 2.3 DODATKI PROFESJONALNE DO WSPÓŁCZYNNIKÓW

Profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
Nomad	25+	15+	15+	15+						
Najemnik	10+	20+	15+	15+				+		
Pirat	10+	10+	20+	20+						
Święty Zabójca	+	15+	25+	25+	10+			+		+
Takshif	10+		20+	20+	+	+		10+		
Kadi	+				10+	20+	10+	15+	10+	20+
Ulem	+				15+	15+	10+	15+	<-TD>	10+

TABELA 2.4 ODPORNOŚCI RASOWE

Rasa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hailuarowie	10+		20	20+	+				10	
Kumici	20	10+				10+		20		+

TABELA 2.5 WZROST ODPORNOŚCI ZALEŻNY OD PROFESJI

Profesja	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nomad	5			10				10+		
Najemnik		5+		10	5	5	5			
Pirat						5		10		
Święty Zabójca	5	10	5	5	5	10+	5	5	5	
Takshif				15+				15+		
Kadi	5	10	5		10					
Ulem	5	5	5		5					

TABELA 2.6 BAZOWE BIEGŁOŚCI

Profesja	Ilość na starcie	Bazowa Wartość
Nomad	5	30
Najemnik	6	40
Pirat	4	35
Święty Zabójca	8	50
Takshif	1	5
Kadi	3	30
Ulem	2	20

TABELA 2.7 PRZYROSTY WSPÓŁCZYNNIKÓW NA POZIOM

Profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BI	POZ	BAZ
Nomad	5	4	3	2	1			3	1			3	1/3	+
Najemnik	4	4	2	3	1		1	4	1			5	1/2	+
Pirat	3	3	3	3	1				1			3	1/2	+
Święty Zabójca	5	5	5	5	1	1	1	+	1	+	1	5	1/2	+
Takshif	6	2	3	3	2	1		2	1	1		1	1/5	2+
Kadi	3	2	2	2	5	5	4	4	2	5	2	2	1/3	+
Ulem	3	2	2	2	3	4	2	2	1	4	1	2	1/3	+

ZAWODY

Zawody losowane są tak samo, jak opisuje to podręcznik. Należy tylko pamiętać, że bohaterowie hailuarscy losują swój pierwszy zawód spośród następujących trzech: marynarz, rybak bądź pływak.

JĘZYKI

Uzupełnieniem do tego rozdziału może być tylko tabelka podająca trudność języków używanych przez mieszkańców Maragistanu.

TABELA 2.8 TRUDNOŚĆ JĘZYKÓW

Język	Trudnosć
Hailuarski	1
Kumicki	3
Almohadzki	1
Pidgin Pustynny	1

NOWE PROFESJE

Oto propozycje nowych profesji. Niektóre z nich są dostępne tylko dla bohaterów, któ-rzy pochodzą z Maragistanu, inne mogą być wykorzystywane jako rozszerzenie zasad przed-stawionych w podręczniku - szczegóły na ten temat podano przy opisie konkretnej profesji.

KASTA WOJOWNICZA

NOMAD

Opis: Nomadowie to mieszkańcy pustyń. Połączeni w niewielkie grupy, przemierzają bezkres-ne obszary w poszukiwaniu żywności i miejsc do wypasu zwierząt. Nomadowie są przywiązani do swoich tradycji, szanują odwieczne obyczaje. Nie lubią miast, a swoboda koczowniczego życia jest dla nich wszystkim.
Charakter: Każdy.
Rasy: Ludzie, kumici.
Łączenie profesji: Profesja nomada może być łączona z wojownikiem, łowcą, złodziejem, kupcem, najemnikiem i ulemem.
Używanie broni: Wszystkie rodzaje lekkiej broni (jednoręczna lekka i jednoręczna), które nie stanowią dużego obciążenia na pustyni.
Dostępne zbroje: Najczęściej skórzane, nie ograniczające Szybkości i Zręczności. Równie często używają zbroi pikowanych, wykonanych z wielu warstw materiału (lekkie, wygodne w warunkach pustynnych, stosunkowo odporne na ciosy szabli). Czasami zdarza się, że noma-dowie noszą pewne elementy zbroi łuskowych, rzadziej kolczych.
Magia: Nomadowie w zasadzie nie używają magii (chyba że są jednocześnie ulemami). Wyko-rzystują natomiast magiczne przedmioty (szczególnie broń), talizmany i amulety.
Formacje: Nomadowie tworzą grupy podróżujące po pustyni i stepie. Każda z nich ma swoje określone terytorium, po którym przemieszcza się w ciągu roku (najczęściej jest to związane z porami roku, a co za tym idzie, możliwością sezonowego wypasu zwierząt - zimą na pustyni krótkotrwale porosłej trawą, a latem na bogatszym w roślinność stepie lub pogórzu).
Kodeks postępowania: Nomadowie są bardzo silnie związani z pustynią. Kochają otwarte przestrzenie i niczym nieskrępowane życie. W miastach czują się źle i nie lubią w nich przeby-wać. W stosunku do mieszkańców miast odczuwają lekką pogardę, jako do tych, którzy dali się usidlić ustabilizowanemu życiu. Nomadowie rządzą się regułami prawa zwyczajowego, których ściśle przestrzegają. Dużą wagę przywiązują do honoru - raz dane słowo jest dla nich bardziej wiążące niż pisemna umowa.

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

- Od 0. Poziomu Doświadczenia
    - 1. Natarcie - zwiększenie w walce wręcz szansy TR o 10 pkt.+10/POZ poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony.
    - 2. Powstrzymanie - zwiększenie Obrony o 10pkt.+10/3 POZ kosztem TR.
    - 3. Przycelowanie - dwukrotnie wolniejszy, staranny cios, zwiększający TR o 10 pkt.+10/5 POZ.
    - 4. Walka w trudnych warunkach - dwukrotnie zmniejsza lub nawet całkowicie neguje ograniczenia zdolności bojowych, wynikające z wpływu np. śliskiego podłoża itp.

- 5. Walka w tłoku - wykorzystując tę zdolność nomad może walczyć bronią jednoręczną w bezpośrednim zwarciu, wąskim korytarzu itp. nie podlegając z tego powodu żadnym ogra-niczeniom.
- 6. Przyspieszone zdrowienie - po 2k5 godzinach (premiowane) wygodnego odpoczynku nomad może odzyskać 2k5 pkt. utraconej Żywotności ("wyleczyć" 2k5 pkt. obrażeń).

- Od 1. Poziomu Doświadczenia
  - 7. Podchodzenie zwierzyny - bezgłośne poruszanie się w naturalnych warunkach (np. na ste-pie lub w lesie). Skuteczność podchodzenia sprawdzana jest co rundę rzutem przeciwko ZR akt.; w trakcie wykorzystywania tej umiejętności nomad porusza się dwukrotnie wolniej niż zwykle.
  - 8. Zdobywanie żywności - umiejętność znajdowania pokarmu w niesprzyjającym środowisku naturalnym (mogą to być zioła, korzonki, ptasie jaja itp.). Wykorzystując tę zdolność nomad może wyżywić tylko siebie + 1 osobę/10 POZ. Udane wykorzystanie zdobywania żywności wymaga udanego rzutu przeciwko MD bohatera.
    UWAGA: Na ew. żądanie MG gracz musi określić warunki, w jakich bohater potrafi wykorzy-stać tę zdolność (np. tylko na terenach o określonym klimacie).
  - 9. Widzenie w ciemnościach - nomad doskonale widzi w zwykłych (niemagicznych) ciemno-ściach, dzięki czemu nie ma w tych warunkach żadnych ograniczeń TR i OB.
  - 10. Język gestów - umiejętność rozpoznawania i przekazywania wiadomości za pomocą ge-stów i mimiki. Udane wykorzystanie tej umiejętności wymaga pomyślnego rzutu przeciwko sumie 1/10 INT i 1/2 MD.

- Od 5. Poziomu Doświadczenia
  - 11. Odnajdywanie drogi - jeśli nomad znajduje się w terenie, może bez większego trudu zo-rientować się w kierunkach świata i ustalić najkrótszą drogę do celu podróży (także w ciemno-ściach, we mgle, podczas burzy itp.). Udane wykorzystanie tej umiejętności wymaga udanego rzutu przeciwko 1/2 MD.
  - 12. Pustynny kamuflaż - przebywając na pustyni nomad może bez większego trudu upodob-nić się do otoczenia (kolorem i wyglądem stroju, sposobem skrytego poruszania się), stając się dzięki temu prawie niewidocznym dla potencjalnego wroga. Wykorzystując tę zdolność boha-ter może dwukrotnie łatwiej zaskoczyć przeciwnika niespodziewanym atakiem (przyjmuje się, że w tej sytuacji SZ akt. wroga jest społowiona); jeśli nomad wykorzystujący pustynny kamu-flaż znajduje się w zasięgu wzroku jakiejś istoty, musi ona wykonać rzut na połowę swej SZ, aby w ogóle zorientować się o jego obecności. Udane wykorzystanie tej umiejętności wymaga pomyślnego rzutu przeciwko sumie 1/4 MD i 1/2 INT; w tym czasie nomad porusza się dwu-krotnie wolniej niż zwykle.
    UWAGA: Umiejętność ta jest bezużyteczna, jeśli stosuje się ją przeciwko

istocie nie posługu-jącej się wzrokiem, lecz innymi zmysłami (lokalizującej obecność przeciwnika np. słuchem, węchem, wyczuwaniem drgań gruntu itp.).

- 13. Ochrona zmysłów - niemagiczny talent chroniący przed fatamorganami i ułudami pustyn-nymi. W praktyce oznacza to możliwość podwójnego rzutu przeciwko odporności nr. 1 - gracz wybiera wynik korzystniejszy dla bohatera.

NAJEMNIK

Opis: Najemnicy są gatunkiem tak powszechnym, jak mrówki. Pełno ich w każdym państwie, na prywatnych dworach, w faktoriach handlowych itp. Wywodzą się z niemal wszystkich ras (jedynie kumici stronią od tego procederu; wyjątek - patrz Księga I: Opisanie świata, rozdział poświęcony szeikatowi Idżilmasy), nawet tak przetrzebione przez ludzi krasnoludy i orki po-jawiają się od jakiegoś czasu w ludzkich państwach w tej roli. Najemnicy są dobrze opłacani, zaś ich oficerowie dostają żołd prawdziwie godny pozazdroszczenia. Z drugiej strony najemni-cy, którzy zbyt długo nie otrzymują zapłaty, stają się niebezpieczni dla pracodawcy - już nie raz ich bunty doprowadzały do poważnych kryzysów politycznych.
Charakter: Każdy.
Rasy: Każda (patrz uwaga powyżej).
Łączenie profesji: Profesja najemnika może być łączona z wojownikiem, łowcą, nomadem, złodziejem i zabójcą.
Używanie broni: Mogą używać każdego rodzaju broni w zależności od formacji, w której służą (jeśli są zwiadowcami pustynnymi, będą mieli broń lekką, jeśli zaś ciężkozbrojnymi, to oczywiście ciężką (półtoraręczną i dwuręczną).
Dostępne zbroje: Każda (uwagi analogiczne do powyższych).
Magia: Najemnicy nie parają się czarami, czasem tylko noszą amulety magiczne.
Formacje: Pojedynczy najemnicy oczywiście dostosowują się do formacji, w której szeregi wstępują. Istnieją też całe oddziały najemników, które w całości wynajmują się klientom. W takim przypadku pozostawiana im jest swoboda utrzymania własnej organizacji oddziału. W wolnych kompaniach najemników rozkaz dowódcy jest niepodważalny, a każdą niesubordyna-cję każe się śmiercią. Swoboda jest pozostawiana żołnierzom jedynie podczas plądrowania zdobytych celów. W każdym innym miejscu i czasie najemnicy muszą być zdyscyplinowani i posłuszni rozkazom.
Kodeks postępowania: W ich kodeksie istnieje tylko jedna zasada: pracują i są lojalni tylko do czasu, kiedy się ich opłaca, a jeśli nie dostają żołdu, to szybko mogą... zmienić front. Ale jeśli zrobią to przed upływem opłaconego terminu, stracą honor, a w konsekwencji możliwość ponownego zatrudnienia.

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

- Od 0. Poziomu Doświadczenia
    - 1. Natarcie - zwiększenie w walce wręcz szansy TR o 10 pkt.+10/POZ poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony.
    - 2. Powstrzymanie - zwiększenie Obrony o 10pkt.+10/3 POZ kosztem TR.
    - 3. Przycelowanie - dwukrotnie wolniejszy, staranny cios, zwiększający TR o 10 pkt.+10/5 POZ.

- 4. Walka w trudnych warunkach - dwukrotnie zmniejsza lub nawet całkowicie neguje ograniczenia zdolności bojowych, wynikające z wpływu np. śliskiego podłoża itp.
- 5. Walka w tłoku - wykorzystując tę zdolność nomad może walczyć bronią jednoręczną w bezpośrednim zwarciu, wąskim korytarzu itp. nie podlegając z tego powodu żadnym ogra-niczeniom.
- 6. Przyspieszone zdrowienie - po 2k5 godzinach (premiowane) wygodnego odpoczynku nomad może odzyskać 2k5 pkt. utraconej Żywotności ("wyleczyć" 2k5 pkt. obrażeń).
- 7. Żołnierka - doskonała znajomość wybranego typu broni, tarczy lub zbroi. Gracz może wybrać dla swego bohatera jedną z trzech poniższych premii:
  - A. +5 pkt. do TR w losowo wybranej broni.
  - B. +10 pkt. do wyparowań przy noszeniu określonego rodzaju zbroi.
  - C. +5 do OB przy noszeniu określonego rodzaju tarczy.

- Od 1. Poziomu Doświadczenia
  - 8. Szał bitewny - furia bojowa, w której najemnik może utrzymywać się przez kilka pierw-szych chwil walki (trwa 1 rundę/2 POZ; w starciu musi brać udział min. 3 przeciwników/POZ najemnika). Ta zdolność, w związku ze zmniejszonym o połowę opóźnieniem broni, pozwala na wyprowadzanie dwukrotnie większej ilości ataków niż zwykle.
  - 9. Podtrzymanie życia - dzięki sile woli i koncentracji sił życiowych, najemnik może przemóc słabość swego poranionego ciała, działając dalej pomimo agonii (patrz podręcznik podstawo-wy, rozdział Walka - stan agonalny) przez 1 rundę/POZ. Pomyślne wykorzystanie tej umiejęt-ności wymaga udanego rzutu przeciwko odp. nr. 4 - jeśli test był nieudany, najemnik natych-miast umiera.
  - 10. Precyzyjne pchnięcie - dwukrotnie wolniejszy, zaskakujący atak bronią kłutą, skierowany w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca na ciele przeciwnika. Jeśli trafiony przeciwnik nie wykona udanego rzutu przeciwko swej SZ akt., to liczona jest tylko połowa jego normalnych wyparowań.

- Od 5. Poziomu Doświadczenia
  - 11. Odporność na głód i pragnienie - najemnik może powstrzymać naturalne potrzeby ciała, przez 5dni + 2dni/POZ jedząc i pijąc tylko połowę normalnej racji żywności i wody - później musi (przynajmniej przez takim sam okres) jeść już normalną ilość pożywienia.
  - 12. Odwaga - najemnik jest bardzo odporny na strach i upadek morale w szeregach własnego wojska; pod tym względem mogą się z nim równać jedynie przedstawiciele kasty rycerskiej. W praktyce oznacza to możliwość podwójnego rzutu przeciwko odporności nr. 2 - gracz wybiera wynik korzystniejszy dla bohatera.

PIRAT

Opis: Piraci są morskimi rozbójnikami, zajmującymi się zarówno łupieniem statków handlowych, jak i napadaniem na przybrzeżne osiedla, faktorie handlowe itp. Zdarza się też, że połączone floty najśmielszych piratów atakują spore miasta, a nawet silne twierdze, jeśli mają pew-ność, że za murami znajduje się np. duży transport soli czy złota. Zwykle poruszają się poje-dynczymi okrętami różnej wielkości, mieszczącymi na pokładach od kilkunastu do stu ludzi. Starają się im uderzać z zasadzki lub zaskoczenia, unikają jednak otwartej walki.
Piraci wywodzą się z humanoidów różnych ras, narodowości i warstw społecznych: ramię w ramię płynnie po łupy zbiegły niewolnik i wygnany wielmoża. Oczywiście, ten, kto dostanie się do gniazda piratów z większą ilością gotówki i nie sam, a z kilkoma sługami, po-siadać będzie większe wpływy, ale w zasadzie w bractwach pirackich panuje swego rodzaju demokracja (patrz niżej).
Największymi gniazdami piratów są Wyspy Mahela i Złote Wybrzeże na Almohadiji, ale istnieje jeszcze przynajmniej kilkadziesiąt mniejszych kryjówek morskich rozbójników. Rozsiane są wzdłuż wybrzeży Morza Otoczonego, mórz północnych i północno-zachodnich. Zapewne istnieją też bazy umieszczone na Południowej Magarabiji, w krainie Czarnych, ale znane i odwiedzane są tylko przez najbardziej zuchwałych piratów.
Charakter: Każdy Neutralny i Zły.
Rasy: Każda; zwłaszcza ludzie, ale także hailuarowie i orki, inne rasy w mniejszym stopniu.
Łączenie profesji: Pirat może być równocześnie wojownikiem, zabójcą lub złodziejem.
Używanie broni: Każda, która pozwala na szybką, zwrotną walkę na pokładzie statku (jednoręczna lekka i jednoręczna).
Dostępne zbroje: W zasadzie każda, ale używają ich tylko kapitanowie i najbogatsi marynarze, a i oni do walki wybierają jedynie zbroje lżejsze (pikowane lub kurtkowe). Pirat nigdy nie posługuje się tarczą.
Magia: Z reguły nie parają się magią (choć nie stronią od używania magicznych przedmiotów), ale na przykład piraci z Wysp Mahela współpracują z miejscowym bractwem magów.
Formacje: Podstawową jednostką organizacyjną piratów jest statek, na czele którego stoi kapitan (czasem, w grupach nie związanych z żadnym bractwem, kapitan posiada więcej niż jeden okręt i jest panem życia i śmierci swoich podwładnych). Kapitan, dzięki swojej pozycji, wchodzi w skład Rady Bractwa (czyli rady kapitanów), która decyduje o najważniejszych sprawach organizacji pirackiej. Najsilniejszą taką strukturą jest bractwo z Wysp Mahela, liczą-ce ponoć około pięciu tysięcy piratów! Część z nich mieszka w "stolicy" bractwa, mieście-twierdzy Agadir, reszta w okolicznych umocnionych "gniazdach". Bractwa ze Złotego Wy-brzeża nie są tak liczne, za to jest ich więcej: sześć dużych i około dziesięciu mniejszych. Rzadko łączą się w przymierza, nawet w obliczu walki z flotami pościgowymi. Na pozostałych terenach archipelagu grasuje jeszcze kilka małych bractw: na północy zasilają je przede wszystkim Almohadowie i Mu'mohadowie, na południu zaś czarnoskórzy wojownicy.
Kodeks postępowania: Piraci zawsze przed atakiem oceniają ryzyko - tylko w wyjątkowych przypadkach decydują się na walkę z regularnym wojskiem (takim wyjątkowym przypadkiem może być spodziewany obfity łup). Wolą bezbronne statki kupieckie i osady nadmorskie - ich zdobycie nie nastręcza trudności.
Kodeks mówi, że wszyscy piraci w bractwie są równi, ale jednocześnie poddaje ich władzy kapitanów, czyli szefów poszczególnych statków, którzy są wybierani przez załogę lub w walce detronizują poprzedniego kapitana. Władza kapitana nad marynarzami staje się pełna (czyli obejmuje też możliwość wydawania wyroków śmierci) tylko w czasie rejsów. Gdy zaś statki stoją w porcie macierzystym, marynarze mogą robić co chcą, muszą tylko utrzymywać statek w dobrym stanie i zgłaszać się na wezwanie dowódcy.

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

- Od 0. Poziomu Doświadczenia
    - 1. Natarcie - zwiększenie w walce wręcz szansy TR o 10 pkt.+10/POZ poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony.
    - 2. Powstrzymanie - zwiększenie Obrony o 10pkt.+10/3 POZ kosztem TR.
    - 3. Przycelowanie - dwukrotnie wolniejszy, staranny cios, zwiększający TR o 10 pkt.+10/5 POZ.
    - 4. Walka w trudnych warunkach - dwukrotnie zmniejsza lub nawet całkowicie neguje ograniczenia zdolności bojowych, wynikające z wpływu np. śliskiego podłoża itp.
    - 5. Walka w tłoku - wykorzystując tę zdolność nomad może walczyć bronią jednoręczną w bezpośrednim zwarciu, wąskim korytarzu itp. nie podlegając z tego powodu żadnym ogra-niczeniom.
    - 6. Przyspieszone zdrowienie - po 2k5 godzinach (premiowane) wygodnego odpoczynku nomad może odzyskać 2k5 pkt. utraconej Żywotności ("wyleczyć" 2k5 pkt. obrażeń).
- Od 1. Poziomu Doświadczenia
    - 7. Precyzyjne pchnięcie - dwukrotnie wolniejszy, zaskakujący atak bronią kłutą, skierowany w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca na ciele przeciwnika. Jeśli trafiony przeciwnik nie wykona udanego rzutu przeciwko swej SZ akt., to liczona jest tylko połowa jego normalnych wyparowań.
    - 8. Unik - uchylenie się przed jednym, spodziewanym i/lub długo sygnalizowanym atakiem (np. szarżą, tratowaniem), ciosem (np. precyzyjnym cięciem) lub przed jednym strzałem z daleka. W niektórych sytuacjach (decyzja MG) skuteczny unik może zmniejszyć o połowę efekt eks-plozji itp.
    - 9. Wspinaczka - pirat potrafi doskonale wspinać się po linach i wantach. Co 3 metry wysoko-ści należy wykonać test przeciwko sumie ZR akt., 1/10 INT i 1/10 MD, za każdym kolejnym razem z kumulującym się ujemnym modyfikatorem 1pkt (jeśli bohater, wspiąwszy się po linie na wysokość 3 metrów, wykonuje test przeciwko sumie np. 60 pkt., to na wysokości 6 metrów wykona test przeciwko 59, na wysokości 9 metrów - przeciwko 58, itd.). Nieudany test ozna-cza odpadnięcie od liny.
- Od 5. Poziomu Doświadczenia
    - 10. Strzykanie w kościach - umiejętność ogólnego przewidywania najbliższej przyszłości (kilka dni naprzód). Określone bóle w stawach czy dawno zabliźnionych ranach informują pira-ta nie tylko o zmianach pogody, ale też o innych sprawach związanych z morzem: o tym, z jakiego kierunku następnego dnia będzie wiał wiatr, o zbliżaniu się do wiru, o wyniku najbliż-szej potyczki, a nawet o zbliżaniu się jakiegoś morskiego potwora. Dokładna interpretacja wy-korzystania tej umiejętności zależy od MG.

- 11. Uzdatnianie wody - pirat otrzymuje od starszych kamratów pilnie strzeżoną tajemnicę (powierzenie jej niepowołanej osobie karane jest śmiercią!) wyrobu tzw. Słodkiego Proszku - wymieszany z morską wodą czyni ją zdatną do picia. Pomyślne wykorzystanie tej umiejętności wymaga udanego rzutu przeciwko sumie 1/2 MD i 1/10 ZR.
  UWAGA: Słodki Proszek nie uzdatnia do picia wody brudnej, zepsutej, zatrutej, czy w jaki-kolwiek inny sposób skażonej.

KASTA ZŁODZIEJSKA

ŚWIĘTY ZABÓJCA

Opis: Święci zabójcy są fanatycznymi wojownikami, pozostającymi na usługach sędziów i kapłanów - kadich. Często nazywa się ich Długimi Rękami, gdyż na zlecenie kadich dokonują zabójstw, dbając o czystość dogmatów wiary. Są bez granic oddani swojej religii i jej kapła-nom, gotowi bez mrugnięcia okiem zginąć na ich rozkaz. Każdy kult posiada przynajmniej jedno bractwo świętych zabójców (czasami jest ich więcej, co zależy od potęgi i zasięgu dane-go wyznania). Najczęściej ofiarami Długich Rąk zostają heretycy, innowiercy, osoby narusza-jące prawo i przybysze z zewnątrz, usiłujący krzewić nowe wyznania. W czasach świętych wojen (które czasami toczą się przeciw heretykom) zabójcy ci wykorzystywani są jako oddzia-ły do zadań specjalnych.
Każde z bractw posiada swój indywidualny kodeks, w dużej mierze uzależniony od etosu bó-stwa, które czczą jego członkowie. Złamanie zasad bractwa lub jego zdrada zawsze karane są śmiercią.
Charakter: W zależności od etosu bóstwa (ale najczęściej Praworządny Zły lub Neutralny Zły).
Rasy: Tylko ludzie (Almohadowie).
Łączenie profesji: Czasami święci zabójcy zostają kadimi (zabójca musi być na co najmniej 10 Poziomie Doświadczenia, wtedy może zostać kadim 1 poziomu).
Używanie broni: Nigdy nie używają broni dalekiego zasięgu (czyli np. łuków), uważając ją za niegodną swej profesji. Zabójstw dokonują najczęściej przy pomocy noży lub sztyletów. Uży-wają też krótkich mieczy.
Dostępne zbroje: Bardzo rzadko używają zbroi, a jeśli już, to nie mogą one ograniczać Szyb-kości i Zręczności.
Magia: Święci zabójcy raczej nie używają magii, wierząc, że sam akt zabijania ofiary ma rytu-alne, oczyszczające znaczenie. Magię wykorzystują raczej w celu dostania się do strzeżonej ofiary lub przy ucieczce.
Formacje: Święci zabójcy tworzą bractwa, każde z nich związane jest z jednym z bóstw al-mohadzkich. Głównymi siedzibami bractw są klasztory-twierdze, zazwyczaj umiejscowione w trudno dostępnych miejscach. Poszczególne bractwa cechują się różnymi strukturami organi-zacyjnymi i odmiennym nazewnictwem (co jest związane z konkretnym bóstwem). Generalnie jednak można wyróżnić pewne zasady: na czele bractwa stoi Mugaddam, czyli Wielki Brat, Przełożony. W rządach wspomaga go Rada, zwana też Wielkim Dywanem, złożona z kilku lub kilkunastu najbardziej zasłużonych i doświadczonych braci. Przyjęcie do Rady jest traktowane jako zaszczyt i wyróżnienie. Pozostali bracia zwykle dzielą się na dwa lub trzy poziomy wta-jemniczenia (kręgi, grupy itp.), zależnie od posiadanego doświadczenia. Przejście na kolejny poziom wtajemniczenia wiąże się z dokonaniem jakiegoś ważnego czynu.
Kodeks postępowania: Święci zabójcy kierują się tylko dwiema zasadami: muszą być wierni swemu bogu i nigdy nie mogą zdradzić swoich braci. Nie zabijają też bez potrzeby - walczą

na zlecenie kadich bądź w obronie własnej.
Święty zabójca w drużynie: Należy dbać o logikę postępowania drużyny, w której jest święty zabójca. Ze zrozumiałych względów niemożliwością jest, aby w jednej grupie byli święty zabójca i kapłan obcej wiary czy też czarodziej.

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

- Od 0. Poziomu Doświadczenia
    - 1. Wykrycie pułapki - przeszukiwanie określonego miejsca w celu znalezienia pułapki, ukrytych drzwi itp. Czynność ta trwa 1k10 rund; udane wykorzystanie umiejętności spraw-dzane jest rzutem przeciwko sumie 1/5 INT i 1/5 ZR (szansa na znalezienie pułapki lub przejścia zabezpieczonego magią jest o połowę mniejsza - ostateczna decyzja należy do MG).
    - 2. Założenie pułapki - umiejętność konstruowania pułapek, schowków, ukrytych przejść itp. Niezbędne są narzędzia, materiały i ew. wcześniejsze sporządzenie odpowiednich planów (szczególnie przy bardziej skomplikowanych konstrukcjach). Ta praca może trwać od 1k10 godzin do 1k10 dni - zależnie od stopnia komplikacji konstrukcji i decyzji MG; wymagany jest rzut przeciwko sumie 1/2 ZR akt. i 1/10 INT.
    - 3. Rozbrajanie pułapki - umiejętność unieszkodliwiania lub bezpiecznego uruchamiania mechanizmów pułapek; konieczny jest rzut przeciwko sumie 1/2 ZR akt. i 1/10 INT. Czynność ta trwa 1k100 rund - przy bardziej skomplikowanych urządzeniach MG może wymagać użycia specjalistycznych narzędzi) np. ślusarskich.
    - 4. Nasłuchiwanie - nasłuchiwanie rozmów za zamkniętymi drzwiami, zbliżających się kro-ków itp. Święty zabójca dobrze słyszy dźwięki z odległości max. 1/10 swej SZ liczonej w metrach. Niekorzystne okoliczności (np. szum wiatru) mogą znacznie ograniczyć zasięg nasłuchiwania.
    - 5. Język gestów - umiejętność rozpoznawania i przekazywania wiadomości za pomocą ge-stów i mimiki; wymagany rzut przeciwko sumie 1/2 INT i 1/10 MD.
    - 6. Unik - uchylenie się przed jednym, spodziewanym i/lub długo sygnalizowanym atakiem (np. szarżą, tratowaniem), ciosem (np. precyzyjnym cięciem) lub przed jednym strzałem z daleka. W niektórych sytuacjach (decyzja MG) skuteczny unik może zmniejszyć o połowę efekt eksplozji itp.
- Od 1. Poziomu Doświadczenia
    - 7. Nożownictwo - dzięki świetnej znajomości kilkudziesięciu kombinacji ruchów ciała, uni-ków, odskoków, zastaw i błyskawicznych ciosów nożem święty zabójca jest szczególnie biegły w posługiwaniu się każdym rodzajem noża i sztyletu (+20 pkt. do Biegłości); nie-stety, mistrzostwo to osiąga kosztem słabego wyszkolenia w innych rodzajach broni (-20 pkt. od Biegłości w każdym innym rodzaju broni).
    - 8. Znajomość trucizn - święty zabójca potrafi preparować najpowszechniej używane truci-zny (zabijające, usypiające, oszałamiające itp.), a także

rozpoznawać ich rodzaj i działanie, obserwując zatrutą ofiarę. Udane wykorzystanie tej umiejętności wymaga pomyślnego rzu-tu przeciwko sumie 1/10 INT i 1/10 MD.

  - 9. Charakteryzacja - umiejętność radykalnej zmiany wyglądu zewnętrznego (twarz. posta-wa, mowa. ruchy, a nawet płeć lub wiek). Jej prawidłowe wykorzystanie uniemożliwia rozpoznanie świętego zabójcy. Przygotowanie charakteryzacji trwa 1k5 godzin i wymaga udanego rzutu na sumę 1/2 ZR akt., 1/10 INT i 1/10 MD (MG wykonuje sekretny rzut). Odkrycie tożsamości świętego zabójcy następuje po udanym rzucie rozmówcy przeciwko jego odporności nr 1. Test ten wykonują (co rundę) osoby, których oszukanie było zamia-rem bohatera.

- Od 5. Poziomu Doświadczenia
  - 10. Piorunowy rzut - święty zabójca może cisnąć w przeciwnika nożem lub sztyletem na od-ległość dwukrotnie większą, niż wynosi normalny zasięg broni. Jeśli trafiona ofiara nie wykona udanego rzutu przeciwko swej SZ akt., to otrzymuje trzykrotnie większe obrażenia niż nor-malnie.

ŚLEPY PRZEWODNIK (TAKSHIF)

Opis: Ta profesja jest dostępna tylko dla mieszkańców Maragistanu, którzy urodzili się na pustyni (są nomadami). Dodatkowym warunkiem, który musi zostać spełniony jest... ślepota bohatera.
Ślepi przewodnicy stanowią swoisty folklor pustynnych części Maragistanu. Dzięki swoim niezwykłym umiejętnościom, wspaniale wykształconym zmysłom smaku, zapachu i wę-chu, są oni (zaraz po kumitach) najlepsz ymi przewodnikami na pustynnych szlakach. Więk-szość ślepych przewodników poznało szlaki pomiędzy kilkoma miastami i oazami, a tylko nie-liczni z nich świetnie orientują się na dużych przestrzeniach pustyń (MG zawsze powinien do-kładnie określić, jaki jest początkowy obszar, którego dotyczy wiedza przewodnika; w trakcie gry takshif może powiększać swoją wiedzę). Jak już zostało wspomniane wcześniej, aby zostać przewodnikiem, trzeba być niewidomym. Ułomność taka nie została uwzględniona w podręcz-niku podstawowym (patrz tabela strona 32-33), ale można ją przypisać do wartości 99-00. Często zdarza się, że ubogie rodziny same oślepiają swoje małe dzieci i sprzedają je doświad-czonym przewodnikom, aby ci mogli je wykształcić na takshifów.
Charakter: W zasadzie każdy, w zależności od tego, z kim związany jest takshif. Przewodnicy prowadzący karawany przemytników mogą być Źli, a ci, którzy prowadzą bogate karawany kupieckie i cieszą się zaufaniem swoich pracodawców, powinni być Dobrzy.
Rasy: Tylko ludzie, choć legenda twierdzi, że profesja ta przejęta została od kumitów. Być może nadal jest znana wśród nich.
Łączenie profesji: Takshif może być tylko takshifem.
Używanie broni: Takshifowie, ze zrozumiałych względów, raczej nie należą do dobrych wo-jowników. Jedynymi rodzajami broni, które zwykli ze sobą nosić, są noże, kije lub laski. Nie-którzy ślepi przewodnicy, posługując się swoim znakomitym słuchem, potrafią celnie rzucać nożami (choć rzadko wiedzą, w co dokładnie rzucają).
Dostępne zbroje: W zasadzie żadne; takshifowie noszą tylko ubranie podróżne, rzadko kafta-ny skórzane.
Magia: Przewodnicy z reguły nie używają magii. Szczycą się swoimi umiejętnościami i nie chcą ich niczym "wspomagać".
Formacje: Takshifowie nie tworzą żadnych formacji. Niekiedy dorosły przewodnik prowadzi

ze sobą ucznia.
Kodeks postępowania: Ślepy przewodnik nigdy nie może zdradzić tajemnic swojej profesji osobie postronnej. Jedynym wyjątkiem jest szkolenie ucznia (czego może dokonywać takshif będący na minimum 10 Poziomie Doświadczenia; zagadką pozostaje, jak nauczyciel uzyskuje pewność, że jego uczeń jest niewidomy). Takshif ma z reguły tylko jednego "pracodawcę" przez całe życie. Zawsze dochowuje mu wierności i nigdy nie zdradzi jego tajemnic. Prawo zwyczajowe i przesądy zakazują "pracodawcy" wyrzucić takshifa - prowadzący karawany wierzą, że sprowadza to nieszczęście. Jeżeli komuś zostanie dowiedzione, że wyrzucił przewodnika, zostaje wypędzony ze społeczności na pustynię.

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

- Od 0. Poziomu Doświadczenia
    - 1. Cichy chód - umiejętność bezszelestnego skaradania się; wymagany jest rzut przeciwko ZR akt. Wykorzystując tę zdolność takshif porusza się dwukrotnie wolniej.
    - 2. Wtopienie w pustynię - zdolność ukrywania się na pustyni i podróżowania przez nią bez pozostawiania śladów. Wykorzystując tę zdolność takshif porusza się dwukrotnie wolniej.
    - 3. Zdobywanie żywności na pustyni - umiejętność znajdowania strawnego pokarmu w nie-sprzyjającym środowisku naturalnym (na pustyni); mogą to być rośliny, korzonki, robaki, drobne zwierzęta itp. Wykorzystując tę zdolność takshif może wyżywić tylko siebie - jego towarzysze muszą zatroszczyć się o siebie sami.
    - 4. Przejrzenie intencji - zdolność ta umożliwia przejrzenie zamiarów rozmówcy przez taks-hifa po krótkiej (1k5+1 runda) rozmowie lub nawet przysłuchiwaniu się jego głosowi. Wymagany rzut przeciwko sumie 1/5 INT i 1/10 MD.
    - 5. Uniżony ton - umiejętność zmiany nieprzychylnego nastawienia innych osób do takshifa. Wymagany rzut przeciwko 1/2 CH.
    - 6. Wmówienie - przekonanie rozmówcy takshifa do zmiany zdania w określonej kwestii (lub np. wykonania jakiejś prostej czynności). Wymagany jest rzut przeciwko sumie 1/5 CH i 1/10 MD - ofiara może się bronić rzutem przeciwko swej odp. nr. 2. Nieudane wykorzy-stanie wmówienia wobec osób wrogo nastawionych do takshifa może mieć dla niego nie-przyjemne skutki.
- Od 1. Poziomu Doświadczenia
    - 7. Smak takshifa - biorąc piasek do ust przewodnik jest w stanie stwierdzić, w jakiej okolicy się znajduje - wyczulony zmysł smaku mówi mu, czy jest jeszcze tam, gdzie pustynia jest zasolona, czy dotarł już do strefy z piaskiem żelazistym, a może zboczył z drogi i znalazł się na obcych sobie terenach. Udane wykorzystanie tej zdolności wymaga pomyślnego rzu-tu przeciwko MD.
    -
- Od 5. Poziomu Doświadczenia

- 8. Słuch takshifa - potrafi usłyszeć burzę piaskową odległą o pół godziny drogi, a także wyczuć potwory pustynne żyjące i poruszające się pod ziemią (patrz Bestiariusz).
- 9. Dar wody - dzięki znakomitemu wyczuleniu zmysłów, szczególnie węchu, takshif potrafi znaleźć wodę znajdującą się niezbyt głęboko pod poziomem gruntu. Po odbyciu krótkiego (5 minut) rytuału, który wprowadza takshifa w trans, może on wędrować przez cały dzień, aż dotrze w pobliże źródła wody. Jego dokładna lokalizacja jest udana, jeśli takshif wykona udany rzut przeciwko połowie swej MD.

KASTA KLERYCZNA

KADI

Opis: Kadi są kapłanami bogów almohadzkich oraz sędziami, gdyż prawo almohadzkie opiera się na nakazach religijnych i zwyczajowych. Z tego też powodu kadich nazywa się strażnikami tradycji. Kadi służą wszystkim bogom, ale nie w tym samym czasie - każdego miesiąca, po odprawieniu odpowiednich oczyszczeń i rytuałów, kadi przechodzi na służbę innego boga. W ten sposób władcy niebios są usatysfakcjonowani, że choć przez krótki czas mają "własnych" kapłanów.
Siedzibą kadich są meetty (świątynie), gdzie odprawiane są zarówno obrządki religijne, jak i sądy. Kadi posiadają własnych strażników, którzy łapią innowierców i magów, by dostar-czyć ich przed oblicze sędziów. W wielu jednak przypadkach kadi od razu wysyłają przeciw czarownikom i heretykom świętych zabójców, gdyż proces sądowy może okazać się zbyt nie-bezpieczny.
Kadi posiadają w większości państw almohadzkich ogromne wpływy, są też najbliż-szymi doradcami wielu władców. Jedynie w emiratach Andalayi ich władza została znacznie ograniczona. Postanowień prawnych kadiego nie mogą zmieniać nawet sułtanowie.
Charakter: Każdy oprócz Praworządnego Dobrego i Neutralnego Dobrego.
Rasy: Tylko ludzie (Almohadowie).
Łączenie profesji: Profesja kadiego może być łączona tylko z profesją świętego zabójcy.
Używanie broni: Zwykle nie używają broni, co najwyżej mogą nosić przy sobie sztylety (wy-jątek: połączenie z profesją świętego zabójcy).
Dostępne zbroje: Zazwyczaj nie noszą zbroi, lecz jeśli wyruszają na wojnę z innowiercami, to mogą założyć każdy rodzaj pancerza.
Magia: Kadi należą do bardzo biegłych magów, ale zazwyczaj ograniczają swoje działania magiczne - inaczej być nie może, skoro sami strzegą prawa zabraniającego czarów. Formacje: W jednej meetcie przebywa jeden kadi, ale w większych kompleksach świątynnych mieszka ich więcej - wtedy posłuszni są najstarszemu spośród siebie. W takich dużych ośrodkach kadi za-wiadują całym tłumem uczniów, nowicjuszy, świeckich sług oraz uniwersyteckich wykładow-ców (np. znawców ksiąg i prawa).
Wszyscy kadi należą do ponadpaństwowej organizacji kapłańskiej, zaś najbardziej wpływowi kadi tworzą Wielkie Zgromadzenie. Organ ten ma wpływ na politykę całego almo-hadzkiego świata, nawet emirowie andalajscy, tak dumni ze swej emancypacji, nie mogą lek-ceważyć postanowień Zgromadzenia.
Kodeks postępowania: Kadi fanatycznie nawołują do przestrzegania praw religijnych i zwy-czajowych, ale czasem, kiedy wymaga tego racja polityczna lub dobro Zgromadzenia, sami obchodzą albo nawet łamią te przepisy.

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

- Od 0. Poziomu Doświadczenia
    - 1. Ogólne zdolności kast magicznych (patrz podręcznik główny - Magia).
    - 2. Wspólne zdolności kasty kapłańskiej (patrz podręcznik główny - Magia).
    - 3. Religioznawstwo - znajomość dogmatów wszystkich powszechnych kultów almohadzkich (sprawdzana w razie potrzeby rzutem przeciwko MD).
- Od 1. Poziomu Doświadczenia
    - 4. Rytuał zmiany boga - kadi posiadają unikalną zdolność regularnej zmiany czczonego przez nich bóstwa. Rytuał odprawiany jest ostatniej nocy każdego miesiąca. Kadi odprawia serię skomplikowanych oczyszczeń duchowych i rytuałów, mających oczyścić go ze starej wiary i przygotować na przyjęcie nowej. Pod koniec obrzędu kadi uwalnia się z mocy starego bóstwa (należy wykonać rzut przeciwko ZW; jeśli był udany, bóstwo zauważa "zdradę" swojego ka-płana i kadi zostaje porażony Karą Boską - patrz podręcznik główny str. 55) i oddaje się w opiekę nowemu bogu, tracąc moce związane ze starą wiarą i zyskując przynależne nowej.
      UWAGA: W wyniku zmiany wiary żadne współczynniki (także Poziom Doświadczenia lub liczba PD) bohatera nie ulegają modyfikacjom.<-LI>
    - 5. Omamienie - za pomocą odpowiednich słów, gestów, drobnych sztuczek iluzyjnych i roz-budowanego warsztatu aktorskiego kadi potrafi sterować tłumem ludzkim składających się nawet z tysiąca osób, skłaniając go za lub przeciwko konkretnej osobie, do walki lub posłu-szeństwa, itp. Udane wykorzystanie tej zdolności wymaga pomyślnego rzutu przeciwko 1/2 CH.
    -
- Od 5. Poziomu Doświadczenia
    - 6. Owładnięcie - wykorzystując swą siłę duchową kadi potrafi przekonać do swojego zdania nie tylko kilku (1 osoba/2 POZ ulema) zwykłych prostaczków, ale też inteligentnych, mądrych ludzi o silnych charakterach (np. dowódcę miejscowego garnizonu, szefa gildii kupieckiej itp.). Ofiary mogą bronić się przed owładnięciem, wykonując rzut przeciwko swej odporności nr 2 z modyfikatorem ujemnym w wysokości -5 pkt./POZ ulema. Jeśli test był nieudany, kolejną pró-bę można podjąć po tygodniu. Osoby owładnięte przez ulema uważają go za swego najlepsze-go przyjaciela i przywódcę, wykonując wszelkie jego polecenia, o ile nie prowadzą do samo-bójstwa lub są niezgodne z ich charakterem (w takim wypadku odzyskują kontrolę nad sobą).
      Zapanowanie nad kilkoma takimi osobami jest znacznie trudniejsze niż panowanie nad wielkim tłumem, dlatego udane wykorzystanie tej zdolności wymaga pomyślnego rzutu przeciwko su-mie 1/10 CH i 1/10 INT.
      Kadi może używać tej zdolności raz na tydzień, podtrzymując lojalność już owładniętych osób, lub pozyskując nowych stronników.

