

# ISLAY

## i Świat Raashtram

rozszerzone informacje o świecie gry  
“Ostatnia aukcja Strategosa Remusa”  
BlackBox Summer Week 2019

Drogi graczu, droga graczko!

Świat Raashtram został stworzony (a następnie rozwijany) przez autorów/ki, organizatorów/ki i uczestników/czki konwentu Flamberg. Wszystkie teksty zamieszczone w niniejszym dokumencie pochodzą ze strony *Encyclopedia Raashtram* znajdującej się pod adresem <http://raashtram.wikidot.com> i zostały skopiowane na mocy licencji CC BY-NC-SA 3.0.

Raashtram to imperium ludzi, którego styl mieści się w granicach konwencji fantasy. Charakteryzuje je unikalny system magii i religii, zaś filarem społeczności jest system kastowy. To właśnie Raashtram było domem gier głównych (i kilku pobocznych) konwentu Flamberg w latach 2002 - 2016. Za zachodnią granicą Raashtram leżą trzy elfie królestwa: Islay, Sirdar i Ahadia. Raashtram graniczy bezpośrednio jedynie z Islayem. Podczas flambergowych gier elfy z Islay pełniły odwieczną rolę antagonistów. Sirdarczycy i Ahadyjczycy pojawiali się rzadko i raczej w rolach epizodycznych.

W trakcie gry "Ostatnia aukcja Strategosa Remusa" chcemy zabrać Was właśnie do Islayu i po raz pierwszy zobaczyć Wielkiego Antagonistę "od środka".

Lektura niniejszych tekstów nie jest wymagana, aby brać udział w grze. Najważniejsze rzeczy opowiemy Wam na warsztatach przed larpem. Wiemy jednak, że jest wielu graczy, którzy lubią wczytywać się w podobne materiały. Dlatego dokonaliśmy selekcji tekstów z *Encyklopedii Raashtram* i poniżej prezentujemy te, które uznaliśmy za najważniejsze dla "głębszego" uczestnictwa w naszej grze.

Zapraszamy do Raashtram

Zuza, Kula

# Elfy w świecie Raashtram

## Pochodzenie

Elfy to rasa nieludzi zamieszkująca obecnie głównie tereny na zachód od Raashtram. To starożytna rasa, jedna z najstarszych na świecie, a z pewnością najpotężniejsza spośród starych ras. Elfy są przez to przeświadczone o swojej wyższości nad innymi, przepełnione dumą i wyniosłe. Choć wszystkie elfy nie darzą przez to pozostałych ras specjalną sympatią, tylko islayskie żywią specjalną nienawiść wobec ludzi ze względu na wojny, jakie toczyły z Raashtram w przeszłości.

Elfy wykazują upodobanie do szmaragdów - uczyniły z niego także niegdyś symbol przymierza z ludźmi. Dziś klejnot ten jest swego rodzaju "kamieniem kastowym" elfów wśród ludzi, znienawidzony jednak.

## Biologia

Elfy żyją długo - w zależności od jakości życia i o ile nie zginą w boju lub nie zmoże ich choroba, mogą dożyć nawet tysiąca lat. Są przez to zdecydowanie mądrzejsi i bardziej doświadczeni w wielu sprawach, takich jak walka, dyplomacja czy sztuka. Wojny i intrygi z lubością planują na dziesięciolecia, ale i z tego samego powodu jest to rasa niesamowicie znudzona.

Ucieczki od zgorzknienia szukają w coraz to nowych podniętach, takich jak absurdalne wyrafinowanie sztuki, albo zadawanie cierpienia.

Są wysokie i smukłe. Elfie twarze są gładkie i bez wyrazu, a ich charakterystyczną cechą są szpiczaste uszy. Ich oczy mają obły, migdałowy kształt i mniejszą paletę kolorów tęczówki niż ludzie, tak samo jak włosy (elfie włosy są z natury wyłącznie czarne, choć opanowali oni techniki barwienia ich; elfy również nie mają kręconych włosów).