ULEM

Opis: Można rzec, że ulemowie są dla społeczności nomadów tym, czym kadi dla Almohadów osiadłych. Spełniają funkcje kapłańskie, ale sędziowskimi muszą się już dzielić z

naczelnikiem plemienia. Nie oznacza to wszakże, że ich pozycja jest słabsza od pozycji kadiego. Wprost przeciwnie - ulem zachował bowiem to, co kadi stracił w miarę rozwoju społeczeństwa cywili-zowanego: nomadowie nadal widzą w nim szamana i czarownika, a nie tylko kapłana i sędzie-go. Dla kadiego z dużego miasta szokiem byłoby zobaczenie ulema odprawiającego zakazane wśród Almohadów czary, podczas niemalże heretyckiej uroczystości na cześć ogólnie uznawa-nego boga!
Jeszcze "gorzej" (z punktu widzenia prawowierności almohadzkiej) wygląda ulem u ludów zalmohadyzowanych. Jest prawdziwym szamanem-magiem, barbarzyńskim i dzikim, nie mającym z prawdziwym ulemem nic wspólnego (oprócz nazwy).
Charakter: Każdy Neutralny.
Rasy: Tylko ludzie (Almohadowie i Mu'mohadowie).
Łączenie profesji: Można ją łączyć z profesją nomada i wojownika.
Używanie broni: Jednoręczna lekka, proce.
Dostępne zbroje: Nie ograniczające Zręczności i Szybkości.
Magia: Ulemowie pełnią rolę kapłanów-szamanów, dbających głównie o swoje plemię i prze-strzeganie odwiecznych praw natury. Ich magia ma charakter głównie leczący i wspomagający. Znane im czary to między innymi: Deszcz na pustyni; Ochrona namiotu.
Formacje: Ulemowie nie tworzą jednolitej organizacji jak kadi. Spotykają się tylko czasem, by radzić o sprawach żywotnych dla wszystkich plemion. Ulem wybiera dwóch, trzech uczniów, których poddaje próbom, zaś najlepszego czyni swym spadkobiercą.
Kodeks postępowania: Są całkowicie lojalni wobec własnego plemienia, więc obchodzi ich nie tyle jakiś kodeks moralny, co dobro ludu. Dla korzyści swych współplemieńców uczynią każdą podłość.

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

- Od 0. Poziomu Doświadczenia
    - 1. Ogólne zdolności kast magicznych (patrz podręcznik główny - Magia).
    - 2. Wspólne zdolności kasty kapłańskiej (patrz podręcznik główny - Magia).
- Od 1. Poziomu Doświadczenia
    - 3. Leczenie chorób - za pomocą ziół i "zamawiania" ulem potrafi leczyć najpowszechniejsze choroby i dolegliwości (wzdęcia, bóle brzucha, stawów, skaleczenia, złamania, zwichnięcia, choroby skóry i zębów, gorączka itp.), oraz przyspieszać gojenie się ran, zwiększając samole-czenie o 5PO/8 godzin odpoczynku. Udane wykorzystanie tej umiejętności wymaga wykorzy-stania odpowiednich ziół (decyzja MG) i pomyślnego rzutu przeciwko sumie 1/2 INT i 1/10 MD.
    - 4. Przywództwo - w razie pilnej potrzeby ulem może przejąć władzę nad plemieniem, pełniąc obowiązki wodza i przywódcy. Zdolność tę może także wykorzystać do narzucenia swej woli innym grupom (max. 10 osób/POZ ulema), skłaniając je do wykonania kilku prostych poleceń (np. "stójcie", "chodźcie z mną", "pomóżcie mi", "uciekać" itp.). Udane wykorzystanie tej umiejętności wymaga pomyślnego rzutu przeciwko sumie 1/2 CH i 1/10 MD.
- Od 5. Poziomu Doświadczenia
    - 5. Jasnowidzenie - ulem potrafi przewidzieć najbliższą przyszłość (1k5 dni), ale tylko doty-czącą spraw związaneych z jego osobą lub plemieniem. Udane

wykorzystanie tej umiejętności wymaga odprawienia odpowiedniego rytuału (trwającego godzinę) i pomyślnego rzutu prze-ciwko 1/2 INT.

ROZSZERZENIE PROFESJI

W ramach wykonywanej profesji bohater może czasem zajmować się czymś szczególnym, co z czasem zaczyna być główną treścią jego działania. Ten rodzaj życiowej specjalizacji nazywamy rozszerzeniem profesji.

Poeta/Uczony

Poeta/uczony to specjalizacja przeznaczona tylko dla przedstawicieli kasty czarodziejskiej. Ponieważ ludy almohadzkie tępią wszelkiego rodzaju czarodzei i magów, przedstawiciele tej kasty mogą tu jedynie przybyć z krain zewnętrznych (i mieć nadzieję na zachowanie życia). Otwarte posługiwanie się magią to niemal pewna śmierć, dlatego też największe szanse prze-życia ma czarodziej mniej posługujący się magią, a bardziej pieśnią i nauką - jednym słowem poeta/uczony.
Bohater decydujący się na zostanie poetą/uczonym może uczynić to w chwili losowania posta-ci lub przy awansie na kolejny Poziom Doświadczenia. Opis rozszerzenia profesji przygotowa-no według poniższych zasad.

Dozwolone profesje
Poetą/uczonym może być każdy przedstawiciel kasty czarodziejskiej (czyli mag, czarnoksięż-nik, iluzjonista lub alchemik).

Zmiany współczynników
+10 do CH i INT; -10 do UM i SF.

Zmiany w działaniu magii
Poeta/uczony mniej poświęca się studiom magicznym, a więcej tworzeniu sztuki (szczególnie pieśni i poematów) oraz czystej nauce i poznaniu natury. Z tego też powodu poeta/uczony może posługiwać się czarami należącymi do co najwyżej VI Kręgu Magii. Jednak dzięki inten-sywnej pracy nad sobą poeta/uczony zyskuje wielką charyzmę i poważanie współziomków, dzięki czemu ma na nich duży wpływ (od 1 Poziomu Doświadczenia posiada dodatkową zdol-ność profesjonalną Owładnięcie - patrz opis profesji kadiego).

NOWE RASY CZYNNIE GRAJĄCE

HAILUAROWIE

Po pokonaniu bezkresnego oceanu, pierwsza wyprawa orków z Archipelagu Centralnego dotarła do części Archipelagu Pajęczego, nazywanej przez ludzkich żeglarzy Wyspami Wiatrów. Wszystko wyglądało dokładnie tak, jak opisywały to wyprawy ludzi - nieznana roślinność, dzikie zwierzęta i niebezpieczeństwa, które sprawiły, iż liczebność pierwszej wyprawy szybko topniała. Szukając dalszej drogi w kierunku południowo-zachodnim, ku obiecanemu Ugar-zendowi, lawirując pośród dziesiątków wysepek, orki spotkały przedstawicieli nowej rasy. Wyczerpani i zdziesiątkowani żeglarze początkowo nieufnie odnosili się do obcych - podobnie jak do wszystkich nieznanych istot, które ujrzeli. Jednak hailuarowie (czyli "niscy ludzie"), gdyż tak nazwano nowo odkrytych, przyjaźnie potraktowali przybyszów, okazując im nawet szacunek. Prawdopodobnie hailuarowie byli pod wrażeniem olbrzymich orkijskich statków, które wielkością kilkakrotnie przewyższały ich własne. Hailuarowie, od zawsze związani z morzem, musieli wziąć orki za potężnych morskich wojowników, z którymi nie powinno się walczyć, i towarzyszyli orkom w dalszej wyprawie jako przewodnicy (przynajmniej w obrębie Wysp Pajęczych). W późniejszych czasach hailuarskie osady stały się przystankami orkijskich statków, pływających pomiędzy Archipelagiem Centralnym a Ugar-zendem.

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Hailuarowie są istotami humanoidalnymi, bardzo podobnymi do ludzi. Jedyną różnicą jest niski wzrost - mierzą średnio ok. 150 cm. Są bardzo mocno umięśnieni, mają skórę koloru jasnobrązowego lub - rzadziej - białego, zawsze silnie ogorzałą. Całe ich ciała pokrywa obfity, ciemny zarost, który jest usuwany z twarzy (czasem pozostawia się wąsy). Włosy hailuarów są czarne lub ciemnobrązowe, zwykle długie; oczy najczęściej piwne lub zielone.

TRYB ŻYCIA

Całe życie hailuarów jest związane z morzem. Zamieszkują wyspy Archipelagu Pajęczego, choć podążając za falą orków i ludzi z Archipelagu Centralnego założyli też kilka państewek w Ugar-zendzie (tak orkowie nazywają nowo odkryty archipelag), na Wyspach Ścieżki Południowej i Wyspach Ścieżki Północnej. Wszystkie państewka hailuarów mają ustrój republiki. Władzę w nich sprawują jednostki najbogatsze lub najbardziej znane ze względu na swe podróże i doświadczenie. Większość z tych państw ma charakter kupiecko-rybacki, choć zdarzają się też osady - porty pirackie. Hailuarowie są najznamienitszymi żeglarzami na całej Orchii. Jest to wynikiem połączenia ich wiedzy o żeglowaniu z doświadczeniem orków w dalekomorskich wyprawach i almohadzką sztuką nawigacji. Do czasu przybycia orków, hailuarowie uprawiali tylko żeglugę przybrzeżną, ale ich szkutnicy szybko nauczyli się budować duże statki, zdolne do pokonywania dalekich dystansów. Kontakt z Almohadami zaowocował pojawieniem się przyrządów nawigacyjnych na hailuarskich okrętach, nauczyli się także astronomii przydatnej w żeglowaniu. Obecnie ich stocznie robią okręty nie tylko na użytek własny, lecz również na zamówienie gaddaratu czy państw almohadzkich. Obok szkutnictwa hailuarowie zajmują się eksploatacją naturalnych bogactw morza i ich dystrybucją. Najczęściej handlują mięsem ryb i innych stworzeń morskich (żółwi, mięczaków, skorupiaków itp.) oraz jadalnymi roślinami (potrawy z alg są uważane za rarytas przez możnowładców almohadzkich). Ponadto nurkowie tej rasy wydobywają z morskich

głębin perły, rzadkie korale i muszle. Z wszelkich bogactw morskich hailuarscy rzemieślnicy wytwarzają oryginalne ozdoby, używają ich do zdobienia broni, zaś rzadkie muszle i korale traktowane są jako egzotyczne dzieła sztuki. Każde państwo posiada własną flotę, której zadaniem jest wymiana handlowa pomiędzy macierzystymi portami a resztą świata. Oprócz tego hailuarowie zatrudniają się jako piloci (zwłaszcza na szlakach wodnych Wysp Wietrznych) czy marynarze na obcych statkach. Ich okręty często eskortują wyprawy kupieckie, wielu kapitanów podpisało listy kaperskie. Oczywiście, istnieje też mniej chlubna strona hailuarskiej obecności na morzu - krążą niezliczone opowieści o bezwzględności i okrucieństwie ich pirackich załóg, a tylko nielicznym statkom kupieckim udało się wymknąć pogoni żądnych bogactw i krwi rabusiów.

RELIGIA

Bardzo rzadko widzi się, by hailuarowie modlili się do bogów; jeżeli już to czynią, to wznoszą prośby do jednego (zaledwie dwa hailurskie bóstwa znane są z imienia) - Nerra. Jest on opiekunem i władcą morza oraz patronem żeglarzy. Nie wznosi się mu świątyń, nie istnieje też warstwa kapłańska - powinności religijne sprawują ojcowie rodzin. Jednym z przejawów religijności hailuarów jest szeroko rozpowszechniona i głęboko zakorzeniona tradycja składania ofiar. Krótki rytuał jest odprawiany przed każdorazowym wyjściem w morze - niezależnie od tego czy ma to być półgodzinny rejs na drugą stronę cieśniny, czy też wielotygodniowa wyprawa. Ofiara składana jest najczęściej z pożywienia, drobnej monety, przedmiotu wydobytego z morza (który w ten sposób wraca do Nerra), niewielkiej ilości cennego dla hailuarów surowca; ma ona na celu zyskanie przychylności Nerra (i ewentualnie lokalnego opiekuna danego akwenu) i zapewnienie rejsowi bezpiecznego przebiegu oraz powrotu do portu. Ceremonię dopełnia krótka modlitwa. Istnieje też opowieść, że gdzieś na Archipelagu Pajęczym przodkowie hailuarów wznieśli wspaniałą świątynię, w której zgromadzili olbrzymie skarby. Z nieznanych przyczyn świątynia została opuszczona na zawsze.

Drugą siłą boską, której istnienie uznają hailuarowie, jest Terr - Pan Ziemi. Według wierzeń wyspiarzy jest to rodzony brat Nerra; od niepamiętnych czasów bracia walczą ze sobą o panowanie nad światem. Pan Morza bezustannie zatapia połacie ziemi, dążąc do pokrycia całego świata wodą. Pan Ziemi stara się temu przeciwstawić, wynurzając nowe lądy spod powierzchni oceanu. Hailuarskie opowieści mówią o różnych epizodach tej walki - o wyspach wynurzających się z morskich otchłani i lądach ginących w spienionych wodach (biorąc pod uwagę wulkaniczne pochodzenie Wysp Pajęczych i wciąż dużą aktywność sejsmiczną w tym regionie, dość często dochodzi do tego rodzaju kataklizmów na oczach hailuarów). Nie istnieje kult Terra - mieszkańcy wysp składają mu ofiary, aby uchronić swą wyspę przed... powiększeniem. Ten pozorny absurd związany jest z wierzeniami hailuarów, dotyczącymi zakończenia walki pomiędzy braćmi. Nikt nie zna jej finału - jeżeli zwycięży Nerr, cała powierzchnia planety zostanie pokryta wodą. Hailuarowie będą wieść życie na olbrzymich statkach, pływających po bezkresnym Wszechbezmiarze (jest to wizja raju). Gdy zaś zwycięży Terr, wszystkie wody znikną, co będzie oznaczało koniec hailuarów.

Ponadto hailuarski panteon tworzą kuariaci - lokalni opiekunowie mniejszych akwenów (mający status sług w orszaku Nerra) oraz eolici - istoty o wielkich ustach i ogromnych, nadętych policzkach, które swym dmuchaniem tworzą wiatr.

STRUKTURA SPOŁECZNA

Społeczeństwo hailuarów składa się z monogamicznych rodzin, w których dominującą rolę odgrywa najstarszy mężczyzna. Hailuarowie uznają równość wszystkich dorosłych obywateli (oczywiście, chodzi o mężczyzn) - nie ma tu niewolników, każdy może ubiegać się o dowolny urząd. Nikt nie pamięta, aby hailuarowie toczyli pomiędzy sobą wojny, gdyż charakteryzuje ich silne poczucie wspólnoty, mimo zamieszkiwania w różnych częściach Wysp Wietrznych i Maragistanu.

TWORZENIE BOHATERA

Współczynniki podstawowe:

Rasa		ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	Wyp	OB
HAILUAROWIE	M	95	65+	40	30	50	55	15	35	15	-	+	-	-
	K	85	55+	40	30	50	55	15	30	30	-	+	-	-

Odporności:

Rasa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HAILUAROWIE	15		20	25+	5				10	

Wzrost, waga i wiek:

Rasa	Wzrost			Waga			Wiek
	Min.	Średni	Max.	Min.	Średni	Max.	
HAILUAROWIE	130	146-155	170	45	56-65	75	17

Hailuara uważa się za dojrzałego w wieku 17 lat; długość jego życia jest zbliżona do ludzkiej.

Znane języki:

hailuarski, almohadzki, orkijski

Używane rodzaje broni (w nawiasie premia do biegłości):

Hailuarowie są mistrzami w posługiwaniu się dagami (+15 pkt.), zarówno w walce wręcz, jak i na odległość, ponadto używają zakrzywionych mieczy (+5). Są mistrzami w wykorzystywaniu harpunów, trójzębów i sieci, ale używanie ich w walce jest zabronione (tabu).

Zdolności specjalne:

Hailuarowie są wyśmienitymi pływakami i nurkami - cechy te zostały zaznaczone premiowymi rzutami przy ustalaniu SF i odporności nr 4. Posiadają też zdolność samouzdrawiania - 2 pkt. obrażeń na 8 godzin wypoczynku.

KUMICI

Do pierwszego spotkania Almohadów z kumitami doszło stosunkowo niedawno, bo około 200 lat temu. Grupy almohadzkie, które zapuściły się daleko na południowe pustynie Magarabiji, odkryły żyjących w niewielkich społecznościach nie-ludzkich koczowników. Ponieważ ci właśnie Almohadowie nie byli wrogo nastawieni do obcych (jak to najczęściej bywało w przeszłości), szybko doszło do porozumienia. Kumici utworzyli południowe ogniwo szlaków handlowych, łączących Chech i Kairuan z państwami Czarnych Ludzi, ponadto zaczęli świadczyć usługi jako przewodnicy, zaś domy almohadzkich bogaczy zyskały

kolejne ozdoby - sprzedawane przez kumitów Kwiaty Pustyni. Ze swej strony Almohadowie nie stawiali przeszkód w wędrówkach kumitów na północ, jednocześnie dostarczając temu ludowi nieznanych mu wcześniej przedmiotów.

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Kumici są istotami humanoidalnymi, charakteryzuje ich potężna budowa ciała, która w połączeniu z dużym wzrostem (średnio ok. 180 cm) tworzy harmonijną i proporcjonalną sylwetkę. Przez Naturę, czy też przez swoich Stwórców, kumici zostali wyposażeni w szereg cech ułatwiających im życie w trudnych warunkach pustynnych. Ich uszy są długie, spiczaste i sztywno sterczące - pozwala to efektywnie odprowadzać do otoczenia nadmiar ciepła (duża powierzchnia małżowin) i umożliwia doskonałe słyszenie. Dla ochrony przed piaskiem wnętrze uszu porośnięte jest krótkimi, gęstymi włoskami. Oczy wyposażone są w dwie powieki - zewnętrzna jest gruba i silnie pofałdowana, co stanowi idealną osłonę przed piaskiem, zaś wewnętrzna jest cienka i przezroczysta - umożliwia widzenie i jest kolejną barierą dla małych ziarenek. Kończyny dolne kumitów zakończone są szerokimi poduszkami, które umożliwiają łatwe i szybkie poruszanie się po sypkim piasku. Potężna budowa ciała tych istot spowodowana jest grubą warstwą tkanki tłuszczowej, która przekształca się w organizmie w wodę podczas jej niedoboru. Włosy kumitów są długie i ciemne, zazwyczaj nosi się je rozpuszczone.

TRYB ŻYCIA

Kumici są koczownikami - zimą wypasają stada owiec, wielbłądów, kwaranów i wikulii na półpustyniach z nagła pokrytych zielenią, w lecie przenoszą się w okolice oaz lub na wyżynne sawanny. Tylko jedno plemię kumitów zerwało z tradycyjnym stylem życia - są to kumici z plemienia Słonej Wody, osiadli na stałe w okolicach solnych odkrywek w Idżilmasie. Drugą, nie mniej ważną dziedziną egzystencji kumitów jest handel Kwiatami Pustyni. Są to twory kwarcowe zbudowane ze zlepionych ziaren piasku, przybierające fantastyczne formy - najczęściej kwiatów lub roślin. Największym powodzeniem cieszą się kwiaty w kształcie róży. Przy powstawaniu Kwiatu Pustyni zbiera się wokół niego odrobina wilgoci - pozwala to kumitom o silnie rozwiniętym zmyśle wyczuwania wody na odszukiwanie Kwiatów pośród piasku. Powszechniejszym jednak sposobem jest wykorzystywanie stworzenia zwanego przez koczowników nuf-nuf. Nazwa pochodzi od dźwięku wydawanego przez te małe ssaki podczas wciągania do nozdrzy powietrza. Świetnie odnajdujące niewielkie nawet ilości wody nuf-nufy dają się łatwo oswoić i to właśnie one odszukują dla kumitów niezwykłe piaskowe twory. Sposób odnajdywania Kwiatów jest jedną z najpilniej strzeżonych tajemnic - za jej wyjawienie grozi surowa kara, a nawet wykluczenie z rodu. Kwiaty Pustyni są towarem luksusowym. Niektóre okazy osiągają zawrotne ceny na targowiskach i w sklepach kupieckich. Początkowo kumici sprzedawali je podróżnikom, którzy zagarniali większość zysku dla siebie. Obecnie jednak w każdym większym mieście zamieszkuje rodzina kumicka, która reprezentuje handlowe interesy swych ziomków. Poza Kwiatami kumici sprzedają sierść wekulii (jest ona o wiele cieplejsza i bardziej miękka od owczej wełny), ubrania (niezastąpione podczas pustynnych podróży) oraz wyroby swego rękodzieła. Trzecią sferą działalności kumitów jest najmowanie się w roli przewodników oraz prowadzenie własnych karawan. Ze względu na swe specyficzne cechy i wielką znajomość pustyń kumici są cenionymi przewodnikami. Do rzeczy niezwykle rzadkich i nadzwyczaj dziwnych należy zaginięcie karawany prowadzonej przez kumitę. Ich karawany najszybciej pokonują pustynne szlaki, często wykorzystując sobie tylko znane skróty. Oprócz wielbłądów do transportu towarów kumici wykorzystują dżermisy. Stworzenia te, przez niektórych uważane za

nieistniejące, poruszają się niezwykle szybko tak po pustyni, jak i pod powierzchnią piasku. Schwytanie dżermisa należy do nie lada wyczynów, dlatego śmiałkowie, którym się to udało, cieszą się ogólnym podziwem i szacunkiem rodu. To właśnie dzięki dżermisom karawany kumitów są tak szybkie i niezawodne. Koczownicy strzegą tajemnicy dżermisów równie pilnie, jak sekretu wydobywania Kwiatów Pustyni.

RELIGIA

Kumici nie posiadają jednolitego systemu wierzeń - każde plemię modli się do swojego opiekuna, który zazwyczaj jest też mitycznym założycielem grupy. Funkcje kapłańskie sprawują accusi, rodzaj szamanów, którzy zajmują się ofiarami, leczeniem, sprowadzaniem deszczu, wróżeniem z piasku itp. Posiadają prestiż niemal równy obieralnym wodzom rodowym (a nawet większy, biorąc pod uwagę, że sprawują swoją funkcję dożywotnio, zaś wodzowie - tylko czasowo). Ponadto accusi pełnią rolę sędziów w sporach wewnątrzrodowych i międzyplemiennych. Każde plemię ma swój własny system świąt i obrzędów, związany z trybem życia, jaki prowadzi. Istnieje tylko jedna, wspólna wszystkim kumitom, uroczystość, zwana Dniem Pierwszego Pojawienia. Jest to pamiątka dnia, w którym protoplaści kumitów opuścili jaskinię Kaal-al-Adsar i dali początek tej rasie. Podczas święta kandydaci na accusich przechodzą obrzęd wtajemniczenia, składane są też ofiary za pomyślność kolejnego roku, rozsądzane są większe spory. Każdy ród ma obowiązek minimum raz na pięć lat uczestniczyć w tych uroczystościach. Pielgrzymki do świętego miejsca są bardzo częste i traktowane jako pokuta, rytuał oczyszczający lub ofiara na intencję prośby. Nie-kumici raczej nie są dopuszczani do jaskini, zaś pozwolenie na uczestnictwo w święcie jest olbrzymim zaszczytem i dowodem uznania ze strony społeczności kumickiej.

STRUKTURA SPOŁECZNA

RODZINA. Wśród nomadów panuje patriarchalny system rodowy; kobiety mają niewiele do powiedzenia i są własnością mężów (nie oznacza to oczywiście, że kumiccy BG muszą być koniecznie płci męskiej). Zwyczaje kumitów dopuszczają posiadanie więcej niż jednej żony. Rodzina liczy najczęściej od pięciu do ośmiu osób. Młodego chłopca uważa się za dorosłego, kiedy upoluje pierwszego drapieżnika (zazwyczaj lwa lub geparda). Wodza wybiera się na okres trzyletni spośród najsławniejszych wojowników.

RÓD. Rodziny kumickie żyją w grupach zwanych rodami. Liczebności rodów są różne i wahają się od 400 do 1500 osób. Najważniejszymi postaciami w rodzie są: accusi, wódz i członkowie Rady Rodowej - tworzą ją najstarsi i najbardziej doświadczeni członkowie społeczności. W gestii tych osób leży podejmowanie decyzji w sprawach ważkich dla całego rodu, rozsądzanie sporów itp.

PLEMIONA KUMITÓW

Kumici dzielą się na trzy duże grupy:

- Plemię Słonej Wody jest jedynym odłamem kumitów prowadzącym osiadły tryb życia. Członkowie tego plemienia, które liczy około 7000 głów, zajmują się wydobyciem soli w Idżilmasie. Zdecydowana większość pracuje przy wyrąbywaniu solnych brył, nieliczni trudnią się prowadzeniem karawan lub handlem. Plemię podzielone jest na 11 rodów, mających swe obozowiska przy odkrywkach soli. Grupy te z reguły nie zmieniają miejsca obozowania, choć czasami dochodzi do niewielkich

migracji w rejonie Idżilmasy, związanych z aktualną sytuacją w danej kopalni (każda grupa negocjuje warunki pracy raz na rok).

- Plemię Pustynnego Wilka jest największym szczepem kumickim - jego liczebność szacuje się na ok. 35 tysięcy osób. Nie jest również znana dokładna liczba rodów, na które się dzieli. Kumici spod znaku Pustynnego Wilka są przewodnikami karawan; oni również dostarczają największej ilości Kwiatów Pustyni. Oprócz najmowania się jako przewodnicy prowadzą także własne karawany, jako jedyni używając do tego celu dżermisów. Kumici z tego plemienia są ponadto doskonałymi znawcami północnych pustyń - kto wie czy nie lepszymi niż sami Almohadowie.

- Plemię Skalistego Piasku jest najmniej znanym odłamem kumitów. Zamieszkują oni najdalej na południe wysunięte obszary pustyń - tereny, skąd kumici rozpoczęli swą ekspansję. Dostarczają rzadkich i najbardziej poszukiwanych okazów Kwiatów, pośredniczą też w handlu z Czarnymi Ludami. Stanowią najbardziej tradycyjną część rasy, pełniąc rolę opiekunów świętego miejsca.

TWORZENIE BOHATERA

Współczynniki podstawowe:

Rasa		ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	Wyp	OB
KUMICI	M	135	75	45	30	50	60	30	55	30	-	+	-	-
	K	125	65	40	30	40	55	25	45	35	-	+	-	-

Odporności:

Rasa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
KUMICI	20	20				20		20		

Wzrost, waga i wiek:

Rasa	Wzrost			Waga			Wiek
	Min.	Średni	Max.	Min.	Średni	Max.	
KUMICI	1160	176-185	200	80	96-105	120	20

Kumici osiągają dojrzałość w wieku lat 20. Średnia długość życia wynosi 120 lat.

Znane języki

kumicki; tzw. pidgin pustynny; czasami almohadzki, phasański, bererski lub tawarski.

Używane rodzaje broni (w nawiasie premia do biegłości):

szable (+5 pkt.), rzadziej zakrzywione miecze, długie włócznie (+10 pkt.), krótkie łuki, małe tarcze ze skór zwierzęcych. Każdy kumita jest bardzo przywiązany do swego oręża, które często jest przekazywane z pokolenia na pokolenie. Powszechną praktyką jest bogate zdobienie broni.

Zdolności specjalne:

infrawizja o zasięgu 2/10 SZ, zasięg słuchu i wzroku dwukrotnie większy niż to wynika ze współczynników, samouzdrowienie - 3 pkt. obrażeń na 8 godzin wypoczynku.

KSIĘGA III: KSIĘGA MISTRZA GRY

OGÓLNE WSKAZÓWKI O ROZGRYWANIU PRZYGÓD

KIM JESTEŚ?

Jeśli przybyłeś z Archipelagu Centralnego, świat Almohadów jest dla Ciebie trochę niezrozumiały, trochę dziwaczny, a trochę śmieszny. Ale przyznaj - zawsze tak się czujesz, gdy jedziesz do odległego kraju, a tubylcy otaczają cię ze wszystkich stron i z niedowierzaniem głaszczą Twą białą skórę czy blond włosy. A jeśli Twój bohater pochodzi z Maragistanu, to przecież Ty sam musisz się dowiedzieć, czego możesz się spodziewać od życia będąc królem, a czego, będąc żebrakiem... Zamieszczam poniżej kilka nieśmiałych rad, mając nadzieję, że - dla własnego dobra - zechcesz z nich skorzystać...

1. Jeśli jesteś mężczyzną: świat należy do Ciebie (o ile przestrzegasz konwenansów, praw i zwyczajów miejscowych, a przynajmniej nie starasz się z nich drwić)!

2. Jeśli jesteś kobietą: być może zdobędziesz całą resztę świata, ale nie Archipelag Południowo-Zachodni. Tam niewiasta jest niczym. Jako dziewczynka całkowicie zależy od ojca, a jako kobieta - od męża. Nie ma prawa o niczym decydować. Tak jest przynajmniej wśród większości Almohadów (choć już mieszkanki Andalayi są nieco bardziej wyemancypowane) i Mu'mohadów. Jedynie Tawarowie znacznie bardziej cenią przymioty kobiecego ducha i ciała. Zaś wśród Czarnych istnieją ponoć ludy, które dają swym kobietom nieprzyzwoicie dużo swobody, zarówno w życiu intymnym, jak i politycznym! Do tego spotkanie tam kobiety z bronią nie jest rzadkością! Zatem, jeśli jesteś kobietą, raczej staraj się ukrywać ten fakt, gdy przebywasz wśród Almohadów - nie będzie to trudne, biorąc pod uwagę workowate ubrania, które noszą. Poza ziemiami almohadzkimi możesz czuć się znacznie swobodniej. Niektórzy nawet zdolni są zakochać się w każdej kobiecie z mieczem. Jeśli natomiast nie masz zamiaru ukrywać się pod zwojami grubego ubrania, narazisz się na drwiny, szturchańce i wyzwiska - prawowierni Almohadowie rzadko będą się odnosić przyjaźnie do kobiety, która nie tylko nie osłania twarzy, ale na dodatek obnosi się z bronią i bezwstydnie próbuje napić się wina w karczmie! Z troszkę innym przyjęciem możesz się spotkać w miastach portowych, gdzie widok kobiety-cudzoziemki jest bardziej swojski. Jednak i tam nie próbuj pokazać, jaka to z ciebie heroina, bo co najwyżej narazisz się na śmiech i zasłużysz na miano "andalajki" (patrz Księga I: Opis świata, rozdział poświęcony emiratom Andalayi).

3. Jeśli jesteś czarownikiem: czym prędzej schowaj płaszcz z gwiazdkami i wysoki kapelusz! Jeśli publicznie się przyznasz do swej profesji, jeszcze tego samego wieczora drzwi twego lokum wylecą z zawiasami - przyjdą po Ciebie smutni panowie, chronieni czarami miejscowego kadiego. Zatem pilnuj się: w miastach nie używaj czarów, bo co jakiś czas kadi wykonują testy na obecność magii; staraj się nie zwracać uwagi otoczenia dziwacznymi zwyczajami czy nagminnym myszkowaniem po cmentarzach; kontaktuj się tylko z zaufanymi ludźmi; szybko znajdź dom poza miastem, gdzie mniej ciekawskich oczu; najlepiej od razu popłyń na Andalayę, tam nie musisz się obawiać prześladowań. Czarni reagują zupełnie inaczej niż Almohadowie - dla nich będziesz niemal bogiem, jeśli tylko wykażesz się naprawdę dużą mocą magiczną. Jeśliś człowiekiem próżnym, kraj czarnych czeka na Ciebie.

4. Jeżeli jesteś złodziejem, mordercą, gwałcicielem albo jeszcze kimś gorszym: wszelkich ludzi twego pokroju nie lubi się w miastach Almohadów, zaś wśród koczowników - nie toleruje! Zatem uważaj, bo jeśli schwytają cię Mieszkańcy Namiotów, zginiesz straszną śmiercią! Co do kar w państwach cywilizowanych, patrz niżej, rozdz. Prawa i kary.

5. Jeżeli jesteś nie-człowiekiem: oj, nie będzie Ci lekko. Jedynie w większych miastach Almohadowie nie zdziwią się na Twój widok. Gdzie indziej w najlepszym razie staniesz się obiektem zainteresowania tłumu, mogą też obrzucić się zwierzęcym łajnem, być może nawet obedrą ze skóry i wbiją na pal. Wniosek? Samotne spacery nie są polecane!

6. Jeżeli jesteś jednocześnie nie-człowiekiem, kobietą, czarodziejką i złodziejką: sytuacja teoretyczna, nie warta rozważania (dlaczego? to chyba jasne).

JAK PORUSZAĆ SIĘ PO ARCHIPELAGU?

Całkiem normalnie, jak na każdym innym archipelagu. Jeśli masz własny środek transportu (łódź, rumaka), to po prostu ruszasz w drogę po uzupełnieniu zapasów i zapoznaniu się z trasą. Jeśli nie, w każdym porcie czy mieście śródlądowym możesz takowy kupić albo wynająć.

Oczywiście, najbezpieczniej poruszać się w grupie. Jeśli tworzycie drużynę, to sprawa rozwiązana, ale jeśli jesteś sam, lepiej wsiądź na duży statek - bezpieczny i pełen ludzi - albo przyłącz się do karawany. Posłuchaj tej rady szczególnie wtedy, gdy pierwszy raz zapuszczasz się na pustkowia. Dopiero jako doświadczony wędrowiec, będziesz mógł sobie pozwolić na wątpliwy luksus podróżowania samemu.

Pamiętaj, że w głębi pustyni, na sawannach Zachodniej Magarabiji czy w dżungli nie będziesz miał okazji kupienia ani wypożyczenia środka transportu. Jeśli go stracisz - zginiesz, chyba że ktoś Cię przypadkowo uratuje. Jeśli będziesz miał szczęście, być może uda Ci się ukraść jakiegoś wierzchowca tubylcom. Ale wtedy szybko uciekaj, bo oni nie lubią obcych z lepkimi rączkami!

PORUSZANIE SIĘ PO ŚWIECIE

1. PUSTYNIA

Pustynia nigdy nie była i nie będzie środowiskiem naturalnym dla ludzi. Mówienie o „plemionach pustynnych" jest eufemizmem – tak naprawdę, ludy te żyją na stepach i półpustyniach, zaś na pustynię wkraczają jedynie w okresie wegetacyjnym, kiedy na krótko piaski są zraszane deszczami i porastają trawą. Plemiona pustynne potrafią przetrwać w tak niegościnnych warunkach jedynie dzięki udomowieniu zwierząt, które znacznie lepiej od człowieka znoszą wysoką temperaturę i brak wody, oraz dzięki zagospodarowaniu oaz, w których można uzupełnić zapasy przed dalszą podróżą.

Z ras Maragistanu tylko kumici są ludem, który potrafi żyć na pustyniach (mówi się o nich, że zdolni są wycisnąć kroplę wody nawet z kamienia); żadna inna rasa nie osiągnęła tak wysokiego stopnia przystosowania do otoczenia.

Życie pustynne

W Bestiariuszu wymienione zostały zamieszkujące pustynię potwory, dzikie bestie oraz zwierzęta, które zostały przystosowane do warunków pustynnych przez ludzi i kumitów. Jeśli przypatrzysz się ich opisowi, już on sam powie Ci wiele na temat możliwości życia i poruszania się po rozpalonych piaskach.

W okresie suchym pustynia staje się prawdziwą pustynią, czyli pustoszeje – nawet plemiona koczownicze wynoszą się w rejony oaz i na stepy. Także kumici, choć zdolni wytrzymać długi czas w wysokiej temperaturze i bez wody, jedynie w sytuacjach ekstremalnych podejmują dłuższe wypady na pustynię. Gdzie jednak kryją się w czasie pory suchej, tego nie wie żaden z ludzi – kumici zazdrośnie strzegą tajemnicy położenia własnych letnich obozowisk. Można tylko przypuszczać, że są nimi tereny przyoazowe lub podgórskie, ukryte w okolicach nie zbadanych jeszcze przez Almohadów.

Pustynie ożywają w porze deszczów. Na krótki czas niektóre okolice (tam, gdzie słońce nie wyprażyło ziemi do cna) pokrywają się gęstym dywanem traw i różnokolorowych kwiatów, obumierających po kilku dniach. Nomadowie twierdzą, że nie ma cudowniejszego widoku, niż ukwiecona pustynia – ponoć skrzy się wieloma żywymi kolorami, piękniejszymi niż oblicze tęczy. Po pierwszych deszczach Mieszkańcy Namiotów i inni nomadowie, nie-Almohadowie, wyprowadzają stada ze stepów na zazielenione pustynie. Czas wypasu nie jest długi; już po paru tygodniach trawa jest niemal do cna wyjedzona przez stada zwierząt, zatem koczownikom nie pozostaje nic innego, jak wędrować dalej, w poszukiwaniu nowych pastwisk. Jednak terenów wypasowych jest mało, a plemion i ich stad dużo, toteż niejednokrotnie dochodzi do walk, kiedy jeden lud postanawia skorzystać z pastwisk innego. O ile w normalnych walkach koczownicy zachowują cały szereg utrwalonych zwyczajem zasad, o tyle walki o pastwiska odbywają się bez żadnych reguł – honor wojownika przestaje się liczyć, gdy w grę wchodzi sprawa przeżycia stad, a w konsekwencji całego plemienia. Nie jest przestrzegana nawet odwieczna zasada darowania życia poddającemu się wrogowi.

Na czas deszczów plemię dzieli się na małe grupy, zwykle składające się z jednej-dwóch rodzin, aby łatwiej było wyżywić stada. Takie postępowanie ułatwia, oczywiście, zadanie napastnikom, pragnącym przepędzić przybyszów, a przy okazji zdobyć ich zwierzęta. W celu zapewnienia większego bezpieczeństwa poszczególnym rodzinom, młodzi wojownicy

zbierają się w kilkunastoosobowe grupy i przez całą porę mokrą jeżdżą od obozowiska do obozowiska, sprawdzając, czy poszczególnym rodzinom nic złego się nie przytrafiło. Jeśli trafią na splądrowane, pełne trupów obozowisko, najpierw starają się wytropić napastników i ustalić z jakiego plemienia pochodzą. Jeśli wrogowie mają nad nimi dużą przewagę, młodzieńcy wracają do swoich i zbierają posiłki, by wywrzeć zemstę. Pora zemsty przypada zwykle na koniec pory deszczów, i właśnie wtedy pustynia rozbrzmiewa odgłosami dziesiątek bitew, niejednokrotnie dziesiątkujących całe plemiona.

Podczas okresu deszczów nomadowie żywią się mlekiem i plackami ze zboża zakupionego wcześniej lub uprawianego w oazach należących do plemienia. Rzadko do tej skromnej diety dołączane jest mięso – zwierzęta są zbyt cenne, by zarzynać je przed okresem rozrodu, który następuje podczas pory suchej. Dopiero wtedy część zwierząt jest zabijana na mięso (spożywane od razu lub suszone na zapas) lub sprzedawana wędrownym handlarzom.

Oczywiście, najważniejszą rzeczą, potrzebną do przetrwania na pustyni, jest woda. Czerpana jest do wszelkich naczyń w czasie opadów, ale jej źródłem są przede wszystkim studnie. Almohadowie i inni koczownicy potrafią też odszukiwać tereny wodonośne, na których wystarczy trochę pokopać, by dostać się do wody podskórnej. Szczególnie przydatnymi zwierzętami do tego zadania są nuf-nufy. Nierzadko do poszukiwania wody wykorzystuje się także magię.

Budowle pustynne

Wydawałoby się, że pustynia to pustkowie, na którym nie ma nic. W pewnym sensie to prawda, ale jedynymi trwałymi budowlami pustynnymi są właśnie studnie. Jeśli zostaną już wykopane, ocembrowane i zadaszone, to będzie się o nie troszczył każdy użytkownik, choćby należał do wrogiego ludu. Zniszczenie lub zatrucie studni jest uważane za najgorsze wykroczenie przeciw życiu (właśnie: życiu – dość niespodziewana wartość, jak na tych barbarzyńców) i ścigane przez wszystkich – zarówno przez wrogów, przyjaciół, jak i nawet rodzinę winowajcy. Dopiero nowsze czasy przyniosły nasilenie tych przerażających praktyk ze strony żołnierzy chechańskich, którzy, nie mogąc sobie poradzić z najazdami bererskimi, uciekają się to podobnie haniebnych uczynków.

Z innych budowli pustynnych należy wymienić stanice wojskowe i karawanseraje (patrz niżej, rozdział Poza miastem), ale w żadnym razie nie należą one do budowli „trwałych" – na przykład jeden z najstarszych używanych obecnie karawanserajów na szlaku Południowy Chech-Aksum został wzniesiony jakieś sto pięćdziesiąt lat temu, a zawali się za lat kilkadziesiąt, po czym obok zostanie wybudowany następny (jeśli ów szlak będzie jeszcze używany). Natomiast studnie mają po kilkaset lat i używane będą przez następne kilkaset.

Z różnych części pustyń dochodzą wieści o starożytnych budowlach, a nawet całych miastach, znajdowanych przez podróżników pod piaskami. Zapewne część owych wieści jest prawdziwa i zapewne w wielu takich miejscach można odnaleźć ciekawe artefakty oraz przeżyć niezapomniane przygody, ale nie radzę od razu poddawać się urokowi opowieści o zasypanych skarbach i pędzić po ich zdobycie na łeb, na szyję. Zbyt wielu śmiałków nie wróciło z podobnych wypraw, by podejmować je bez zastanowienia i przygotowania. W tej księdze zostały również opisane przykłady kilku różnych budowli pustynnych; na ich podstawie można tworzyć nowe, ciekawsze, większe czy bardziej tajemnicze.