Elficka kobieta wchodzi w okres płodności między szesnastym a siedemdziesiątym rokiem życia. Cięża trwa sześć miesięcy (także w przypadku półelfiej ciąży). Pierwsze dziecko to chłopiec - zawsze. Drugie to również bez żadnego wyjątku dziewczynka. Z trzecim bywa całkowicie różnie, tak samo z następnymi. Dla elfki pierwszy, drugi, trzeci są niemal całkowicie bezpieczne - śmierć przy porodzie jest w tych przypadkach prawie nieznaną. Ale czwarty poród jest już bardzo niebezpieczny - prawdopodobieństwo śmierci jest wyższe, niż prawdopodobieństwo przeżycia i bardzo nieliczne elfie kobiety decydują się na czwartą ciążę. Piąta to niemal szaleństwo, prawdopodobieństwo dożycia do samego porodu jest zastraszająco niskie, szansa na przeżycie porodu praktycznie nie istnieje. Stąd często w elfickiej mitologii bohater jest piątym dzieckiem - znakiem i darem od Daivy, boga losu i przeznaczenia.

## Wierzenia

Na początku był Chaos.

Z niego to zrodził się Ten, Który Był. Moyocoyani.

Z Chaosu zrodził się Pierwszy i Jedyne. Moyocoyani.

A gdy się wyłonił, był wszystkim. Nie było nic, co by Nim nie było.

To On oddzielił Wszystko od Niczego.

To on oddzielił Świat od Pustki. Wszelkie Życie od jego Najgorszego Wroga.

Tak było w Pierwszym Czasie, tak mówi Bramin.

- *fragment Zwoju Pierwszego*

Dla ludzi i elfów początkiem wszystkiego jest MoyocoYani. MoyocoYani to stwórca świata, Jedyne. Ten, który oddzielił Świat od Nicości. Świat ten zasiedlił swoimi Dziećmi, a kiedy zapragnął ponownie połączyć Wszystko z Niczym, jego Dzieci pomagały mu stworzyć Drugi Świat. Do tego świata jednak nie zostały wpuszczone ani one, ani ich Potomkowie. Drugi Świat zasiedliły jego Synowie i Córki – ludzie.

Wkrótce jednak Pustka upomniała się o Świat – i przeciwstawić się jej nie mogły ani Dzieci Jedyne, ani ich Potomkowie. Dlatego tchnął Jedyne w swoich Synów i Córki Ducha, aby mogli się bronić przed Pustką, kiedy nadejdzie czas. W nagrodę za odwagę wpuścił on Potomków do Drugiego Świata, po czym zamknął go. Na granicy pomiędzy Sferą Bytu i Niebytem – pomiędzy sobą, a Pustką – umieścił Pięć Pieczęci, uosabiających siły strzegące świata.

Tak więc niezależnie od kultu, kapłani i magowie każdego z pięciu bóstw tak naprawdę służą jedności – MoyocoYani, od którego pochodzi wszystko.

Elfy tak jak ludzie wierzą w Piątkę, choć czczą ją mniej. Zgodnie z mitem kosmologicznym, ich głównym bóstwem (przynajmniej w Sirdarze) jest pierwsze dziecko Jedyne, Ki, która miała być brzemienią Pustką i wydać na świat elfy.

Przez to ich praktyki religijne i magiczne znacznie jednak odbiegają od Raashtramskich, a ich talenty magiczne zdają się być słabsze od ludzkich (na przykład przez nienawiść, jaką żywi do nich Jedyne – Moyocoyani, a przez to pośrednio także i Piątkę).

Piątka to:

- Kaylana, bogini życia i śmierci, Pani Początku i Końca, Morowa Panna;
- Anvita, bóg siły, Silne Ramię Moyocoyani, Mądry Bóg/Szalony Bóg;
- Tattva, Czteroręki Bóg Żywiołów i Pór Roku;
- Purusha, bóg ducha, Bóg Który Widzi;
- Daiva, bóg losu, Dzierżący Przeznaczenie, Strażnik Losu, Znający Ścieżki.

## Słownictwo

Język elfów, ważne słowa?

Wszystkie trzy królestwa elfów mają dziś osobne języki (a czasem nawet wiele języków), jednak zachowało się kilka słów ze starego narzecza Imperium.

**Atani** - półelf. W dawnych czasach ich istnienie było bluźnierstwem i zabijano ich razem z matką. Dziś, kiedy przyrost naturalny elfów jest stanowczo ujemny, są ważną częścią Islayskiej armii, a wychowywane na bezlitosnych pogromców ludzi. W Raashtram znienawidzone od czasów króla Ondomeara i (legalnie i zgodnie z prawem) zabijane kiedy tylko wyjdzie na jaw pochodzenie takiego delikwenta.

**Sidhe** - elfickie słowo określające niegdyś wszystkie elfy, z czasem jednak zarezerwowane dla najznamienitszych i najważniejszych przedstawicieli tej rasy.