Alkazar zaginione miasto

Wiele lat temu jedna ze zbłąkanych karawan znalazła na pustyni umierającego wędrowca, o kilka dni drogi na południowy zachód od Cydamus, stolicy Gatlów. Nieszczęśnik był w strasznym stanie, ale jego zszargane ubranie aż kapało od złotej nici i drogich kamieni. Szeptał coś o bogactwach, stosach biżuterii i niewysłowionych rozkoszach łoża i stołu, za które trzeba płacić jedynie opowieściami. Zdumieni podróżnicy z początku myśleli, że majaczy, ale, śmiejąc się szaleńczo, wyciągnął zawieszony na szyi woreczek, z którego posypały się rubiny i szafiry, mogące być dumą skarbca sułtańskiego. Kupcy starali się podtrzymać przy życiu wędrowca, ale zmarł po kilku dniach, zaś tuż przed śmiercią wydawał się kilka razy starszy, niż w chwili, gdy go znaleźli - wyglądał na wiekowego starca! Zdołali od niego wyciągnąć tylko tyle, że znalazł się przypadkiem w mieście pięknych kobiet, które okazały się nadzwyczaj gościnne. Nie zauważył nawet, jak mijały dni, pełne zabawy i przyjemności. Jedyne, czego gospodynie od niego żądały w zamian, to opowieści o świecie. Był dobrym gawędziarzem, więc niczego mu nie brakowało. Pewnego razu zapragnął wszakże wrócić do swojego świata, lecz kobiety mu na to nie pozwoliły, czarami zatrzymując go w zaginionym mieście. Powiedziały, że wypuszczą go, jak tylko zabraknie mu opowieści. I rzeczywiście, zabrakło. Tym razem gospodynie nie oponowały, gdyż dzięki magii same wiedziały, że nie ma im już nic więcej do zaoferowania. Dały mu sakiewkę drogich kamieni i pożegnały. Nie zdołał skorzystać z tych bogactw - każdego dnia przybywało mu kilkanaście lat, aż w końcu zmarł jako starzec. Kupcy z początku chcieli odnaleźć Alakazar, jak nieszczęśnik nazwał to miasto, ale poszukiwania nie przyniosły rezultatu. W końcu, gdy zapasy wody okazały się zbyt skąpe na dalszych kilka dni błądzenia wśród piasków, zawrócili do Cydamusu. Tam mogli zdobyć trochę więcej wiadomości o Alkazarze, a usłyszawszy je, podziękowali bogom, że jednak nie trafili na ślad tego miasta. Otóż Gatlowie, Tawarowie i Garamantowie od wieków przekazywali sobie legendę o starożytnym mieście, w którym rządziły kobiety. Słynęło ono z wyrafinowania i słodkiego życia. Rozpustne niewiasty w końcu odwróciły się od bogów, za cel stawiając sobie mnożenie bogactw i życie w zbytku. Władcy niebios ukarali Alkazar, skazując miasto na żywot wieczny: spędzony tam dzień był całymi latami w świecie normalnym, zaś miasto przez większą część swego istnienia pozostawało niewidoczne, pojawiając się raz na dziesięć lat tylko na okres dwu nocy pełni jednego z miesięcy roku. Który to był miesiąc, nikt już nie pamiętał, nikt też nie wiedział, gdzie leżało owo miasto bogactw. Tylko przez owe dwie noce można się było dostać lub wydostać z Alkazaru. Jeśli nie zdążyło się tego uczynić w określonej przez bogów porze, pozostawało się w nim aż do czasu, gdy znudzonym gospodyniom nie sprzykrzyły się opowieści przybysza. Jednak kiepski był jego los - po opuszczeniu miasta lata, które wydawały się dniami, natychmiast powracały, odbierając swą daninę, a ciało jeńca okrutnych niewiast stawało się tym starsze, im więcej czasu spędził w Alkazarze. Nieszczęsny ten, kto był dobrym gawędziarzem - tego władczynie miasta mogły trzymać u siebie i setki lat. Wypuszczony, natychmiast zamieniał się w proch! "Czy istnieje jakiś sposób na wejście do Alkazaru i wyjście z niego jeszcze tej samej nocy?" - dopytywał się jeden z kupców. Skupieni wokół niego mieszkańcy Cydamusu tylko się roześmieli. Któż to wie?

Poruszanie się po pustyni

Prędkość poruszania się po pustyni jest różna, ale dla karawany wynosi ona średnio połowę prędkości jucznej kolumny w normalnym terenie, czyli dwie dale almohadzkie na godzinę. Prędkości pieszego człowieka nie podajemy, bo samotny piechur nie ma szans na przeżycie na pustyni.

Wyprawa

Jeśli jednak zdecydujesz się zapuścić w głąb piasków, skorzystaj - dobrze radzę - z poniższych propozycji.

1. Pozbądź się (lub zostaw komuś na przechowanie) wszelkiego zbędnego balastu w rodzaju kufrów podróżnych, trzeciej pary spodni czy kobiety. Żadnej z tych rzeczy nie będziesz używał na rozgrzanym do białości piasku.

2. Wynajmij przewodnika, ale niech to nie będzie pierwszy lepszy napotkany karczemny pijaczek, który twierdzi, że zna pustynię. Aby zdobyć dobrego znawcę szlaków, wystarczy udać się do jakiegoś szanowanego (i znanego z uczciwości!) miejscowego kupca czy szejka, złożyć mu dar na znak szacunku i poprosić o radę. On wskaże Ci godnego zaufania przewodnika. Kiedy jednak rzeknie, że akurat wszyscy wyruszyli z miasta, cierpliwie poczekaj tydzień lub dwa. Lepiej wydać trochę grosiwa na noclegi, niż spiec się na popiół w żarze pustynnym. Innym sposobem zdobycia przewodnika może być poszukanie na własną rękę tak zwanych ślepców – niewidomych przewodników (patrz: Księga II: Nowy Świat – Na scenę wkracza bohater: Nowe profesje), którzy odnajdują szlak na podstawie węchu i niedostrzegalnych dla zwykłego człowieka znaków pustyni.

3. Kup lub wynajmij (choć lepiej nie wspominaj, że jedziesz szukać jakiegoś zaginionego miasta, bo nikt Ci wtedy nic nie wynajmie) zwierzęta najlepiej przystosowane do warunków pustynnych. Pamiętaj, że na pustyni nie tyle liczy się szybkość zwierzęcia, co jego wytrzymałość na temperaturę i brak wody. Piękny i rączy koń zdechnie bardzo szybko, dostając minimalne racje wody, ale tak samo pojony brzydki osioł czy wół nawet nie odczuje temperatury ni zmęczenia. Do wybrania odpowiednich zwierząt wykorzystaj wiadomości z Bestiariusza.

4. Kup lub wynajmij lekkie i łatwe w transporcie pojemniki na wodę. Nie mogą to być naczynia gliniane, szklane czy metalowe (wszystkie one są ciężkie lub łatwo tłukące). Najlepsze są skórzane bukłaki – aby wyciekła z nich woda, musisz je porządnie potraktować ostrym nożem. Zaopatrz się w ilość wody dwukrotnie większą, niż potrzebna Tobie, Twoim towarzyszom oraz zwierzętom na dotarcie do najbliższej studni. Studnia owa może być bowiem zasypana przez burzę piaskową lub okresowo wyschnięta. Wtedy, jeśli masz trochę oleju w głowie, zawrócisz – wody starczy Ci akurat na powrót. Szukanie następnej studni może nie przynieść rezultatu, a wtedy na powrót będzie już za późno. Wprawdzie przy minimalnych racjach może Wam starczyć wody, ale pamiętaj, że po pewnym czasie woda przechowywana w bukłakach przestaje być zdatna do spożycia. Tzw. „ustała woda” to koniec Twojej wyprawy i Twojego życia.

5. Kup odpowiednie podarki dla szejków grup koczowniczych, gdyż na pewno natkniesz się na tubylców. Jakie to mają być podarki? No cóż, sam musisz się o to wypytać w mieście, z którego wyruszasz. Gwarantuję, że mieszczanie wiedzą też jakie plemiona i kiedy koczują na trasie Twego przejazdu, w czym gustuje szejk jednej grupy, a w czym szejk innej. Wydaje Ci się pewnie, że są to zbędne wydatki, ale skoro można zyskać przychylność (a kto wie, może i pomoc?) doświadczonych wojowników pustyni, to dlaczego z niej nie skorzystać? Twój miecz nie musi się szczerbić przed spotkaniem z niebezpieczeństwem, czekającym na Ciebie na końcu podróży.

6. Co do ubrań i broni nie daję żadnych rad – jesteś chyba na tyle rozgarnięty, by wiedzieć, że na pustyni nie nosi się futra ani płytowej zbroi, chyba że ktoś jest masochistą. Zresztą wystarczy, byś przyjrzał się przybyszom z pustyni, a potem kupił sobie podobne odzienie.

2. MORZE

Cały Maragistan oblany jest morzami (w końcu to archipelag), nie ma więc nic dziwnego w fakcie, że nawet mieszkańcy pustyń musieli w trakcie opanowywania nowych terytoriów przesiąść się z wielbłądów na statki.

Na długo przed Almohadami morza maragistańskie widziały statki, a nawet całe floty handlowe i wojenne – dawniej należały one do orków i zależnych od nich ludzi. Po ich klęsce komunikacja morska niemal zamarła, jedynie w północnej części archipelagu można było napotkać okręty Gattów i sprzymierzonych z nimi państw.

Odrodzenie komunikacji morskiej nastąpiło dopiero po docenieniu przez Almohadów przewagi połączeń morskich nad lądowymi – wprawdzie czasem sztormy zatapiały statki, ale przy dogodnych warunkach łódź docierała na miejsce przeznaczenia dwa razy szybciej od karawany. Trzeba było jednak dziesiątków lat, by Almohadowie wznieśli porty, rozbudowali floty poszczególnych państw i stali się tak samo władcami morza, jak byli panami pustyń. W niedawnych czasach do innowacji w budowie statków i sposobach żeglugi przyczynili się nie-ludzie, hailuarowie, którzy dotarli do Maragistanu z części Archipelagu Pajęczego położonej pomiędzy Archipelagiem Centralnym a Południowo-Zachodnim.

Jak niesie wieść karczemna, pierwszym Almohadem, który wypłynął na pełne morze, był pewien staruszek z Fustatu. Po nocy spędzonej na pijatyce, zasnął nad brzegiem morza, kładąc się w małej łódce rybackiej. Obudził się rano, u wybrzeży północno-zachodniej Magarabiji. Wtedy też miał odkryć istnienie prądów morskich, dzięki którym nawet bez dodatkowego napędu można było pokonywać duże odległości.

Oczywiście, bajka ta nie ma nic wspólnego z rzeczywistością. Almohadowie już na długo przed założeniem Fustatu żeglowali, wypływając z portów zachodniej i północnej Almohadiji. Zresztą, nie znając sposobu na żeglowanie, nie zdołaliby przepłynąć cieśniny między Almohadiją a Magarabiją, a zatem i podbić reszty archipelagu.

Komunikacja morska

Aby mogła zaistnieć komunikacja morska, potrzebne są porty i statki. Porty omówimy w innym miejscu (patrz rozdział Miasta nadmorskie), pozostają więc statki.

W dzisiejszych czasach większość stoczni almohadzkich buduje okręty i łodzie jednego typu. Różnią się one wprawdzie rozmiarami, ale niewątpliwie pochodzą od tego samego wzorca – są płaskodenne, zaś ich długość jest czterokrotnie większa od szerokości: to dauwwy (nie podaję dokładnych wymiarów, gdyż dauwwy mogą mieścić na pokładzie od kilkunastu do stu kilkudziesięciu żeglarzy, a więc wielkość poszczególnych statków jest bardzo różna). Wydawać by się mogło, że łodzie o takiej konstrukcji będą miały kłopoty w rejsach dalekomorskich, jednak brak kilu czy konstrukcji pseudo-kilowych (np. ostre dno czy wysunięta stępka) nie przeszkadza w dalszych rejsach, jeśli doświadczony żeglarz wie, jak wykorzystywać prądy morskie, ustawiać statek do fal, do wiatru itd. Mylący jest też stosunek szerokości do długości okrętu – mimo tak znacznej szerokości dauwwy są bardzo zwinne i

zwrotne, a to, między innymi, dzięki pochyłemu dziobowi i typowo almohadzkiemu ożaglowaniu.

Dauwwy zbudowane są z długich desek, łączonych na styk i uszczelnianych smołą. Ich burty są zazwyczaj niskie (szczególnie w mniejszych jednostkach), ale istnieje możliwość ich podwyższania poprzez nakładanie dodatkowych desek, gdy większa ilość przewożonego towaru, broni czy żołnierzy gwałtownie zwiększa zanurzenie. Jednostki większe mają nie tylko wyższe burty, ale i kasztel rufowy, przystosowany dla łuczników, procarzy albo nawet machin miotających kamienie. Dauwwy posiadają też po kilka-, kilkanaście wioseł na burtę, korzysta się z nich jednak rzadko, gdyż (omówione niżej) żagle almohadzkie umożliwiają poruszanie się nawet po płyciznach.

Drugi typ almohadzkiego statku, dżunk, ma bardzo archaiczne pochodzenie – wynaleziony został przed wieloma wiekami w Cesarstwie Saaby i nadal jest budowany jedynie w tamtejszych stoczniach. Dżunk to prawdziwy kolos pośród statków wojennych, a jego załoga liczy około tysiąca osób: sześciuset marynarzy i czterystu zbrojnych. Ten typ statku też jest płaskodenny, a dno jest jednocześnie najniższym pokładem, gdzie znajdują się latryny i ładownie balastowe. Trzy wyższe pokłady zajmowane są przez ładownie towarów i kabiny pasażerów, oficerów i zbiorowe sypialnie załogi. Dżunk może posiadać do dwunastu żagli na dwóch-czterech masztach. Ponadto poruszany jest ogromnymi wiosłami, zaś przy każdym z nich haruje dziesięciu marynarzy. Dżunk ma tak wysokie burty, że zgrupowani na nim łucznicy widzą jak na dłoni cały pokład najwyższego nawet dauwwa, z którym przyjdzie mu się potykać. Dlaczego więc wszyscy władcy almohadzcy nie zdecydowali się na zaopatrzenie swych flot w tak wspaniałe morskie machiny wojenne? Powody są dwa: po pierwsze, Saabejczycy trzymają w sekrecie wiele tajników budowy i obsługi dżunka, a po drugie, zbudowanie go kosztuje majątek. Biorąc zaś pod uwagę, że Saabejczycy już od pokoleń nie operują tego typu statkami poza własnym terytorium, inni Almohadowie nie odczuwają potrzeby budowania równie monstrualnych statków.

W dauwwach Almohadowie stosują prosty typ steru – jest to duże wiosło o szerokim piórze, umieszczone po prawej stronie rufy, obsługiwane przez jednego człowieka. Ster dżunka jest oczywiście znacznie potężniejszy, a zatem musi być umocowany na stałe na kołowrotach, gdyż nawet kilku silnych ludzi nie dałoby rady go utrzymać. Odmiennie też niż w dauwwach, umieszczony jest nie z boku, a z tyłu okrętu.

Duże dauwwy posiadają pokład (a przez to także pomieszczenia podpokładowe – zwykle są to ładownie), a nawet jakieś skromne nadbudówki napokładowe dla przewożenia dostojników, choć rolę kajuty gościnnej zwykle spełnia przewiewny namiot. W normalnych warunkach zarówno załoga, jak też oficerowie i kapitan śpią na pokładzie lub na deskach dna (gdy nie ma pokładu).

Typowy almohadzki żagiel ma kształt trójkąta prostokątnego. Z jednej strony jest mocowany na maszcie, a z drugiej uwiązany do dziobu. Taki rodzaj żagla umożliwia pływanie zarówno z wiatrem, jak i pod wiatr, choć przy złej pogodzie Almohadowie starają się nie pływać pod wiatr (z powodu płaskiego dna).

Wszystkie łodzie mieszczące poniżej pięciu członków załogi nazywane są sunbukami. Większe z nich mogą być zaopatrzone w żagiel i służą wtedy albo rybakom, albo do krótkich rejsów handlowych. Budową nie różnią się niczym (oczywiście poza rozmiarami) od małych dauwwów, mogą zaś pomieścić do dziesięciu żeglarzy. Najmniejsze sunbuki to zwykłe, łódki rybackie bez żagla, jakich pełno w nadmorskich przystaniach. Przynajmniej kilkanaście z nich wyrusza na spotkanie każdemu statkowi, jaki wpływa do portu – w części z nich znajdują się

pożyteczni przewodnicy i pośrednicy, ale cała reszta zajęta jest przez żebrzące dzieci i stare kobiety, oferujące usługi swych córek.

Takie same sunbuki pływają po wszystkich rzekach świata Almohadów, służąc jako pojazdy rybackie i kupieckie. Spełniają też czasem funkcję promów, ale przeprawy rzeczne najczęściej okupowane są przez rubbeny, prymitywne promy-tratwy z powiązanych konopnymi sznurami belek.

Istnieją przesłanki, by sądzić, że w dawnych czasach Almohadowie znali coś w rodzaju kompasu. Nie wiadomo jak wyglądał, a fakt, że jego konstrukcja przepadła w pomroce dziejów, zdaje się świadczyć, iż Almohadowie przejęli ograniczoną ilość egzemplarzy owego przyrządu od jakiejś dawniejszej rasy znającej tajniki żeglugi, sami zaś nie potrafili skopiować tego wynalazku. Dopiero niedawno proste kompasy (namagnesowane kawałki żelaza, kładzione na korku i umieszczane w kubku pełnym wody) zostały zastosowane w marynarce almohadzkiej (choć niektórzy twierdzą, że wynaleźli je hailuarowie). Novum w wyposażeniu pokładowym stanowią proste narzędzia do wyznaczania położenia gwiazd, już dawniej znane w almohadzkiej astronomii.

Wspomniani przed chwilą hailuarowie to rasa niewysokich istot humanoidalnych, uznawanych za najlepszych żeglarzy archipelagu. Mówi się, że morski wiatr gra w ich krwi. Rasa ta buduje swoje statki w sposób odmienny – i znacznie lepszy – od tradycyjnie almohadzkiego: hailuarowie budują jednostki typu katamaranowego (z dwóch kadłubów połączonych deskami pokładu), używają ostrego dna z wystającą stępką, wysokich burt, trapezowatych żagli umożliwiających pływanie pod wiatr (albo systemu dwóch-trzech różnokształtnych żagli) i steru poruszanego za pomocą koła sterowego; mają też na wyposażeniu drugi komplet wioseł (!). Już po tych różnicach widać, że hailuarowie znacznie przewyższają Almohadów w sztuce szkutnictwa i żeglugi, więc nie wiadomo czemu – chyba z powodu silnie zakorzenionej tradycji – Almohadowie nie kwapią się do przejmowania od nich nowinek technicznych.

Kilka rad

Jeśli jesteś doświadczonym podróżnikiem, a na dodatek przybyłeś z Archipelagu Centralnego, poziom usług świadczonych na statkach almohadzkich może Cię przerazić – zwykle nie ma na nich kabin, pada na głowę, a sikać trzeba wprost do morza! Zatem, jeśli masz trochę grosza, skorzystaj raczej z wielkich, wojennych dżunków, ze statków hailuarskich lub jednostek przybywających z Archipelagu Centralnego, choć te ostatnie są jeszcze rzadkością na wodach Maragistanu. Także hailuarowie będą dla Ciebie najlepszymi kompanami, jeśli postanowisz wynająć statek lub morskich najemników, którzy wiernie by Ci służyli w czasie długotrwałej wyprawy. Możesz polegać zarówno na ich słowie, jak i znajomości mórz – nawet najlepsze almohadzkie wilki morskie to małe szczeniaki w porównaniu z oblepionymi solą morską hailuarami. Trafią wszędzie tam, gdzie sobie wymarzysz. Istnieje tylko jeden problem – im płaci się z góry!

3. BARRUBA – DŻUNGLA

Dżungla porasta duże połacie Zachodniej Magarabiji oraz prawie całą południową część wyspy. W rejonach tych wpływy almohadzkie są znikome lub wcale ich nie ma, za to przeważającą część ludności stanowią plemiona czarne (co do tamtejszych ras nie-ludzkich, patrz Bestiariusz; istnieją też przypuszczenia, że w ostępach dżungli mieszkają odosobnione białe ludy).

Tylko nieliczni Almohadowie zapuszczają się w głąb deszczowych lasów, nawet niewolnicy stamtąd są im dostarczani najczęściej przez miejscowych łapaczy. Stosunkowo najwięcej o wybrzeżach omawianych rejonów (ale już niemalże nic o głębi lądu) mogą rzec piraci. Musiałbyś jednak zostać jednym z nich, by wysłuchać paru mniej lub bardziej pewnych opowieści o cudach dżungli.

Wkroczenie w świat barruby, jak Almohadowie zwą dżunglę, wymaga przygotowania zupełnie innego, niż przy wyprawie na pustynię. W dżungli masz wody pod dostatkiem, ale też musisz się nauczyć którą wolno pić, a której nie (wiele jezior i małych strumieni może być zatrutych przez gnijącą w nich roślinność). Powinieneś zdawać sobie sprawę z chorób czyhających na podróżnika – niektóre są roznoszone nie tylko przez ludzi, ale też przez zwierzęta (zarówno drapieżniki, jak i te jadalne) i malutkie owady. Po ukąszeniu przez komara możesz zapaść na drżączkę, kończącą się śmiercią, z kolei zaś pewien rodzaj much przenosi chorobę gnijącego ciała. Musisz też umieć strzec się przed drapieżnikami, zaś gdy już przyjdzie do spotkania z nimi, powinieneś wiedzieć jaka broń zdolna jest powalić dane zwierzę. Warto, byś znał odtrutki na jad węży oraz innych mało przyjemnych zwierząt i owadów. Dowiedz się też, czym można leczyć trucizny, jakimi nasączają swą broń dzicy. Musisz wiedzieć jak odróżnić jadalne owoce od niejadalnych (a te ostatnie często wyglądają, pachną i smakują znacznie lepiej). Podobnych uwag można by wyliczać setki, ale cała sprawa sprowadza się do jednego: aby czuć się w miarę bezpiecznym w barrubie, musisz albo ją znać, albo wynająć miejscowego przewodnika (a najlepiej kilku).

Człowieka takiego znajdziesz w sposób podobny, jak w przypadku przewodnika pustynnego – dowiedz się o niego w mieście, z którego wkraczasz w dżunglę, ewentualnie udaj się do kacyka miejscowego plemienia, o którym wiadomo, że jest przyjaźnie nastawiony do przybyszów. I nie zapomnij o darach! Czarni szczególnie lubią wszelkie błyskotki, kolorowy materiał i nowiutką broń (dobrze, jeśli jest tak wypolerowana, by można się było w niej przejrzeć). Oczywiście, tubylcy są czasem na tyle zabobonni, że najpierw poprowadzą Cię w głąb dżungli, a potem uciekną, dowiedziawszy się, w jakie okolice naprawdę chcesz się udać – mogą przecież czuć strach przed ruinami zamieszkanymi przez duchy czy potwory. W takim przypadku zawsze obserwuj przewodnika, a kiedy spróbuje uciec, zakuj go w kajdany i zmuś do dalszego wskazywania drogi. To jedyny sposób, by strachliwy dzikus nie uciekł przy pierwszej sposobności.

Wśród niektórych Almohadów panuje przekonanie, że właśnie dżungle są kolebką wszelkiej magii, że tam narodziła się pradawna rasa magów-gigantów, którzy wiedzę swą roznieśli po całym archipelagu, dla siebie jednak zachowując najgłębsze sekrety. Ponoć ostatni przedstawiciele owej rasy wspomagali Gattów w wielkiej wojnie z orkami. Później wymarli, a ich tajemnice nadal są skrywane przez barrubę. Dlatego też od pokoleń różni żądni magicznej wiedzy czarownicy i kapłani próbują wydrzeć dżungli jej skarb, ale nie wiadomo, czy któremuś udała się ta sztuka. Moc siedziby dawnych magów ma przekraczać nawet moc karbunkułowej Czarnej Góry z krainy Garamantów (patrz Księga I, rozdział Handel i bogactwa naturalne – Karbunkuły).

Poruszanie się w dżungli

W barrubie prędkość poruszania się pieszego człowieka z obciążeniem (możliwości podróży wierzchem nie rozpatrujemy, gdyż bezdroża dżungli nie pozwalają na podobne udogodnienia) jest cztery razy mniejsza od szybkości pieszego z obciążeniem w normalnym terenie, wynosi zatem 0,5 dali almohadzkiej na godzinę.

4. MIASTO

Zajmijmy się teraz typowym miastem almohadzkim – jego genezą, strukturą, podziałem, administracją itp. Oczywiście, istniejące miasta almohadzkie różnią się pomiędzy sobą wielkością czy wyglądem, ale tak naprawdę ich życiem kierują te same zasady (wzorcem dla nowopowstających ośrodków były najstarsze miasta istniejące na Almohadiji).

Najliczniejsze i najwcześniej powstałe miasta almohadzkie to osiedla przyoazowe. Od niepamiętnych czasów oazy były punktami zbornymi plemienia, tam odbywały się zjazdy i uroczystości religijne. W końcu część plemienia osiedlała się wokół źródła czy jeziora i stopniowo, poprzez rozbudowę systemu irygacyjnego, doprowadzała do rozszerzenia pasa zieleni na tereny dawniej zajmowane przez pustynię. Uprawą roli, tak dawniej jak i dziś, zajmuje się przede wszystkim kasta zdobycznych niewolników; wolno urodzeni Almohadowie uważają tę czynność za hańbiącą. Z czasem namioty koczowników zostały zastąpione przez gliniane domy, które do dziś stanowią normalny widok w biedniejszych dzielnicach.

Oaza Aszerah

Cztery dni drogi na zachód od środkowego biegu Tilemsi z piasków pustyni wyłania się zielona wyspa – oaza Aszerah. Włada nią ród Fajsalidów, należący do bererskiego plemienia Trogerów. Oaza jest niewielka – wokół jeziorka, pośród kilkudziesięciu palm i drzew owocowych, stoi osiem namiotów. Jedne mniejsze, inne większe, należą do krewniaków seniora rodu, Fajsala. Staruszek stoi już nad grobem, więc najprawdopodobniej jeszcze w tym roku dopuści do władzy Aslana, młodego wojownika, który od kilku lat przewodzi wyprawom łupieżczym rodu. Zdobycze z ostatniej z nich zostały równo rozdzielone pomiędzy wojowników, ale trofea najcenniejsze – obcięte głowy czternastu żołnierzy chechańskich – wiszą przybite za włosy do Drzewa Chwały. Żaden z Bererów nie wie, do jakiego gatunku ono należy. Jest to najstarsze drzewo w oazie, dlatego też uznawane jest za coś w rodzaju świętości rodowej. Głowy Chechańczyków będą na nim wisieć aż do czasu następnej wyprawy, kiedy to Trogerowie przywiozą świeże trofea. Fajsalidzi nie są bogatym rodem, ale też trudno się temu dziwić, gdyż przez ich oazę nie przebiega żaden szlak handlowy. Zyski czerpią z wypraw, zaś środki do życia z hodowli zwierząt i uprawy tej niewielkiej ilości ziemi, jaką jest w stanie użyźnić woda z jeziorka, puszczona systemem płytkich kanalików irygacyjnych. W oazie panuje zasada, że obcych podejmuje się gościnnie, nie skąpi im się wody, ale za to oczekuje od nich chociaż drobnego podarunku. Wyjątkiem są karawany (ale te rzadko docierają w te rejony), od których pobiera się wysokie opłaty, choć i od nich nie bierze się ani grosza za wodę – płyn ten, stanowiący o życiu lub śmierci, w wielu oazach uznawany jest za święty, zaś za świętości nie powinien płacić żaden człowiek spragniony cudu.

Szansę rozwoie te ośrodki, które leżały na szlaku handlowym, miały dostęp do bogactw naturalnych (szczególnie chodziło o złoto, sól, żelazo, miedź) lub w ich pobliżu leżało święte miejsce czy ośrodek kultu. Do najwspanialszego rozkwitu dochodziły (i nadal dochodzą) miasta, w których zdecydowali się osiedlić szczególnie wpływowi szejkowie – naturalnie od razu powstawał ośrodek władzy i dwór, do którego, jak pszczoły do miodu, garnęli się wojownicy, kupcy, osiedleńcy, a wraz z nimi ich rodziny, czeladź, niewolnicy. Nierzadko zdarzało się, że pod opiekę silnego szejka oddawały się całe rody i zakładały w bezpośrednim sąsiedztwie oazy własne obozowiska, które z czasem stawały się dzielnicami miasta – dawwarami.

Almohadowie bardzo szybko odkryli w sobie żyłkę handlową i okazali się przedsiębiorczymi kupcami. Z czasem przestały im wystarczać własne, wewnętrzne rynki, toteż pociągnęli na

morza. W konsekwencji musiały powstać miasta portowe, jednocześnie obsługujące handel zamorski i lądowy. Stawały się ośrodkami tranzytowymi – to właśnie one najbardziej bogacą się na wymianie między wielkimi miastami śródlądowymi a ośrodkami na innych wyspach, a nawet archipelagach.

Miasta przyoazowe

W każdym mieście życie koncentruje się w przynajmniej trzech centrach: władzy, religijnym i handlowym (tych dwóch ostatnich może być po kilka). Jak twierdzi legenda, jest to odbicie trzech kardynalnych cnót przypisanych mężczyźnie: męstwa, lojalności i przebiegłości.

Ośrodkiem władzy jest pałac, wielki pałac (przez naukowców mądrze zwany założeniem administracyjno-pałacowym) lub cała Zamknięta Dzielnica – w zależności od tego, czy w danym mieście rezyduje namiestnik, szejk lub sułtan. Centrum władzy zwykle położone jest w najstarszej części miasta. W miastach przyoazowych znajduje się nad jeziorem lub źródłem, które dało początek osadzie.

Pałace namiestnikowskie to najczęściej ponure gmachy, wzniesione z cegieł glinianych lub mułowych (suszonych na słońcu), o ile w pobliżu nie ma złóż kamienia budowlanego. Siedziby dostojników można dostrzec od razu przy wkraczaniu do miasta – wyróżniają się czworokątną, potężną bryłą, o ścianach lub murach obronnych kilkunastometrowej wysokości, zwieńczonych liliowatymi blankami i wieloma (do kilkudziesięciu) smukłymi wieżyczkami. W głębi pustyni istnieją miasta ludne i bogate, które wszakże rozczarowują przybyszów – wyglądają jak ogromne wsie, złożone z lepianek krytych słomą, zaś pałac namiestnikowski sprawia wrażenie kupy bezładnie połączonych, niekształtnych cegieł. No cóż, trzeba pamiętać, że każdy buduje tak, jak potrafi, i tak, jak mu się opłaca. Wiele miast w głębi lądu pozbawionych jest zarówno wykształconych architektów i budowniczych, jak i materiału budowlanego innego niż glina. Zaś koszt transportu nadającego się do budowy kamienia (+ wynajęcie architekta) przez pustynię na grzbietach zwierząt jucznych, wielokrotnie przekraczałby cenę samego materiału.

Zamknięte Dzielnice są zjawiskiem charakterystycznym dla miast ludów almohadzkich. Oddzielają władców (emirów, malików, sułtanów), ich harem, rodzinę i dalszych krewnych oraz dwór i gwardię przyboczną od całej reszty ludności. Taki sposób odgraniczania władcy od poddanych podyktowany został nie tyle względami bezpieczeństwa, co potrzebą unaocznienia ludowi, że sułtan i jego rodzina to istoty wyższe, stanowiące stopień pośredni między śmiertelnikami a bogami. Wraz z rozszerzaniem uprawnień malika czy sułtana, przyszła potrzeba rozwinięcia ceremoniału dworskiego, który stał się jedną z form ukazania ich półboskiego majestatu. Z szejka – opiekuna i ojca plemienia, władca przekształcił się w sułtana – pana życia i śmierci każdego obywatela; jego decyzje stały się nieomylne i wszechobowiązujące. Stąd też potrzeba wznoszenia Zamkniętych Dzielnic, do których nie mają wstępu szaraczkowie (chyba, że na podstawie przepustki, podpisanej przez jednego z wysokich dygnitarzy).

Zamknięta Dzielnica to jakby szkatułka – otoczona jest murami obronnymi, za którymi znajdują się koszary gwardii i domy służby. Następny, wewnętrzny kwadrat znów jest obwiedziony murami, które chronią pałace dostojników, będących aktualnie w łaskach sułtanów (przydział owych pałaców jest, można by rzec, etatowy – dla przykładu każdy następny wezyr mieszka w tym samym budynku. Z przyczyn raczej zrozumiałych, poprzedniemu jest już niepotrzebny). W samym zaś środku Dzielnicy wznosi się ogromny pałac sułtana, jego haremu i rodziny. Właściwie należałoby go nazwać zamkiem, gdyż zwykle

usytuowany jest na sztucznym lub naturalnym wzniesieniu oraz otoczony wysokim i grubym murem. Formą niewiele różni się od opisanych wcześniej pałaców namiestnikowskich (styl budownictwa jest u Almohadów dość ujednolicony), natomiast, oczywiście, jest o wiele większy i buduje się go z kamienia, zaś wnętrza wykłada marmurami, złoceniami, lapis-lazuli, ozdabia mozaikami, freskami itd.

Jasne jest, iż najbogatsze części Zamkniętych Dzielnic, nawet w miastach znacznie oddalonych od złóż kamienia budowlanego czy marmuru, nie są wzniesione z gliny, a z materiałów znacznie szlachetniejszych. W tym przypadku koszty nie grają roli – na pierwszym miejscu stoi przecież prestiż władcy i jego współpracowników. Jeśli zaś brakuje pieniędzy w skarbcu, zawsze można nałożyć nadzwyczajny podatek, bo jak mówi mądre porzekadło almohadzkie: „gdy sułtan wznosi pałace, do drzwi lepianek głód kołace".

Inne miejsca, które są ośrodkami życia społecznego, a przede wszystkim religijnego i sądowniczego, to meetty – świątynie. Mniejszym miastom wystarcza jedna, większe mogą się poszczycić kilkoma czy nawet kilkunastoma (każda ma określony zasięg „parafii"). Ciekawym, typowym dla Almohadów zjawiskiem jest to, że w jednej świątyni mogą wspólnie „pomieścić" się różni bogowie.

Meetty zbudowane są na planie koła, z wejściem od wschodu. Posiadają formę idealnie półkolistych kopuł zwieńczonych bardzo wysoką wieżyczką, na której szczycie umocowany jest spiżowy gong, który trzy razy dziennie (o świcie, w południe i o zmroku) oznajmia wiernym, iż czas na modły. Almohadzcy budowniczowie nigdy nie opanowali sztuki wznoszenia kopuł łukowatych, toteż meetty budowane są techniką sklepień pozornych. Niedoskonałość tę można zauważyć wszakże tylko wewnątrz budowli, od zewnątrz „schodkowatość" zostaje zamaskowana przez gliniane lub kamienne jednolite wykończenie, nadające budowli kształt półkuli.

Meetty są siedzibą kadich – jednocześnie kapłanów i sędziów (patrz Księga II: Nowy Świat – Na scenę wkracza bohater: Nowe profesje).

Meetty mogą być otoczone wieńcem budynków gospodarczych i służebnych, o ile dana świątynia posiada wysoki prestiż (związany np. z przechowywaniem pamiątek po świętym mężu). Do takich świątyń ciągną pielgrzymki z wielu krain almohadzkich, by pomodlić się i złożyć dary w błogosławionym miejscu. Oczywiście, dzięki temu rośnie sława i bogactwo meetty, która może sobie pozwolić na rozbudowę systemu świątynnego, na terenie którego znajdą się też tanie miejsca noclegowe dla pątników (a także przybytki rozkoszy – istnieją przecież bóstwa wymagające od swych wyznawców także hołdu cielesnego).

Świątynia Bez Serca

Meetta o tej dziwacznej nazwie istnieje w Olleho, stolicy andalayskiej Garnaty. Nie należy do najwspanialszych świątyń almohadzkiego świata, ale ma za sobą świetną przeszłość – pobudowana została przez drugiego emira Garnaty, Hammada, i bardzo bogato wyposażona. Jednak jej czas świetności minął, gdy ukradziono z niej Serce. Nazywano tak przechowywany tu prawdziwie królewski skarb, wielki rubin, w którym zaklęte było powodzenie rodu emira. Rzeczywiście, niedługo po kradzieży dynastia upadła, a jej ostatni przedstawiciel poszedł na wygnanie. Krążą opowieści, że jego potomkowie krążą po świecie, szukając Serca, a gdy je znajdą, odzyskają tron. Od tamtych wydarzeń minęło prawie sto lat, jednak ludzie nie zapomnieli o hańbie, jaka spłynęła na ród królewski za sprawą zaniedbania pilnującego skarbu kadiego. Nadszarpniętej reputacji meetty nie pomaga nawet fakt, że w głównej mierze

poświęcona jest Ilmukahowi. Jedynie w dni mu przeznaczone (patrz Księga I, rozdział Bogowie Almohadów) wierni zjawiają się w świątyni w większej liczbie. I tylko dzięki datkom uzyskiwanym podczas tych świąt, meetta jeszcze nie została opuszczona. Opiekuje się nią stary kadi Ajsafal i kilku nowicjuszy. Żaden z nich nie wierzy w powrót tłustszych czasów, ale coś ich trzyma na miejscu. Może naiwne marzenia, że Serce zostanie odnalezione i powróci na swoje miejsce? Jak na razie pozostaje im comiesięczne odprawianie uroczystości u stóp alabastrowego Ognia Tworzącego, czyli posągu Ilmukaha, oraz beznadziejne próby usuwania śladów walenia się murów świątyni. Wygląda na to, że jeszcze kilka lat i kopuła meetty zapadnie się, grzebiąc i kadiego, i nadzieję na odzyskanie Serca.

Trzecim rodzajem miejsc, które od rana do nocy tętnią życiem, są place targowe – suuki. Zwyczajowo mają czworokątny kształt i są ze wszystkich stron obwiedzione zabudowaniami. W większych miastach może być kilka suuków, i wtedy na każdym handluje się czym innym. O przeznaczeniu poszczególnych targowisk świadczą nazwy: Targ Korzenny, Pszeniczny, Złoty, Jedwabny itd.

Handel na suukach ustaje jedynie w porze modłów, by w chwilę po ich zakończeniu znów rozbrzmieć głosami setek przekupniów. Każdy rynek podzielony jest na kwartały, w których sprzedaje się inne rodzaje towarów, zaś na obrzeżach jest miejsce dla samotnie stojących „handlowców", którzy zajmują się oferowaniem pół-, bądź całkiem nielegalnych usług: drobne paserstwo, stręczycielstwo, handel dziećmi itd. Dwie trzecie suuku zarezerwowane jest na stałe stragany, które obsługiwane są przez miejscowych rzemieślników i kupców, zaś pozostała część pozostaje wolna, by mogli na niej wyłożyć przywiezione produkty drobni handlarze, pochodzący spoza miasta. Obcy, przywożący większe partie towarów, nie bawią się w sprzedaż „leżakową", ale od razu wędrują do swych stałych odbiorców, którzy hurtowo skupują przywiezione przez nich tkaniny czy korzenie.

Suuk w Churmie

Churma to jedno z mniejszych miast Hidżdżu, posiadające tylko dwa suuki. Jeden z nich nazywa się Korzennym i handluje się na nim, oczywiście, korzeniami (przyprawami i ziołami), czyli głównym towarem przewożonym przez to miasto. Na drugim suuku można kupić wszystkie inne towary. Ten targ umieszczony jest na rozległym placu, z trzech stron otoczonym domami (na zachód od suuku znajduje się otoczony wysokim płotem park miejscowego bogacza, handlarza korzennego Marku-Ubaha). Południowa część suuku przeznaczona jest na sprzedaż żywności, północna – odzieży i sprzętów metalowych, wschodnia – przedmiotów luksusowych, zaś w części zachodniej pokazują swe towary kupcy z innych miast. Wszyscy handlarze miejscowi muszą posiadać stały kram, gdyż inaczej nie mogą prowadzić interesów na suuku; prawo to nie obowiązuje przyjezdnych, ale każdy wie, że wystawiając towar na straganie można za niego żądać wyższej ceny. Wynajęcie kramu na jeden dzień kosztuje od 2 do 5 dirhemów (w zależności od wielkości, jakości i usytuowania straganu). Sam środek placu przeznaczony jest na licytację niewolników, która odbywa się co drugi dzień, a trwa od południa do zmroku. Przy wylotach ulic na suuk można załatwić każdy nielegalny interes – od znalezienia towarzystwa na noc, po zlecenie zabicia najbogatszego kupca w mieście. W czasie dnia spokoju na targowisku pilnują silne oddziały straży miejskiej, zaś w nocy patrole sprawdzają, czy nie dochodzi tam do burd.

Suuki to nie jedyne miejsca, gdzie się handluje. Dziesiątki uliczek w dzielnicach kupieckich upstrzonych jest setkami mniejszych i większych sklepików-magazynów, oferujących wszystko, co tylko dociera do danego miasta. Sklepiki owe zamykane są później niż kramy na suukach, toteż każdy spóźniony gość może się do nich wybrać nawet po zachodzie słońca. Najdłużej pracują magazyny znajdujące się w pobliżu karczm – zwykle zamykają podwoje

około północy, ale trzeba pamiętać, że obowiązują w nich ceny niemalże dwukrotnie wyższe niż na suuku.

Jeśli przybysz trafi przypadkiem do dzielnic, w których nie ma suuków i ulic handlowych, bardzo ciężko będzie mu się postarać o cokolwiek do jedzenia czy ubrania. A jeśli już zupełnie nie będzie miał szczęścia, wróci z owej dzielnicy nie tylko bez gotówki, ale nawet tego okrycia, w którym wkroczył do miasta. Oczywiste jest, iż każde miasto ma swe dzielnice nędzy (dawwar bid-daa), do których aż strach się zapuszczać. Wyrosły one w efekcie szybko postępującego rozwarstwienia społecznego i nie mają nic wspólnego z pierwotnym podziałem miasta na kwartały poszczególnych klanów, które w zamierzchłej przeszłości zakładały osadę. Dzielnice biedoty zwykle są rozlokowane na obrzeżach miast, choć zdarza się, że nędzarze zasiedlają stary, porzucony kwartał, znajdujący się całkiem niedaleko ośrodka władzy czy suuków. Żebracy i inna biedota zwani są przez zamożne mieszczaństwo ikraren – wrzodem miasta. I tak też się z nimi postępuje – wycina. Co jakiś czas, nocą, grupy zamaskowanych ludzi polują na żebraków i nędzarzy. Następnego dnia drapieżne ryby i krokodyle w okolicznych rzekach są dziwacznie ospałe i przejedzone...

Godne opisania są dzielnice zamożne (zamieszkane przez bogatych kupców, armatorów i właścicieli wielkich manufaktur) i średniozamożne (drobne kupiectwo, rzemieślnicy). Każdy dom stanowi zamkniętą całość. Zbudowany jest na planie czworokąta, odcięty jest od sąsiedztwa albo ścianami budynku, albo wysokim murem okalającym podwórzec: Almohadowie cenią sobie prywatność i domowe zacisze (nie lubią też, by ktokolwiek oglądał ich żony). Często na środku podwórka tryska fontanna. Domy są jedno-, dwu-, a nawet trzypiętrowe – ilość kondygnacji znamionuje bogactwo właściciela. Wąskie okna umieszcza się od pierwszego piętra w górę, co podkreśla powszechnie panującą zasadę: „ty możesz podglądać innych, inni nie mogą podejrzeć ciebie". Od zewnątrz domy sprawiają wrażenie surowych, a nawet ascetycznych, które to wrażenie podkreśla jeszcze płaski dach. Natomiast w środku stosuje się przeróżne rodzaje zdobień – malowidła, mozaiki, stiuki, a u najzasobniejszych różnokolorowy marmur. Współgra to poniekąd z zasadą życiową Almohadów:
„Ukazuj twarz kamieniem skrytą,
Gdy serce pali żądza."
Każda część miasta jest usiana szynkami i zajazdami, oferującymi, oprócz wina i jedzenia, także nocleg i usługi „towarzyskie". Jasne jest, że jakość knajpy zależy od jej usytuowania – te w dzielnicach biedoty są najtańsze, ale też najobskurniejsze i najniebezpieczniejsze. Dla przybysza o niezbyt pękatej sakiewce godne polecenia są karczmy w dzielnicach średniozamożnych (rzemieślniczych), gdzie za umiarkowaną cenę można czasem znaleźć warunki niewiele ustępujące oferowanym w zajazdach dzielnic handlowych (wokół suuków) czy kupieckich (w sąsiedztwie domów zamożnych kupców).

Miasta pustynne nie posiadają murów obronnych, gdyż Almohadowie ufają pustyni i sile własnych wojsk. Wprawdzie zdarzają się napady, czasem nawet całkiem sporych hord koczowników (też Almohadów lub Mu'mohadów), ale rzadko dochodzi do tego, by miasto zostało zaskoczone. Poddane sułtanowi czy szejkowi rody nomadów, koczujące w pobliżu miasta, informują odpowiednio wcześniej o nadciągającym najeździe.

Zupełnie osobnym problemem jest istnienie w największych miastach almohadzkich uniwersytetów. Wstęp na nie posiadają w większości państw jedynie mężczyźni (wyjątkiem są uczelnie andalajskie, gdzie widuje się też kobiety). Studia są bardzo drogie i trwają siedem lat. Na salach wykładowych można spotkać przedstawicieli wszystkich plemion z najodleglejszych zakątków świata almohadzkiego. Rzecz zastanawiająca, że nawet szejkowie,

którzy do dziś z pogardą odrzucają wzory cywilizacyjne płynące z miast, chętnie wysyłają swych potomków na uniwersytety.

Wykłady prowadzone są przez kadich, znawców prawa i ksiąg (świeckich nauczycieli prawa zwyczajowo-religijnego), oraz przez uczonych i poetów (patrz Księga II: Nowy Świat – Na scenę wkracza bohater: Rozszerzenie profesji). Kadi i znawcy prawa zajmują się teologią (w jej skład wchodzi filozofia), historią i prawem, uczeni wykładają medycynę, matematykę, geografię, astronomię i astrologię, zaś poeci uczą poezji i muzyki.

Uniwersytety działają w przepięknie zdobionych budynkach, niemal pałacach; są to najczęściej fundacje miejscowych władców, którzy sprawują pieczę nad tymi przybytkami. Rzecz jasna, nie bez własnej korzyści – ich agenci wyszukują i werbują co zdolniejszych absolwentów. Uniwersytet może być drogą do szybkiej kariery nawet dla niezbyt zamożnych i ustosunkowanych...

Miasta nadmorskie

Te ośrodki posiadają wiele cech omówionych powyżej miast przyoazowych, zaś różnice przedstawiamy poniżej.

Oczywiste jest, że w mieście nadmorskim istnieje port. To on doprowadził do powstania i wzrostu znaczenia miasta. Drewniane nabrzeża rozłożone są wachlarzami wokół zatok, zaś pomosty cumownicze ciągną się daleko w głąb wód. Towary wyładowuje się za pomocą ruchomych żurawi, a potem przewozi do składów na zapleczu portu wozami zaprzężonymi w woły. Ruch w porcie trwa dzień i noc, okręty bez ustanku to przybijają, to odbijają. Handlem rządzi tutaj stara zasada: na sztuce towaru może być choćby minimalny zysk – ważne, by był duży obrót. W stosunku do kupców znanych celnikowi, kontrola nie jest zbyt skrupulatna, jednak statek cudzoziemca może zostać wywrócony do góry nogami – jeśli wiezie się trefny towar, lepiej od razu wręczyć urzędnikowi sporą łapówkę.

Miasta portowe, w odróżnieniu od śródlądowych, posiadają cały system zabezpieczeń przed najazdem. Tutaj już nie chroni ich pustynia – morze jest szlakiem idealnym nie tylko dla kupców, ale też dla wrogów. Prawie całe miasto obwiedzione jest murami obronnymi, które jednak nie obejmują portu i okalających go składów. To miejsce, w razie niebezpieczeństwa, można oddać na żer wrogowi, dlatego też w porcie nie stoi żaden dom mieszkalny. Wprawdzie, gdy wrogowie puszczą z dymem nabrzeże i składy, to odbudowa ich pochłania mnóstwo pieniędzy i czasu, jednak nawet najbardziej grymaśni kupcy zgodni są co do tego, że lepiej ocalić życie i mienie, niż własną piersią bronić kilku baraków.

Miasta portowe należą do najbogatszych i najlepiej pobudowanych spośród miast almohadzkich. Wprawdzie większość z nich nie dysponuje bogactwami naturalnymi, jednak swe olbrzymie zyski czerpią z handlu – zarówno tranzytowego, jak i prowadzonego przez miejscowych kupców i armatorów. To właśnie w ośrodkach nadmorskich największy jest obrót myśli i pojęć z różnych stron świata, tam spotykają się odmienne filozofie i sposoby życia, czasem tak przeciwstawne, że prowadzące do wzajemnego niezrozumienia. Nic dziwnego przeto, że większość uniwersytetów mieści się właśnie tam. Nic też dziwnego, że miasta portowe to kolebki wszelkich herezji i nowych prądów naukowo-filozoficznych. Z tego powodu prawowierni kadi z pogardą nazywają te ośrodki ulauan – ściekiem.

Organizacja miast

Jako się rzekło, najwyższą władzę w mieście sprawuje namiestnik, szejk, emir, sułtan. Bezpośrednio podlegają im bejowie, którzy odpowiadają za poszczególne dzielnice. Mają codzienny obowiązek informowania władcy miasta o najważniejszych wydarzeniach i nastrojach ludności w podległych im rejonach. Zbrojnym ramieniem bejów są shachpurzy – straż miejska, do której powinności należy utrzymywanie porządku, łapanie przestępców, pobieranie myt, ceł i podatków, a także przyjmowanie łapówek czy przymykanie oczu na nieuczciwość krewnych i znajomych beja. Oprócz shachpurów miasto posiada też inną siłę zbrojną – prawdziwe wojsko (regularne oddziały jazdy oraz pieszych łuczników, zaś w miastach nadmorskich dodatkowo obsługę katapult portowych i piechotę morską na okrętach wojennych). Te oddziały podlegają bezpośrednio władcy miasta i składają przysięgę wierności tylko jemu lub (gdy jest namiestnikiem) stojącemu nad nim malikowi albo sułtanowi.

Teoretycznie, każdy wolny obywatel zobowiązany jest do bronienia miasta w razie bezpośredniego zagrożenia, ale w praktyce, całość roboty wojennej spada na barki wojska. Spowodowane to jest strachem władców przed powstaniami motłochu, przez co niektórzy sułtanowie wydali szereg dekretów zabraniających noszenia i posiadania broni obywatelom, którzy nie osiągnęli pewnego określonego cenzusu majątkowego. Z tego między innymi powodu koczowniczy Almohadowie pogardzają plebsem miejskim – dla nich mężczyzna, który nie posiada broni, przestaje być człowiekiem, spadając do poziomu niewolnika.

O ile świeckie ramię sprawiedliwości (bejowie i shachpurzy) wydaje się dość prężne, o tyle system sądowniczy jest przestarzały i kulawy. Prawo do sądzenia przestępców mają tylko kadi, zaś według zwyczaju jeden kadi przypada na jedną świątynię. Pięciu czy siedmiu kadich to za mało, by w kilkunastotysięcznym mieście prowadzić wyczerpujące i sprawiedliwe przewody sądowe. W efekcie przestępcy, bądź podejrzani o przestępstwo, spędzają całe miesiące w aresztach, oczekując na proces. Ze względu zaś na koszmarne warunki panujące w więzieniach, część z nich nie dożywa terminu stawienia się przed kadim. Wielokrotnie już różni sułtanowie próbowali rozwiązać ten problem, ale zawsze napotykali na silny sprzeciw kadich, którzy (słusznie zresztą) obawiali się ograniczenia własnej władzy.

Oprócz bejów czy kadich, sporą władzę posiadają tzw. pisarze. Są to urzędnicy państwowi, których zadaniem jest przeprowadzanie spisów ludnościowych, dopilnowywanie poboru podatków i innych opłat oraz kontrolowanie przepływu cudzoziemców. Do jakich nadużyć może dochodzić przy tak szerokich kompetencjach, łatwo sobie wyobrazić. Pewne jest, że pisarze to jedni z najbardziej wpływowych ludzi w mieście, którzy tworzą swoistą siatkę wywiadowczą, tyle że działającą bardziej dla siebie, niż na korzyść władcy.

Faktorie handlowe

Wszędzie tam, gdzie docierają kupcy almohadzcy, a pojawiają się warunki do korzystnej, stałej wymiany towarów z miejscowymi ludami, zakładane są faktorie handlowe. W poszczególnych częściach archipelagu różnie nazywa się te osady. Najczęściej określane są mianem posaan (wysepki), bo dla Almohadów są niczym wysepki w oceanie barbarzyństwa. Żywot niektórych faktorii trwa zaledwie do pierwszego napadu dzikich, inne trwają latami, zaś tylko niektóre stabilizują swą sytuację na tyle, by przerodzić się w miasta (takie pochodzenie mają np. trzy miasta Sawahilu).

Typowa faktoria zakładana jest na brzegu morza, w jakiejś zacisznej zatoczce lub u ujścia rzeki – wszędzie tam, gdzie istnieją dogodne przystanie dla statków. Początkowo przystań

wykorzystywana jest naturalnie, czyli statki dopływają do płycizny, a potem wyciągane są na brzeg, zaś te większe i cięższe kotwiczą na redzie. Później wznoszone są prowizoryczne pomosty cumownicze. Ten sam proces rozbudowy widoczny też jest w lądowej części faktorii – pierwotnie kupcy wznoszą dwa-trzy silnie umocnione składy z bardzo wąskimi oknami, przez które można się skutecznie bronić. Dopiero po ustabilizowaniu się stosunków z miejscowymi ludami kupcy rozbudowują posaan, otaczają go palisadą lub nawet ceglanym murem. Domów i składów przybywa, sprowadzane są nawet rodziny stałych pracowników faktorii, czyli przedstawicieli handlowych (zwykle są to zaufani pracownicy kupców), najemników i robotników. Sami kupcy przybywają do zakładanych przez siebie posaanów tylko w sezonie spokojnego morza, kiedy podróż jest najbezpieczniejsza. Zimą wolą pozostawać w swych luksusowych domach, pobudowanych w wielkich miastach cywilizowanego świata.

Posaan Almasanag

Taka właśnie jest historia posaanu Almasanag, pobudowanego przez kupców z sawahilskiej Manbary. Almasanag został założony czterdzieści siedem lat temu, niedaleko starego posaanu, zniszczonego przez powódź. W Almasanagu skupuje się skóry dzikich zwierząt, kość słoniową i niewolników, a potem wysyła do macierzystej Manbary. Spokoju faktorii pilnuje dziewięćdziesięciu najemników almohadzkich i trzystu Czarnych, na co dzień mieszkających w okolicznych, zaprzyjaźnionych wioskach. Naczelnikiem posaanu jest gruby kupiec Muamar, jednak większość roku spędza w Manbarze lub w podróżach, a wtedy Almasanagiem zarządza jego prawa ręka – inteligentny, ale okrutny Birbun. Muamar dwa razy do roku zdaje relację z sytuacji gospodarczej posaanu przed radą Manbary. Jak dotąd rada jest zadowolona z jego działalności. Jednak bezwzględne wykorzystywanie plemion mieszkających w dalszym sąsiedztwie Almasanagu może niedługo doprowadzić do zbrojnego konfliktu, a wtedy nie wiadomo, czy najemnicy wystarczą do obrony zagrożonej faktorii.

Kupcy, zwykle skąpi, nie szczędzą grosza na opłacanie najemników, doskonale bowiem rozumieją, że bez grupy świetnie wyszkolonych i bezwzględnych wojowników nie przeżyliby na barbarzyńskim brzegu nawet tygodnia. Praca w faktorii jest bardzo intratna, ale naganiacze wybierają jedynie doświadczonych zabijaków – musisz się więc bardzo postarać, by dostać się do grona wybrańców.

Jeśli właściciele posaanu prowadzą rozsądną politykę i zachowują przy handlu resztki przyzwoitości, wokół faktorii tworzy się strefa buforowa, zasiedlona przez plemiona sprzymierzone lub przyjaźnie nastawione do kupców. Innym sposobem stworzenia owej strefy jest zyskanie przyjaźni potężnego ludu, który za podarki lub stałe wynagrodzenie będzie trzymał w szachu wszystkich niezadowolonych z nowego porządku. Każde z tych rozwiązań stwarza mnóstwo potencjalnych sytuacji kontaktu z dzikimi, a w efekcie pozwala na mniej lub bardziej pokojowe przedarcie się w głąb lądu (gdzie przecież może być coś, co Cię interesuje).

Posaanami nazywane są też czasem specyficzne miejsca na pustyniach. Od wieków, co rok o tej samej porze, odbywa się tam spotkanie nomadów z kupcami almohadzkimi. Oczywiście, w miejscu takim nie ma żadnych budynków, nie jest też ono umocnione, ale musi mieć jedną rzecz – studnię. Bez wody bowiem nie ma życia, a co dopiero targu i robienia interesów, te ostatnie zaś są dla Almohada ważniejsze od życia.

5. POZA MIASTEM

Almohadowie zwani Mieszkańcami Domów żyją nie tylko w miastach, ale, oczywiście, zamieszkują też niezliczone wsie, stanice żołnierskie czy karawanseraje.

Wieś

Wsie mogą mieć różną wielkość. Zazwyczaj liczą od kilku do kilkudziesięciu domów, lecz w Chechu istnieją też wsie gigantyczne, mające nawet po kilkaset chat! Jak już wcześniej wspomniano, w sułtanacie Chechu oprócz czterech miast są same wsie, i nawet rezydencje namiestników prowincji są nimi otoczone. Taki stan rzeczy spowodowany jest względami czysto politycznymi: znacznie łatwiej zapanować nad wieśniakami, jeśli każdy z nich wie pod którego naczelnika podlega i ile dni ma do odrobienia na polu sułtana czy wielmoży. Owi naczelnicy, bezpośrednio odpowiedzialni przed przybocznymi namiestnika, mają pod swoją władzą jedną „podwieś", czyli zgrupowanie kilkunastu chat. Pilnują oni nie tylko, by wieśniacy wykonywali swą pracę, ale też, by zbyt często nie kontaktowali się z sąsiadami z położonej kilka kroków dalej następnej podwsi. Celowo też namiestnicy zabraniają tworzenia w obrębie owych wsi-gigantów wielkich suuków i dużych świątyń. Wszystkie te działania mają na celu osłabienie poczucia wspólnoty pomiędzy mieszkańcami poszczególnych podwsi oraz utrzymanie ich z dala od wszelkich wieści napływających ze świata czy chociażby sąsiedniej prowincji. Są to działania bardzo skuteczne, a prowadzą do coraz głębszego zacofania mieszkańców wsi i uzależnienia ich od władzy centralnej.

Typowa osada to zgrupowanie glinianych chałup krytych słomą. Chaty stoją blisko siebie, co ma symbolizować wspólnotę wszystkich mieszkańców. Ten sposób rozplanowania stosowany jest nawet w tych przypadkach, gdy pola poszczególnych rodzin są znacznie oddalone od osady, a zatem znacznie praktyczniejsze byłoby wznoszenie chałup przy zagonach. Ale tradycja i poczucie wspólnoty są silniejsze.

Wieśniacy ubierają się skromnie, a jeśli nawet stać ich na bogatsze stroje, to wdziewają je tylko w święta, zwyczaj bowiem zabrania wywyższać się ponad sąsiadów. Już po tym obyczaju widać jak bardzo tradycje Mieszkańców Domów oddaliły się od przekonań ich przodków, koczowników, dla których okazywanie własnej pozycji było powodem do dumy.

Mieszkańcami wsi są nie tylko Almohadowie – gros z nich to zalmohadyzowani tubylcy oraz mieszańcy miejscowych ludów i Almohadów. W niektórych okolicach spotyka się też wielu ciemno- lub czarnoskórych wieśniaków, pochodzących od dawno temu sprowadzonych i osadzonych na roli niewolników. W tej chwili są już całkowicie zalmohadyzowani.

W każdej rodzinie podział obowiązków jest jasny: kobieta pomaga przy żniwach oraz zajmuje się domem, mężczyzna zaś resztą obejścia, sianiem, orką oraz większością czynności żniwnych. Oczywiście rodziną rządzi mężczyzna. Kobieta nie ma nic do powiedzenia, a nawet gdyby miała, to i tak nic nie zdoła powiedzieć zza ciężkiej zasłony, okrywającej jej twarz. Ojciec rodziny odpowiedzialny jest także przed naczelnikiem wioski oraz bogami – zanosi daninę i należności do naczelnika, oraz składa ofiary bogom, spełniając funkcje kapłańskie.

Naczelnika wsi wybiera przyboczny namiestnika prowincji. Zwykle zostaje nim jeden z bogatszych wieśniaków, doskonale wiedzący, jak zyskać przychylność swych zwierzchników. O przychylność wieśniaków dbać nie musi – wystarczy, by się go bali.

Stanice wojskowe

Przykładem innego niewielkiego zbiorowiska ludzkiego może być stanica wojskowa, pobudowana na granicy lub w głębi państwa dla pilnowania szlaków czy też spokoju publicznego.

Typowa stanica ma kształt czworokątnego budynku z wypalanych cegieł. Zwykle jest dwupiętrowa, zaś wąskie okna strzelnicze znajdują się tylko na drugim piętrze, a niżej jedynie na narożnikach i wokół okutych metalem wierzei.

Załogę stanicy stanowi 5-15 żołnierzy (na niektórych szlakach nawet więcej), dowodzonych przez 1-2 oficerów. Ich zadaniem jest codzienne patrolowanie okolicy oraz reagowanie na wszelkie doniesienia o pojawieniu się złoczyńców lub koczowników. Każda stanica zaopatrzona jest w kilka zapasowych wierzchowców, z których mogą korzystać agenci czy kurierzy sułtańscy. Oczywiście, w każdej znajdują się też spore zapasy żywności (o ile oficer lub kwatermistrz z okręgu nie zarabiają na gorszym zaopatrzeniu) oraz studnia. Bez wody istnienie stanicy nie miałoby sensu.

Stanica numer 24

Wszystkie stanice państwa Chech są ponumerowane (ot tak, dla wygody sułtańskiej administracji). Posterunek nr 24 znajduje się nieco na zachód od szlaku, łączącego Ajhirę z nadmorską Kahirą (wprawdzie szlak wodny Tilemsi, a potem morzem jest wygodniejszy i szybszy, ale wielu kupców korzysta z drogi lądowej). Zadaniem jego załogi jest osłona karawan na odcinku piętnastu dali, czyli pomiędzy strefami ochrony stanic 23 i 25. Osłona ta jest dość skuteczna, dzięki czemu na szlaku panuje duży ruch karawanowy. Wprawdzie koczujące całkiem niedaleko rody bererskich Mausjów próbują co jakiś czas napadów, ale akurat na tym szlaku, jednym z najważniejszych dla interesów państwa, nigdy nie brakuje żołnierzy i pieniędzy na ich żołd. W stanicy nr 24 stacjonuje aż dwudziestu siedmiu żołnierzy plus 3 oficerów i siedmioro służby. W sumie daje to trzydzieści siedem osób zdolnych do walki. Codziennie wyrusza na pustynię patrol w sile dwunastu zbrojnych plus oficer. Jeśli nie wracają na trzy godziny przed zmrokiem, na ich poszukiwanie zostaje rozesłanych czterech szperaczy. Ci na ogół przynoszą jakieś wieści, choćby najgorsze. W wypadku wybicia oddziału przez Bererów natychmiast wysyłane są sygnały dymne lub świetlne do sąsiedniej stanicy, a stamtąd dalej, do stolicy prowincji, skąd rusza ekspedycja karna, zwykle w sile dwustu-trzystu zbrojnych. Dokonuje ona napadu na Bererów, zostawia uzupełnienia w stanicy i wraca. Jednak w stanicy nr 24 taka sytuacja miała ostatnio miejsce prawie dziesięć lat temu, stąd i dobra sława tego szlaku. Pewną zasługę na tym polu ma wieloletni naczelnik stanicy, Urluk, który przed laty tak ostro spacyfikował Mausjów, że w trzech najechanych przez niego oazach trawa odrosła dopiero w zeszłym roku.

Karawanseraj

To miejsce, które bohaterowie odwiedzą zapewne niejednokrotnie.

Jego nazwa wyjaśnia wszystko: karawana, czyli konwój z ładunkiem handlowym, oraz seraj – miejsce odpoczynku, pełne usłużnych... kobiet. Zatem chodzi o zajazdy, a zarazem domy publiczne, stojące wzdłuż szlaków karawanowych.

Pierwsze karawanseraje powstały dawno temu, a stworzyli je obrotni kupcy, którzy dla własnego bezpieczeństwa zorganizowali się w gildie przewozowe i postanowili chronić szlaki, jakich używały ich karawany. Pobudowali zatem budowle wzorowane na stanicach wojskowych, ale znacznie od nich większe i z innym rozplanowaniem pomieszczeń. W

karawanserajach wojownicy (oczywiście najemnicy) zajmują tylko jedno skrzydło budynku, reszta przeznaczona jest dla gości (są tam zarówno surowe i tanie pokoje dla pątników, jak też luksusowe apartamenty dla bogaczy i kupców), dziewcząt (wiele pomieszczeń to ich pokoje oraz komnaty rozkoszy i zabawy) oraz służby i wierzchowców. Piwnice karawanseraju, w przeciwieństwie do spiżarni stanicy, są zaopatrzone nie tylko w proste jedzenie i wodę, ale też w smakołyki i najprzedniejszy alkohol.

Oczywiście, karawanseraj położony u podnóża dzikich gór, dziesięć dni drogi od najbliższego miasta, będzie znacznie skromniej zaopatrzony niż zajazd znajdujący się u bram grodu, ale i tak możesz być pewny, że znajdziesz tam wygodny nocleg i dobre, a nawet wykwintne jedzenie. Ceny usług w karawanserajach są, oczywiście, większe od cen w zwykłych zajazdach, ale panuje zasada, że ta sama woda i ten sam chleb ma różne ceny dla ubogiego pątnika i dla szejka, choć obaj mogą podążać w tej samej pielgrzymce do miejsca świętego.

Nie radzę rabować karawanseraju, choć łup na pewno okazałby się znaczny. O ile nawet uda się Wam pokonać najemników i straż gości, to nie umkniecie zemście założycieli karawanseraju. Ci będą Was gonić na kraniec świata. Nie tylko z chęci zemsty, raczej dla zasady – nie rabuje się czegoś, co może uratować życie innemu podróżnikowi.

Karawanseraj Maszfuda

Maszfud to podstarzały awanturnik, który doskonale wie, czego potrzeba zmęczonemu podróżnikowi. Ma w swym zajeździe wszystko – i kobiety, i wino, i śpiew. Jego karawanseraj stoi na drodze z Afsy do Idżilmasy, jeszcze na terytorium sułtanatu Kairuanu. Wyróżnia się różnokolorowymi wieżyczkami, które Maszfud kazał wznieść według własnego pomysłu. Właściwie nie służą one niczemu, a już szczególnie celom obronnym, ale to dzięki nim podróżni już z daleka widzą, że są niemal u kresu wyczerpującej podróży z Idżilmasy. Maszfud utrzymuje siedemnaście osób służby, osiem dziewczyn i dwunastu najemników. Ci ostatni przydają się mniej więcej raz na rok, kiedy to do Maszfuda docierają wieści, że po okolicy grasują rozbójnicy. Wysyła wtedy żołnierzy, aby zapewnili bezpieczeństwo karawanom zbliżającym się do zajazdu. Co do cen panujących w karawanseraju, to, jako się rzekło wcześniej, są inne dla pątnika, a inne dla szejka, ale standard cenowy dla zwykłego podróżnego wynosi w przybliżeniu tyle, ile w karczmie położonej w dzielnicy średniozamożnej (patrz rozdział Ekwipunek i koszta życia).

PRAWA I KARY

ALMOHADZKI SYSTEM PRAWNY

Prawo almohadzkie jest systemem praw zwyczajowych, dawno temu zapisanych w księgach, uzupełnianym jedynie na potrzeby danej chwili przez wyroki okazjonalne, które mogą być uważane za precedensowe (kijas - patrz niżej). Taki rozdział wyroków prawnych (na zwyczajowe i okazjonalne) dobrze oddaje fragment (rozmowa dwóch kadich) jednej z chechańskich ksiąg, zawierających komentarze do starożytnych traktatów prawniczych:
Stary kadi: Jaki wydasz wyrok w obliczu sprawy?
Młody kadi: Zgodnie z Najstarszymi Księgami Praw.
Stary kadi: A jeśli nie znajdziesz tam wyroku odpowiedniego dla twej sprawy?
Młody kadi: Poszukam wtedy w Starych Księgach Praw.
Stary kadi: A jeśli i tam nic nie znajdziesz?
Młody kadi: Poszukam w Nowych Księgach Praw.
Stary kadi: A jeśli i one będą milczeć?
Młody kadi: Wówczas odwołam się do własnego rozsądku.

Oczywiście, mówiąc o księgach, młody kadi miał na myśli zawarte w nich prawo zwyczajowe, zaś wspominając o rozsądku - wyrok okazjonalny, dostosowany do sprawy nie do rozwiązania według praw zawartych w księgach.

Prawo zwyczajowe to szarjat. Opiera się on na dawnych księgach, zwanych usul (korzenie), z których najmłodsza została spisana około trzystu lat przed Dżauzą, czyli osiem wieków temu.

System prawny składa się z trzech kategorii przepisów: jedne dotyczą rytuału i kultu religijnego (są to tzw. ibadaty), inne - mu'amalaty - zobowiązań pomiędzy obywatelami oraz między obywatelami a państwem (odpowiednikiem państwa może być u koczowników ród, plemię lub sam szejk), zaś trzeci rodzaj mówi o odpowiedzialności karnej i sposobach wykonywania tych kar (te przepisy to ukubaty).

Niedoskonałość praw zwyczajowych spowodowała, że z czasem prawo okazjonalne stało się nową dziedziną prawną, studiowaną nawet na uniwersytetach. Zwie się je kijas, a opiera się ono na precedensjonalności, to znaczy celowym nawiązywaniu do ogłoszonych już wyroków okazjonalnych w sprawie podobnej do tej, jaka teraz stoi na wokandzie. W państwach almohadzkich kijas powoli staje się główną gałęzią prawa, co jest zrozumiałe biorąc pod uwagę, że społeczeństwa Mieszkańców Domów cały czas się rozwijają, zaś prawa zwyczajowe przystosowane są do dawnego życia pustynno-koczowniczego.

Innymi rodzajami prawa, choć stosowanymi marginalnie, są idżma i raij. Pierwsze oznacza "zgodę powszechną" i zgodnie ze swą nazwą jest wspólną decyzją wsi lub rodu (do idżmy dochodzi wtedy, gdy trzeba zastosować wyrok okazjonalny, a w pobliżu nie ma ani kadiego, ani znawcy prawa i ksiąg). Raij natomiast to wyrok w sprawie poważnego wykroczenia (czyli przestępstwa przeciw religii lub ważnemu zwyczajowi; może być to też kradzież lub morderstwo), wydany przez miejscowego feudała lub zarządcę, który wprawdzie nie posiada prawa do ferowania wyroków, ale sprawa wymaga natychmiastowej decyzji - po prostu nie można czekać na przybycie kadiego.

Jedynymi osobami uprawnionymi do wydawania orzeczeń prawnych są kadi (omówienie tego tematu patrz wyżej, rozdz. Miasto) oraz - w przypadku wykroczeń przeciwko całej

społeczności lub państwu - władcy. Zwyczaj nakazuje, aby w takim przypadku u boku szejka lub sułtana stał przynajmniej jeden znawca prawa i ksiąg, ale w praktyce władca często feruje wyrok według własnego uznania, nawet jeśli można bez przeszkód zastosować prawo zwyczajowe. Jest to swego rodzaju przejaw sprzeciwu władców wobec wszechwładzy kadich w dziedzinie sądownictwa.

REGUŁY ŻYCIA

Życie Almohada regulowane jest wieloma nakazami i zakazami, które z grubsza odnoszą się do pięciu kategorii uczynków, do jakich jest zobowiązany (lub przeciwnie - których nie wolno czynić uczciwemu człowiekowi).

1. Fard - są to czyny, których zrealizowanie jest powinnością każdego Almohada. Niewypełnienie ich jest karane przez prawo, zaś wypełnienie - nagradzane przychylnością bogów. Do czynów tych należy pokorne uznawanie zwierzchnictwa sułtana, podporządkowywanie się wyrokom kadiego, terminowe płacenie podatków. Jak widać, kategoria ta reguluje stosunki na poziomie obywatel - państwo (ród, plemię).

2. Mustahabb - czyny chwalebne, których zrealizowanie podlega nagrodzie za życia i po śmierci, ale niewypełnienie nie pociąga za sobą prawnych konsekwencji. Do kategorii tej należy np. pielgrzymka do Makoraby, na którą nie mogą sobie pozwolić najubożsi czy kategoria ludności "przywiązana do ziemi", więc nie może podlegać karze.

3. Dżaiz - są to czyny dozwolone, nie obchodzące czynników prawnych. Innymi słowy składają się one na większość naszego życia, jest to np. czynność jedzenia albo spacerowania.

4. Makruh - to czyny godne nagany, do których wolisz się nie przyznawać, ale niekaralne przez prawo. Do takich należą kłamstwa nie pociągające konsekwencji prawnych, chciwość, zaniedbywanie modlitw, dozwolone prawem lichwiarstwo. Jak widać, są to czyny, z których rozmiaru w pełni zdaje sobie sprawę tylko sam winowajca, obciążają jego sumienie, ale nie są szkodliwe dla państwa.

5. Haram - ta kategoria zawiera wszelkie czyny zakazane prawnie, a przez to karalne, np. kradzież, czarownictwo, zdrada stanu, morderstwo itd. Są to zarówno uczynki zagrażające bezpieczeństwu państwa, plemienia czy rodu, jak i jednostki.

Jak z powyższego przeglądu widać, karom podlega tylko jedna kategoria uczynków, a mianowicie haram.

KARY

System kar jest zróżnicowany u Mieszkańców Namiotów i Mieszkańców Domów: na przykład emiraty Andalayi znane są łagodności systemu prawnego i humanitaryzmu wykonywanych kar, zaś dokładnie odwrotnie jest w Chechu czy tradycjonalistycznych państwach Almohadiji.

Kary u koczowników

Koczownicy znają tylko cztery rodzaje kar: ucięcie ręki mieczem, wygnanie z plemienia, pozostawienie skazańca na skale wystawionej przez cały dzień na promienie słoneczne, w

wyniku czego następuje śmierć z pragnienia, i ukamienowanie (czasem w wyschniętej studni). U koczowników nie występuje coś takiego jak główszczyzna (istniejąca i Mieszkańców Domów), czyli wykupienie się od kary lub zemsty rodowej za zabójstwo, zranienie lub kradzież. Takie rozwiązanie Mieszkańcy Namiotów uznaliby za haniebne.

Pierwsza z wymienionych kar grozi złodziejowi, choć już winny kradzieży ze skutkiem śmiertelnym (np. wody czy wielbłąda samotnemu podróżnikowi) oraz złodziej bydła karany jest śmiercią z pragnienia.

Każdy, kto poprzez własne uczynki zhańbił siebie lub naraził własny ród lub plemię na niesławę, podlega wygnaniu z plemienia. Może zabrać ze sobą kilka zwierząt, broń, żony i dzieci. Wydawać się może, że kara ta nie jest zbyt dotkliwa, ale to nieprawda. Wygnaniec nie zostanie dopuszczony do żadnej studni, czy to pozostającej w rękach wrogów czy sprzymierzeńców. Żadne plemię nie przyjmie go do swego grona. Będzie musiał zatem wyemigrować do miasta lub na drugi koniec archipelagu, a jak się żyje na obczyźnie, wie każdy, kto nie z własnej woli musiał opuścić dom. Do tego powszechne wśród wygnanych czy przesiedlonych koczowników jest zjawisko tzw. "usychania" - nomad wyrwany ze swego środowiska nie jest w stanie przyzwyczaić się do nowego otoczenia, w rezultacie czego zaczyna bez widocznej przyczyny chorować, a w końcu umiera. Dlatego też niektórzy uważają wygnanie z plemienia za coś znacznie gorszego od śmierci z pragnienia.

Pozostawieniem na słonecznym pustkowiu karani są wszyscy mordercy, gwałciciele, zdrajcy i ci, którzy w jakikolwiek sposób wystąpili przeciw plemieniu lub narazili je na niebezpieczeństwo.

Ukamienowaniu podlegają odstępcy od nakazów religijnych, czyli heretycy i czarownicy.

Kary u Mieszkańców Domów

W cywilizowanych państwach system kar jest znacznie bardziej rozwinięty niż u nomadów, toteż wymienimy tylko niektóre kary. Większość państw oficjalnie zabroniła krwawej zemsty rodowej, którą zamieniono na główszczyznę, ale publiczną tajemnicą jest, że w rozgrywkach pomiędzy wielkimi rodami nigdy nie dochodzi do zapłaty główszczyzny, a do zemsty (darija).

Kradzież drobna podlega obcięciu palca (kilku palców) lub napiętnowaniu na czole, karku lub policzku.

Większa kradzież (lub drobna kradzież dokonana na bogatym i wpływowym człowieku) podlega obcięciu ręki i napiętnowaniu. Recydywa karana jest obcięciem drugiej ręki lub śmiercią (czasem sam skazany może wybierać czy woli umrzeć, czy żyć bez rąk).

Gwałt - karany jest kastracją i banicją.

Bunt, zdrada stanu, sprzeniewierzenie się przysiędze względem dostojnika państwowego - wszystko to podlega karze poćwiartowania i śmierci, ewentualnie rozdarcia końmi.

Zabicie niewolnika - określona wyrokiem kara pieniężna.

Zabicie człowieka wolnego, ale należącego do nizin społecznych, lub obcokrajowca - dla niewolnika: kara śmierci przez poćwiartowanie; dla równego stanem: śmierć lub główszczyzna określona sądownie, wahająca się od czterech do dziesięciu dinarów; dla wyższego stanem: główszczyzna od dziesięciu do pięćdziesięciu dinarów; dla przybysza: kara śmierci lub główszczyzna od pięćdziesięciu do stu dinarów.

Zabicie człowieka wolnego, należącego do klasy średniej: dla niewolnika: kara śmierci przez wykastrowanie i wykrwawienie; dla niższego stanem - kara śmierci; dla równego stanem: kara śmierci lub główszczyzna od stu do pięciuset dinarów; dla wyższego stanem: główszczyzna od pięciuset do tysiąca dinarów; dla obcokrajowca: kara śmierci lub główszczyzna od siedmiuset do tysiąca pięciuset dinarów.

Zabicie człowieka wysokiego stanu - dla niższego stanem i obcokrajowca - kara śmierci w różnych formach; dla równego stanem: główszczyzna powyżej dwóch tysięcy dinarów (w rzeczywistości zazwyczaj dochodzi do zemsty rodowej).

Królobójstwo - powolna śmierć w męczarniach, śmierć przez ścięcie dla całego rodu winowajcy, obcięcie jednej ręki lub nogi jego dalszym krewnym, wyłupienie jednego oka wszystkim mieszkańcom jego wioski lub plemienia.

Lżejsze przewinienia przeciwko religii - banicja.

Cięższe przewinienia wobec religii (w tym czarownictwo) - ukamienowanie, spalenie na stosie, śmierć głodowa w zamurowanej komnacie.

EKWIPUNEK, KOSZTA ŻYCIA I CENY

KOSZTA ŻYCIA:

Uwaga: powszechną zasadą jest, iż należy się targować przy zakupie jakiegokolwiek towaru. Brak targowania się jest odbierany jako zniewaga dla sprzedającego. Inną ważną sprawą są płynne granice cen. Jeśli kupiec Cię dobrze zna, wyceni towar na 15% mniej niż "cena średnia" (patrz niżej), zaś jeśli nie - na 20% wyżej. W obu przypadkach musisz się targować - w pierwszym możesz zjechać aż do 25% poniżej ceny średniej, zaś w drugim, ale musisz się wtedy wykazać niemal nadnaturalnymi zdolnościami negocjacyjnymi, do 5% poniżej ceny średniej.

Cena średnia jest ceną podawaną przy każdym towarze opisanym niżej.

Zwierzęta:

- wielbłąd:
    - młody - 10 din
    .
    - dorosły - 30 din.
    - bojowy - 80 din.
- koń:
    - źrebak - 15 din
    .
    - pociągowy - 20 din.
    - ogier rozpłodowy - 70 din.
    - półpustynny - 50 din.
    - bojowy - 150 din.
- koza - 7 din.
- owca - 6 din.
- otrusz:
    - młody - 10 din.
    - bojowy - 30 din.
- surad:
    - młody - 50 din.
    - zwiadowczy - 200 din.

- wół - 20 din.
- osioł - 20 din.
- wakulia - 15 din.
- nuf-nuf - 10 din.
- kwaran:
    - młody - 15 din.
    - hodowlany - 25 din.
    - bojowy - 70 din.

Jedzenie w mieście:

- całodzienne wyżywienie w karczmie w podłej dzielnicy - w granicach 2 dirh.; tamże: dzban wina - 18 duk.; dzban piwa - 6 duk.; obiad - 18 duk.; usługa towarzyska - 1 dirh
- całodzienne wyżywienie w karczmie w dzielnicy średniozamożnej - w granicach 4 dirh.; tamże: dzban wina - 2 dirh.; dzban piwa - 12 duk.; obiad - 2 dirh.; usługa towarzyska - 3 dirh.
- całodzienne wyżywienie w karczmie w dzielnicy bogatej - w granicach 8 dirh.; tamże: dzban wina - 3 dirh.; dzban piwa - 24 duk.; obiad - 3 dirh.; usługa towarzyska - 5 dirh.
- gotowe dania kupowane na suuku: mniejsze (poranne) - 6 duk.; większe (obiadowe lub wieczorne) - 12 duk.

Jedzenie kupowane na wsi lub w oazie:

- placki jęczmienne (porcja dzienna) - 12 duk.
- placki pszeniczne (porcja dzienna) - 18 duk.
- mięso suszone (porcja dzienna) - 24 duk.
- świeże owoce (kilka sztuk) - 6 duk.
- dzban mleka - 3 duk.
- dzban wina - 10 duk.
- dzban wody - 12 duk.

Ubranie:

- abah (męski, długi kaftan z rękawami): od 2 dirh.
- diszda (męski, tani kaftan z kiepskiego materiału): od 24 duk.
- dżellaba (płaszcz z kapturem):
    - z droższego materiału - od 8 dirh.

    - z tańszego materiału - od 4 dirh.
- burnus (odświętny, biały płaszcz): od 16 dirh.
- kefiya (męska chusta na głowę): od 1 din.
- adżal (opaska do podtrzymywania kefiyi): od 1 din.
- turban (męski zawój na głowę z dużej ilości materiału):
    - normalny - od 2 din.
    - droższy - od 6 din.
- fez (męska, sztywna czapka): od 4 din.
- czadora (pustynna, męska i kobieca osłona na twarz): od 18 duk.
- kwef (przezroczysta, kobieca osłona na twarz): od 2 din.
- sandały:
    - normalne - od 6 duk.
    - świąteczne - od 24 duk.
- skórznie (męskie, skórzane długie buty):
    - do jazdy wierzchem - od 4 din.
    - ceremonialne - od 10 din.
- pantofle (zdobione półbuty z wysokimi noskami): od 15 din.
- pełny strój kobiecy (kobiecy płaszcz z kapturem, czadora, sandały, odzienie spodnie; bez biżuterii):
    - pustynny zwykły - od 6 dirh.
    - pustynny odświętny - od 15 dirh.
    - miejski zwykły - od 8 dirh.
    - miejski odświętny - od 20 dirh.
    - luksusowy - od 50 dirh.
- tanie błyskotki kobiece w "stylu pustynnym": od 5 dirh.
- biżuteria kobieca w "stylu pustynnym" z kamieniami półszlachetnymi: od 4 din.
- biżuteria kobieca w "stylu pustynnym" z dwoma-trzema małymi kamieniami szlachetnymi: od 10 din.

EKWIPUNEK

Jedzenie podróżne:

- tygodniowa porcja suszonego mięsa - 4 dirh.
- tygodniowa porcja placków z mąki jęczmiennej - 2 dirh.
- tygodniowa porcja suszonych owoców - 1 dirh.