**Antro** - istota ponadzwierzęca, coś "elfoidalnego". W tej kategorii zwykle zawierają się ludzie wszystkich nacji. Po buncie krasnoludów wyjęto z tej definicji krasnoludy, degradując je do poziomu zwierzyny łownej.

## Satarowie

Święci Wojownicy, Sidhe, którzy poświęcili się całkowicie i bez reszty Drodze wojownika. Nigdy nie zostanie nikim innym, nigdy nie zdobędzie ani odrobiny władzy politycznej - do śmierci będzie wojownikiem. Satar to nie jeszcze jeden typ wojska - to pewna niezwykle istotna dla Sidhe koncepcja, idea oddania się całkowicie Anvicie, zostania uosobieniem Wojny, zarzucenia całkowicie jakiegokolwiek życia poza mieczem. Najwyższy kapłan Anvitty i najwyższy dowódca Satarów to jedna osoba.

Idealy Satarów nakazują im być wojownikami - poetami. Muszą znać się na sztuce, ułożyć (stojąc nad jego trupem) umiejętny epilog dla godnego przeciwnika, malować, recytować, śpiewać, dwornie się zachowywać.

## Skąd się wzięły Elfy?

Nie wiadomo, skąd wzięły się elfy - są na świecie od zawsze. Na początku panowały nad całością świata, a pozostałe rasy były w ich Imperium istotami niższego stanu lub niewolnikami. W końcu jednak dekadencja i rozleniwienie osłabiło wielowiekowe elfy, przyzwyczajone do życia w pokoju. Wtedy też nieznaną dotąd ludzka siła uderzyła z zewnątrz i w potężnej wojnie rozgromiła Imperium, dając okazję do powstania Raashtram.

Patrz również: Historia świata

Wtedy też, zgodnie z mitem założycielskim elfów, powstały dzisiejsze trzy królestwa: Ahadia, Islay i Sirdar, oraz podróżujące elfy mórza.

# Islay

Islay to elfickie państwo położone na zachód od Raashtram, tuż za Górami Karłów. Jest generalnie wrogi ludziom i w swojej historii ma wiele wojen i starć z Raashtram. Można powiedzieć, że to Islayczycy są odpowiedzialni za wciąż żywą nienawiść rasowa pomiędzy ludźmi a elfami.

Islay jest najbardziej postępowym z państw elfów - to znaczy nie trzymającym się kurczowo starych tradycji Imperium. Są też najbardziej agresywną nacją elfów.

## Spółceństwo

Islayczycy, mając nieustanny problem z ilością mieszkańców, wprowadzili rygorystyczne prawa dotyczące swoich kobiet i rodzenia.

Elfie Akty Ludnościowe przewidują karę dla elfiej kobiety (i całej jej rodziny), która przed osiągnięciem wieku pięćdziesięciu lat nie wydała na świat trojga dzieci. Do czasu urodzenia tej trójki kobiecie nie wolno opuścić swojego rodu, jej wolność osobista jest całkowicie podporządkowana życzeniu ojca (a później męża), nie wolno jej podjąć się żadnego niebezpiecznego zajęcia. Z drugiej strony jej ród odpowiedzialny jest za jej osobiste bezpieczeństwo, ma zapewnić jej najlepsze możliwe warunki do życia.

Kobieta, która urodziła trójkę dzieci staje się wolna i uzyskuje niezależność od rodu.

W społeczeństwie Islayu ludzkie pojęcie rodziny, składającej się z matki, ojca i dzieci nie istnieje. Nie ma (zwłaszcza w Trzecim i Drugim Domu) emocjonalnej więzi między matką i dzieckiem, rodzenie jest obowiązkiem, dziecko staje się kimś obcym, z kim matka pochodząca ze szlachty spotka się pierwszy raz po kilkunastu latach, o ile w ogóle. Rody są wspólnotami finansowo-politycznymi, nie emocjonalnymi. Ludzkie pojęcie rodziny jest dla Sidhe czymś absolutnie obcym, skażonym słabością i sentymentalizmem, miękkim i zwierzęcym.

Islayskie społeczeństwo, to znaczy wszystkie rody elfów, jest podzielone na cztery Domy.

**Dom Pierwszy** - w skład którego wchodzi ród Królewski: Królowa, Księża Małżonek i ich dziedziczka potomkini!; pozostali jego członkowie są jedynie marionetkami.