Wyposażenie podróżne

- juki na jedno zwierzę juczne - 4 dirh.
- uprząż na wielbłąda - od 8 dirh.; wersja bogato zdobiona - od 20 dirh.
- uprząż końska - od 10 dirh.; wersja bogato zdobiona - od 30 dirh.
- uprząż otrusza - od 5 dirh.; wersja bogato zdobiona - od 15 dirh.
- normalne siodło końskie - od 20 dirh.; wersja bogato zdobiona - od 50 dirh.
- derki na wielbłąda, otrusza itd. - od 5 dirh.
- dwa skórzane bukłaki na wodę - 2 dirh.
- lekki namiot kilkuosobowy (robiony na wzór namiotów koczowniczych) - od 6 dirh.

INNE

Kosztowności:

- złoto: 7 dirh. za gram złota najwyższej jakości
- srebro: 20 duk. za gram srebra najwyższej jakości
- kamienie półszlachetne (almandyn, ametyst, kryształ górski itp.): gram kosztuje cztery razy więcej niż gram najwyższej jakości złota
- kamienie szlachetne: gram kosztuje dziesięć razy więcej niż gram najwyższej jakości złota
- karbunkuły: kamienie te uważane są za magiczne, toteż wartość ich nie podlega oszacowaniu. Przyjmujemy, że czarownik może zapłacić za karbunkuł wielkości małego paznokcia nawet dwadzieścia razy więcej niż za analogicznej wielkości kamień szlachetny

Niewolnicy:

- młoda i ładna kobieta: od 13 din.
- dziewczynka: od 15 din.
- chłopiec: od 6 din.

- silny mężczyzna: od 8 din.
- wykształcony niewolnik (może być nauczycielem): od 20 din.
- kategoria specjalna (najpiękniejsze kobiety, doświadczeni wojownicy, eunuchowie, błaźni itd.): od 35 din.

Przyprawy:

- sól: 2-7 dirh. za gram
- korzenie: 2-4 dirh. za gram

Kupno domu

Wieś

- mały dom jednoizbowy dla ubogich - od kilkunastu din.
- mały, solidny dom z cegły - od 60 din.
- parterowy, wieloizbowy dom wiejski z cegły - od 200 din.

Miasto

- jednoizbowy dom na przedmieściach - od 30 din.
- kilkuizbowy, parterowy dom - od 200 din.
- piętrowy, wieloizbowy dom - od 700 din.
- dwu-trzypiętrowy dom - od 1500 din.
- wielki, wielopiętrowy dom w bogatej dzielnicy - od 5000 din.

KSIĘGA IV: KSIĘGA CZARÓW
zaklęcia, mikstury i przedmioty magiczne

Wprawdzie wielokrotnie wcześniej podkreślaliśmy, że uprawianie czarów jest prawnie wzbronione w krainach Almohadów, ale przecież nie ma takiego prawa, do którego stosują się wszyscy. Poza tym władztwa almohadzkie zajmują ledwie małą część całego archipelagu, zaś w pozostałych państwach i pośród plemion koczowniczych (nawet u Mu'mohadów, czyli lu-dów zalmohadyzowanych) kwitnie magia, a czarownicy i wiedźmy są uważani za ludzi nie-zbędnych dla normalnego funkcjonowania społeczeństwa. W dodatku "nowoczesne" emiraty almohadzkie na Andalayi nie są już tak wierne starym prawom zwyczajowym i pozwalają ma-gom na działalność, byle tylko nie uprawiali jej zbyt ostentacyjnie. Z tego wynika, że pole do popisu dla człowieka parającego się czarami jest całkiem spore, byle tylko potrafił mieć się na baczności. Także w krajach Almohadów, gdzie magia jest surowo zabroniona, nie istnieją przecież ani instytucje, ani urządzenia, które byłyby zdolne z miejsca wykryć czarownika. Do-piero gdyby użył swych mocy, a jednocześnie w pobliżu znajdowałby się kadi, który akurat wtedy odprawiałby zaklęcia mające na celu wykrycie czarów, czarownik znalazłby się w nie-bezpieczeństwie. Zwykle proces wykrywania i karania magów zasadza się na siatce szpiegów i donosicieli, którzy bacznie obserwują krewnych i sąsiadów, by w razie dostrzeżenia jakichś anomalii, natychmiast powiadamiać kadiego.

Oczywiście, gracz może korzystać z czarów i przedmiotów magicznych opisanych w podręczniku głównym do "Kryształów Czasu", ale niech czyni to z wyczuciem (np. żaden z Almohadów nie będzie wiedział jak posłużyć się Lustereczkiem Yvanny, gdyż bogini ta nie jest znana w Maragistanie).

CZARY

Podane poniżej zaklęcia almohadzkie opisane są podobnie jak w podręczniku głównym, istnieje jednak pewien wyjątek: tym samym czarem mogą posługiwać się różni przedstawiciele kasty kapłańskiej. Jeśli w rubryce Dozwolone profesje znajdziemy uwagę o treści np. "kadi I; ulem III", to oznacza ona, że dany czar znajduje się w I Kręgu Magii kadiego i III Kręgu Magii ulema. Poniższe zaklęcia mogą wykorzystywać tylko przedstawiciele kasty kapłańskiej, choć oczywiście MG może pozwolić także czarodziejom na posługiwanie się niektórymi opisanymi tu czarami.

Opisując zaklęcia almohadzkie przyjęto ogólny podział na czary pustynne, morskie i inne. Nie ma on specjalnego znaczenia (poza oczywistym faktem, że czary pustynne nie działają na mo-rzu i odwrotnie), jeśli jednak zostaną wykorzystane w szczególnych okolicznościach (np. czar morski w czasie sztormu, a pustynny - podczas burzy piaskowej), to MG może zdecydować, że zaklęcie działa nieco dłużej, silniej lub w zmodyfikowany sposób.

CZARY PUSTYNNE

Zatopienie w piasku (Ogień)

Dozwolone profesje: ulem II
Zużycie PM: 25
Czas rzucania: 3 sg.

Zasięg: normalny
Czas działania: 1 runda
Obszar działania: w promieniu 10 metrów od wybranego punktu
Opis: Pod wpływem tego czaru powstaje wysoka temperatura, która nie oddziałuje na istoty żywe, a jedynie na piasek. Tworzy się z niego pochłaniająca ofiarę płynna masa, którą można porównać ze szkłem. Nawet częściowe zapadnięcie się ofiary w zeszklony piasek kończy się śmiercią lub kalectwem (decyzja MG), gdyż każda część ciała, która zetknęła się z gorącym szkliwem, podlega działaniu wysokiej temperatury i zwęgla się. Czarem obronnym przeciw Zatopieniu w piasku jest Zimny podmuch.

Zimny podmuch (Mróz)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem II
ZUŻYCIE PM: 20
CZAS RZUCANIA: 5 sg.
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda.
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10 m od wybranego punktu
OPIS: Zimny podmuch może być zarówno zaklęciem ofensywnym, jak i obronnym. W przypadku ataku działa jak nagły podmuch przeraźliwego mrozu, przemieniającego wroga w zamarzniętą kukłę. Wystarczy go teraz lekko postukać, by się rozpadł na kawałki. Zimny podmuch może też być zastosowany jako obrona przed Zatopieniem w piasku. Wtedy działa nie na wroga, a na piasek, który miał się zamienić w szkło - zamraża go i umożliwia wydostanie się poza strefę ogarniętą czarem Zatopienia w piasku.

Wir piaskowy (Gaz)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi II
ZUŻYCIE PM: 40
CZAS RZUCANIA: 1 runda.
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/2 POZ (w zasięgu czaru)
OPIS: Czar ten można rzucić tylko na pustyni piaszczystej, gdyż gdzie indziej zadziałałby jako zwykły i nie robiący większych szkód wir powietrzny. Wir piaskowy powoduje nie tylko dezorientację, ale może też zadusić każdego, kto w porę nie zasłoni ust i nosa. Jedyną obroną przed wirem jest ciągłe poruszanie się i oczekiwanie na zakończenie się czaru. Jeśli ofiara położy się lub upadnie pod naporem wiatru, zostanie przysypana piaskiem i udusi się. Silniejszą wersją tego czaru jest Burza pustynna.

Burza pustynna (Gaz)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi V
ZUŻYCIE PM: 140
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/3 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (okrąg o promieniu 50 m/POZ)
OPIS: Burza pustynna jest pokrewna Wirowi piaskowemu, ale trwa znacznie dłużej, obejmuje swym działaniem większy obszar, a ponadto może przemieszczać się na duże

odległości. Naj-większe Burze pustynne posiadają taką samą moc, co naturalne burze pustynne, i zdolne są doszczętnie zasypać małą wieś czy obozowisko koczowników. Jest to prawdziwie niszczyciel-ski czar, którego potęgę mogą powstrzymać jedynie równie silne zaklęcia lub wysokie mury obronne, które zatrzymają większą część niesionego burzą piasku.

Powiększenie pustyni (Iluzja)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem I
ZUŻYCIE PM: 5
CZAS RZUCANIA: 6 sg.
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA:
OBSZAR DZIAŁANIA:
OPIS: Istota będąca pod wpływem tego czaru jest przekonana, że pustynia rozciąga się na większym obszarze, niż w rzeczywistości. Może to być decydujący cios dla wycieńczonego podróżnika, który, docierając do oazy, widzi na jej miejscu jedynie spalone słońcem skały - jeśli nie wykona udanego testu przeciwko odporności nr 4, to może umrzeć zaledwie dwa kroki od życiodajnej wody, przekonany, że nie ma szans na ocalenie.

Fatamorgana (Iluzja)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem III
ZUŻYCIE PM: 25
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: spec.
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: wszystkie istoty będące w zasięgu wzroku rzucającego czar
OPIS: Zwykła fatamorgana jest zjawiskiem naturalnym, polegającym na przenoszeniu przez rozgrzane powietrze rzeczywistych obrazów na duże odległości. Czar Fatamorgany wykorzystuje ten sam fenomen: sztucznie wywołuje fatamorganę, choć nie tworzy złudzenia, a tylko sprowadza prawdziwy widok z bardzo dalekich stron. Rodzaj widzenia zależy, oczywiście, od woli tworzącego czar. Fatamorgana może dotyczyć zarówno kilku drzew, jak i obrazu całej armii zdobywającej miasto. Warunek jest tylko jeden: sprowadzany obraz musi w danej chwili zaistnieć gdzieś tam, za horyzontem.

Igła (Zaklęcia)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi II
ZUŻYCIE PM: 5
CZAS RZUCANIA: 8 sg.
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 15 m od osoby rzucającej zaklęcie
OPIS: Pełna nazwa czaru brzmi Szukanie igły w wydmie piachu. Służy on do odnajdywania zagubionych na pustyni osób i przedmiotów. Jest to dość skuteczne zaklęcie, ale posiada pewne ograniczenia. Owszem, lokalizuje ludzi, jednak nigdy żywych. Nie wiadomo dlaczego, ale znaleźć ich można dopiero, gdy uleci z nich dusza. Niewiele ciekawiej jest z przedmiotami - dowiadujesz się gdzie one są dopiero wtedy, gdy ulegną choć częściowemu zniszczeniu. Nic zatem dziwnego, że czar ten nie jest zbyt powszechnie używany.

Wyszukiwanie wody (Zaklęcia)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem I
ZUŻYCIE PM: 10
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10 metrów od rzucającego czar
OPIS: Jest to stosunkowo prosty czar, ale znany jedynie niewielu wtajemniczonym - gdyby był powszechnie znany, podróż przez pustynię nie nastręczałaby żadnych trudności. Jeśli jednak uda się nawet zlokalizować podziemne źródełko, powstaje jeden problem: nie wiadomo jak głęboko pod ziemią jest woda. Byli tacy, co zdechli z pragnienia, próbując się do niej dokopać w miejscu wskazanym przez magię...

Wytrzymałość (Szok)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi IV; ulem VII
ZUŻYCIE PM: 2
CZAS RZUCANIA: 6 sg.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/2 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (patrz też opis czaru)
OPIS: Dzięki temu czarowi zwiększa się wytrzymałość zwierząt jucznych i wierzchowych podczas podróży przez pustynię. W wyniku jego działania zmniejsza się minimalna ilość wody, jaką zwierzęta te muszą wypijać na dzień czy tydzień. Czar ten nie działa na ludzi ani na inne istoty rozumne.

Deszcz na pustyni (Energia)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem VI
ZUŻYCIE PM: 200
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina
OBSZAR DZIAŁANIA: w zasiegu wzroku rzucającego czar
OPIS: Czar ten powoduje krótkotrwałe, ale obfite opady deszczu na terenach pustynnych. Posiada jednak dwa poważne ograniczenia: posługiwać się nim mogą czarownicy należący do plemion pustyni, i tylko dwa razy w ciągu swego życia. Oznacza to, iż raczej nie sprowadzą deszczu na prośbę czy żądanie bohatera.

Suchy wiatr (Gaz)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem VII
ZUŻYCIE PM: 110
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promienia kilometra od rzucającego czar
OPIS: Jest to niszczycielski czar, polegający na sprowadzeniu znad pustyni gorącego, suchego powietrza i zatrzymanie go nad określonym obszarem. Konsekwencją Suchego wiatru jest wy-sychanie studni, małych jezior i strumieni oraz powolne wymieranie roślin. W

rezultacie tamtej-si ludzie albo zmuszeni są do emigracji, albo wymierają z pragnienia i głodu. Suchy wiatr nie ma dość mocy, by wysuszyć duże jezioro lub większą rzekę.

Piaskowi wojownicy (Polimorfia)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi V
ZUŻYCIE PM: 45
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 6 rund
OBSZAR DZIAŁANIA: w zasięguu wzroku rzucającego czar (jednorazowo można stworzyć 1k5 wojowników)
OPIS: Czar ten polega na stworzeniu z ziarenek piasku humanoidalnych wojowników, których można unicestwić jedynie magiczną bronią, czarami, gwałtownym wiatrem lub silnym strumie-niem wody. Rozpadną się także w przypadku, gdy stracą styczność z piaskiem. Piaskowych wojowników można stworzyć najwyżej dziesięciu za pomocą jednorazowego czaru. Można im nadawać różnorakie postaci, ale zawsze powinny być choć częściowo humanoidalne (niezależ-nie od postaci piaskowy wojownik ma charakterystyki i zdolności zbliżone do zwykłego gobli-na).

Nocny strażnik (Ogień)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem IV
ZUŻYCIE PM: 10
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 godzin
OBSZAR DZIAŁANIA: ognisko
OPIS: Noce na pustyni są zimne, a nawet mroźne, gdy porówna się je z upałem dnia. W daleką podróż karawany zabierają spore zapasy opału, skrupulatnie zbierane są też odchody zwierząt jucznych, służące do podtrzymywania ogniska nocą. Zdarza się wszakże czasem, że opału brakuje - ludzie marzną, nie mają też czym odpędzać drapieżników krążących wokół obozowi-ska. Istnieje na szczęście czar, który podtrzymuje ogień przy minimalnej ilości nawozu zwie-rzęcego, zapewniając światło i ciepło przez całą noc.

Trop złodzieja (Zaklęcia)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi I
ZUŻYCIE PM: 15
CZAS RZUCANIA: 3 sg.
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 30 minut/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (patrz opis czaru)
OPIS: Pustynię przemierzają nie tylko kupcy i koczownicy, ale też bandy rzezimieszków, napadające na podróżnych, ale najchętniej kradnące zwierzęta hodowlane. Czasem zdarza się, że napad jest tak szybki, że dopiero po dniu czy dwóch obrabowani orientują się, że porwano kilka zwierząt z ich stada. Oczywiście ruszają w pościg, ale ślady mógł już zawiać wiatr. Rozwiązaniem problemu może być rzucenie czaru Trop złodzieja. Dzięki niemu piasek zachowuje się niczym żywe stworzenie - sam się rozgarnia, układając w ślady, które pozostawili złodzie-je.

Słup soli (Polimorfia)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi IV; ulem VIII
ZUŻYCIE PM: 20
CZAS RZUCANIA: 9 sg.
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czasem tak masz dosyć wroga, że marzysz tylko, aby trafił go szlag! Za pomocą tego czaru możesz go zamienić w słup soli. Będzie naprawdę pięknym, realistycznym posągiem, dopóki nie rozwieje go wiatr, albo nie rozpuści gwałtowny, pustynny deszcz. Aby zaklęcie się powiodło, pustynia musi być zasolona - niestety, na Archipelagu Południowo-Zachodnim nie tak łatwo o słoną pustynię (w sprawie rzadkiego występowania soli w Maragistanie patrz Księga I).

Ochrona namiotu (Energia)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem VIII
ZUŻYCIE PM: 50
CZAS RZUCANIA: 4 sg.
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: wybrany namiot
OPIS: Jest to czar obronny, dostępny jedynie plemionom pustynnym. Może być użyty tylko raz w ciągu życia ulema, zaś po jego pomyślnym wykonaniu bohater traci przytomność na 1k5 dni. Działanie zaklęcia polega na przeniesieniu jednego namiotu razem ze wszystkimi osobami, jakie się do niego zmieszczą, na dużą odległość. Jasne jest, że takiego działania nie podejmuje się bez ważnej przyczyny - najbardziej oczywistą jest zagrożenie istnienia rodu najazdem wro-gów, którzy nie zwykli puszczać żywej nogi z miejsca kaźni (słyną z tego zwłaszcza żołnierze Chechu).

CZARY MORSKIE

Cisza morska (Gaz)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem IV; kadi VIII
ZUŻYCIE PM: 35
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: spec. (w zasięgu wzroku)
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (patrz opis czaru)
OPIS: Ten powszechnie znienawidzony przez marynarzy rodzaj pogody to po prostu długo-trwały brak wiatru, uniemożliwiający żaglowcom poruszanie się. Znając ten czar, możesz sku-tecznie zatrzymać ścigający Cię statek, samemu jednocześnie mknąc przy pełnych żaglach. Czar ten może działać na dwie-trzy mniejsze łodzie albo na jeden duży okręt.

Sztorm (Zaklęcia)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi VII, ulem IX
ZUŻYCIE PM: 70

CZAS RZUCANIA: 3 rundy
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu pięćdziesięciu metrów od punktu wybranego przez rzucającego czar.
OPIS: Również to naturalne zjawisko możliwe jest do sprowadzenia czarami, ale wtedy obejmuje swym **ZASIĘG**iem jedynie mały obszar i jest krótkotrwałe. Jak wszystkie zaklęcia prowa-dzące do władania żywiołami, czar ten łatwo może się wyrwać spod kontroli i zaatakować rzucającego (aby tego uniknąć, musi on co rundę wykonywać udany rzut przeciwko swej od-porności nr 5). Oczywiście, podczas tego "sztucznego" sztormu jedynie morze jest wzburzone, natomiast niebo pozostaje czyste i nie ma na nim śladu chmur.

Wir morski (Zaklęcia)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi VIII, ulem IX
ZUŻYCIE PM: 100 lub 500 (patrz opis czaru)
CZAS RZUCANIA: 3 sg.
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 30 minut/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (patrz opis czaru)
OPIS: Wiry mogą być niebezpieczne nawet dla sporych statków - mogą je pochwycić i wciągnąć na dno. Naturalne wiry powodowane są zazwyczaj tąpnięciami dna morskiego albo ulatnianiem się niebezpiecznych gazów z osadów dennych. Czar Wir morski może wywoływać ten sam efekt, lecz jedynie potężniejsza wersja tego czaru (jej wykorzystanie zużywa 500 PM) może wciągnąć statek w głębinę; jeśli zostanie rzucony z mniejszą mocą (100PM), to może zniszczyć jedynie niewielkie łodzie, zaś większe jednostki zostaną w mniejszym lub większym stopniu uszkodzone.

Sprzyjający wiatr (Gaz)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem V; kadi VIII
ZUŻYCIE PM: 50
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (patrz opis czaru)
OPIS: Zaklęcie to znosi działanie Ciszy morskiej i sprowadza dogodny, mocny wiatr, pozwalający rozwinąć żaglowcowi pełną prędkość.

Odpędzenie potworów (Iluzja)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi III; ulem VI
ZUŻYCIE PM: 20
CZAS RZUCANIA: 4 rundy.
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: godzina
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (patrz opis czaru); 1 istota/3 POZ
OPIS: W trakcie podróży statek jest wystawiony nie tylko na gniew oceanu, ale też na ataki potworów. Można się przed nimi bronić za pomocą ustawionych na pokładzie okrętu machin miotających czy czarów ofensywnych, jednak najprostszym sposobem jest odstraszanie. Czar

Odpędzenie potworów rzucany jest na statek. Jeśli jakieś potwory morskie zbliżą się do niego (znajdą się w zasięgu czaru), to zaklęcie zaczyna działać. Potwór widzi przed sobą jeszcze straszniejsze monstrum i musi wykonać test przeciwko połowie swej odporności nr 1. Jeśli test był nieudany, bestia ucieka co rychlej w głębiny, jeśli zaś był udany, to atakuje wyimaginowa-nego przeciwnika. Niekiedy zdarza się, że potwór bierze kadłub statku za kolejnego wroga i przypuszcza na niego atak, dlatego też zaklęcie to jest raczej rzadko stosowane.

Odegnanie szkorbutu (Choroby)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi I
ZUŻYCIE PM: 2
CZAS RZUCANIA: 1 runda.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: miesiąc
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Podczas długich rejsów najniebezpieczniejszą dla marynarzy chorobą jest szkorbut, wynikający z braku witamin (może nawet doprowadzić ofiarę do śmierci!). Oczywiście, najprostszym sposobem na uniknięcie szkorbutu jest regularne spożywanie warzyw, ale przecież podczas długiego rejsu gdy nie wpływa się do żadnego portu, nie ma możliwości zakupienia żywności. Dlatego też magia ludowa znalazła sposób, ponoć skuteczny, na uchronienie się od szkorbutu. Należy tylko w trakcie rzucania czaru naciąć sobie skórę na wierzchniej stronie stopy i wpuścić tam kilka kropli jadu ropuchy magarabijskiej. Istnieje tylko jeden problem - gdzie, po kilku tygodniach rejsu, znaleźć na środku morza żywą ropuchę magarabijską?

Ustalenie stron świata

DOZWOLONE PROFESJE: ulem III; kadi VII
ZUŻYCIE PM: 5
CZAS RZUCANIA: 3 sg.
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 12 godzin
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (patrz opis czaru)
OPIS: W dawnych czasach istniały na Archipelagu Południowo-Zachodnim pewnego rodzaju kompasy, których ostatnie egzemplarze znajdowały się nawet w posiadaniu pierwotnych Almohadów, ale jeden po drugim zaginęły w pomroce dziejów. Dzisiaj żeglarze almohadzcy w dzień kierują się słońcem, a w nocy gwiazdami, jednak co zrobić, gdy dzień jest pochmurny? Starają się wtedy płynąć wzdłuż brzegu, a jeśli są na pełnym morzu - jak najrzadziej zmieniać pozycję statku, ale jest to bardzo uciążliwe postępowanie. Dlatego marynarze używają następującego sposobu: w trakcie odprawiania czaru należy rzucić w morze monetę lub trochę jedzenia, po czym puścić na wiatr mały kłębuszek związanych ludzkich włosów i poprosić go, by wskazał północ. To ponoć wystarcza.

INNE CZARY

Spętanie czarownika (Zaklęcia)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi III
ZUŻYCIE PM: 10 + spec. (patrz opis czaru)
CZAS RZUCANIA: 5 sg.

ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/3 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Po wykryciu w okolicy czarownika uprawiającego niedozwoloną magię, kadi stara się go unieszkodliwić. Oczywiście, nie wie, czy ma do czynienia z jakimś początkującym magikiem, czy wytrawnym czarownikiem, dlatego od razu próbuje najsilniejszego zaklęcia obezwładniającego, jakie zna. Spętanie polega na czymś w rodzaju zatrzymania czasu w bezpośrednim otoczeniu wroga. Może on obserwować poczynania kadiego, ale każdy jego ruch opóźniony jest trzykrotnie (przyjmujemy, że przy ustalaniu kolejności działań kadi ma trzykrotnie większą SZ niż normalnie; a ponadto może wykonać w tym czasie trzykrotnie więcej czynności niż zwykle - podejmuje w rundzie trzy działania zamiast jednego), dzięki czemu kapłan uzyskuje nad nim niebagatelną przewagę. Ofiara może uniknąć działania zaklęcia, jeśli wykona udany rzut obronny przeciwko swej odporności nr 3. Niestety, przełamanie działania zaklęcia może być znacznie utrudnione, jako że kadi może kosztem każdych dodatkowych 10 PM dodać do testu ofiary ujemny modyfikator -10 pkt. Ostateczna ilość zużywanego PM (np. jeśli zużywa 40 PM, to modyfikator do testu ofiary wynosi -30 pkt.) deklarowana jest przez gracza z chwilą rzucenia czaru.

Przyzwanie Pustynia (Energia)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem X, kadi X
ZUŻYCIE PM: 1130
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10 metrów wokół miejsca rzucenia czaru
OPIS: Pustyń, przepotężny demon, a może nawet bóg pustyni, jest stworzeniem bezlitosnym, ale dbającym o plemiona, które przestrzegają zasad wyznaczonych przez pustynię (czyli przez niego). Dlatego też czasem daje się uprosić błagalnymi modłami i krwawą ofiarą do pojawienia się i wysłuchania próśb swoich wiernych poddanych, ale tylko wtedy, gdy dotyczą one i bez-pieczeństwa tych ludzi, i spokoju granic pustyni. Nie zjawi się, wiedząc, że chodzi o sprawę błahą. Za spełnienie prośby może wyznaczyć odpowiednią cenę, ale zwykle wystarcza przyrze-czenie, że plemię nadal będzie się stosowało do praw pustyni.

Spętanie demona (Energia)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi IX, ulem X
ZUŻYCIE PM: spec. (60 PM za każdą kolejną kategorię dżennuna)
CZAS RZUCANIA: 6 sg.
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 demon/4 POZ
OPIS: Istnieje szereg zaklęć umożliwiających przyzwanie różnorakich demonów, ale najczęściej korzysta się z czaru, dzięki któremu zjawia się któryś z dżennunów. Im wyższa kategoria dżennuna, tym, oczywiście, silniejszy musi być czar przyzywający. Nie radzimy wzywać Dżen-nunów Wysokich, gdyż ci podporządkują się tylko pozornie. W rzeczywistości każdy z nich jest na tyle silny, by wyzwolić się (a przynajmniej walczyć o to) z więzów czarów. W ogóle cały obyczaj przyzywania demonów jest nadzwyczaj kłopotliwy i częściej kończy się klęską i uwięzieniem przyzywającego, niż zamierzoną przez niego korzyścią (aby przyzwanie było uda-ne, rzucający czar musi wykonać udany rzut przeciwko połowie swej odp. nr 3. Jeśli

jest on nieudany, demon może się nie pojawić lub przybyć i natychmiast zaatakować przyzywającego). Wyjątkiem są Butelki z dżennunem.

Opanowanie potwora (Sugestia)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi IX
ZUŻYCIE PM: 60
CZAS RZUCANIA: 4 sg.
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 15 rund
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: W Bestiariuszu opisane są zarówno potwory, jak i wielkie zwierzęta, które przez zwykłych ludzi są uważane za potwory (co zresztą na jedno wychodzi). Opanowanie ich za pomocą czarów nie jest łatwe, a to z racji podstawowej trudności - utrzymanie takiej bestii na wodzy wymaga całkowitego skupienia, więc jeśli w czasie walki coś Cię rozproszy, możesz stać się przekąską byłego podwładnego. Ażeby zaś prawidłowo pokierować potworem, trzeba dobrze znać środowisko, w którym żyje - raczej trudno nauczyć zwierzaka morskiego poruszania się po pustyni.

Zabicie dżennuna (Energia)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi X
ZUŻYCIE PM: spec. (100 PM za każdą kolejną kategorię dżennuna)
CZAS RZUCANIA: 6 sg.
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 demon/4 POZ
OPIS: przez długie wieki nie wiedziano, jak można w prosty sposób (nie mówimy tu o walce wręcz przy pomocy zaczarowanej broni) zabić dżennuna; nawet sławny Sulejman Wspaniały (patrz Butelka z dżennunem) potrafił je tylko spętać. Rozwiązanie zagadki okazało się jednak bardzo proste: wystarcza do tego sól! Jak możesz się przekonać z Bestiariusza, wszystkie rodzaje dżennunów boją się soli i unikają zawierającego ją pożywienia. Wystarczy więc wypowiedzieć zaklęcie, które powoduje kilkusekundowe unieruchomienie demona, a potem... posy-pać go szczyptą soli! To wystarcza, by spłonął. Oczywiście, im dżennun posiada wyższą pozy-cję, tym zaklęcie obezwładniające pochłania więcej mocy, zaś Dżennuny Wysokie w ogóle nie podlegają temu czarowi. Jednak one także boją się soli, więc chwała Ci, jeśli znajdziesz bez-pieczny sposób posypania ich tą przyprawą!

Fajka odurzenia (Trucizna)

DOZWOLONE PROFESJE: ulem V; kadi VII
ZUŻYCIE PM: 50
CZAS RZUCANIA: 4 s.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 godzin
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (patrz opis czaru)
OPIS: Almohadowie uwielbiają palić fajkę (zwykle są to długie, pięknie rzeźbione fajki, częściowo drewniane, częściowo metalowe) nabitą czymś w rodzaju narkotyku - k'wasem. K'was sprowadza na palącego wizje - czasem ekstatyczne, czasem przerażające, ale zawsze niezapomniane. Wiedząc, że ofiara sięga czasem po k'was, można do niego dodać parę niezbyt zdro-

wych składników, wzmocnionych wypowiedzianym zaklęciem. Palący straci przytomność, ale na czas znacznie dłuższy, niż w przypadku zażywania k'wasu. Co więcej, jeśli taka Twoja wo-la, możesz zaklęcie wypowiedzieć troszkę inaczej, a przytomność stracą też wszyscy obecni przy paleniu k'wasu. Po dojściu do siebie, ofiara Fajki odurzenia pozostaje znacznie osłabiona przez kilka dni, potem w pełni powraca do zdrowia.

Fajka przywidzeń (Trucizna)

DOZWOLONE PROFESJE: kadi VI
ZUŻYCIE PM: 40
CZAS RZUCANIA: 4 s.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 godzin
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (patrz opis czaru)
OPIS: To następny czar związany z k'wasem. Zwielokrotnia realność wizji narkotycznych, a na dodatek czyni je dokładnie takimi, jak chce człowiek wypowiadający zaklęcie. Fajka przywidzeń może służyć napędzeniu potężnego stracha, ale zdolna jest też zabić - czasem ofierze serce pęka z przerażenia. Jest to naprawdę mało przyjemny czar.

Wykrywanie czarów

DOZWOLONE PROFESJE: kadi VI
ZUŻYCIE PM: 10-100 PM (patrz opis czaru)
CZAS RZUCANIA: 8 s.
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 10 godzin
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (patrz opis czaru)
OPIS: Zadaniem tego zaklęcia jest wykrywanie faktu używania czarów na dość małym obsza-rze, zwykle ograniczającym się do kilku ulic, umożliwiając dokładną lokalizację czarownika. Czar ten może być wykorzystywany przez kadiego raz na dwa dni. Czar ten może zostać zneu-tralizowany przez Osłonę czaru, jeśli był rzucony z niedostateczną mocą (od 10 do 100 PM, zależnie od decyzji gracza).

Osłona czaru

DOZWOLONE PROFESJE: wszystkie kapłańskie i magiczne IV
ZUŻYCIE PM: 11 - 99 PM (patrz opis czaru)
CZAS RZUCANIA: 3 sg.
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 godzin
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (patrz opis czaru)
OPIS: Jest to czar, mający za zadanie ukrywanie aury magii, aby nie odkryli jej kadi dzięki Wykrywaniu czarów. Jeśli jego moc (złużyte PM) jest większe niż Wykrywania czarów, wtedy to ostatnie zostaje zneutralizowane (nie działa).

Znak opętania (Sugestia)

DOZWOLONE PROFESJE: wszystkie kapłańskie i magiczne V
ZUŻYCIE PM: 100
CZAS RZUCANIA: 0

ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wielu czarowników uzależnia od siebie użytecznych ludzi (lub przedstawicieli innych ras) i wykorzystuje w niecnych celach. Taki opętany niewolnik nosi znak swego pana - najczę-ściej widoczny jest na plecach, a wygląda jak wypalone piętno. Jeśli ktokolwiek spojrzy na ów znak, musi wykonać rzut przeciwko odporności nr. 1. Jeśli rzut był nieudany, ofiara staje się całkowicie posłuszna swemu nowemu panu, wykonując wszelkie jej polecenia (nawet samo-bójcze!). Nieszczęśnik odzyskuje jednak władzę nad sobą, gdy tylko zostanie przetransporto-wany poza zasięg czaru.

ZIOŁA I MIKSTURY

K'was

OPIS: Roślina ta rośnie na Południowej Magarabiji, skąd eksportuje się ją do wszyst-kich krajów almohadzkich. Jest swego rodzaju narkotykiem, wywołującym halucynacje. Oprócz tego służy wizjonerom i czarownikom do wzmacniania wizji, w czasie których kontak-tują się ze światem duchów. Małe dawki k'wasu mają działanie lecznicze na różnego rodzaju choroby zakaźne, a także zmniejszają ból. Patrz też czary: Fajka odurzenia i Fajka przywi-dzeń.

Kas-kas

OPIS: To mała roślinka, rosnąca na stepie. Mała, ale bardzo groźna. Odpowiednio przyrządzona, jest silną i szybko działającą trucizną, która bezboleśnie pozbawia ofiarę życia (w razie udanego rzutu obronnego przeciwko truciznom, ofiara zostaje sparaliżowana na 1k10 miesięcy). Z tego powodu jest używana też przez samobójców z wyższych sfer.

Biała Dama

OPIS: Trucizna produkowana z soku tajemniczych drzew ka-a, rosnących w południo-wych dżunglach. Podawana w małych dawkach zabija w przeciągu kilku miesięcy, zaś duża dawka pozwala pozbyć się wroga w ciągu jednej rundy (udany rzut obronny przeciwko truci-znom jedynie przedłuża agonię o kolejną rundę). Jest bez smaku, dlatego dobrze nadaje się do zamachów.

Kurułkan

OPIS: Ta trucizna robiona jest z glonów morskich. Jedna jej kropla wystarcza na zabi-cie dorosłego człowieka (udany rzut obronny przeciwko truciznom powoduje, że ofiara zapada w kilkugodzinny sen) Jest bez smaku, działa zaś z pewnym opóźnieniem (po godzinie lub dwóch), dlatego nie wykryje jej sługa specjalnie próbujący każdego dania przeznaczonego na królewski stół.

Zalmozan

OPIS: Zalmozan to driakiew lecząca wszelkie zatrucia pokarmowe, dobra też ponoć na wrzody, kurzajki i depresję. Robiona jest z wyciągu z kanarecznika żółtego - pnącej rośliny spotykanej na Andalayi.

Proskura

OPIS: Sproszkowany korzeń tej rośliny służy jako lekarstwo na spędzenie gorączki, wykorzystywany jest też przy leczeniu ran (dodatkowe samoleczenie 2 PO/8 godzin odpoczynku). Jest powszechnie dostępny.

Kora lukwoi

OPIS: Z drzewa lukwoi zdejmuje się korę, moczy w miodzie i dziegciu, a potem w wo-dzie. Taki specyfik służy jako okład na oparzenia, opuchlizny, wzdęcia itp. Jest bardzo sku-teczny i powszechnie dostępny.

Biegający pies

OPIS: Mikstura o tej dziwnej nazwie produkowana jest z kory niskorosłych drzew gór-skich. Powoduje ona długotrwały (około dwóch dni) przypływ sił (+10 ŻYW, SF i ZR; -10 SZ, INT, MD, UM), jednak potem trzeba równie długo spać, by organizm się zregenerował. Bie-gający pies nazwę zawdzięcza zastosowaniu, które nie było raczej zamierzeniem kogoś, kto przed wiekami wynalazł tę miksturę - niektórzy używają jej jako afrodyzjaku.

Rułga

OPIS: To afrodyzjak, działający mniej więcej przez sześć godzin. Posiada też cechy narkotyku, gdyż częste jego zażywanie prowadzi do wyniszczenia organizmu (atakuje szczególnie wątrobę). Robiony jest z kwiatów magarabijskiego drzewa guarz. Jest drogi, dlatego jego odbiorcami są dobrze sytuowani ludzie, głównie należący do sfery arystokratycznej.

Jasność Muffata

OPIS: Jasność Muffata to mikstura z wielkich paproci z dżungli. Dodaje się do niej jad zielonych mrówek (też z dżungli). Nie jest to w pełni dowiedzione, ale wielu uczonych almohadzkich twierdzi, że dzięki cotygodniowemu zażywaniu Jasności Muffata posiadają znacznie lepszą pamięć, że jaśniej myślą, że podczas różnorakich czynności mogą zajmować się skomplikowanymi problemami naukowymi (jeśli zażywający wykona udany rzut przeciwko swej odp. nr 2, to przez 1k5 godzin jego UM, INT i MD zwiększają się o 10+1k10 pkt.). Mikstura ta jest niesamowicie droga i trudno ją zdobyć, ale dla uczonych pracujących pod możnym pro-tektoratem bogaczy nie jest to przeszkoda.

Uuodhan

OPIS: Jest to zwykła wódka, pędzona z różnych gatunków zbóż przez Tawarów, koczowników z Północnej i Zachodniej Magarabiji, oraz przez Gattów z Andalayi. Pierwsi nazy-wają ją "uuodhan", a drudzy - "wodha". Oba wyrazy są spokrewnione i oznaczają "szaleń-stwo", ale i "natchnienie" (poetyckie, religijne). Wódka jest bardzo chętnie pita przez oba te ludy, jednak gardzą nią i Almohadowie, i ludy zalmohadyzowane, woląc różne rodzaje wina i inne słabsze trunki.

Wino

OPIS: Jest to napój ze sfermentowanych winogron o średniej zawartości alkoholu, powszechnie spożywany przez Almohadów i Mu'mohadów. Almohadzkie tradycje uprawy win-

nej latorośli są naprawdę imponujące - winem opijali się już pierwsi władcy i notable zjednoczonej Saaby, a trunek ten zapewne nie był obcy także ich przodkom. Do dziś kilka gatunków wina saabejskiego uchodzi za przysmak, ale nie produkuje się ich już tak dużo, jak przed wiekami - zostały wyparte przez niewiele gorsze, a za to tańsze wina z Chechu i Andalayi. Szczególnie trunki z Andalayi są popularne w całym almohadzkim świecie, gdyż dzięki wspaniałemu klimatowi i żyznej ziemi na wyspie tej winorośl daje owoce trzy razy do roku! Wina można spotkać zarówno w podłych knajpach, jak i na stołach władców - różnica pomiędzy nimi w smaku i cenie jest oczywiście ogromna.

Bahałasz

OPIS: Jest to alkohol produkowany z mleka zwierząt hodowlanych (najlepiej ponoć udaje się z mleka wielbłądziego), poddawanego procesowi fermentacyjnemu dwu- lub trzy-krotnie (w pierwszym przypadku ma moc słabego wina, w drugim - jest czymś pośrednim między winem a wódką). Trunek ten jest pity jedynie przez koczowników, gdyż Almohadowie zamieszkali w miastach uważają go za alkohol niegodny cywilizowanego człowieka, więc raczej nie znajdziesz go w karczmie.

Gozo

OPIS: Tym terminem określa się wszystkie niskoprocentowe alkohole, wyrabianych z takich zbóż jak jęczmień czy proso. Wytworzenie ich nie wymaga zbytnich umiejętności, więc niemal każde gospodarstwo domowe może sobie pozwolić na ich wyrób. Oczywiście, oprócz tego istnieją olbrzymie państwowe i prywatne wytwórnie gozo, ale często jest ono gorszej jakości od gozo domowego.

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Latający dywan

OPIS: Z pozoru wygląda niczym zwyczajny dywan, a często nawet wydaje się niegodny uwagi - jest poplamiony, postrzępiony, wyblakły. Ale to tylko swego rodzaju zasłona dymna, by nie połaszczyli się na niego ludzie do tego nieupoważnieni. Służy każdemu, kto zna inkantację poruszającą dany dywan (każdy ma swoją własną). Gdy znajduje się w rękach człowieka, który wie, jak się nim posługiwać, przybiera swój pierwotny wygląd, jak w pierwszym dniu po stworzeniu. Lata na wysokościach nie przekraczających 30 andrandży i rozwija prędkość galo-pującego konia. Zazwyczaj potrafi utrzymać w powietrzu dwie-trzy osoby (zwierząt jucznych ani wierzchowych nie polecamy zabierać na jego pokład - ponoć istnieją dywany nie tolerują-ce, by deptały po nich kopyta i inne racice) lub "pilota" i równoważny ciężar bagażu. Zdarza się, że można kupić taki dywan na zwyczajnym suuku, ale wtedy sprzedający zwykle nie zdaje sobie sprawy z jego mocy i żąda za niego śmieszną sumę - jak za stary, zniszczony dywan. Najczęściej wszakże Latający dywan zmienia właściciela na drodze darowizny lub kradzieży.

Karbunkuł

OPIS: Magiczny kamień szlachetny, zwany karbunkułem, pochodzi z Czarnej Góry w Fasanie. Położenie tej góry znają tylko nieliczni Garamantowie (niektórzy zausznicy królewscy i wyznaczeni kapłani), ale i oni mają do niej ograniczony dostęp. Niegdyś wydobywano z niej duże ilości karbunkułu, ale działo się to jeszcze za czasów Czarnych

Fasańczyków, natomiast Garamantowie wydobywają minimalne jego ilości, i to w dodatku raz na kilka lat. Nie wiado-mo gdzie i komu są wtedy sprzedawane wydobyte klejnoty. Oczywiście, najchętniej kupują je czarownicy, gdyż dzięki karbunkułowi zwiększa się ich moc. Z tego powodu nie można podać rynkowej ceny karbunkułu, czy też wisiora z karbunkułem, gdyż po prostu takich klejnotów nie sprzedaje się na normalnych giełdach biżuterii - są bezcenne. Nie podajemy bliższych wia-domości na temat mocy, które są zwiększane przez karbunkuł - na pewno gra stanie się atrak-cyjniejsza, jeśli MG sam będzie decydował o takich sprawach w czasie sesji.

Dwanaście Tabliczek Klinowych

OPIS: Są to przedmioty magiczne o tajemniczym pochodzeniu. Ogólnie wiadomo, że w dawnych czasach w Cesarstwie Saaby znano alfabet klinowy, za pomocą którego zapisywano na glinianych tabliczkach teksty handlowe, religijne, magiczne, państwowe i literackie. Umie-jętność tę zatracono w okresie upadku miocarstwowości Saaby. Jedynie niektórzy czarownicy znają alfabet klinowy. I to oni właśnie dążą do odszukania tzw. Dwunastu Tabliczek Klino-wych z najpotężniejszymi zaklęciami magicznymi, jakie znano w okresie starosaabejskim. W odróżnieniu od innych tabliczek, te mają być wykonane ze złota i ozdobione karbunkułami. Ukryte są ponoć w jednym ze zniszczonych miast saabejskich na Almohadiji - nie wiadomo wszakże w którym... Według starodawnych opowieści, pośród zaklęć zawartych na Dwunastu Tabliczkach są także te, które poruszyły morze i ziemię w czasie walk pomiędzy ludźmi a gad-daratem orkijskim. Nic więc dziwnego, że są tak pożądane przez chciwych władzy czarowni-ków. Wedle legend tylko komplet Dwunastu Tabliczek może wyzwolić zawartą w nich moc - pojedyncze tabliczki są bezużyteczne. Podobno część z nich znajduje się w posiadaniu różnych osób, inne zaś czekają na odkrycie w czeluściach grobowców i zakamarkach zrujnowanych twierdz...

Butelka z dżennunem

OPIS: Jak wspomniano w czarze Przyzwanie demona, niezwykle trudno jest skutecznie przyzwać i zmusić do pomocy dżennuna. Wyjątkiem są dżennuny niskich i średnich stopni, przed wiekami uwięzione w butelkach, lampkach oliwnych, dzbanach itp. przez nasławniejsze-go czarownika saabejskiego, Sulejmana Wspaniałego. Marnie jednak skończył - zjadły go my-szy, bujnie pleniące się pomiędzy zagraconymi komnatami jego zamku. Znany był jako nieprze-jednany wróg dżennunów, ale że w owych czasach nie znano jeszcze pewnych sposobów na całkowite niszczenie tych demonów, więc Sulejman kontentował się łapaniem ich i umieszcza-niem w naczyniach, które potem zakopywał na odludziach albo wrzucał do morza. Czasem któraś butelka czy dzban są wyrzucane na brzeg albo wyorywane ostrzem pługa. Ciekawy zna-lazca może przypadkowo sam uwolnić demona (sposób jest bardzo prosty - wystarczy trzy razy potrzeć butelkę, splunąć za siebie i powiedzieć: "Wystarczy odpoczynku!"), choć częściej dziwnym torem losu naczynie to dostaje się w ręce czarownika. Uwolniony demon, po wie-kach ciężkiego więzienia, czuje się tak szczęśliwy, że proponuje swemu wybawicielowi speł-nienie trzech życzeń. Skorzystaj z tej propozycji, ale nie oczekuj niczego więcej, bowiem dżennun może się poczuć oszukany Twoją zachłannością i zamiast dalej Ci służyć, pogoni Cię tam, gdzie pieprz rośnie...

Złoty adżal

OPIS: Adżal to opaska podtrzymująca kefiyę (męską chustę chroniącą głowę przed promieniami słonecznymi). W wielu plemionach almohadzkich wykonanie adżalu świadczy o

pozycji jego właściciela. Stąd mityczny Złoty adżal, wykonany ze stopu złota i srebra, ma szczególne znaczenie, gdyż każdy, kto nosi opaskę z metalu szlachetnego, należy do rodu kró-lewskiego. Zaś akurat ten szczególny adżal przynosi wielkie szczęście - każdy jego właściciel może być pewien, że w końcu zostanie malikiem czy sułtanem. Musi się tylko strzec, by Złoty adżal gdzieś się nie zawieruszył, a przedmiot ten znany jest ze swych humorów...

Sandały boga

OPIS: Istnieją trzy pary takich sandałów - jedna znajduje się w posiadaniu czarownika Muslimina z Wysp Mahela, dwie pozostałe często zmieniają właścicieli, więc trudno prześledzić miejsca ich przechowywania. Mówi się, że stworzył je któryś z bogów, któremu się bardzo spieszyło. Może tak, a może nie, w każdym razie rzeczywiście umożliwiają bardzo szybkie przemieszczanie się z miejsca na miejsce (+200 SZ przy przemieszczaniu się; premia ta nie jest doliczana do żadnych innych działań i testów). Gdybyś obserwował człowieka z Sandałami boga na nogach, w tej samej sekundzie ukazałby się Twoim oczom i zniknął. Te magiczne buty są tak zrobione, aby do biegu pobudził je ruch obutej nimi stopy, a zatrzymał wypowiedziany lub pomyślany rozkaz "Stop!". Każda para sandałów jest inna; wiadomo tylko, że buty Musli-mina wyglądają jak stare sandały biedaka, pozostałe mogą być nawet wysadzane karbunkułami - wszystko jest możliwe. Można je zniszczyć, jednocześnie topiąc w słonej wodzie, paląc w ogniu i zakopując w piasku, ale jakoś nikt dotąd nie próbował dokonać tak dziwacznego czy-nu...

Żelazny rumak

OPIS: Według dawnych opowieści po stepach północnej Almohadiji cwałuje Żelazny rumak - zaczarowany koń, który nigdy się nie męczy. Będzie należał do tego, kto potrafi go odnaleźć i wytrzymać na jego grzbiecie przez cały dzień. Temu będzie służyć wiernie, aż do śmierci pana, kiedy to powróci na stepy, by czekać na nowego śmiałka. Ponoć wydarzyło się to już wiele razy, gdyż przynajmniej czterem legendarnym bohaterom plemion tihamskich przypisuje się opanowanie Żelaznego rumaka.

Smutne posągi

OPIS: W Świątyni 360-ciu Bogów w Makorabie zgromadzono 360 posągów bóstw almohadzkich. Tyle jest dzisiaj, jednak przed niespełna trzema wiekami, gdy sprowadził je ze wszystkich stron almohadzkiego świata Amr ibn Luhajj, stało ich tam 371! Co więc stało się z pozostałymi jedenastoma? Otóż zostały usunięte już po roku i wrzucone do morza, gdyż możni miasta byli przekonani, że to właśnie z ich powodu miasto przez cały rok spotykały same nie-szczęścia. A jak poznali, że winne są te, a nie inne figury? Gdyż tylko one przedstawiały smut-nych bogów, a poza tym, po ich wrzuceniu do morza, szczęście znów zagościło w murach Makoraby. Od tego czasu sieci rybackie co jakiś czas wyławiają jednego ze Smutnych bogów. Wtedy na całą okolicę spada fala nieszczęść, które można przezwyciężyć dopiero po pozbyciu się posągu (ale uwaga: bogowie potrafią się bronić przed ponownym zetknięciem z falami!). Opowiada się też, że istnieją czary, dzięki którym można zapanować nad Smutnym bogiem, jednak żadna z magicznych ksiąg nie przytacza tych zaklęć. Ciekawe mogą się też okazać skutki opanowania owych boskich figur - z całą pewnością nie będą one zbyt miłe dla zwy-kłych ludzi!

Łoże spokoju

OPIS: Któż z nas nie ma problemów, z którymi nie daje sobie rady? U Almohadów jest podobnie, ale oni mają przynajmniej sposób na te problemy - przesypiają je! Któryś z cierpiących na kłopoty finansowe czarowników wynalazł łoża pozwalające na nawet roczny sen, pod-czas którego nie ustają czynności życiowe, a mimo to człowiek się nie starzeje! Każdy by tak chciał... ale nie każdego na to stać!

KSIĘGA V: BESTIARIUSZ, CZYLI ZWIERZĘTA, DEMONY, POTWORY I RASY NIE-LUDZKIE

ZWIERZĘTA HODOWLANE

W Maragistanie znanych jest wiele gatunków zwierząt hodowlanych. Niektóre służą jako siła pociągowa, inne jako pomocnicy wojenni, zaś jeszcze inne dają mięso, mleko lub wełnę. Są też takie, które pomagają człowiekowi i na wojnie, i w pracy. Większość z nich znamy na Archipelagu Centralnym, są jednakże i takie, które nas zadziwią. Nie warto zatrzymywać się przy owcach, kozach, wołach czy osłach; wszyscy wiemy, jak wyglądają i jakie z nich mamy korzyści, więc warto tylko nadmienić, iż woły i osły maragistańskie są znacznie odporniejsze na brak wody i wysokie temperatury od swych pobratymców z naszego archipelagu - potrafią, niosąc ciężary, obyć się bez wody przez cały dzień (a nawet dwa!).

DŻERMISY

(od kumickiego dżer-mo - szum-z-dołu)

Wygląd

Dżermisy są największymi znanymi ssakami świata, choć kto wie, jakie stworzenia mogą się skrywać jeszcze w niedostępnych dżunglach czy w głębinach oceanu. Stworzenia te mają wężowate ciała długości ok. 30 m i średnicy ok. 3 m. Skórę mają bardzo grubą, szarą. Oczy przykryte są pofałdowanymi, grubymi powiekami.

Występowanie i tryb życia

Pustynia (zarówno pod, jak i na powierzchni ziemi). Występują tylko w głębi pustyń magarabijskich, gdzie są chwytane i oswajane przez kumitów - tylko ta rasa poznała sekrety życia dżermisów.

Odporność: bardzo wytrzymałe na brak wody i wysokie temperatury.
Siła/szybkość: niezwykle silne; najszybsze ze zwierząt pustyni (pod powierzchnią ziemi poruszają się trochę wolniej).
Korzyści: mięso. Są główną siła transportową w kumickich karawanach.

Walka

Czasem wykorzystywane jako wierzchowce w działaniach wojennych. Rozdrażnione mogą przygnieść natręta swym potężnym ciałem.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 2000 SF 1200 ZR 60 SZ 170 INT 45 MD 40 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 110; 6-10 - 165;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +25/+25; WYP 160/160/160

KONIE

(w jęz. almohadzkim koń to kuhajlan)

Wygląd

Odmiany hodowane przez koczowników wyróżniają się drobną budową ciała, choć jednocześnie są wysokiego wzrostu. Cechą charakterystyczną almohadzkich koni jest bardzo ograniczone zapotrzebowanie na wodę (dziennie wypijają jej tyle co człowiek!).

Występowanie i tryb życia

Każde zamieszkane przez człowieka, przy czym ograniczona zdolność do przeżycia na pustyni.

Odporność: bardzo (odmiany półpustynne - średnio) odporne na brak wody i wysoką temperaturę.
Siła/szybkość: silniejsze od otrusza, słabsze od osła; na krótkich dystansach szybsze od wielbłada i otrusza, ale na dłuższych - wolniejsze.
Korzyści: niektóre plemiona jedzą ich mięso.

Walka

Niegdyś główne zwierzę bojowe, dziś na terenach pustynnych i półpustynnych przegrywa z wielbłądem, otruszem i kwaranem. Nadal jednak pozostaje reprezentacyjnym zwierzęciem każdego bogatszego wojownika.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 400 SF 420 ZR 50 SZ 100 INT 20 MD 20 UM - CH - PR 60 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-60; 2-40; 3-50; 4-40; 5-45; 6-110; 7-110; 8-160; 9-100; 90;
BROŃ 1: pysk; bgł 75; TR 124; opóź. 6; SKUT. 115 tn.; OB +0; AT 1;
BROŃ 2: kopyta; bgł 75; TR 124; opóź.5; SKUT. 180 ob.; OB +25; AT 2;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +20/+20; WYP brak

KWARANY

(z języka Czarnych Fasańczyków: kufara - wysokie rogi)

Wygląd

Kwarany są ssakami, na pierwszy rzut oka nieco podobnymi do małych byków. Potężne umięśnione ciało pokryte jest średniej długości sierścią koloru brudnoszarego lub brunatnego. Krótki ogon zakończony jest kitką szczeciniastych włosów. Zwierzę porusza się na czterech długich nogach, zakończonych dużymi, twardymi kopytami. Wydłużoną głowę wieńczą lirowato wygięte rogi (większe i potężniejsze u samców).

Występowanie i tryb życia

Kwarany są roślinożercami, na wolności żyją w stadach liczących około 60-80 sztuk. Pozostają stale przy źródłach wody i pożywienia. Udomowienia kwaranów dokonali Czarni Fasańczycy, potem hodowlę przejęli Garamantowie; dopiero od niedawna zwierzęta te wykorzystują inne ludy Magarabiji (w tym również Almohadowie). Hodowla kwaranów na Almohadiji jak dotąd nie przyniosła rezultatów - przyczyną jest nieco wilgotniejszy klimat tej krainy. Podstawowymi korzyściami płynącymi z hodowli kwaranów są mleko i mięso, zaś przez Czarnych Fasańczyków i przez Garamantów są wykorzystywane do jazdy wierzchem i do ciągnięcia rydwanów bojowych. Używa się ich również jako zwierząt pociągowych w karawanach i przy transporcie towarów. Naturalnym środowiskiem dzikich kwaranów są stepy i półpustynie. Hodowane, zasiedlają każde środowisko - również pustynne.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 550 SF 600 ZR 70 SZ 90 INT 15 MD 15 UM - CH - PR 50 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 45; 6-10 - 90;

BROŃ: rogi; bgł 70; TR 137; opóź. 3; SKUT. 220 kł; OB + 5; AT 1;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +30/+30; WYP 30/40/35

NUF-NUF

(nazwa dźwiękonaśladowcza pochodzącaod odgłosu wydawanego przez te zwierzęta)

Wygląd

Nuf-nuf jest niewielkim zwierzęciem, mierzącym od 35 do 40 cm długości (nie licząc piętnastocentymetrowego ogona) i ważącym do 1.5 kg. Charakterystyczną cechą jego wyglądu są długie, sterczące uszy i duży, czarny, bardzo ruchliwy nos. Podczas obwąchiwania różnych przedmiotów stworzenie wydaje charakterystyczny dźwięk (od którego pochodzi jego nazwa). Nuf-nuf jest pokryty krótkim futrem koloru jasnobrązowego. Porusza się na czterech łapach, ciągnąc ogon po ziemi. Przednie łapy są chwytne, zakończone ostrymi pazurkami. Na brzuchu nuf-nufa znajduje się niewielka fałda skórna, w której zwierzę często chowa różne przedmioty - najczęściej są to fragmenty pożywienia, choć zdarza się, że w "kieszonce" są ukryte kamyki, monety lub inne drobiazgi, które zaintrygowały zwierzaka.

Występowanie i tryb życia

Żyjący na swobodzie nuf-nuf żeruje tuż po wschodzie słońca i na krótko przed jego zachodem. Czasami prowadzi nocny tryb życia. Nocą i w ciągu dnia śpi. Żywi się głównie roślinami, dietę urozmaicając drobnymi owadami. Zwierzęta te żyją w grupach liczących od 10 do 15 osobników; mieszkają w norkach wygrzebanych w ziemi, czasem wykorzystują szczeliny, rozpadliny skalne itp. Nuf-nuf żyje do 10 lat.
Oswojone nuf-nufy przejęły tryb życia swych właścicieli - aktywne w ciągu dnia, śpią w nocy. Jedzą praktycznie wszystko, co dostaną, lub co uda im się zdobyć - potrafią być bardzo wścibskie i uparte. Kumici wykorzystują zmysł nuf-nufa, pozwalający mu wyczuwać wodę, do odszukiwania tego rodzaju miejsc. Często służą też jako maskotki. Niektórzy złodzieje tresują te zwierzęta tak, aby przynosiły niewielkie, błyszczące przedmioty (głównie klejnoty i drobną biżuterię), ale trening jest długi i trudny, a rezultaty bywają znikome.
Nuf-nuf zamieszkuje wszystkie pustynie i półpustynie, z reguły w pobliżu wody, choć nie zawsze.

Charakter: Chaotyczny Neutralny
ŻYW 40 SF 20 ZR 60 SZ 25 INT 10 MD 10 UM - CH - PR 40 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 20; 6-10 - 25;
BROŃ: pysk; bgł 50; TR 58; opóź. 1; SKUT. 30 tn.; OB +0; AT 1;
ZBROJA: brak; OGR. -;-; OB bl./dal. +12/+12 lub +62 - patrz **Zdolności specjalne** pkt. 3;
WYP 5/5/5

Zdolności specjalne

1. *Doskonały słuch* - w trakcie wykonywania testu zaskoczenia dla zwierzęcia należy traktować je tak, jak gdyby miało dwukrotnie większą SZ akt.

2. *Wyczuwanie wody* - za każdym razem, gdy zwierzę jest spragnione (lub otrzyma polecenie od trenera), tak długo szuka wody, dopóki jej nie znajdzie (nie jest wymagany żaden test)

3. Ponieważ zwierzak jest bardzo mały, istotom ludzkiego wzrostu trudno je ustrzelić (Ob daleka +50)

OTRUSZE

(z dialektu pustynnego: ottarausz - szybka kura)

Wygląd

Strusiopodobne, nielotne ptaki o bardzo grubej szyi, w której gromadzą spory zapas wody. Umaszczenie piaskowe, żółtawe i brązowe z ciemniejszą głową i nogami.

Występowanie i tryb życia

Stepy, półpustynie, pustynie, okolice suche, o wysokiej temperaturze otoczenia. Żyją zazwyczaj samotnie, spotykając przedstawicieli swego gatunku tylko w okresie godowym. Żywią się drobnymi owadami i gryzoniami.

Odporność: na brak wody i wysoką temperaturę równie odporne jak wielbłady, zaś mniej odporne od kwaranów.
Siła/szybkość: słabsze od konia i osła (dlatego praktycznie nie wykorzystywane w transporcie); na długich dystansach szybsze od koni i wielbłądów, wolniejsze od dżermisów.
Korzyści: mięso, jajka.

Walka

Wykorzystywane jako szybkie wierzchowce. Choć na dłuższych odcinkach potrafią poruszać się bardzo szybko, jednak nie są zbyt wytrzymałe. Z tego też powodu wykorzystywane są głównie przez kurierów, zwiadowców i lekkozbrojnych. Nie wykorzystuje się ich do transportu towarów (a jeśli już, to o niewielkiej wadze i na niezbyt duże odległości).

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 170 SF 240 ZR 55 SZ 130 INT 20 MD 15 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-; 2-; 3-; 4-; 5-; 6-; 7-; 8-; 9-; 10-;
BROŃ: dziób; bgł 80; TR 110; opóź. 4; SKUT. 110 kł; OB + 14; AT 1;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +35/+30; WYP 15/15/15

SURADY

(z bererskiego: sirir-adi - oko pustyni)

Wygląd

Surad jest ptakiem drapieżnym o jednolitym upierzeniu w kolorze szarym lub żółtym; końce skrzydeł ubarwione są na czarno. Samiec i samica posiadają tę samą wielkość (rozpiętość skrzydeł około 1,5 m), u samców występuje charakterystyczny czubek z nastroszonych piór (również w kolorze czarnym) na wierzchu głowy. Wizerunku ptaka dopełnia potężny, zakrzywiony dziób i łapy, zakończone ostrymi szponami.

Występowanie i tryb życia

Surady prowadzą dzienny tryb życia. Dorosłe osobniki łączą się w pary, w których pozostają do końca życia. Ptaki żerują wokół stałego gniazda, broniąc terenu przed konkurentami. Raz do roku samica składa 1 - 2 jaja; młode opuszczają rodziców po około 5 miesiącach. Pokarmem suradów są niewielkie ptaki i ssaki, rzadko polują na większe zwierzęta. Bardzo często Bererowie wybierają młode pisklęta z gniazd i trenują je do własnych celów. Ptaki wykorzystywane są do polowań, posiadanie ich jest symbolem dobrego smaku i bogactwa, są też przedmiotem wymiany handlowej. Ponadto Bererowie wykorzystują surady do celów zwiadowczych podczas wojny - specjalnie tresowane ptaki kołują nad wykrytymi pozycjami przeciwnika. Niekiedy surady są wykorzystywane do przenoszenia wiadomości. Pióra suradów używane są do sporządzania ozdób.

Surady zakładają gniazda w oazach i na stepach. Ponadto spotyka się je na pustyniach i półpustyniach.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 35 SF 20 SZ 85 ZR 40 INT 10 MD 20 UM - CH - PR 50 WI - Z -
ODPORNOŚCI: 1-5 -25; 6-10 -30
BROŃ1: Dziób; bgł. 65; TR 75; opóź 1; SKUT 25 kł.; OB +10; AT 2 ;
BROŃ2: Szpony; bgł. 50; TR 60; opóź 2; SKUT 30 kł.; OB +5; AT 1;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. 40/30; WYP 10/10/10;

WAKULIE

(z kumickiego: wakila - dobre włosie)

Wygląd

Ssaki te przypominają wyglądem wyrośnięte owce o rdzawej, czerwonawej lub brązowej sierści.

Występowanie i tryb życia

Występują w oazach oraz na stepach, półpustyniach, pustyniach, żyjąc w stadech liczących zazwyczaj około 40-50 osobników. Prowadzą nocny tryb życia. Zostały oswojone i są hodowane przez kumitów.

Odporność: średnio odporne na brak wody i wysoką temperaturę.
Siła/szybkość: nie wykorzystywane do transportu.
Korzyści: wełnista sierść, wyżej ceniona od wełny owczej i wielbłądziej.

WIELBŁĄDY

(w almohadzkim wielbłąd to ba'ir)

Wygląd

Czworonożne ssaki. Ich nogi wyposażone są w szerokie kopyta i podkopytne poduszki powietrzne, umożliwiające szybkie poruszanie się po piasku. Mała głowa osadzona jest na długiej szyi, a korpus wyposażony w jeden lub dwa garby, w których zgromadzony jest tłuszcz produkujący wodę w przypadku jej niedoboru w organizmie.

Występowanie i tryb życia

Tereny rolnicze, oazy, stepy, półpustynie, pustynie.

Odporność: bardziej odporne na brak wody i wysoką temperaturę od wołów, mniej od kwaranów; równie odporne jak otrusze.
Siła/szybkość: silniejsze od osła, mniej silne od wołu i kwarana; szybsze od kwarana, na krótkich dystansach wolniejsze od konia, na długich - szybsze; wolniejsze od otrusza.
Korzyści: wełna, mleko, mięso.

Walka

Na terenach pustynnych noszą na swych grzbietach wojowników; wykorzystywane są też do transportowania juków.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 480 SF 500 ZR 65 SZ 95 INT 20 MD 20 UM - CH - PR 50 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 55; 6-10 - 95;

BROŃ 1: pysk; bgł 95; TR 150; opóź. 6; SKUT. 130 tn; OB + 0; AT 1;
BROŃ 2: kopyta; bgł 90; TR 145; opóź. 5; SKUT. 200 ob.; OB +20; AT 2;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +15/+15; WYP 10/10/10

Wykresy porównawcze

Wykres odporności zwierząt:
dżermis>kwaran>otrusz=wielbłąd>wół>osioł>koń

Wykres siły zwierząt:
dżermis>kwaran=wół>wielbłąd>osioł>koń>otrusz

Wykres szybkości zwierząt:
dżermis>otrusz=koń>wielbłąd>kwaran>osioł>wół

POTWORY I DEMONY MARAGISTAŃSKIE

DEMONY

W Maragistanie roi się od demonów, jako że zamieszkują dosłownie wszędzie - mogą się czaić pod podłogą domu, za ścianą namiotu, wyć nocami w kominie, straszyć w opuszczonych domach, czatować na podróżnych wzdłuż traktów... Co ciekawe, Almohadowie wierzą, że demony przenoszą się wszędzie tam, gdzie podążają ludzie, będący przecież ich pokarmem. Karawana wyruszająca na pustynię ma za towarzyszy niewidocznych za dnia prześladowców, którzy nocą czają się tuż poza kręgiem ognisk i tylko czekają sposobności, by kogoś porwać i pożreć. Owszem, pustkowia często służą demonom jako miejsca schronienia, ale tylko i wyłącznie w tym charakterze, gdyż pustkowia to pustkowia - nie ma tam na co polować.

Część demonów maragistańskich to niezależne byty, polujące na własną rękę, nie słuchające żadnych wyższych sił. Istnieją też jednak dwa rodzaje demonów (dżennuny i haduki), które tworzą własne "organizacje", posiadające hierarchię władzy, a rządzone przez demonich władców - begów. Przegląd demonów zaczniemy właśnie od tych dwóch rodzajów bytów.

DŻENNUNY

(z almohadzkiego: dżenna - dawny)

Mówi się, że w początkach świata przybył nań Dżarundah. Nie wiadomo, skąd dokładnie przyszedł ani kim był (a raczej jest, bo istnieje nadal). Zebrał wokół siebie pewną ilość starych demonów i na ich podobieństwo stworzył dżennuny - stąd, mimo iż istnieje siedem rodzajów tych demonów, wszystkie dżennuny posiadają pewne wspólne cechy. I tak, mogą przybierać postać dymu (z którego zresztą zostały stworzone), boją się soli (np. nie tkną solonych potraw), zamiast nóg posiadają kurze łapy, w mniejszym lub większym stopniu są istotami humanoidalnymi, mogą stawać się niewidzialne. Wszystkie też muszą bez dyskusji wykonywać każdy rozkaz Dżarundaha (który został ich begiem), choć przestają pozostawać pod jego mocą, gdy któremuś z ludzi uda się zdobyć nad nimi kontrolę.

SIEDEM KATEGORII DŻENNUNÓW

Dżennuny psie (psiogłowe) - kategoria 1

Wygląd

Korpus oraz ręce posiadają ludzkie kształty, jednak zamiast głowy mają psi łeb o wydłużonym pysku, uzbrojonym w długie kły. Chodzą na kurzych łapach.

Pozycja

Najniżej postawione dżennuny, rozkazują im wszystkie inne kategorie tych demonów.

Życie

Żywią się odpadkami i kośćmi padłych zwierząt. Ukrywają się na odludziach, wysypiskach śmieci i w porzuconych domach, ale wybierają je w ten sposób, aby w ciągu krótkiego czasu można było się stamtąd przedostać do siedzib ludzkich.

Moc i walka

Są groźnymi przeciwnikami w starciu wręcz, szczególnie należy strzec się ich kłów, jednak ich magia jest bardzo słaba - potrafią tylko ukrywać się przed wzrokiem ludzkim, zaś dzień muszą spędzać w ukryciu, bojąc się światła słonecznego.

Charakter: Neutralny Zły
ŻYW 250 SF 150 ZR 80 SZ 75 INT 40 MD 45 UM 25 CH 35 PR 25 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 80; 6-10 - 130;
BROŃ: pysk; bgł 120; TR 143; opóź. 3; SKUT. 185 kł; OB +0; AT 2;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +45/+45; WYP 55/45/65

Żółte dżennuny (kategoria 2)

Wygląd

Ich korpus, ręce i głowa są ludzkie, a nogi kurze. Ciało ma kolor ciemnożółty, pokryte jest zrogowaciałą skórą. Do delikatnej ludzkiej twarzy nie pasuje wielka szczęka z ostrymi jak sztylety zębami.

Pozycja

Demony o średniej pozycji w hierarchii dżennunów. Mogą im rozkazywać dżennuny kategorii 5 i 6.

Życie

Żywią się padłą zwierzyną, trupami i kośćmi ludzkich szkieletów. Nie wiadomo gdzie się chronią za dnia, ale w nocy są zawsze przy ludzkich siedzibach.

Moc i walka

Równie groźne w starciu wręcz co psiogłowcy, a do tego posiadają więcej od nich sprytu, który pozwala na bardziej przemyślany atak. Dysponują niewieloma czarami - większość z nich jest bardzo prosta i pomaga w ukryciu się przed ludźmi, szybkim pokonywaniu dużych odległości czy przybieraniu wygląda otoczenia.

Charakter: Neutralny Zły
ŻYW 260 SF 160 ZR 70 SZ 90 INT 65 MD 50 UM 35 CH 45 PR 20 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 45; 7-10 - 75;

BROŃ: pysk; bgł 125; TR 148; opóź. 3; SKUT. 188 kł; OB +0; AT 2;
ZBROJA: ; OGR. -, -; OB bl./dal. +45/+45; WYP 55/55/65

Czerwone dżennuny (kategoria 3)

Wygląd

Ich korpus i ręce są ludzkie, zaś głowa podobna do ludzkiej, ale o twarzy wielkiej i długiej, a jedno jedyne oko jest umieszczone na środku czoła. Oczywiście, nogi są kurze. Ten rodzaj demonów od razu można rozpoznać po ognistoczerwonym kolorze skóry.

Pozycja

Demony średnio-wysoko postawione w hierarchii dżennunów. Mogą im rozkazywać dżennuny kategorii 5 i 6.

Życie

Żywią się zawartością żołądków wszystkich zwierząt hodowlanych, w szczególności zaś wołów. Oczywiście, żeby się do tych żołądków dostać, muszą najpierw zabić i wypatroszyć zwierzę, jednak nigdy nie ruszają jego mięsa, zostawiając je innym dżennunom albo zwykłym pustynnym ścierwojadom. Mówi się, że zamieszkują podziemne pieczary, gdzie ciągle wrze ogień, od którego ich ciała nabrały charakterystycznego koloru. Opuszczają owe groty tylko wtedy, gdy są głodne, co zdarza się co piątą noc.

Moc i walka

Niezbyt groźne w starciu wręcz, ale też nie na tym polega ich siła. Jedynego oka używają do hipnotyzowania ofiar, których zawartość żołądków chcą pożreć. Oczywiście, tej samej siły mogą używać przeciwko ludziom, choć owa hipnotyczna moc nie może działać na więcej niż cztery osoby jednocześnie. Poza tym potrafią bez szkody wchodzić w płomienie, a nawet samemu przybierać postać ognia.

Charakter: Neutralny Zły
ŻYW 140 SF 120 ZR 60 SZ 50 INT 55 MD 40 UM 55 CH 50 PR 30 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 40; 6-10 - 70;
BROŃ: pięści; bgł 75; TR 93; opóź. 3; SKUT. 50 ob.; OB +0; AT 2;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +25/+25; WYP 20/20/20

Zdolności specjalne

1. *Zahipnotyzowanie*. Jeśli ofiara lub ofiary (dżennun może hipnotyzować do czterech osób jednocześnie) nie wykona udanego testu przeciwko połowie swej odp. nr 1, to zostaje zahipnotyzowany (bez wahania wykonuje wszystkie rozkazy demona) na 1k10 godzin.

Dżennuny brodate (kategoria 4)

Wygląd

Mają ludzki korpus, ręce i głowę, zaś nogi kurze. Noszą bujne, długie, czarne brody. Są ślepe - ich oczy pokrywa bielmo.

Pozycja

Demony średnio-wysoko postawione w hierarchii dżennunów. Mogą im rozkazywać dżennuny kategorii 5 i 6.

Życie

Jedzą każde mięso (byle nie posolone); polują równie chętnie na ludzi, co i na zwierzęta, nie gardząc też padliną. W dzień ukrywają się w każdym miejscu, gdzie istnieje choćby jeden krzak czy drzewo - wtedy ich brody rozrastają się i przybierają postać roślin, chroniąc przy tym ciało demona.

Moc i walka

Wzrok zastępują im zmysły węchu i słuchu, nie tylko niezwykle rozwinięte, ale też wsparte dość prostymi czarami wyczulającymi. Te dżennuny potrafią szybko poruszać się oraz wnikać w każdą rzecz, która jest wykonana z drewna lub innego surowca roślinnego. Potem potrafią nadać przedmiotowi życie (animują go), które utrzymuje się aż do momentu wycofania się dżennuna. Unikają walki wręcz, gdyż nie są do niej zbyt dobrze przystosowane.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 130 SF 100 ZR 90 SZ 100 INT 65 MD 60 UM 55 CH 50 PR 50 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 35; 6-10 - 65;
BROŃ: pięści; bgł 70; TR 89; opóź. 3; SKUT. 45 ob.; OB +0; AT 2;
ZBROJA: ; OGR. -, -; OB bl./dal. +15/+15; WYP 10/10/10

Dżennuny baranie (baraniogłowe) - kategoria 5.

Wygląd

Dżennuny baranie mają korpus i ręce ludzkie, kurze nogi, natomiast zamiast głowy posiadają łeb czarnego barana, zwieńczony nienaturalnie wielkimi, kręconymi rogami.

Pozycja

Demony wyższego rzędu. Rozkazują wszystkim dżennunom kategorii 1-4, same zaś muszą słuchać Dżennunów Wysokich.

Życie

Żywią się mlekiem zwierząt hodowlanych. Aby je zdobyć, nocami zakradają się do zagród i pastwisk, po czym, nie zabijając zwierzęcia, wysysają z jego wymion całe mleko. W czasie dnia mogą się zarówno chronić w podziemnych pieczarach Dżennunów Czerwonych, jak też w innych odludnych miejscach, jednak najchętniej przebywają w pałacu Dżarundaha, dzięki czemu czują się ważne i niemal równe Dżennunom Wysokim.

Moc i walka

Mają do dyspozycji cała gamę czarów prostych (którymi posługują się pośledniejsze dżennuny), ale też bardziej wykwintnych, zarówno wojennych, jak i służących innym celom. W walce wręcz spisują się dosyć słabo.

Charakter: Neutralny Zły
ŻYW 130 SF 130 ZR 50 SZ 60 INT 75 MD 80 UM 50 CH 65 PR 35 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 70; 6-10 - 80;
BROŃ: pięść; bgł 80; TR 98; opóź. 3; SKUT. 80 ob.; OB +0; AT 2;
ZBROJA: ; OGR. -, -; OB bl./dal. + 35/+35; WYP 20/20/20

Dżennuny Wysokie (kategoria 6)

Wygląd

Mają ludzki korpus, ręce i głowę, a nogi kurze. Są nieprzeciętnie wysokie - w naturalnej postaci osiągają wzrost dwóch ludzi - a przy tym bardzo chude. Wszystkie noszą na głowach osobliwe czapy, przypominające pomalowane na złoto klepsydry.

Pozycja

W demonicznej hierarchii zajmują miejsce tuż po begu Dżarundahu. Mogą rozkazywać wszystkim rodzajom dżennunów, tworząc Radę przyboczną bega. To właśnie na ich wzór Dżarundah stworzył resztę dżennunów. Wedle opowieści jest ich albo trzynaście, albo dwadzieścia jeden.

Życie

Jedzą wszystko to, co ludzie (byle nie solone). Niegdyś część czasu spędzały na ziemi, teraz jednak zwykle przebywają w pałacu bega Dżarundaha, gdzie zajmują się uprawianiem czarów i wymyślaniem sposobów zdobywania wpływów pomiędzy ludźmi.

Moc i walka

Osiągalne są dla nich najsilniejsze zaklęcia. Na każde ich skinienie przybywają dżennuny kategorii 1-5 (przy czym te ostatnie czynią to raczej niechętnie). W walce wręcz są groźnymi przeciwnikami.

Zdolności specjalne

1. *Przywołanie pobratymca*. Raz na dobę Dżennun Wysoki może wezwać 5 dżennunów 1 kategorii, 4 dżennuny 2 kategorii, 3 dżennuny 3 kategorii, 2 dżennuny 4 kategorii lub 1 dżennuna 5 kategorii (przywołanie tego ostatniego jest skuteczne tylko w 30% wezwań). Demony powracają do swoich siedzib po upływie 3k10 rund.

Charakter: Neutralny Zły
ŻYW 190 SF 180 ZR 90 SZ 100 INT 90 MD 110 UM 70 CH 100 PR 50 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 90; 6-10 - 110;
BROŃ: szabla szeroka (mag.); bgł 110; TR 151; opóź. 5; SKUT. 245 tn.; OB +36; AT 1;
ZBROJA: brak (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. +60/+65; WYP 100/100/120

Dżennuny Czarne (kategoria 7)

Wygląd

Mają ludzki korpus, ręce i głowę, a nogi kurze. Ich skóra jest czarna, a włosy krótkie, kędzierzawe. Twarze demonów pokrywa sieć białego tatuażu.

Pozycja

Wszystkie Dżennuny Czarne są sobie równe. Nie słuchają rozkazów sześciu poprzednich kategorii dżennunów ani same im ich nie mogą wydawać. Podlegają władzy własnego bega, Meimuna al-Glawi (czyli Meimuna z Glawi, półmitycznej krainy, z której mają pochodzić wszystkie Czarne Dżennuny). Ów beg zaś podlega tylko begowi Dżarundahowi.

Życie

Żywią się łajnem, słomą i zgniłymi jajkami. Wydawać by się mogło, że aby zdobyć to pożywienie, nie muszą wchodzić ludziom w drogę, ale to nieprawda: słoma jest przecież bardzo cenną paszą w porze suchej, zaś wysuszone łajno to podstawowe paliwo ognisk pustynnych. Aby więc zdobyć pożywienie, Czarne Dżennuny niejednokrotnie łączą się w grupy i napadają na ludzkie siedziby. Nie zależy im na zabijaniu ludzi, ale czynią to, gdy ci próbują im się przeciwstawić.

Moc i walka

Posiadają podobny zakres mocy jak dżennuny kategorii 3 i 4.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 140 SF 110 ZR 55 SZ 60 INT 85 MD 65 UM 50 CH 105 PR 45 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 50; 6-10 - 60;
BROŃ: pięść; bgł 70; TR 86; opóź. 3; SKUT. 45 ob.; OB +0; AT 2;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +40/+40; WYP 35/35/35

BEG DŻARUNDAH

Naczelny władca i stwórca wszystkich dżennunów (także Czarnych). W czasach legendarnych przybył z nieokreślonych bliżej otchłani podziemnych (choć niektórzy twierdzą, że przyleciał "z nieba"), po czym zgrupował wokół siebie pierwsze, pierwotne dżennuny, które dziś tworzą jego Radę Przyboczną. Na ich wzór stworzył wszystkie inne dżennuny i wyznaczył im miejsca pobytu, najwyższym pozwalając na przebywanie w swoim pałacu. Budowlę tę postawił pośród chmur w zachodniej części nieboskłonu, gdzie słońce staje się czerwone jak krew. Nazwał ją Pawilonem Otchłani, gdyż ma w niej istnieć magiczna brama, prowadząca wprost do podziemnych otchłani, gdzie buzuje lawa.

Wygląd

Może przybierać najróżniejsze postaci, ale, według wierzeń, jego ulubionym wcieleniem jest Niebiański Dzik. Niebiańskim ludzie nazywają go nie dlatego, że jest wspaniały i dobry, ale ponieważ widuje się go na niebie. Co do drugiej części nazwy, jest równie nieprawdziwa - ogólnie rzecz biorąc, Dżarundah przypomina wyglądem ogromnego dzika, ale jego pysk pełen jest długich kłów, z dwóch długich, ruchliwych i trąbowato wystających nozdrzy tryska trujący dym, dwadzieścia czworo oczu umieszczonych wokół łba tryska białymi płomieniami, a szczecina składa się z dziesiątek wijących się, jadowitych węży. Pomijając te szczegóły, faktycznie przypomina wyrośniętego dzika.

Władza, moc, walka

Władza nieograniczona, jeśli chodzi o sprawowanie kontroli nad dżennunami. W stosunku do ludzi i innych ras myślących, Dżarundah nie jest aż tak wszechmocny. Nie może ludziom rozkazywać, możę tylko z nimi walczyć, ale że takie rzeczy mało go obchodzą, więc walkę zostawia swoim podwładnym. Sam zajmuje się ważniejszymi sprawami. Na terenie swego pałacu jest praktycznie nie do zwyciężenia, ale poza nim na równych prawach może go zaatakować każda odpowiednio potężna istota - zwykli śmiertelnicy powinni jednak trzymać się od niego z daleka...

Życie

Prowadzi żywot bardzo przyjemny - nietrudno przyjemnie żyć, kiedy się jest nieśmiertelnym i potężnym. Jednak te same dwie rzeczy niosą też ze sobą nudę. I Dżarundah jest znudzony, dlatego skorzysta z każdej okazji, by wyrwać się z własnej fortecy.

Charakter: Chaotyczny Zły
ŻYW 4000 SF 1000 ZR 190 SZ 230 INT 220 MD 230 UM 170 CH 250 PR 40 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 210; 6-10 - 240; Antymagia - 35%
BROŃ: kły; bgł 140; TR 270; opóź. 4; SKUT. 390 kł; OB +30; AT 2;
ZBROJA: brak (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. +180/+170; WYP 190/230/300

Specjalne moce

1. *Nieśmiertelność*. Beg Dżarundach może zostać unicestwiony tylko wtedy, gdy walczy poza Pawilonem Otchłani. Jeśli został zaatakowany na własnym terenie, to natychmiast regeneruje zadane mu rany. Pawilon Otchłani jest ukryty przed wzrokiem wszystkich bóstw, dlatego też nie oddziaływują nań żaden przemiany półboskie.

2. *Magiczne ciało i umysł*. Beg Dżarundach może być zraniony tylko bronią magiczną; ponadto aby atak miał szansę się powieść, napastnik za każdym razem powinien wykonać udany test przeciwko swej odp. nr. 2.

3. *Trujący dym*. W każdej rundzie walki przeciwnik powinien wykonać rzut przeciwko odp. nr. 6. Jeśli jest on nieudany, nieszczęśnik pada martwy.

BEG MEIMUN AL-GLAWI

Władca Czarnych Dżennunów, podlegający tylko begowi Dżarundahowi. Prawdopodobnie i on został stworzony przez Dżarundaha, choć niektórzy dopatrują się w nim młodszego brata wielkiego bega, co by tłumaczyło jego połowiczną niezależność. Przydomek mówi, że pochodzi z Glawi, ale żadne teksty ani legendy nie wspominają o takiej krainie - na pewno nie znajdziesz jej wśród ziem Maragistanu. Posiada pałac, wprawdzie nie tak wspaniały, jak siedziba Dżarundaha, ale mógłby on olśnić każdego sułtana. Stoi ponoć na skraju jakiegoś urwiska, zagubionego wśród dżungli Południowej Magarabiji. Nikt nigdy tam nie dotarł, gdyż pałac (razem z urwiskiem) zmienia swoje położenie natychmiast, gdy zbliża się do niego jakiś przybysz.

Wygląd

Mówiąc szczerze, wygląd przypisywany mu przez większość opowieści jest tak dziwny, że aż nie do uwierzenia. Ten potężny demon ma przypominać czarnoskórego mężczyznę drobnej budowy ciała i wzrostu nie większego niż jedna andrandża!

Władza, moc, walka

Jego władza znacznie ustępuje mocy Dżarundaha, ale i tak jest ogromna. Może wydawać rozkazy Czarnym Dżennunom, ale nie posłuchają go żadne inne dżennuny, nawet najpośledniejsze.

Życie

Jest prawie nieśmiertelny, ale można go zabić czarodziejskimi sposobami i magicznym orężem. Sporo czasu spędza w swoim pałacu, ale uwielbia długie wędrówki po świecie ludzi.

Charakter: Chaotyczny Zły
ŻYW 3500 SF 800 ZR 230 SZ 200 INT 200 MD 180 UM 120 CH 190 PR 55 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 180; 6-10 - 190; Antymagia - 10%
BROŃ: magiczny dotyk; bgł 135; TR 220; opóź. 2; SKUT. 200 (bez wyparowań); OB + 0; AT 2;
ZBROJA: brak (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. +175/+150; WYP 150/200/210

Dodatek do dżennunów: patrz mdżnunny.