**Dom Drugi** - magnateria. Liczy on dwadzieścia siedem rodów: 18 zarządza prowincjami Islayu (Baronowie), 15 zaś to rody artystów, wojskowych czy polityków. To te rody tradycyjnie obsadzają najważniejsze funkcje w państwie, jak urząd Strategosa i Polemarchy. Uważają się za prawdziwych Sidhe i tak też należy się do nich zwracać. Dożywają do tysiąca lat.

**Dom Trzeci** - szlachta, czyli Sidhe, mogący się utrzymać bez pracy własnych rąk: posiadacze ziemscy, rycerze czy kupcy. Z tego stanu wywodzi się większość kapłanów i magów. Silnie zmilitaryzowany, stanowiący trzon elfiej części islayskiej armii: prawie wszyscy mężczyźni Trzeciego Domu podejmują w młodości służbę wojskową. Formalnie członków Trzeciego Domu nazywa się Sidhe, ale Drugi Dom używa tego określenia tylko

w wyjątkowych wypadkach (to oni są przecież tymi prawdziwymi Sidhe!). Żyją średnio zwykle około 400 lat, choć niektórym udaje się dobić tysiąca.

**Dom Czwarty** - to elfy żyjące z pracy własnych rąk: rzemieślnicy, rzeźbiarze, aktorzy, muzykanci, architekci, kupcy, pisarze, czasem - w rzadkich wypadkach - rolnicy. Należy odróżnić jednak elfy wykonujące takie prace jako sposób utrzymania, od tych, które wykonują je dla przyjemności lub "z artystycznego powołania", jak czasem zdarza się wśród Sidhe z Drugiego Domu. Do Czwartego Domu formalnie należą także atani. Elfy Czwartego Domu żyją około 140 lat i o ile ogólnie zalicza się ich do społeczeństwa Sidhe, to nie używa się tego słowa mówiąc o nich jako o klasie społecznej.

## Ludzie w Islayu

Ludzie w Islayu mają status własności (poniżej Antro) i nie należą do żadnej klasy społecznej.

Są niewolnikami, lecz nie żyje im się najgorzej. Oddanie kobiety jako matki ataniego jest rekompensowane, a to, którzy ludzie zostaną oddani elfom jako zabawka lub zwierzyzna łowna jest rozstrzygane wewnątrz społeczności ludzkich, co pozwala im na pozbycie się zbrodniarzy. W przeciwieństwie do pańszczyźnianego chłopstwa Raashtram, ludzie w Islayu mają gwarantowane pięć wolnych dni w miesiącu, których przydział ustalają sami.

Ludzie mają obowiązek oddać każdego syna powyżej pierwszego do armii Islayu, co z kolei pozwala utrzymać nietkniętym ich podział majątku. Wprawdzie formalnie coś takiego jak własność ludzi nie jest przez prawo rozpoznawane (sami są własnością, wszystko co należy do nich, należy do ich właściciela), ale w praktyce niektórzy z nich dochodzą do bardzo znacznego bogactwa. Dodatkowo, Raashtram jest antagonizowane i demonizowane, co sprawia, że elfom nie grozi bunt ludzi.

W czasie wojny rekrutowane spośród nich oddziały mają bardzo przyzwoite morale i bynajmniej - jak chcieliby Raashtramczycy - nie są gotowe do jak najszybszego przejścia na stronę wroga.

## Atani

Ponieważ po upadku Imperium Elfów Islay leżał najbliżej Raashtram, a Sidhe było zbyt mało, aby stawić czoło ludziom w nieuniknionej następnej wojnie, Islay postanowił swoją armię uzupełnić w półelfy. Od tamtego czasu atani są nieodłączną częścią zarówno islayskiej armii, jak i społeczeństwa.

Jeszcze bardziej potęguje to nienawiść żywioną do nich przez Raashtramczyków, którą to zresztą odwzajemniają - skutecznie indoktrynowani przez elfy, które w procesie wychowania atanich demonizują ludzi. Jest to zastraszająco skuteczne - elfy muszą unikać na przykład oddawania pod dowództwo Atanich oddziałów złożonych z ludzi, gdyż może to doprowadzić do napięć i buntu, a w skrajnych przypadkach nawet do wysyłania takiego oddziału na samobójcze misje.

Ojcostwo Ataniego jest obowiązkiem dla każdego Sidhe (w teorii - w praktyce Magnateria ma tysiąc sposobów na jego uniknięcie). Ludzkie kobiety wybierane są spośród mężatek przez ludzkie rady.

## Kultura Islayu

Islay do pewnego stopnia przyjmuje wywodzącą się z Ahadii ideę *avare* - piękna i doskonałości, aplikując ją do sztuki i sprawności fizycznej - ma jednak bardziej złowrogie oblicze niż w Ahadii.

Islay nie akceptuje ciała, które nie jest doskonałe - zdeformowane dzieci giną, a okaleczeni (na przykład w boju) dorośli muszą ukrywać swój wygląd, lub nawet oczekuje się od nich samobójstwa.

Ponieważ nie chcą sami narażać swoich ciał, Islayczycy upodobali sobie walki gladiatorów - głównie ludzi i od czasu do czasu Atanich (człowiek może zostać przeznaczony do walki przez swojego właściciela, ale Atani musi sam wyrazić wolę zostania gladiatorem i może w każdej chwili przestać nim być).

Dorosły Sidhe zawsze ma w jakiś sposób ozdobione włosy - choćby był to mały warkoczyk. Szlachta spina je w najróżniejsze wymyślne sposoby, często używa wplatanej we włosy bogatej biżuterii. Ponieważ włosy są dla nich ważne i stanowią dumę Islayczyków, istnieje wciąż (choć nieczęsto) kulturowany zwyczaj uwalniania włosów. Zawsze noszą długie włosy, albo starają się je wydłużać na różne sposoby.

Kiedy Sidhe uklęknie naprzeciwko drugiego i rozpuści włosy, usuwając wszelkie ich spięcie (najczęściej wypowiadając rytualne "Nai apoluo poteroi" - "oto uwalniam moje włosy"), zobowiązuje się do mówienia prawdy i to całkowitej prawdy. Czyni się to wyłącznie w rozmowie w cztery oczy, bez świadków. Rozmowa taka następuje wyłącznie jeśli obaj Sidhe dopełnią rytuału i należy w niej być szczerym bardziej niż wobec siebie samego - nie ma mowy o żadnych manipulacjach prawdą, o półprawdach i "białych kłamstwach" - szczerłość jest absolutna i całkowita, a zwyczaj ten uważany jest za jeden z najbardziej świętych z istniejących. Sidhe starają się nie uwłaczać mu błahym użytkiem - a za taki uchodziłyby nawet wyznania miłości.

Zdecydowana większość Sidhe przeżyje całe życie ani razu nie uwalniając włosów.

## Maski

Ważnym elementem kultury Islayu są maski.

Maska bywa wyrazem mody, lub jest noszona po prostu wtedy, kiedy właściciel lub właścicielka nie życzy sobie rozpoznania, lecz również - co ważne - kiedy nie reprezentuje samego siebie. Poseł nienoszący maski mówi we własnym imieniu i nie zobowiązuje do niczego i w żaden sposób tego, kto go wysłał - nie zakładając maski mówi, że zgaduje tylko, czego jego pan sobie życzy i że wszelkie podjęte zobowiązania mogą być później odrzucone. Poseł w masce nie istnieje jako osoba - jest wyłącznie głosem swojego pana, mówi w jego imieniu i słucha w jego imieniu. Najczęściej ma wyznaczone ścisłe granice negocjacji poza które nie wyjdzie nigdy i w żadnym przypadku.

Aktorzy teatralni zawsze noszą maski aby powiedzieć w ten sposób, że wyrażają postaci, nie siebie - jedna postać może być grana przez kilku aktorów na raz, noszących identyczne maski, wyrażających jej niepewność, wiele wyborów, rozterki wewnętrzne reprezentowane jako dialogi.

Maska nie jest czymś noszonym rzadko i od święta - przeciwnie, na ulicy islayskiego miasta można ich zobaczyć mnóstwo

## Język

Senat - Partenos

Obywatele - Astos, Astosoi

Baronowie - Demiourgos, Demiourgoi

Królowa - Basilea

## Władza

W teorii Islay jest republiką. W praktyce plasuje się między oligarchią a gerontokracją. U rdzenia całego prawa Islayu znajduje się Pierwszy Edykt, wydany przez założyciela Królestwa, Islaya. Pierwszy Edykt określa podstawy prawa, systemu społecznego i politycznego, definiuje pierwsze Akty Ludnościowe<sup>3</sup> i uznawany jest powszechnie za niezmienny.

Władzą ustawodawczą jest Senat uchwalający nowe prawa i modyfikuje istniejące, on też pełni nadzór nad armią Islayu. W skład Senatu wchodzi Obywatele oraz po jednym przedstawicielu każdego Domu (reprezentantem Pierwszego Domu jest zawsze pierwszy niedziedziczący potomek) oraz reprezentant atanich, posiadający pełen tytuł Obywatela. Senat komunikuje się ze społeczeństwem za pomocą Demagogów.