HADUKI (od almohadzkiego hadi - znamię)

Korzenie historii haduków nie sięgają tak głęboko, jak dżennunów. Początkowo haduki istniały jako pokrewne sobie, ale niezależne demony, dopiero znacznie później jeden z najpotężniejszych haduków, Assundaj, wykuł ze złota i żelaza naramiennik, w którym zaklął

potężną magię ognia. Za pomocą naramiennika zyskał kontrolę nad innymi hadukami, a potem ogłosił się ich begiem. Organizacja haduków jest niezależna od organizacji dżennunów, nie istnieje też w niej tak ściśle określona hierarchia ważności - haduki dzielą się tylko na Mniejsze i Większe.

Haduki Mniejsze

Wygląd

Są niewidzialne. W razie potrzeby mogą przybrać postać zwierzęcą, dostosowaną do warunków, w jakich się znajdują (np. na pustyni będzie to wąż czy hiena), lecz zawsze można je rozpoznać po rudym znamieniu na łbie. Znamię owo ma kształt płomienia.

Pozycja

Muszą wykonywać polecenia haduków Większych oraz samego bega. Są niezależne od haduków równych im rangą.

Życie

Żywią się wszystkim, co powstało z mocy ognia, a więc tak samo pieczonym mięsem, jak i żelaznymi mieczami. Nie tworzą grup, a wprost przeciwnie - uwielbiają żyć samotnie. W dzień chronią się (mimo iż są niewidzialne, boją się światła słonecznego), zakopując się w piasku albo pod ziemią, w nocy wychodzą na żer.

Moc i walka

Nie są silne w magii, znają jedynie najprostsze zaklęcia, lecz za to są bardzo niebezpieczne w starciu wręcz.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 350 SF 220ZR 90 SZ 120 INT 30 MD 45 UM 35 CH 50 PR 30 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 95; 6-10 - 110;
BROŃ: pysk; bgł 145; TR 165; opóź.3; SKUT. 110 kł; OB +0; AT 3;
ZBROJA: brak (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. + 80/+70; WYP 120/130/110

Haduki Większe

Wygląd

Niewidzialne, w razie potrzeby mogą przybrać postać ludzką, przy czym zawsze można je rozpoznać po błękitnych oczach lub zrośniętych brwiach. Czasem, pozostając niewidzialnymi, otaczają się opalizującą mgłą.

Pozycja

Są wyżej postawione w hierarchii od Mniejszych Haduków, mogą im rozkazywać. Jest ich niewiele - prawdopodobnie sto lub dwieście.

Życie

Żywią się ogniem. W dzień nie muszą się nigdzie kryć, wystarczy, że stopią się z ogniem płonącym w którymś piecu albo wrócą do pałacu bega, w którym mają prawo przebywać.

Moc i walka

Większość zna najprostszą magię, ale niektóre Haduki Większe poznały tajniki potężniejszych czarów. Są bardzo niebezpieczne w walce.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 380 SF 260 ZR 110 SZ 150 INT 60 MD 65 UM 65 CH 80 PR 40 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 105; 6-10 - 130;
BROŃ: zakrzywiony miecz; bgł 155; TR 175; opóź.4; SKUT. 265 tn.; OB +27; AT 1;
ZBROJA: brak (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. + 90/+80; WYP 140/100/70

BEG ASSUNDAJ

Władca wszystkich haduków, z których sam pochodzi, zaś dzisiejszą pozycję osiągnął dzięki sprytowi, wiedzy i wykuciu złoto-żelaznego naramiennika ognia. To dzięki niemu trzyma w ryzach inne haduki. Mówi się, że siedzibą Assundaja jest czarodziejska forteca, która pojawia się na powierzchni ziemi tylko nocą, zaś za dnia pozostaje ukryta gdzieś pod powierzchnią morza.

Wygląd

Jeśli już zdecyduje się pojawić przed oczyma śmiertelnych, oglądająca go osoba widzi jedynie parę stalowoniebieskich, wielkich oczu, zawieszonych na wysokości kilku andrandży. Z oczu tych bije wielka moc, obezwładniają ogromną dawką nienawiści i zła.

Władza, moc, walka

Niepodzielnie rządzi swymi poddanymi, ale nie ma żadnej władzy nad jakimikolwiek innymi demonami. Pod względem mocy należałoby go porównywać raczej z Mejmunem al-Glawi niż z Dżarundahem, od którego jest znacznie słabszy.

Życie

Nieśmiertelny. Większość czasu spędza na zawiązywaniu przeróżnych spisków, mających za zadanie skłócić między sobą najbardziej wpływowych ludzi archipelagu, czego efektem są ulubione przez Assundaja wojny.

Charakter: Chaotyczny Zły
ŻYW 2900 SF 600 ZR 140 SZ 100 INT 150 MD 150 UM 150 CH 150 PR 65 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 190; 6-10 - 180; Antymagia - 15%
BROŃ: patrz zdolności specjalne;
ZBROJA: brak (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. +155/+130; WYP brak

Zdolności Specjalne:

1. *Obezwładniający wzrok* - jeśli Assundaj spogląda na przeciwnika, musi on wykonać dwa testy przeciwko połowie swojej odporności nr. 4. Jeśli oba testy są nieudane, nieszczęśnik umiera natychmiast, jeśli zaś jeden, to traci przytomność na 1k10 dni, zaś wartość jego odp. nr. 4 spada na stałe (na skutek przeżytego szoku) o 10 pkt. (ale nigdy poniżej 1 pkt.).

2. *Odporność na zwykłą broń* - Assundaj może być zraniony tylko magicznym orężem.

MARIDY (od almohadzkiego marie - trup)

Są to demony nie posiadające wewnętrznej hierarchii i wodza, niejako "niezależne" - dusze pomordowanych i nie pochowanych ludzi, które w poszukiwaniu ofiar krążą nocami po cmentarzach i wokół siedzib ludzkich.

Wygląd

Stworzenia te wyglądają jak trupy ludzkie w różnych stadiach rozkładu. Ich palce zbrojne są w potężne pazury, a pyski w długie zęby. Mają zdolność dziesięciokrotnego rozciągania i skracania własnych kończyn (mogą zaatakować przeciwnika znajdującego się w odległości do dziesięciu metrów).

Moc i walka

Samotny człowiek nie jest w stanie skutecznie stawić im czoła w walce wręcz, zaś nawet kilku ludzi ma kłopoty z pojedynczym maridem. Magia nie jest ich mocną stroną.

Życie

Żywią się krwią ludzką. Może to być zarówno zakrzepła już krew świeżych trupów, jak i jeszcze ciepła, z dopiero co rozprutych żył. Nie wiadomo, gdzie kryją się w czasie dnia - z nastaniem świtu po prostu znikają.

Charakter: Neutralny Zły
ŻYW 300 SF 350 ZR 120 SZ 70 INT 60 MD 30 UM 20 CH - PR 20 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 90; 6-10 - 50;
BROŃ: pazury; bgł 120; TR 165; opóź. 3; SKUT. 140 tn.; OB + 10; AT 2;
BROŃ: pysk; bgł 125; TR 170; opóź. 4; SKUT. 155 kł.; OB +; AT 1;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. + 70/+60; WYP 70/70/70

Specjalne moce

1. *Odporność na zwykłą broń* -zwykły oręż nie wyrządza maridowi żadnej szkody - aby go zranić, należy użyć broni magicznej (ew. czaru lub przemiany półboskiej).

MDŻNUNNY (od almohadzkiego mad-dżenna - wybrana dawnego).

Są to kobiety rasy ludzkiej, które zostały opanowane przez dżennuna (kategorii 2-7).

Wygląd

Wygląda jak zwykła kobieta, lecz różni się od normalnych ludzi zniekształconymi palcami u nóg i nienaturalnie gorącym (jak u chorego) oddechem.

Moc i walka

Moc mdżnunny jest całkowicie zależna od potęgi władającego nią dżennuna.

Życie

Odżywia się tak, jak władający nią demon. Jedne mdżnunny żyją jak przed opętaniem, więc nawet sąsiedzi nie są w stanie rozpoznać zmiany, jaka nastąpiła w kobiecie, inne uciekają z siedzib ludzkich - kompletnie oszalałe, polują na zwierzęta i ludzi. Oszalałe mdżnnunny kryją się na odludziach albo ukrywają pod żebraczymi łachmanami.

Charakter: Neutralny Zły lub Chaotyczny Zły
ŻYW 140 SF 120 ZR 50 SZ 55 INT 50 MD 40 UM - CH 40 PR 35 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 50; 6-10 - 65;
BROŃ: sztylet; bgł. 75; TR 90; opóź. 1; SKUT. 90 kł.; OB + 10; AT 3;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. + 15/+25; WYP 10/10/10

Specjalne zdolności

1. *Trujące ukąszenie* - w bezpośrednim starciu mdżnunna może ukąsić przeciwnika (rzut na Trafienie analogiczny jak przy ataku sztyletem), zadając mu 60 obrażeń. Jeśli ofiara została zraniona, do jej organizmu dostaje się silnie działająca trucizna. Nieszczęśnik musi wykonać rzut przeciwko odp. nr 6. Jeśli jest on nieudany, zatruta

istota umiera w ciągu 1k5 rund. Jej ciało rozkłada się w błyskawicznym tempie, w ciągu kilkunastu minut od zgonu zamieniając się w brunatną, cuchnącą breję o silnie toksycznych właściwościach - każda osoba mającą z nią fizyczny kontakt (np. używająca przedmiotów zmarłego) w godzinę po tym fakcie zaczyna odczuwać skutki działania trucizny (należy wykonać udany rzut przeciwko odp. nr 6 - jeśli jest on nieudany, to historia się powtarza...).

2. *Pełne zapożyczenie zdolności* - mdżnunna może w pełni wykorzystywać wszystkie zdolności specjalne władającego nią dżennuna.

MEMUNY (od almohadzkiego mem-nunn - ptak szczęścia)

Ptasie demony płci żeńskiej, które znają przyszłość i, według własnego widzimisię, rozdają lub odbierają szczęście. Najpotężniejszą memuną jest R'kia, która może rozkazywać innym memunom, ale tylko w określonych okolicznościach (w chwili zagrożenia życia, bezpośredniego niebezpieczeństwa zagrażającemu wszystkim okolicznym memunom itp.).

Wygląd

Kolorowo upierzone wielkie drapieżne ptaki o rozpiętości skrzydeł dochodzącej do cztercch-pięciu metrów. Mogą stać się niewidzialne.

Moc i walka

W walce wręcz bez problemu pokonują dwóch-trzech ludzi. Znają prostą magię wojenną. Oprócz tego mają zdolności prekognicyjne oraz potrafią sprowadzać dobry lub zły los. Często są czczone jako potężne demony, lecz składane im ofiary dość rzadko wpływają na ich decyzje względem ludzi.

Życie

Żywią się mięsem i krwią (także składaną im w ofierze). Według niektórych opowieści mogą się rozmnażać, choć zagadką pozostaje, kto je zapładnia... Większość czasu spędzają na lotach ponad pustaciami pustyń, ale zawsze w końcu wracają do Lasu Durban, siedziby swej władczyni.

Charakter: Chaotyczny Neutralny
ŻYW 220 SF 140 ZR 130 SZ 130 INT 45 MD 40 UM 50 CH 100 PR 70 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 60; 6-10 - 80;
BROŃ: szpony; bgł 85; TR 105; opóź. 4; SKUT. 130 tn.; OB +5; AT 3;
BROŃ: dziób; bgł 105; TR 125; opóź. 5; SKUT. 140 kł; OB +10; AT 2;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +70/+65; WYP 60/60/60

Specjalne zdolności

1. *Niewidzialność* - raz na dobę memun może stać się niewidzialny (na okres 1k5 godzin). Jeśli będąc niewidzialnym demon zaatakuje jakiegokolwiek przeciwnika, to jest on całkowicie zaskoczony (przyjmuje się, że automatycznie nie wykonał testu przeciwko zaskoczeniu) i podczas pierwszej rundy walki nie podejmuje żadnych aktywnych działań, zaś jego Obrona liczona jest tylko z noszonej zbroi. Zaatakowanie przeciwnika (lub obrona przed atakiem!) powoduje, że memun przestaje być niewidzialny.
   Uwaga: Istoty posiadające zdolność widzenia w ciemnościach mogą dostrzec niewidzialnego memuna, jeśli jest on w ich pobliżu (w odległości max. 20 metrów).

R'KIA BENT CHMER (czyli R'kia, córka Czerwonego)

Pomiot bliżej nieznanego demona, który uchodzi za ojca wszystkich memun, choć nie odgrywa teraz żadnej roli jako demon; być może to on lub nieznani bliżej jego synowie są ojcami memun-dzieci).

Wygląd

Jak inne memuny, przy czym rozpiętość jej skrzydeł wynosi prawie osiem metrów. Może też przybierać postać pięknej przedstawicielki każdej z ras inteligentnych albo stawać się niewidzialną.

Pozycja, moc, walka

Najpotężniejsza z memun. Może rozkazywać swoim siostrom tylko w przypadku zagrożenia gatunku lub własnej osoby - posługuje się wtedy Zaklęciem Braterstwa. Obiektywnie biorąc, mimo swej mocy, nie jest w stanie równać się z begami dżennunów i haduków. Zna wiele wysokopoziomowych czarów, ale wykorzystuje je rzadko, nigdy zaś dla własnej przyjemności. Mieszka w Lesie Durban, gdzie pośród drzew rozciągnęła pajęczynę ulotnych komnat i przejść. Owa legendarna puszcza rozciąga się ponoć w lasach południowej części Północnej Magarabiji.

Życie

Odżywia się mięsem i krwią. Żyje w zbytku, otoczona nie milknącą muzyką i czarownymi obrazami, wyłaniającymi się z powietrza otaczającego Las Durban.

Charakter: Neutralny Zły
ŻYW 410 SF 300 ZR 155 SZ 160 INT 100 MD 110 UM 80 CH 130 PR 100 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 90; 6-10 - 120;
BROŃ: szpony; bgł 110; TR 160; opóź. 3; SKUT. 190 tn; OB + 15; AT 3;
BROŃ: dziób; bgł 130; TR 180; opóź. 4; SKUT. 200 kł; OB + 20; AT 3;
ZBROJA: brak (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. + 110/+100; WYP 130/130/130

Specjalne zdolności - jak memuny

PARILE (od almohadzkiego: peiri - ogon)

Demony kobiece, żyjące w niewielkich grupach (liczących od 4 do 8 osobników). Nie podlegają żadnej wyższej sile.

Wygląd

Kobiety o rybim ogonie, długich zębach, gorejących oczach, twarzach wyglądających jakby zrobiono je z przypalonego drewna oraz o szatach z listowia. Mogą przybierać postać w pełni kobiecą.

Moc i walka

Widząc przepływający w pobliżu statek, zamieniają się w piękne kobiety i wabią marynarzy. Potem wracają do własnej postaci i rzucają się na ofiary. W takiej postaci są niezmiernie trudne do pokonania, tym bardziej, że na żeglarzach cały czas ciąży magiczne zauroczenie, jakie na nich wcześniej rzuciły parile. Uwolnienie się spod działania uroku jest bardzo trudne i wymaga wielkiego hartu ducha.

Życie

Żyją grupami na małych skalistych wysepkach. Żywią się mięsem i krwią ofiar.

Charakter: Neutralny Zły
ŻYW 140 SF 120 ZR 130 SZ 120 INT 60 MD 50 UM 40 CH 150 PR 120 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 100; 6-10 - 45;
BROŃ: kły; bgł 80; TR 110; opóź. 3; SKUT. 90 kł; OB +0; AT2;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +45/+35; WYP 20/30/40

Specjalne zdolności

1. *Zauroczenie* - każda istota słysząca śpiew parili musi co rundę wykonywać rzut obronny przeciwko połowie odporności nr. 4. Jeśli choć jeden test będzie nieudany, zauroczona ofiara stara się jak najszybciej dostać się do źródła dźwięku. Stara się to uczynić za wszelką cenę, bez pardonu atakując wszystkich, którzy starają się jej przeszkodzić. Będąc już w bezpośredniej bliskości parili nieszczęśnik jest całkowicie bierny, nie zwracając uwagi na otoczenie i pozwalając się bezkarnie atakować potworom. Nawet jeśli w międzyczasie udało mu się wreszcie wykonać udany rzut obronny, zauroczenie działa jeszcze przez 1k10+5 rund.

2. *Odporność na zwykłą broń* -zwykły oręż nie wyrządza maridowi żadnej szkody - aby go zranić, należy użyć broni magicznej (ew. czaru lub przemiany półboskiej).

SILE (od almohadzkiego silla - tancerka)

Żyjące samotnie demony kobiece. Nie podlegają żadnym wyższym siłom.

Wygląd

Demony te swą fizyczną postacią bardzo przypominają ludzkie kobiety; ich ciało pokrywa sierść, noszą długie włosy i sierpowate pazury u rąk. Mogą przybierać postać normalnej kobiety lub wielbłądzicy o ludzkiej twarzy i rękach.

Moc i walka

Czatują na ofiary w pobliżu ludzkich siedzib, po czym omotują je Zaklęciem Tańca - razem wpadają w tan, kończący się kompletnym wyczerpaniem ofiar, które następnie zostają spożyte. Poza tym czarem nie są mocne w magii, ale spotkanie z nimi na udeptanej ziemi nie należy do przyjemności - ich pazury to zabójcza broń...

Życie

Zjadają ofiary i wypijają ich krew. W nocy zajmują się ostrzeniem zębów i pazurów o kamienie, w dzień zaś nieustannie czeszą włosy. Zdarza się czasem, że demony te zakochują się w śmiertelnych mężczyznach - mogą wtedy na stałe przybrać postać ludzką, zamieszkać z wybrankiem, a nawet rodzić mu dzieci.

Charakter:
ŻYW 110 SF 140 ZR 70 SZ 85 INT 80 MD 40 UM 45 CH 50 PR 35 WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 65; 6-10 - 75;
BROŃ: pazury; bgł 120; TR 140; opóź. 4; SKUT. 155 tn. + spec.; OB + ; AT 2;
ZBROJA: brak (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. + 60/+55; WYP 60/70/55

Specjalne zdolności

1. *Zatruty cios* - jeśli sila zrani przeciwnika (pazurami), musi on wykonać udany test przeciwko odporności nr. 6, aby uniknąć skutków działania trucizny, którą pokryte są dłonie demona (sile obficie ślinią je przed walką). Jeśli test był udany, to nie dzieje się nic szczególnego, lecz jeśli był nieudany, to nieszczęśnik otrzymuje dodatkowe 5k10+20 obrażeń.

2. *Zaklęcie Tańca* - spoglądając na wybranego przeciwnika sila rzuca na niego zaklęcie, które zmusza go do szybkiego, bardzo wyczerpującego tańca (skrajnie zmęczona ofiara staje się bardzo łatwym łupem). Ofiara ulega działaniu Zaklęcia Tańca, jeśli nie wkona udanego rzutu przeciwko odporności numer 3.

ZHULE (od almohadzkiego zhulei - burza piaskowa)

Bardzo niebezpieczne demony, które zadomowiły się na skrajach pustyń i osiągnęły pewną władzę nad piaskami. Niezależne od wyższych sił demonich, ale te, które rozkazują nadgranicznym piaskom, automatycznie podlegają władzy Pustyni (patrz Księga I, rozdz. Krótki opis społeczeństwa i religii ludów almohadzkich).

Wygląd

Ich ciało wygląda niczym płomień pochodni; mają kopyta osła i błękitne oczy. Mogą przybrać postać zwierzęcia lub wiedźmy - można je wtedy rozpoznać po odorze, jaki się od nich rozchodzi. Wiele zhuli przybiera formę piaskowego wiru lub burzy (dzięki władzy nad żywiołem ziemi).

Moc i walka

Nie są mistrzami wiedzy magicznej, ale posiadają przyrodzoną im niewielką władzę nad żywiołem ziemi. W razie niepowodzenia w walce wręcz, albo gdy przeciwników jest zbyt wielu, zhule przemieniają się w burzę piaskową i atakują wroga w ten właśnie sposób. Pojedynczy człowiek łatwo zginie w objęciach takiego wiru, ale nie zrobi on większej szkody oddziałowi liczącemu więcej niż dziesięciu wojowników.

Życie

Część zhuli porywa wędrowców i ich pożera, część zaś żyje w okolicach cmentarzy, gdzie wykopuje i zjada świeże trupy. W czasie dnia śpią w opuszczonych domach lub pustynnych pieczarach.

Charakter: Chaotyczny Zły
ŻYW 350 SF 200 ZR 70 SZ 90 INT 90 MD 50 UM 70 CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - ; 6-10 - ;
BROŃ: pięść (patrz specjalne zdolności); bgł 130; TR 170; opóź. 5; SKUT. 120 ob.+spec.; OB +10; AT 1;
ZBROJA: brak (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. + 60/+45; WYP 50/50/50

Specjalne zdolności

1. *Płomienisty cios* - gdy zhul atakuje przeciwnika, jego pięść otacza kula ognia - jeśli cios dosięgnie celu, to oprócz normalnych obrażeń ofiara otrzymuje dodatkowo 1k50+50 obrażeń (jeśli uda jej się wykonać udany rzut przeciwko odporności numer 8, to tylko połowę).

2. *Przekształcenie* - w dowolnej chwili (ale tylko raz na dobę, na dwie godziny) zhul może stracić swą fizyczną postać, przekształcając się w wichurę (jej zasięg obejmuje krąg o średnicy 50 metrów). W tej postaci można go pokonać tylko za pomocą odpowiednich czarów lub uciec, np. chroniąc się w pieczarze.

3. *Odporność na zwykłą broń* -zwykły oręż nie wyrządza zhulowi żadnej szkody - aby go zranić, należy użyć broni magicznej (ew. czaru lub przemiany półboskiej).

POTWORY

Almohadowie nazywają potworami nie tylko potwory w potocznym sensie tego słowa (czyli wrogie ludziom monstra), ale też wielkie, niebezpieczne i rzadko spotykane zwierzęta, napawające Almohadów strachem. Lud ten wszystko co niezrozumiałe zawsze brał za nadnaturalne, stąd wiele groźnych zwierząt zostało zaliczonych w poczet potworów. Za każdym razem będziemy stwierdzać czy dana istota jest potworem, czy zwierzęciem.

POTWORY PUSTYNNE

ALIKNENY (almohadz.: Te, które stają wyprostowane)

Potwór.
Wygląd

Ciało długie, cygarowate, składające się z wielu pierścieniowatych członów. Przedni człon jest głową, otoczoną kilkunastoma szeregami poruszających się wypustek. Ciało jest gąbczaste, nie uzbrojone w pancerz. Aliknen posiada sześć par króciutkich nóg, przy czym trzy pary umieszczone są tuż za głową, pozostałe trzy na ostatnich pierścieniach. W rezultacie przy poruszaniu się środkowa część ciała unosi się do góry, zaś oglądany z boku aliknen przypominą kształtem kształt literę omega (W).
Jego ciało może osiągnąć ponad trzynaście metrów długości i ponad dwa metry średnicy; "stojący" aliknen osiąga wysokość do dziesięciu metrów. Gdy jest przyczajony, chowając się pod powierzchnią piasku lub leżąc na powierzchni ziemi, jego ciało jest żółto-piaskowe. W trakcie ataku aliknen staje się żółto-czerwono-pomarańczowy.

Występowanie, tryb życia, walka

Zamieszkuje pustynie i półpustynie. Dnie spędza w letargu, zagrzebany w piasku, zaś nocą poluje na zwierzęta i ludzi. Przystępując do walki alikneny stają na tylnych nogach, zaś cała środkowa i przednia część ciała podnosi się, wyprostowana, do góry. Potwór zwykle zadowala się jedną-dwoma ofiarami, czasem jednak potrafi pożreć kilkunastu ludzi. Zabija przeciwnika, strzykając weń żrącą śliną i uderzając go opancerzoną głową. Jest wrażliwy na ogień.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 750 SF 380 ZR 70 SZ 45 INT 20 MD 20 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 70 ; 6- 35; 7-10 - 90;
BROŃ: łeb; bgł 130; TR 185; opóź. 4; SKUT. 270 ob.; OB + 30; AT 1;
BROŃ: żrąca ślina; bgł 100; TR 155; opóź. 2; SKUT. - patrz zdolności specjalne; OB +0; AT 1;
ZBROJA: chityna; OGR. -, -; OB bl./dal. + 90/+90; WYP 120/140/170

Specjalne zdolności

1. *Żrąca ślina* - jeśli opluta ofiara nie wykona udanego rzutu przeciwko odporności nr. 8, kwas zawarty w ślinie potwora zadaje jej 50 ran/rundę (działa przez 1k5 rund). Jedynym ratunkiem jest natychmiastowe pozbycie się skażonego odzienia i dokładne wytarcie się z plwociny lub wymycie się w dużej ilości wody, ew. zastosowanie odpowiedniej magii neutralizującej. Przedmioty poddane działaniu kwasu ulegają błyskawicznej korozji, otrzymując uszkodzenia w tempie 5 na rundę (przez 1k5 rund).

Uwaga: Potwór jest nieodporny na ogień - zaatakowany czarami bazującymi na ogniu, płonącymi strzałami itp. otrzymuje dwa razy więcej obrażeń, niż normalna istota. Jeśli zaś

zostanie zaatakowany w pełnym blasku słońca, jego TR obniżone jest o 25 pkt., zaś zadawane przezeń obrażenia są o 50 pkt. mniejsze.

BARBELE (almohadz.: Rój kolców)

Zwierzęta
Wygląd

Zwierzęta poruszające się na czterech krótkich nogach, zakończonych szerokimi kopytami. Łeb spłaszczony, osadzony na krótkiej szyi, uzbrojony w długie, półkoliście zakrzywione rogi. Grzbiet i boki pokryte kilkunastocentymetrowymi kolcami, znacznie krótszymi na głowie.
Barbele osiągają w kłębie do dwóch metrów wysokości i do trzech metrów długości. Ich ciało jest białe, zaś rogi - żółte.

Występowanie, tryb życia, walka

Zwierzęta stadne (przeciętna grupa barbeli może liczyć nawet do kilkunastu sztuk), żyjące na półpustyniach i pustyniach. Żywią się roślinnością i owadami (do łapania tych ostatnich służy im długi, chwytny język). Ich mięso jest niejadalne, powoduje ostre zatrucia. Almohadowie czują zabobonny lęk przed tymi zwierzętami, biorący się stąd, iż spłoszone barbele nie uciekają, a atakują przeciwnika - ich szarże zwykle kończą się rozniesieniem w pył grupy łowców lub nawet całych obozowisk koczowników.

Charakter: Chaotyczny Neutralny
ŻYW 290 SF 200 ZR 40 SZ 55 INT 25 MD 20 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 60; 6-10 - 65;
BROŃ: rogi; bgł 90; TR 115; opóź. 5; SKUT. 140 kł; OB + 5; AT 1;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. + 40/+35; WYP 30/20/15

Specjalne zdolności

1. *Szarża* - jeśli barbel jest przestraszony, szarżuje na przeciwnika (musi mieć przynajmniej 10 metrów na wzięcie rozbiegu), zadając mu podwójną ilość obrażeń (280 kł.+1k50 dorzutu z SF "na plus"). Uniknięcie szarży jest możliwe tylko wtedy, jeśli ofiara wykona udany rzut przeciwko swej ZR akt. lub unik.

DETERRERY (almohadz.: Te, które wygrzebują się spod ziemi)

Potwory.
Wygląd

Ciało cygarowate, po bokach i od góry chronione płytami kostnego pancerza (są one wachlarzowato nałożone na siebie i tak ukształtowane, że gdy deterrer zwinie się w kłębek, pancerz osłania całe ciało - płyty zwierają się krawędziami). Metalowa broń w praktyce nie jest w stanie skruszyć tej osłony (bronie tnące i kłute pokonują go z wielkim trudem), jedynymi słabymi stronami deterrera są głowa i brzuch. Deterrer porusza się na setkach krótkich, delikatnych odnóży, które chowa pod brzuch w momencie zagrożenia - może się wtedy przesuwać dzięki skurczom i rozkurczom ciała. Głowa ma kształt dysku, zaś paszcza, zbrojna w rząd ostrych płytek kostnych, sięga od lewego do prawego krańca osadzenia szyi. W czasie walki łeb nie jest niczym osłonięty, czaszka też nie jest na tyle twarda, by wytrzymać ciosy oręża. Główną bronią potwora jest potrójny język, którego każda część ma kilka kroków długości: porastają go jadowite czułki, których dotknięcie paraliżuje ofiarę.

Ciało potwor osiąg ponad siedemnaście metrów długości i do czterech szerokości; pancerz jest brązowo-żółty, brzuch jasnoniebieski, łeb w czasie walki staje się krwistoczerwony.

Występowanie, tryb życia, walka

Deterrery mieszkają na piaszczystych pustyniach. Dzień spędzają pod piaskiem, nocą wygrzebują się na powierzchnię i wyruszają na żer: ich ofiarami padają zarówno zwierzęta, jak i ludzie. Znane są, choć niezbyt liczne, przypadki ataku deterrera na obozowiska koczownicze i karawany. W trakcie walki potwory paraliżują ofiary jadem lub gniotą cielskiem, a potem je pożerają.

Charakter: Chaotyczny Zły
ŻYW 500 SF 420 ZR 40 SZ 70 INT 20 MD 20 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 65; 6-10 - 130;
BROŃ: przygniecenie (patrz zdolności specjalne);
BROŃ: paszcza; bgł 70; TR 125; opóź. 6; SKUT. 200 tn.+spec.; OB +20; AT 1;
ZBROJA: chityna; OGR. -, -; OB bl./dal. + 70/+65; WYP ciało 160/180/360; głowa 20/40/30

Zdolności specjalne

1. *Przygniecenie* - potwór może (raz na trzy rundy) spróbować przygnieść przeciwnika swym cielskiem. Jeśli mu się to uda (ofiara nie wykona udanego rzutu przeciwko swej ZR akt.), to przeciwnik otrzymuje 1200 ran obuchowych, co w praktyce oznacza rozgniecenie nieszczęśnika na krwawą miazgę (Yeah! - przyp. red.).

2. *Paraliżujący dotyk* - w trakcie ataku paszczą potwór może spróbować dotknąć ciała przeciwnika językiem, co spowoduje całkowity paraliż ofiary (jeśli ta nie wykona udanego rzutu obronnego przeciwko odp. nr 6) trwający 2k10 rund. Ponieważ język potwora składa się z trzech części, może on podjąć trzy takie próby w stosunku do jednej osoby lub polizać np. trzech przeciwników stojących blisko siebie. Aby polizanie doszło do skutku, ofiara musi mieć odkryty fragment ciała (np. twarz lub dłonie), zaś potwór musi wykonać udany rzut/rzuty na Trafienie (przjmuje się, że polizanie następuje w chwili ataku paszczą, nie oblicza się więc dlań osobnego opóźnienia).

FADŻSONY (almohad.: Pchające ogień)

Potwory.
Wygląd

Głowotułów półokrągły (jak u żółwia), pokryty jednolitym pancerzem. Głowa lekko uwypuklona. Spód ciała wyposażony w kilkanaście silnych nóg. Z przedniej części głowotułowia wyrasta para bardzo długich, zginanych w trzech przegubach, odnóży, które spełniają rolę rąk. Za ich pomocą fadżson pcha przed sobą ogromną ognistą kulę - tak na dobrą sprawę nie wiadomo, czy owa kula jest częścią jego ciała, czy nie, gdyż fadżsony widywane są tylko razem z nią.
Ciało potwora osiąga dwanaście metrów wysokości i osiem długości. Głowa fadżsona jest żółta, a tułów i odnóża czarne.

Występowanie, tryb życia, walka

Zamieszkują pustynię, z której wyłaniają się raz na jakiś czas, by, nie zważając na przeszkody, przemaszerować ze swą płonącą kulą ku morzu. Niszczą na swej drodze wszystko - domy, namioty, wypalają w skałach korytarze, na koniec zaś znikają, pośród kłębów pary, w morzu. Są odporne na zwykłą i magiczną broń, same nawet nie zadają sobie

trudu, by odpierać ataki - żar bijący od kuli jest tak wielki, że spala wszystko w promieniu dwudziestu kroków (nie wiadomo jednak dlaczego nie wypala też podłoża, po którym fadżson toczy swą kulę). Tajemnice ich życia i cel wędrówek ku morzu nie są znane. Według niektórych opowieści fadżson zamienia się w wodzie w ardżundara, ale chyba nie jest to zgodne z prawdą.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 1000 SF 660 ZR 50 SZ 30 INT 30 MD 20 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 95; 6-10 - 120;
ZBROJA: pancerz kostny; OGR. -, -; OB bl./dal. + 90/+85; WYP 250/250/250

Specjalne zdolności

1. *Odporność na broń zwykłą i magiczną* - zwykły i magiczny oręż nie wyrządza fadżsonowi żadnej szkody - aby go zranić, należy użyć broni artefaktycznej (4 Stopień magii), ew. czaru lub przemiany półboskiej. Jednak zadzieranie z fadżsonem nie należy do najrozsądniejszych postępków - porządnie rozsierdzony (min. 300 obrażeń) może skierować się w stronę atakującego go śmiałka; jeśli ten nie umknie w porę, spali go żar ognistej kuli.

MARSHERY (almohadz.: Idące w kolumnie)

Zwierzęta.
Wygląd

Zwierzęta te mają ogromne, niemal opasłe cielsko, wsparte na ośmiu krótkich, kolumnowych nogach. Głowa okrągła, osadzona na dwumetrowej, grubej szyi, z której wyrasta sztywny kołnierz, okalający cały łeb. Ciało porośnięte miękkim, nastroszonym włosiem.
Marshery osiągają pięć-sześć metrów wysokości i cztery-pięć metrów długości. Ich skóra jest koloru brązowego, zaś sierść biała z czarnym nakrapianiem.

Występowanie, tryb życia, walka

Zwierzę stadne (grupy liczą po kilka osobników). Żywi się roślinnością półpustynną i sawannową, a także, okresowo, pustynną - przemieszcza się na pustynie w okresie wegetacyjnym. Zarówno kołnierz szyjny, jak i włosie spełniają rolę termostatu (kołnierz osłania przed słońcem; włos postawiony jest sztywno w czasie dnia, by umożliwić wydalanie nadmiaru ciepła, natomiast nocą kładzie je po ciele, by chronić się przed zimnem).
Ponoć raz na dziesięć lat widzi się ciągnące się aż po horyzont kolumny marsherów, które z niewiadomych powodów łączą się w ogromne stada i maszerują gdzieś, ku środkowi pustyń magarabijskich. Cel ich wędrówki nie jest znany - opowiada się, że istnieją miejsca, do których stado odprowadza stare sztuki, by tam padły.
Marshery uznawane są za bardzo niebezpieczne zwierzęta - mkną przed siebie na wroga, którego taranują i tratują (jeśli nie zdoła uciec).

Charakter:
ŻYW 390 SF 220 ZR 55 SZ 65 INT 25 MD 30 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 55; 6-10 - 70;
BROŃ: kopyta; bgł 75; TR 125; opóź. 6; SKUT. 130 ob.; OB + 15; AT 2;
ZBROJA: ; OGR. -, -; OB bl./dal. + 55/+40; WYP 40/40/35

Specjalne zdolności

1. *Tratowanie* - rozdrażniony marsher szarżuje na przeciwnika (musi mieć przynajmniej 10 metrów na wzięcie rozbiegu), zadając mu podwójną ilość obrażeń (260 ob.+1k50

dorzutu z SF "na plus"). Uniknięcie szarży jest możliwe tylko wtedy, jeśli ofiara wykona udany rzut przeciwko swej ZR akt. lub unik

TRUGARY (almohadz.: Siedzące w dołach)

Potwory.
Wygląd

Spod piasku widoczny jest tylko tylko łeb potwora: niemal w całości składa się z otworów chłonących, z których najmniejsze przystosowane są do zjadania owadów, a największe - zwierząt. Wewnątrz każdej gardzieli widać bulgocące soki trawienne, które natychmiast rozkładają ofiarę na czynniki przyswajalne dla organizmu trugara.
Oopowiada się o trugarach, których łby miały średnicę kilkunastu metrów. Ciało potwora dostosowuje swój kolor do barwy otoczenia.

Występowanie, tryb życia, walka

Stwory te żyją w rozległych piaskach. Nie spotyka się ich na pustyniach kamienistych czy skalistych, gdyż w takim podłożu trudno by im było wykopać schronienie). Osadzają się na dnie wykopanych przez siebie głębokich jam, których ściany ustawione są pod kątem, przy którym sam piasek już nie osuwa się, ale opada przy najlżejszym nacisku - gdy tylko jakieś stworzenie, choćby owad, stanie nad brzegiem jamy, razem z piaskiem wpada wprost ku gardzielom trugara. Stworzenia te nie przemieszczają się z miejsca na miejsce, spędzając całe życie (trwające czasem ponad pięćdziesiąt lat!) na dnie jamy.
Trugary są obojnakami (każdy osobnik posiada zarówno męskie, jak i żeńskie narządy płciowe), zaś ich cykl rozwojowy jest dosyć osobliwy. Raz na kilka lat dorosły trugar wytwarza zarodek (przypominający kulę gnijącego mięsa wielkości dużego bochna chleba), który wypluwa z wielką siłą na zewnątrz jamy. Zarodek jest przemieszczany przez wiatr tak długo, aż znajdzie dogodny dla siebie teren. Wtedy - za pomocą szczątkowych macek - wkopuje się głęboko w piasek. gdzie przechodzi skomplikowany, dwuletni proces przepoczwarzania się. Po zakończeniu przemiany młody trugar powoli wydostaje się w kierunku powierzchni, kopiąc przy okazji jamę. Gdy wszystko jest już gotowe, zaczyna się oczekiwanie na pierwszą ofiarę...
Trugary są nieodporne na ogień i mróz, lecz za to doskonale wytrzymują brak wody i pożywienia (mogą pościć nawet przez cztery lata!)

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 3000 SF 320 ZR 60 SZ 40 INT 20 MD 20 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 45; 6-10 - 175;
BROŃ: patrz specjalne zdolności
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +45/+35; WYP 100/100/100

Specjalne zdolności

1. *Pochwycenie* - jeśli ofiara znajdzie się w obrębie jamy (wystarczy, że stanie na jej brzegu), to musi wykonać udany rzut przeciwko połowie ZR akt., aby wydostać się z grząskiego piasku (ew. wykonujemy test co rundę, jeśli delikwent przebywa tam dłużej). Jeśli test był nieudany, ofiara zsuwa się wprost do gardzieli potwora. Trugar za pomocą potężnego języka przytrzymuje większe istoty, które narażone są na działanie kwasów trawiennych (1k100 obrażeń/rundę, ew. połowa tej wartości po udanym rzucie przeciwko odp. nr. 8 - test powtarzany jest w każdej rundzie przbywania w gardzieli). Samodzielne wydostanie się na zewnątrz jest prawie niemożliwe - trzeba uwolnić się z morderczego uścisku (w tym celu trzeba pokonać

potwora w teście 1k50+1/4 SF bohatera przeciwko 1k50+80 [1/4 SF trugara]), następnie wykonać udany rzut przeciwko odporności nr. 4 (opanowanie rozdygotanych nerwów), a później rzut przeciwko ZR akt. (wydostanie się z paszczy) i wreszcie rzut przeciwko połowie ZR akt. (wydostanie się z jamy)!
Jeśli śmiałek przebywający w paszczy trugara chce z nim walczyć, może posługiwać się tylko bronią o zasięgu 0 (np. sztyletem). Próba rzucenia czaru w tych warunkach jest kompletnym nieporozumieniem (mogą to uczynić tylko istoty stojące na zewnątrz jamy).

Uwaga: Potwór jest nieodporny na ogień - zaatakowany czarami bazującymi na ogniu, płonącymi strzałami itp. otrzymuje dwa razy więcej obrażeń, niż normalna istota.
Mróz jest dlań jeszcze bardziej zabójczy - powoduje u trugara trzykrotnie większe obrażenia, niż u normalnej istoty!

POTWORY MORSKIE

ARDŻUNDARY (almohadz.: Srebrny Zamek)

Potwory.
Wygląd

Głowa mała, okrągła, uzbrojona w dwie pary wysuwanych, bardzo długich chwytnych szczypiec, połączona z wielkim, obłym odwłokiem za pomocą cienkiego, przegubowatego kadłuba. Ma osiem wyrastających z kadłuba pajęczych nóg, zginanych w trzech miejscach, zakończonych przyssawkami. Ciało nie jest pokryte pancerzem.
Ardżundary osiągają do pięciu metrów długości i do trzech metrów wysokości. Ich ciało ma kolor szary, ale może upodobnić się barwą do nadmorskich skał.

Występowanie, tryb życia, walka

Mieszka pod powierzchnią wody, ale większość czasu spędza na wybrzeżu, wypatrując ofiar. Przyczaja się wśród skał, po czym atakuje ludzi, zwierzęta lądowe, ptaki i duże ryby. Chwyta je przednimi odnóżami, po czym paraliżuje jadem wypuszczanym ze szczypiec umieszczonych na łbie. Wciąż żywą ofiarę transportuje do swego podwodnego schronienia. Nie jest ono zbudowane z niczego trwałego - to po prostu wielka powietrzna bańka, zakotwiczona wśród wodorostów lub przy skałach. Obserwowana z niedalekiej odległości, bańka wydaje się być w całości zrobiona ze srebra (stąd nazwa potwora). Także sam ardżundar, oglądany pod wodą, ma częściowo srebrny kolor - nie posiada skrzeli, więc by móc oddychać pod wodą, tworzy wokół swej głowy bańkę powietrzną, w środowisku wodnym mieniącą się jak srebro. W swej podmorskiej powietrznej enklawie pozostawia ofiary na jakiś czas, by "skruszały", i zjada je dopiero po jakimś czasie. Jest niebezpieczny ze względu na swą niezwykłą szybkość i jadowitość. Jego ciało ulega zwyczajnej broni. Przyssawki na końcu odnóży służą mu do wspinania się po skałach oraz do przywierania do łodzi i statków.
Według ludowych opowieści ardżundary powstają z fadżsonów (potwory pustynne), ale nikt nie widział tego na własne oczy.

Charakter: Neutralny Zły
ŻYW 420 SF 240 ZR 80 SZ 130 INT 40 MD 35 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 65; 6-10 - 90;
BROŃ: szczypce; bgł 130; TR 165; opóź. 6; SKUT. 155 tn.; OB +5; AT 2;
ZBROJA: chityna; OGR. -, -; OB bl./dal. + 90/+80; WYP 165/140/200

Specjalne zdolności

1. *Zatrucie jadem* - jeśli ardżundar zrani przeciwnika, musi on wykonać rzut przeciwko odporności numer 6. Jeżeli test był udany, ofiara zapada w letarg trwający 1k5 godzin, jeśli zaś był nieudany, to dodatkowo (oprócz utraty przytomności) otrzymuje 2k10+50 obrażeń z powodu działania jadu.