Obywatelom zostaje każdy Sidhe który dożyje 1000 lat, choć jest to trudna sztuka - elf zbliżający się do tysiąca lat staje się celem ataków politycznych i skrytobójczych, trucizn i wielu innych sposobów utrudnienia mu dożycia do Obywatelstwa.

Senat i Senatorowie bronią się jak mogą przed powiększeniem swoich szeregów - Sidhe który planuje przeżyć swoje tysięczne urodziny musi mieć naprawdę możliwych protektorów, zgromadzić wielki kapitał polityczny i związać się na śmierć i życie z jedną z frakcji parlamentarnych. Jest to nawet dla blisko tysięcznego elfa tak trudne, że wielka część decyduje się popełnić samobójstwo, oszczędzając sobie niewygodnej śmierci a rodowi nieprzyjemności związanych z formalnym wypowiedaniem Vendetty (w takich przypadkach jest to wyłącznie formalność - nikt nie myśli o rzeczywistej zemście).

Obywatelami z definicji są także Królowa, Księża Małżonek i ich dziedzicząca potomkini.

Pierwszy Dom to nadrzędna władza wykonawcza. Zachowuje on obecnie kontrolę wyłącznie nad Legią Immaculata i Satarami, którzy otwarcie odmówili przejścia pod kontrolę Senatu powołując się na edykty wydane jeszcze w czasach imperialnych, zakazujące jakiegokolwiek ciała "o wielu głosach" sprawowania kontroli nad Świętymi Wojownikami.

Rzeczywistą władzę wykonawczą sprawują na swoich ziemiach Baronowie, odwołując się do arbitrażu Pierwszego Domu w sytuacjach spornych (zwłaszcza z innymi Baronami).

Królowa sprawuje wewnątrz kraju niemal wyłącznie funkcję reprezentacyjną, ale ma bezpośredni i całkowity nadzór nad dyplomacją królestwa. O ile to Senat wyznacza jej kierunki, o tyle to Królowa wybiera wysłanników i odbiera od nich raporty, mając w efekcie osobistą kontrolę nad całością dyplomacji królestwa.

Władza decyzyjna nad armią spoczywa w rękach Senatu, przechodząc całkowicie w ręce Polemarchy i Strategosa w przypadku zadeklarowania przez Senat wojny.

## Wojsko

Nazwy jednostek:

- Tysiąc (Muria - Muriói, Murios), dowodzona przez Tysięcznika (Muriator, Muriatos)<sup>4</sup>
- Dwusetka (Taksis, Taksés), dowodzona przez Taksjarchę (Taksjaros, Taksjaroi)
- Pięćdziesiątka (Pentakoks, Pentakoksýs), dowodzona przez Pentakoktera (Pentakokter, Pentakokteros)
- Dwudziestka Piątka (Enomotia, Enomotios), dowodzona przez Enotomarchę (Enotomaros, Enotomaroi)

Elitarne Murios składają się głównie z Atanich, pomocnicze z ludzi, dowodzonych przez Atanich. Łucznicy i Peltaści - jako że te formacje w czasie bitew ponoszą największe straty - to najczęściej ludzie dowodzeni przez Atanich. Katafrakci to wyjątek w armii Sidhe - niemal wyłącznie elfy z wysokich rycerskich rodów (Drugi i Trzeci Dom), z nielicznymi Ataniami, którzy zasłużyli na honor służby w jednej z tych jednostek. Katafrakci nie podlegają żadnej jednolitej organizacji, wystawiani są przez Baronów na wezwanie Korony.

Dowodzenie nad całością armii Islayu jest rozdzielone między Polemarchę i Strategosa. Strategos ma w teorii opracowywać plany, a Polemarcha wykonywać je w polu. W praktyce rozdzielenie dowodzenia nad armią osłabia ją i powoduje spory i awantury.

## Legia Immaculata

Podległa Królowej Muria składająca się wyłącznie z Sidhe z Drugiego Domu, ćwiczących się w walce wręcz czasem po sto lat. Po Imperium odziedziczyła Legia Immaculata niezbyt dumną tradycję niewystępowania nigdy do boju - specjalizuje się w paradach, pokazach i przemarszach.

# Sirdar

Sirdar jest najmniej dostępnym dla obcych państwem elfickim. Znajduje się na południu, za Islayem. Ponieważ jego terytorium jest generalnie zamknięte dla przybyszów, poza portami K'thy Nija i K'thy Unsk, zarówno handel Raashtram, jak i pozostałe elfickie państwa mają ograniczony kontakt i nikłą wiedzę na temat Sirdaru.

## Tereny

Sirdar jest krajem południowym, o ciepłym, morskim klimacie. Jest to kraj równinny, przecięty główną rzeką - Czarną Rzeką - oraz wielkim murem oddzielającym Północ od Południa. Mają dostęp zarówno do brzegów Morza Sirdarskiego jak i Okeanosu. "Stolicą" Sirdaru (siedzibą Synodu) jest miasto Tintar.

Sirdar jest wewnętrznie podzielonym państwem - na Północ, handlującą i mającą jakikolwiek kontakt ze światem, oraz Południe, ortodoksyjne i restrykcyjne nawet wobec podróżników z Sirdaru północnego. Oddziela te dwie części wielki mur, ciągnący się od jednego brzegu Okeanosa do drugiego, z jednym tylko przejściem w miejscu, gdzie przepływa Czarna Rzeka.

Północny Sirdar to siedem prowincji Niya i Nimue na wschodzie, Sir Huad na południu, Apiela i Unsk na zachodzie, Ebereth na północy i Prowincja Centralna, z miastem Tintar. Południowcy uważają ich na północy za bliskich herezji, odbiegających od nauki ich matki, Ki. Zarzucając im że trzymają się zbyt mocno zasad starego imperium, które to, ich zdaniem, całą nieomal rasę już kiedyś przywiodły do zguby. Poszukują i przetwarzają w alchemicznych pracowniach na dużą skalę krew Ki, którą wydobywają spod ziemi w wielkiej obfitości. Wierzą oni w słowa niewiernego dziecka Jedynego, zbrukane przez Nicość, iż jej krew będzie dla nich odkupieniem i pewnego dnia pomoże im uzyskać panowanie nad światem; nad czym to południe uparcie pracuje, zamiast filozofować i kupczyć z innymi, a nawet z ludźmi, jak północ.

## Towary

Sirdar słynie jako producent cytrusów oraz nieznanymi Raashtram owoców, przedniego wina, serów, oliwek i oliwy, mięsa (konserwowanego o wiele lepiej niż gdziekolwiek indziej), granitu i marmuru o niespotykanych barwach. Eksportują także czerwoną herbatę.

Na potęgę produkują także skóry z reszeli (władnoręcznie wyhodowanej, nienaturalnej rasy zwierzęcia, czegoś w rodzaju osła), tych jednak nie sprzedają, podobnie jak metalu (który skupują na potęgę, patrząc na ilość nie na jakość) oraz swoich mechanizmów. Sirdar skupuje również płótna i wyroby tkackie, te jednak preferują najwyższej jakości.

W Sirdarze wytwarza się także nieznanymi nigdzie indziej, niebiesko-szary, lekki metal, niezwykle wytrzymały i piękny, używany przez nich w architekturze i płatnerstwie.

## Magia i nauka

Sirdarczycy nie parają się magią w ogóle - "magią gardzą, wierząc jedynie w swe dłonie, serca i umysły" - uznają ją za niepotrzebną, a czasem nawet i bluźnierczą według ich wierzeń, całkowicie opartych na Ki. Z tego względu bardzo dobrze rozwineli mechanikę i rzemiosło, w dokładności wyprzedzając nawet krasnoludy.

Ich nauka opiera się na arytmetyce, uznanej przez nich za najdoskonalsze i jedyne aWare, którą studiują dogłębnie. Dzięki temu są w stanie konsultować takie skomplikowane, nieznane poza Sirdarem mechanizmy jak teleskopy i lunety, pozytywki oraz chronomierze, a także astrolabia i przyrządy żeglarskie.

Parają się również rozwiniętą alchemią, która tak jak mechanika usprawnia ich codzienne życie w postaci na przykład długotrwałego ognia zamkniętego w szklanych pojemnikach. Południe Sirdaru bada dokładnie właściwości nieznanej substancji nazywanej "krwią Ki".

## Ludzie

Ludzie w Sirdarze, podobnie jak zwierzęta, poddani byli wielowiekowemu selektywnemu rozrodowi, dzięki czemu Sirdarczycy "wyhodowali" sobie ludzi o odpowiednich dla nich cechach: cichych, posłusznym i spokojnym, pracowitym i uczciwym jako sługi. Dziś także to elfy kontrolują, w jakie pary dobierają się w Sirdarze ludzie, i jak dorastają ludzkie dzieci.