2. *Przyczepność* - potwór może bez kłopotu chodzić po pionowych powierzchniach, wspinać się na stropy jaskiń itp.

Uwaga: Jeśli ardżundar zostanie zmuszony do przebywania pod powierzchnią wody dłużej niż półtorej godziny, to wtedy dusi się z braku powietrza atmosferycznego.

GLISSUBAJE (almohadz.: Ślizgające się po wodzie)

Zwierzęta.
Wygląd

Głowotułów mały, elipsowaty, kryty łuskami, unoszony przez osiem bardzo długich i bardzo chudych nóg, zginanych w trzech miejscach. Końcówki nóg są zgięte pod ostrym kątem względem reszty nogi, dzięki czemu tworzy się rodzaj narty wodnej czy też łyżwy, dzięki którym glissubaj porusza się, a właściwie ślizga, po powierzchni wody. W chwilach zagrożenia na grzbiecie zwierzęcia pojawia się czerwony kościany grzebień (ma on przestraszyć wroga).
Głowotułów glissubaj ma półtora metra długości i około metra średnicy, lecz wysokość zwierzęcia dochodzi do dwudziestu metrów! Ciało stworzenia ma barwę szaro-niebieską, a w czasie walki staje się zielono-granatowe.

Występowanie, tryb życia, walka

Zwierzęta stadne (grupa glissubajów może liczyć do kilkunastu osobników). Żywią się planktonem i drobnymi rybami - po ugięciu nóg sięgają łbem pod wodę. Nie są agresywne ani niebezpieczne dla ludzi, lecz sam ich wygląd i wielkość spowodowały, że Almohadowie natychmiast zawracają statki, gdy tylko na widnokręgu zobaczą sylwetki glissubajów. Zwierzęta te całe życie spędzają na wodzie, lecz rzadko zapuszczają się na wody bardzo oddalone od brzegów - u wybrzeży łatwiej o ławice rybne.

Charakter: Neutralny Neutralny
ŻYW 80 SF 40 ZR 90 SZ 60 INT 40 MD 30 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 45; 6-10 - 55;
BROŃ: pysk; bgł 85; TR 95; opóź. 3; SKUT. 35 tn.; OB + 0; AT 1;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. + 25/+20; WYP 10/10/10

HUMSHERY (almohadz.: Te, które wciągają)

Potwory.
Wygląd

Wedle opowieści widziano dotąd tylko głowy tych ogromnych morskich potworów (zwanych również "tymi, które wciągają") - wyglądają jak wierzchołek ogromnej góry, w którym iskrzą się dwie pary czerwonych oczu, a zaraz pod nimi rozwiera się "przepaść" (zapewne jest to wielki otwór gębowy), która wciąga nieprzebrane ilości wody, razem ze wszystkim, co po niej pływa.
Wielkość głowy (a raczej części widocznej nad wodą) wedle różnych szacunków dochodzi do

dziesięciu metrów wysokości i dwudziestu szerokości. Ciało tego stwora jest spękane i gruzłowate, czarne lub ciemnobrunatne, porosłe pąklami i innym morskim śmieciem.

Występowanie, tryb życia, walka

Głowa humshera wyłania się z odmętów zupełnie niespodziewanie, zawsze w miejscach bogatych w ławice (stąd można wnioskować, że żywią się drobnymi rybami), ale jednocześnie głębokich (z tego z kolei wynika, że reszta ciała humshera jest na tyle wielka, że nie może się on poruszać na płyciznach). Znane są przypadki pochłaniania łodzi rybackich z załogą, ale ocalali rybacy twierdzą, że humshery wcale nie nastawiają swych paszcz w kierunku łodzi, a raczej ku ławicom.
Nikt nie zna istoty, która potrafiłaby zabić lub przepłoszyć humshera (z tego też powodu nie podajemy jego charakterystyk bojowych, bowiem wynik jakiegokolwiek starcia pomiędzy humsherem a bohaterami jest z góry przesądzony); podobnie nikt nigdy nie zdołał uratować się z paszczy tego potwora.

Charakter: Neutralny Neutralny;
ŻYW 12500 SF 9000 SZ 50 ZR 40 INT 20 MD 45 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 -146; 6-10 - 276;

KARRATUNY (almohadz.: Uderzające od dołu)

Potwory.
Wygląd

Wielki głowonóg. Jego łeb uzbrojony w obcęgowaty, rogowy dziób, ponadto wyrasta zeń dziesięć grubych chwytnych odnóży - od wewnętrznej strony każde upstrzone jest setkami przyssawek.
Od dzioba do końca odnóży stwór mierzyć może nawet trzydzieści metrów (mam jednego w akwarium - przyp. red.). Jego ciało jest koloru zielono-szaro-niebieskiego.

Występowanie, tryb życia, walka

Kryją się w głębinach otwartego morza, ale na żer często zapuszczają się aż na wybrzeża. Polują na wielkie ryby i inne duże zwierzęta morskie, atakują też łodzie i statki - wczepiają się przyssawkami w burty, po czym starają się objąć cały pokład i dziobem oraz wolnymi odnóżami wyłapać ludzi. Czasem też przewracają łódź, a ludzi wyławiają z wody.
Od czasu do czasu morze wyrzuca na brzeg straszliwie poranione ciała karratunów. Stąd powstało przekonanie, że w głębinach żyją też inne potwory, nie znane ludziom, które walczą z karratunami - rozszarpują je, ale nie zjadają.

Charakter: Chaotyczny Zły
ŻYW 2500 SF 1000 ZR 45 SZ 90 INT 30 MD 20 UM - CH - PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI: 1-5 - 70; 6-10 - 140;
BROŃ: macki; bgł 150; TR 260; opóź. 8; SKUT. 550 ob.; OB + 40; AT 1;
BROŃ: dziób; bgł 120; TR 230; opóź.6; SKUT. 440 tn.; OB. + 20; AT 1;
ZBROJA: gruba skóra; OGR. -, -; OB bl./dal. + 60/+50; WYP 140/120/150

INTELIGENTNE RASY NIE-LUDZKIE

Podobnie jak na Archipelagu Centralnym, i w Maragistanie istnieją różne rasy istot rozumnych, z tym, że na Kręgu Wysp zepchnięte zostały przez ludzi (a początkowo też przez orki) na drugi plan i zaszyły w niedostępnych rejonach. Proces ten przebiegał w dwóch etapach. Już przed tysiącleciami rozpoczął się powolny odwrót tych ras do terenów, z których

pochodziły - działo się tak na skutek rozplenienia się ras ludzkiej i orkijskiej, agresywnych i starających się zająć najlepsze ziemie. Niegdyś Archipelag Południowo-Zachodni zamieszkiwało wiele ras rozumnych, które z czasem zostały wytępione przez ludzi i orków, inne zaś ustąpiły pola agresorom. W końcu musiało też dojść do konfrontacji między orkami a ludźmi - skończyła się ona zwycięstwem człowieka. Właśnie na upadku państwa orków można by zamknąć pierwszy etap ekspansji ludzkiej. Drugi rozpoczął się dużo później, wraz z Dżauzą - Wielką Wędrówką Almohadów na Zachód.

Almohadowie pochodzą z wyspy, na której nigdy (a przynajmniej za pamięci ludzkiej) nie istniały osiedla żadnej nie-ludzkiej rasy. Toteż gdy rozpoczęli podbój oni reszty archipelagu, traktowali obce istoty myślące nie jak partnerów (obojętne czy do rozmowy, czy do walki), ale jak potwory, które trzeba koniecznie unicestwić. Porównywali je do znanych im z własnych wierzeń demonów, z których trzeba bezwzględnie oczyścić świat. To doprowadziło po części do wytępienia, po części do ucieczki innych ras poza obszar dominacji Almohadów, a potem także poza obszar dominacji plemion zalmohadyzowanych.

Dopiero po setkach lat, kiedy doszło do bliższych kontaktów z kumitami czy krasnoludami z Andalayi, fanatyzm Almohadów począł wygasać. Dalszy krok został zrobiony wraz z nawiązaniem stosunków z Archipelagiem Centralnym - Almohadowie poznali, że inne rasy nie są jakimiś potworami, że dorównują im, a nawet przewyższają je w rozwoju cywilizacyjnym. Dotyczyło to zwłaszcza elfów i reptilionów, którzy nigdy nie mieszkali na Archipelagu Południowo-Zachodnim.

Poszerzenie się horyzontów handlowych i światopoglądowych Almohadów spowodowało, że w opanowanych przez nich krainach coraz normalniejszym widokiem są orki z Margardaru, kumici, hailuarowie oraz przybysze z Archipelagu Centralnego - orki, krasnoludy czy elfy. Przybywają w poszukiwaniu przygód albo w interesach. Ludność miast portowych jest już przyzwyczajona do ich widoku, podobnie zaczyna się dziać w większych ośrodkach wewnątrzlądowych, nadal jednak w małych miasteczkach czy pośród plemion koczowniczych na widok obcego matki chowają dzieci, by nie padły ofiarą uroku "odmieńca".

W owej "wymianie ludnościowej" krasnoludy z Andalayi raczej nie uczestniczą, ale orki z Margardaru, dawniej zasiedziałe na swej wyspie, już coraz częściej wyruszają pomiędzy ludzi. Andalajskie krasnoludy zbyt dobrze pamiętają almohadzkie okrucieństwo, by ryzykować wyprawy pomiędzy swych odwiecznych wrogów. Inne miejscowe rasy nie-ludzkie (oprócz kumitów i hailuarów) raczej od razu by oddały głowy pod topór, niż weszły do ludzkich miast.

LUPIGLAA (gattyjskie: Ci, co mają łuski)

Zamieszkują położone na północnych peryferiach Wyspy Aleary, stąd też ilość informacji na ich temat jest bardzo ograniczona. Nazwa "lupiglaa" pochodzi z języka Gattów, nie wiadomo zaś jak te stworzenia nazywają się pomiędzy sobą. Wszystkich obcych (za wyjątkiem Gattów) traktują jak wrogów, a w przyjaźni żyją jedynie ze współwyspiarzami, nieznanymi z nazwy jasnowłosymi krewniakami Gattów, z którymi dwukrotnie sprzymierzyli siły, by odeprzeć najazdy emirów andalajskich.
Lupiglaa z pozoru przypominają doskonale nam znane reptiliony - są dwunożnymi i dwuręcznymi jaszczurami o długim ogonie. Ich łeb ma wszakże odmienny wygląd - pysk jest wydłużony i uzbrojony w ostre kły, zaś oczy umieszczone są na wypustkach i mają możliwość pełnego obrotu wokół osi. Lupiglaa posiadają też jeszcze jedną, niezwykle przydatną w walce umiejętność - potrafią przybierać barwę otoczenia. Stąd jeden z kapitanów

almohadzkiego desantu opisywał później, że nadmorski piasek powstał do walki przeciw jego ludziom.
Wiadomo też, że lupiglaa nie okrywają ciał pancerzami (są dostatecznie chronione przez własne łuski), zaś za jedyną, ale jakże skuteczną broń, mają długie maczugi, na szczycie których umocowane są potężne kamienie. W ostateczności używają też kłów i pazurów.
Andalajscy oficerowie zaobserwowali, że lupiglaa podzielone są w czasie walki na kilkunastoosobowe oddziały, kierowane przez podążających na czele dowódców.
Niestety, księgi dostępne Bajezydowi, ani tym bardziej żaden z jego wysłanników, nie mają żadnych wiadomości na temat społeczeństwa, kultury ani religii lupiglaa. Stworzenia te nadal pozostają jedną z najbardziej tajemniczych ras archipelagu, a myślę, że i całej Orchii.
Brak wiadomości o tym, by lupiglaa posiadali jakiekolwiek miasta lub choćby stałe osady.

Liczebność: ? (największy oddział, z którym przyszło walczyć Almohadom, liczył ok. półtora tysiąca osobników).
Długość życia: ?
Język: ?
Broń: drewniane maczugi z kamiennymi obuchami.

KORGI (almohadzkie: Robaki)

Zaczynając omówienie tych stworzeń, sułtan Bajezyd zastanawiał się, czy swym opisem nie ubliży zarówno bogom-stwórcom, jak też wszystkim rozumnym rasom. Z punktu widzenia naukowca była to uwaga raczej nie na miejscu.
Korgi żyją we wschodniej części Andalayi, na terenie od północy, zachodu i południa ograniczonym pasmami Gór Śnieżnych, zaś od wschodu - morzem. Nie odznaczają się ani bitnością, ani ekspansywnością, zaś przetrwanie zawdzięczają dwóm czynnikom - ochronie krasnoludów z gór oraz odrazie, jaką żywią do nich Almohadowie.
Obrzydzenie owo ma zupełnie prozaiczne i niezbyt miłe wyjaśnienie - korgi wyglądają jak oślizgłe robale wielkości dużego psa. Czerwona, półprzezroczysta, cuchnąca i lepka skóra okrywa chrzęstny, pierścieniowaty szkielet. Kończyny tylne dawno zanikły, przednie skurczyły się do karłowatych, czwórpalczastych łap. Odnóża nie mają żadnego znaczenia przy poruszaniu się (następuje ono bowiem poprzez skurcze i rozkurcze pierścieni ciała), potrzebne są natomiast do jedynej czynności, która świadczy o tym, że korgi to rasa rozumna (istnieje wprawdzie jeszcze coś takiego jak mowa korgów, jednak jak dotąd nikt jej nie poznał, więc nie wiadomo czy nie jest to przypadkiem jedynie zbiór dźwięków informacyjnych, jakie wydaje większość zwierząt) - do wykonywania geometrycznych rytów.
Łeb i odbyt - w tym miejscu Bajezyd prosi czytelników o wybaczenie tego niesmacznego porównania - wyglądają niemal identycznie: jamy pochłaniająca i wydalająca są takie same. Jedyna różnica to obecność oczu na łbie - wypukłych, przykrytych grubymi powiekami, używanych jedynie podczas naziemnych wędrówek korgów. Pod ziemią, w ciemności korytarzy, oczy nie są potrzebne - w poruszaniu się pomaga wtedy korgom jakiś bliżej nieznany zmysł orientacji.
W czasie dnia korgi przebywają w norach, które ciągną się na przestrzeni kilkudziesięciu metrów, tworząc system korytarzy przypominający planem rozgwiazdę. Każda nora zamieszkana jest przez tylko jednego osobnika. Wraz z nastaniem nocy wydostają się na powierzchnię w poszukiwaniu żeru - żywią się praktycznie każdym stworzeniem, nie gardzą też padliną ani najlichszymi roślinami.
Prowadzą samotniczy tryb życia, nie zaobserwowano też, by posiadały jakiś okres godowy, co doprowadziło almohadzkich naukowców do stwierdzenia, że rozmnażają się obojnaczo (każdy osobnik ma zarówno męskie, jak i żeńskie narządy płciowe). Jak jest naprawdę, nie wiadomo. Małe wykluwają się z jajek i od razu rozpoczynają samodzielny tryb życia.

Kilka razy do roku (jak na razie nie udało się ustalić czy są to terminy stałe) korgi gromadzą się i w małych grupach przystępują do wykonywania rytów skalnych. Czynią to za pomocą prymitywnych, kamiennych narzędzi. Rysunki umieszczane są na poziomych płaszczyznach skalnych, tak wybranych, by przez cały dzień mogło je oświecać światło słoneczne. Być może świadczy to o ich solarnym znaczeniu, choć z drugiej strony korgi to stworzenia nocne, więc raczej nie uznające słońca za bóstwo.
Ryty są dość schematyczne: przedstawiają figury geometryczne, szczególnie skomplikowane wielokąty, czasem wpisane w koło. Zastanawiające jest, że korgi, nie posługując się żadnymi urządzeniami pomiarowymi, są w stanie idealnie oddać proporcje owych figur. Jedni dopatrują się w tym magii, inni zatraconej w pomroce dziejów zaawansowanej wiedzy technicznej, która uległa wynaturzeniu i uproszczeniu. Być może owe ryty są też świadectwem wierzeń religijnych, ale jest to, oczywiście, kwestia otwarta.
Niegdyś wśród prostej ludności almohadzkiej utrzymywało się przeświadczenie, że ryty korgów są oznaczeniami dawno opuszczonych miast, w których - jak to w opuszczonych miastach - kryją się skarby, więc na ich poszukiwanie wyruszały wyprawy spragnionych złota poszukiwaczy. Wróciły nieliczne, a w dodatku z pustymi rękami. Rycie w skale nie przyniosło żadnych rezultatów, jeśli nie liczyć rozdrażnienia korgów, które nocą okrążały obozowiska. Nie atakowały wprawdzie nikogo, ale awanturników, którzy zdecydowali się pójść przeciw nim z bronią w ręku, więcej nie widziano.

Liczebność: ? (kilka tysięcy?)
Długość życia: ?
Język: ?
Broń: ?

KIGONOWIE (prawdopodobnie z języka Czarnych Fasańczyków; znaczenie nazwy nieznane)

Kigonowie zwani są w języku Garamantów "Dżilla", czyli Ślepi. Niegdyś byli potężną rasą, uznawaną za bogów przez Czarnych mieszkających dawniej w Fasanie (do dziś czczą ich czarne plemiona z lasów i gór położonych na południe od Wyżyny Aira).
Z pozoru są istotami człekokształtnymi, ale najlepiej pasuje do nich nazwa "Zmiennokształtni", jak określają ich niektóre legendy. Na podstawie skalnych fresków zachowanych w Fasanie można wnioskować, że najczęściej ukazywali się Czarnym w postaci zbliżonej do ludzkiej, tyle że bez dłoni i stóp, z krótkimi, upierzonymi skrzydłami wyrastającymi z pleców. Głowa w części twarzowej pociągła, o wąskich ustach i długim nosie, w partii mózgoczaszkowej staje się baniasta. Twarz nie posiada oczu, nie ma nawet śladu po oczodołach (muszą zatem posiadać jakiś inny zmysł, którym "widzą" otoczenia). Ciało jest pozbawione owłosienia. Rysunki przedstawiają ich najczęściej nago (bez szczegółów świadczących o płci) lub w lśniących, jednoczęściowych, obcisłych ubraniach.
Większość informacji o kigonach pochodzi z okresu poprzedzającego podbój Fasanu przez Garamantów, stąd do niektórych przekazów należy się odnosić z rezerwą, część zapewne jest też już nieaktualnych.
Z faktu, iż kigonowie nie posiadają dłoni ani stóp nie należy wyciągać pochopnych wniosków, nie bez racji przecież noszą przydomek Zmiennokształtnych. Otóż przekształceniom ulegają właśnie ich kończyny - w jednej chwili mogą stać się chwytnymi pnączami, w innej ludzkimi palcami, to znów przybrać kształt bojowego topora albo młota. Ciekawe, że najstarsze freski Czarnych z Fasanu ukazują przede wszystkim sceny walk pomiędzy ludźmi a kigonami, dopiero w późniejszych czasach zaczynają przeważać przedstawienia, na których Czarni kłaniają się nie-ludziom jak bogom. Może to dowodzić, że po latach zmagań Dżilla narzucili ludziom swoje zwierzchnictwo i zaczęli wymagać ofiar.

Ofiar ze zwierząt i z ludzi. Ogromne freski przedstawiają górzystą krainę, niewątpliwie Wyżynę Aira, gdzie na kamiennych, czworokątnych postumentach kigonowie przyjmują ludzkie delegacje, przynoszące dary. Ofiary są na miejscu rozrywane i spożywane w stanie surowym.
Opowieści twierdzą, że niektórzy Dżilla nosili zbroje, których nie była zdolna przeciąć broń (być może są to owe jednoczęściowe kombinezony z rysunków), natomiast sile metalu ulegali szeregowi wojownicy, walczący nago. Wprawdzie legendy nie precyzują, czy u kigonów istniał podział na płci, wspominają wszakże, że Dżilla byli rządzeni przez Królową-Matkę, która miała żyć wiecznie. Niewykluczone, że struktura społeczna kigonów mogła przedstawiać się następująco: całością populacji włada Matka (możliwe, że jest też rzeczywiście matką wszystkich Dżilla), walczą bezpłciowi wojownicy (ci bez ubrań), natomiast rządzi nimi warstwa możnych (w błyszczących zbrojach) - być może zdolna do rozpłodu. W przypadku bezpłciowości (i bezpłodności) większości kigonów musi przecież istnieć grupa samców, którzy zapładniają Matkę. Na ich temat nie mamy żadnych wiadomości (prawdopodobne, że są to właśnie owi możni w zbrojach).
Opowieści Czarnych przypisują Dżilla potężną moc magiczną (choć nie od dziś wiadomo - twierdził Bajezyd - że Czarni wszystko wyolbrzymiają), szczególnie jeśli chodzi o władzę nad żywiołem ziemi. Powodowali ponoć trzęsienia ziemi, zapadanie się miast w otchłań, wypiętrzali doliny, zmieniali bieg rzek. Rzadko korzystali z tych umiejętności w czasie wojen, służyły im raczej do kształtowania własnej ojczyzny - Wyżyna Aira ma być od początku do końca ich dziełem. Jeśli to prawda, kigonowie są najpotężniejszymi czarownikami archipelagu (pod względem władzy nad żywiołem ziemi). Pozostaje też kwestią otwartą czy dysponują tą mocą wszyscy możni kigońscy, czy tylko Matka, czy może istnieje wyodrębniona kasta magów.
Wyżyna Aira znacznie się różni od sąsiednich wyżyn pustynnych, Hoggaru i Ibei. Tak opisuje ją Bajezyd: O ile tamte posiadają zbocza łagodne (mimo, że skaliste) i niemal całkowicie pozbawione roslinności, Aira już na pierwszy rzut oka wydaje się być niedostępna - ostre wierchy wznoszą się skalistymi zębiskami wprost z piasków pustyni, tworząc jakby twierdzę. Garamantowie, którzy w wyprawach po niewolników mijają Airę, opowiadają, że góry do pewnej wysokości porośnięte są wiecznie zielonym lasem, zaś na niektórych szczytach spoczywają dziwne, białe czapy (rzecz jasna chodzi o śnieg, być może nawet o małe lodowce - w Maragistanie śnieg spotyka się, oprócz Airy, tylko w Górach Śnieżnych na Andalayi).
Kigonowie żyją nie niepokojeni w swoich górach i sami też nie dają się we znaki Garamantom. Być może ich rasa zanika, obumiera i w efekcie zatraciła chęć do ekspansji i dominacji, być może też całkowicie zadowala się hołdem oddawanym przez Czarnych z dżungli, leżących bardziej na południu. Do dziś bowiem te plemiona znoszą kigonom ofiary zwierzęce i ludzkie, które zostawiają u podnóży gór na specjalnie wyznaczonych ku temu miejscach. Jak twierdzą czarni niewolnicy, ofiary są odbierane, ale już od dwóch czy trzech pokoleń nie widziano z bliska żadnego kigona, czasem tylko można dostrzec pojedyncze osobniki, kołujące wysoko na niebie.
Brak wiadomości, by stworzenia te budowały jakiekolwiek miasta lub stałe osady.

Liczebność: ? (prawdopodobnie rasa wymierająca).
Długość życia: ? (prawdopodobnie długowieczni).
Język: ?
Broń: każda (kończyny górne zmieniają w broń).

RONGEROWIE

Almohadowie sawahilscy mają z nimi mnóstwo kłopotów: rongerowie są najagresywniejszą nie-ludzką rasą archipelagu, co jest spowodowane ich upodobaniem do spożywania ludzkiego

mięsa. Oczywiście, żywią się także zwierzętami, ale nigdy nie przepuszczą okazji, by zapolować na człowieka. Zamieszkują dżunglę północnej części Południowej Magarabiji oraz stepy Sawahilu (o które toczą niekończącą się wojnę z Almohadami i miejscowymi Czarnymi).
Rongerowie są rasą wszechstronną - do perfekcji opanowali sztukę fedrowania podziemnych tuneli; równie dobrze, dzięki spionizowanej postawie, poruszają się na powierzchni ziemi; także znakomicie się wspinają - za pomocą przyssawek umieszczonych na wewnętrznej stronie dłoni.
Są rasą człekokształtną, ich wzrost nie przekracza 130-150 cm. Czworo rąk ułatwia im szybką wspinaczkę oraz zwiększa szanse w walce (są w stanie posługiwać się dwoma toporami jednocześnie, zaś pozostałymi rękami przytrzymują tarczę). Minusem natomiast jest brak szyi: głowa tkwi osadzona wprost na korpusie, co uniemożliwia rozglądanie się - aby ronger mógł się obejrzeć, musi wykonać zwrot całym ciałem. Pysk mają wydłużony, niemal psi, uzbrojony w rząd ostrych zębów, zdolnych skruszyć najtwardsze drewno. Oczy, nie przykryte powiekami, doskonale widzą w ciemności, gorzej (ale i tak lepiej, niż ludzkie) we mgle. Skórę pokrywają rogowate narośla, skutecznie chroniące przed lżejszą bronią. Rongerowie używają pancerzy skórzanych, czasem też osłaniają nogi skórzanymi nogawicami.
Jak przypuszcza wielu światłych uczonych almohadzkich, rongerowie byli niegdyś rasą typowych podziemnych "kopaczy" - dwie dłuższe ręce mieli zakończone szponiastymi dłońmi o monstrualnych pazurach. Kończyny te służyły do drążenia ziemi, natomiast dwoma pozostałymi rękami, krótszymi i delikatniejszymi, odrzucali urobek do tyłu. Z czasem, kiedy zaczęli używać oskardów i łopat, ręce przestały służyć jako narzędzia do kopania. W ciągu tysiącleci pazury uległy redukcji, zaś wszystkie cztery dłonie przystosowały się do dzierżenia trzonków broni i narzędzi.
Już pisaliśmy czym żywią się rongerowie, ciekawostką jest natomiast fakt, iż są w stanie przeżuć wszystko, co da się pogryźć. Zawdzięczają to silnie żrącej ślinie i sokom trawiennym. Parę razy zdarzyło się, iż w czasie nocnego ataku na osiedla ludzkie rongerowie przegryzali ściany domów i natychmiast je przeżuwali, żeby nie tracić czasu na wypluwanie. Na szczęście dla ludzi rongerowie nigdy nie wpadli na pomysł, by używać własnej śliny w czasie walki - taka broń byłaby zabójcza dla każdego wojska, nawet odzianego w najgrubsze pancerze.
Szeregowi rongerowie nie odznaczają się szczególną inteligencją, można nawet stwierdzić, że są to dość głupie stworzenia, które dążą jedynie do zaspokojenia głodu. Hordy te utrzymywane są w ryzach przez maeglogów, kastę władców-czarowników, sprawujących rządy nad poszczególnymi grupami rongerów. Z tego co wiadomo, maeglogowie nie dysponują żadnymi czarami ofensywnymi, za to znają dziesiątki sposobów, dzięki którym są w stanie ukryć własnych poddanych lub swoje osiedla przed niepowołanym wzrokiem (używają iluzji, przywołują mgłę lub nagłe ciemności, potrafią zmieniać układ podziemnych sztolni), co zarówno ułatwia obronę, jak i niespodziewany atak. Maeglogowie są słuchani bez cienia sprzeciwu, toteż niektórzy przypuszczają, że w okresie wychowu i nauki młodzi rongerowie poddawani są odpowiedniej tresurze psychicznej, która raz na zawsze zniechęca ich do nieposłuszeństwa.
W społeczeństwie rongerów występują też, oczywiście, samice, jednak traktowane są tak strasznie, że ze zgrozą opowiadają o tym nawet twardzi almohadzcy najemnicy, którzy na równinach Sawahilu zdobywali podziemne siedziby rongerów. Samice trzymane są w ciasnych klatkach, skąd wywleka się je tylko wtedy, gdy przychodzi przewidziany zwyczajem czas kopulacji. Rzuca się im najgorsze części upolowanych zwierząt, nigdy nie wyprowadza na światło dnia, nie uprząta się spod nich nieczystości. Mimo to samice zwykle rodzą zdrowe niemowlaki, które, jeśli są płci męskiej, od razu odbiera się matce i oddaje do wspólnie prowadzonej "wychowalni", gdzie są szkolone do walki.
Rongerowie nie parają się rolnictwem ani hodowlą, ograniczają się jedynie do polowania na

zwierzęta i ludzi. Kiedy Almohadowie założyli miasta i faktorie w Sawahilu, rongerowie stwierdzili, że przyjechało nowe "mięso". Tym razem srodze się zawiedli. Najemnicy nie zamierzali ustąpić pola, co doprowadziło do krwawych walk, w czasie których Manbara została niemal zdobyta (i zjedzona). W odwecie Almohadowie zniszczyli cztery podziemne osiedla rongerów i zmusili ich do wycofania się w głąb dżungli. Jednak ostatnimi laty znów obserwowane jest wzmożenie aktywności tych nie-ludzi na sawannach sawahilskich. Znów dochodzi do walk, a na świeżo wykopane korytarze można się ponoć natknąć nawet na obrzeżach miast.
Jedną z przyczyn, dzięki którym osiedleńcy z Wyspy Almohadów tak szybko zyskali zaufanie sawannowych czarnych plemion, było właśnie uwolnienie ich od plagi żarłocznych rongerów. Od tego czasu Almohadowie szkolą Czarnych w sposobach zwalczania tej rasy, co procentuje zwycięskimi bitwami.

Osiedla: podziemne, składają się z sieci korytarzy i izb, ułożonych w dwu-trzech poziomach; największe ze zdobytych przez ludzi osiedli zamieszkiwało ok. 5 tys. osobników.
Liczebność: na pewno więcej niż 50 tys. osobników.
Długość życia: prawdopodobnie ok. 60 lat.
Język: ?
Broń: długie noże; krótkie miecze jednosieczne; topory; krótkie włócznie.

NIE-LUDZIE Z DŻUNGLI POŁUDNIOWEJ MAGARABIJI

W tej najmniej rozpoznanej części archipelagu kryją się tajemnice, które zapewne zadziwiłyby niejednego naukowca. Cóż z tego, skoro nie wiadomo o nich nic pewnego, zaś jedyne informacje pochodzą od awanturników i schwytanych piratów, ci zaś mogą zmyślać!

Mówi się o zielono owłosionych dwunożnych ludziach, którzy w czasie pełni księżyca opuszczają dżunglę, by w nadmorskich górach urządzać krwawe sabaty. O białych wężach, wypełzających z ukrytego pośród lasów miasta, by siać postrach wśród czarnych ludzi. O oślizgłych ropuchach, strażnikach samotnych wież z kamienia, rozsianych jak dżungla długa i szeroka. O wciąż wędrującym narodzie ludzi-panter, którzy pozostawiają za sobą tylko zgliszcza i trupy. O bractwie magów, strzegących, by nikt niepowołany nie poznał największych tajemnic lasów magarabijskich. I o wielu innych, mniej lub bardziej fantastycznych stworzeniach...

DODATEK: SŁOWNICZEK, TABLICA CHRONOLOGICZNA, MIARY, WAGI, KALENDARZ

DODATEK A: IMIONA I WYRAZY ALMOHADZKIE

IMIONA MĘSKIE

- Abdullah
- Aasim
- Ahmed
- Akbar
- Ala'i
- Anwar
- Aziz
- Baahid
- Dedrim
- Daahib
- Dyijab
- Dżamal
- Dżamil
- Dżebar
- Dżuhah
- Essafah
- Ezrin
- Farid
- Fayiz
- Hakim
- Hussam
- Jusuf
- Kamal

- Karim
- Kerim
- Khalid
- Mahmud
- Mamoon
- Mutamin
- Naaman
- Nabim
- Nadżib
- Rashad
- Umar
- Yezeed
- Waleed

IMIONA ŻEŃSKIE

- Alia
- Amsha
- Aziza
- Badiat
- Bahija
- Dżaheira
- Dżamila
- Dżazmina
- Dżuleidah
- Dżulnar
- Farida
- Fatima
- Ghunayya
- Halima
- Hyala

- Ibtisam
- Latifa
- Khadiga
- Khumufseh
- Maneira
- Nabila
- Nadżiba
- Nura
- Safana
- Samia
- Satara
- Tala
- Thuria
- Tufala
- Wadia
- Wudeia
- Zobeida

ZASADY TWORZENIA IMION ALMOHADZKICH:

Imiona bohaterów graczy tworzy się według następujących zasad:

1. Połączenie imienia z miejscem urodzenia (do którego dodaje się końcówkę -i) przy pomocy spójnika -al-. Np. Hassan-al-Szerawi oznacza "Hassan z Szerawu". Ta reguła odnosi się jedynie do małych miejscowości i wiosek.

2. Połączenie własnego imienia z imieniem ojca przez spójniki "Ibn" lub "Bin", np. Kerim Ibn Umar to Kerim, syn Umara. Spójnik "Bent" oznacza córkę, np. R'kia Bent Chmer - R'kia, córka Chmera. Zasady nr 1 i 2 można łączyć, np. Abbas Bin Hakim-al-Fakri to Abbas, syn Hakima z Fakr.

3. Imiona niewolników są oznaczane przedrostkiem dah-, tak więc Dah-Jamal oznacza, że Jamal jest niewolnikiem. Czasami łączy się imię niewolnika z imieniem pana - Rashad-dah-Jussuf oznacza "Rashad, niewolnik Yussufa".

SŁOWNICZEK ALMOHADZKI

(wiele z wymienionych wyrazów przeszło do tzw. pidginu pustynnego - mieszaniny różnych języków - którym posługują się koczownicy magarabijscy)

- abah - długi kaftan z rękawami
- adżal - opaska podtrzymująca kefiyę
- agedal - step, półpustynia
- ahl - mieszkaniec, obywatel
- akraba - pustynia
- al - z (kądś)
- amin - przewodniczący Rady Starszych
- andalaya - łagodność
- ba'ir - wielbłąd
- baraka - szczęście
- barud - bitwa, wojna
- bent - córka
- bin - syn
- burnus - biały płaszcz odświętny
- czadora - zasłona na twarz (męska i kobieca)
- dah - niewolnik
- darija - zemsta rodowa
- diszda - prosty kaftan dla mniej zamożnych
- duar - wioska
- dżauza - wędrówka
- dżebel - góra
- dżellaba - płaszcz z kapturem, noszony przez koczowników
- dżenna - dawny/dawno
- dżennun - rodzaj demona
- dżezyrat - wyspa
- emir - tytuł władcy emiratu; d. tytuł zwierzchnika namiestników sułtańskich
- fez - sztywna czapka
- ghul - demon pustynny
- hadi - znamię

- haduk - demon powstały z ognia
- haram - zakazany przez religię, nieczysty
- ibn - synkadi - kapłan-sędzia
- kan - starzec
- kefiya - chusta na głowę, podtrzymywana adżal
- emksar - zamek
- kuhajlan - koń
- kwef - kobieca, przezroczysta osłona twarzy
- mad - wybranka
- madar - dom
- magarabija - zachód
- malik - tytuł władcy malikatu
- maraga - nasz
- marie - trup
- marida - dusza zamordowanego
- mdżnunna - kobieta opanowana przez dżennuna
- mem - ptak
- memun - demon w postaci ptaka
- nunn - szczęście
- parila - demon kobiecy
- peiri - ogon
- riad - ogród
- shagar - tytuł namiestnika miasta Tazz
- sila - demon kobiecy
- silla - tancerka
- stan - świat, kraj
- sułtan - tytuł władców sułtanatów
- suuk - targ
- szejk - tytuł wodza koczowników lub władcy szeikatu

- tizi - przełęcz górska
- tirermt - wieża
- tobba - cesarz
- tobbanat - cesars
- twowabar - namiot
- zhulei - burza piaskowa

DODATEK B: MIARY I WAGI

Miary odległości:

1 dala almohadzka = 1920 metrów
1 ala = 1/12 dali = 160 metrów
1 la = 1/12 ali = ok. 13,3 metra
1 andrandża = 1/12 li = ok. 1,1 metra
1 pur (łokieć) = 1/3 andrandży = ok. 37 centymetrów
1 ur (pięść) = 1/3 pura = ok. 12 cm

Miary wagi:

1 etnar = ok. 24 kilogramy
pół etnara = ok. 12 kilogramów
1 okka = 1/12 etnara = ok. 1 kilograma
1 szekiel = ok. 25 gramów
(ale: 1 szekiel srebra = ok. 6 gramów srebra)

Miary pieniężne:

1 dinar złoty = ok. 4,4 grama złota
1 dirhem srebrny = ok. 3 gramy srebra
1 dukiel miedziany = ok. 5 gramów miedzi

1 dirhem = 36 dukieli
1 dinar = 18 dirhemów = 648 dukieli

1 szekiel srebra = 2 dirhemy

(**Uwaga**: szekiel nie jest monetą, lecz jedynie miarą wartości - jeśli np. bogato zdobiona szabla warta jest pięć szekieli srebra, zapłacimy za nią dziesięć denarów.)

Uwaga: W różnych państwach almohadzkich mogą występować różne wagi (ale zbliżone do podanych wyżej) poszczególnych monet, mogą mieć też inne nazwy, np. na Andalayi dirhemy zwie się marawedami. Powszechną praktyką w rejonach mniej cywilizowanych jest krojenie monet srebrnych na połowy lub ćwiartki - wtedy warte są tyle, ile ważą srebra; stąd właśnie bierze się dokładny odpowiednik 2 dirhemów - szekiel (miara wagi, patrz wyżej). Dla potrzeb gry możemy przyjąć, że dinar wart jest tyle co orkusowa sztuka złota, a dirhem lub dziesięć dukieli - sztukę srebra.

DODATEK C: KALENDARZ

Almohadowie mierzą czas systemem księżycowym: dwanaście miesięcy księżycowych (siedem po 30 i pięć po 29 dni) składa się na rok księżycowy, liczący 354 dni. Almohadowie nie stosują żadnych doliczeń, by co jakiś czas dostosować rachubę roku księżycowego do rzeczywistego (słonecznego) w rezultacie czego początek roku almohadzkiego za każdym razem wypada kiedy indziej, a co więcej - może zaczynać się o różnych porach roku! Dzień nie zaczyna się o północy, ale tuż po zachodzie słońca. 1 dzień miesiąca muharram jest pamiątką po przeprawieniu się Yahyi Abada przez cieśninę między Almohadiją a Magarabiją, dziś zwaną jego imieniem.

Nazwy miesięcy almohadzkich:

1. muharram - 30 dni
2. safar - 30 dni
3. rabi awwal - 30 dni
4. rabi sani - 30 dni
5. dżumada ula - 29 dni
6. dżumada achira - 30 dni
7. radżab - 29 dni
8. szaban - 29 dni
9. ramadan - 30 dni
10. szawwal - 29 dni
11. zu kada - 30 dni
12. zu hidżdża - 29 dni

DODATEK D: TABLICA CHROOLOGICZNA

Przed dżauzą

- ok. 3000 r. - założenie Tobbanatu Saaby.
- ok. 3000 r. - Czarni zakładają królestwo Fasanu.
- ok. 2500 r. - białe plemiona przybywają z Magarabiji Południowej i zakładają wysoko rozwiniętą cywilizację Aksum.
- ok. 2200 r. - powstanie gaddaratu orkijskiego w północnej części archipelagu.
- ok. 2000 r. - Saaba zakłada kolonie i faktorie w obrębie Morza Otoczonego.
- ok. 2000 r. - plemiona białych Garamantów podbijają Czarnych z Fasanu i zakładają tam własne królestwo.
- ok. 1500-1000 r. - ukształtowanie się państw almohadzkich w Hidżdżu (na razie są pod zwierzchnością Saaby).

- ok. 1200 r. - powstają państwa Gattów na Andalayi.
- ok. 1100 r. do 100 r. ery dżauzy - okres mocarstwowości Garamantów w rejonie pustyń magarabijskich.
- 742 r. - upadek wielkości Saaby. Uniezależnienie się almohadzkich kolonii na Wyspach Ścieżki Południowej oraz państw Hidżdżu. Po tych wydarzeniach powstają też państwa północnej Almohadiji.
- 562-552 r. - wojna domowa w gaddaracie orków.
- ok. 550 r. - Gattowie tworzą jednolite królestwo.
- 552-540 r. - wojna ludzi pod przewodnictwem Gattów z orkami. W efekcie upada gaddarat orkijski.
- ok. 540-530 r. - założenie państwa orków na Wyspach Ścieżki Północnej.
- 540 r. do 111 r. ery dżauzy - okres dominacji Gattów w północnej części archipelagu.
- ok. 400 r. - założenie mansanatu Sanga przez legendarnego przybysza z sawann.
- ok. 200 r. - w Sawahilu kształtują się silne państwa almohadzkie na bazie starych kolonii saabejskich.

- 0 r. - **DŻAUZA** - Yahya Abad na czele pierwszej grupy przesiedleńców przekracza cieśninę między Almohadiją a Magarabiją.

Po dżauzie

- 0-10 r. - Almohadowie opanowują dolinę Tilemsi.
- ok. 50 r. - Almohadowie docierają do terenów wybrzeża późniejszego Kairuanu.
- 72 r. - Almohadowie zakładają sułtanat Chechu.
- ok. 80 r. - Almohadowie docierają do ziem późniejszego malikatu Fezu.
- 80-150 r. - wyprawy almohadzkie zapuszczają się coraz głębiej na pustynie magarabijskie.
- 100-145 r. - okres wojen domowych wśród Garamantów.
- 105 r. - założenie szeikatu Fezu.
- 111 r. - wojna domowa i rozpad jedności królestwa Gattów.
- 120-150 r. - założenie kilku pomniejszych państw almohadzkich na Magarabiji, m.in. szeikatu Idżilmasy.
- 145 r. - Gatlowie, po kilkuletniej wojnie, odrywają się od Garamantów i tworzą własne państwo.

- 141 r. - założenie sułtanatu Kairuanu.
- 150 r. - koniec wojny domowej u Garamantów.
- ok. 170 r. - początek wypraw Almohadów na Andalayę i walk z Gattami.
- ok. 190 r. - założenie trzech emiratów andalayskich na pierwszych zdobytych wybrzeżach.
- 190-300 r. - okres walk o ziemie Andalayi.
- ok. 300 r. - ustalenie dzisiejszych granic na Andalayi. Krasnoludy zawierają pomiędzy sobą Pokój Hraktara, skierowany przeciw Almohadom.
- 417 r. - nieudana wyprawa chechańska na Aksum.
- 429 r. - u Garamantów dochodzi do władzy dynastia Madjanitów.
- ok. 470-511 r. - okres wzmożonych wypraw fezańskich na zachodnie wybrzeża Magarabiji.
- 494 r. - zjazd w Kairuanie. W efekcie (496 r.) szejk Fezu ogłasza się malikiem.
- 511 r. - dzień dzisiejszy.