Co do atanich, nie jest wiele na ten temat powiedziane. Wiadomo, że służą jako mundurowa służba celna, wyjątkowo przepisowa i dosyć surowa.

## Kultura i zwyczaje Sirdarczyków

Podobnie jak w Islayu, w Sirdarze dzieci nie są wychowywane przez rodziców, lecz przez co najmniej dwadzieścia lat uczą się wspólnie w Gimnazjonach, dzielonych według płci (do edukacji bowiem równy dostęp mają zarówno mężczyźni jak i kobiety), gdzie rodzina zaledwie kilkakrotnie w toku nauki składa im wizyty.

Tam poznają wiedzę z zakresu języków, o przyrodzie i sposobach hodowli zwierząt, wielką też wagę przykładają do alchemii i mechaniki. Atani zaś, znani ze swej sprawności, dbają cały czas o ich rozwój fizyczny, by jak najpiękniej wyrzeźbić ich ciała. Gimnazjony są dla nich domem, a na utrzymanie łożą rodzice i to traktują jako swój rodzicielski obowiązek, a jeśli ich zbrakło, to podejmuje się tego dalsza rodzina.

Architektura oraz sztuka Sirdaru są wyjątkowo skromne. Domy budowane są z kamienia, prostokątne, bez żadnych zdobień, o płaskich dachach służących za tarasy, czasem z balkonami. Okna są tylko dziurami w ścianie, niekiedy zasłoniętymi barwnymi tkaninami, a podłogi robione są z drewna, podobnie jak większość sprzętów. Wszyscy, nawet bogacze, śpią na podłodze, na futrze reszeli, przykrywając się kocem<sup>3</sup>. Wszystkie ich miasta i wszystkie osiedla są skanałowane, co oznacza, że pod ziemią wszystkie domostwa i budynki łączy sieć kanałów, którymi nieczystości, odchody i inne

ekskrementy do specjalnych cystern odpływają. Tam są oczyszczane i jako czysta woda pitna ponownie pożytkowane.

Ulice budują szerokie i przestronne, zwłaszcza trakty pomiędzy miastami, szersze nawet niż trakty królewskie w Raashtram. Pomiędzy miastami poza polami i folwarkami nie ma zabudowań - żadnych wiosek czy obozów, a nawet przydrożnych gospód.

## Władza

Naczelną władzą w Sirdarze jest Synod, którego siedziba znajduje się w Tintar.

W Synodzie jest trzynaście miejsc, po jednym dla każdego prowincjonała. Sześciu ich jest na północy i siedmiu na południu, bowiem prowincję Ebereth reprezentuje przedstawiciel Nimue. Taka jest bowiem tradycja, iż w synodzie jest tyle miejsc co było zawsze i jeśli jakieś nowe ziemie przyłączone są, to o ich losie decydują ci, którzy je do kraju przyłączyli.

Kadencja każdego prowincjonała trwa lat trzynaście i co roku jeden z nich odchodzi i zastępuje go inny. Wybierają ich obywatele, w wigilie najdłuższego dnia w roku, a obywatele to znaczy Sirdarczycy z pochodzenia, z własnością ziemską, a pochodzenie owe musi być udokumentowane i wiadomo dokładnie ilu ich jest.

A jeśli by któryś prowincjonał przed upływem kadencji swej ze światem się pożegnał, jego miejsce aż do następnych wyborów pozostaje puste. Z tej też przyczyny narasta wrogość między północą i południem, jedni i drudzy wciąż się bowiem o próby asasynacji swych przedstawicieli oskarżają i nie bezpodstawnie.

## Wojsko

Sirdarczycy żyjący głównie na rozległych równinach, terenie płaskim, rzadziej niż inni używają piechoty jako trzonu swych sił, częściej zaś lekkiej jazdy i rydwanów.

Typów rydwanów jest wiele i broń to jest straszliwa, w przeróżne i często osobliwe narzędzia mordy wyposażona, jak wysuwane ostrza, które piechotę rznąć mogą niczym zboże, albo też kusze mają na stałe w burtach umocowane i tak mechanizmy zestrojone, iż jeździec, nawet powożąc samemu, strzał z każdej odjąć może.

Lekką jazdę nazywają Hinidurami. Są to żołnierze odziani w czerni, ukryci za maskami i pod turbanami. Konie u nich najprzedniejsze i czarne jak smoła. Co zaś najbardziej charakterystyczne dla nich, to skrzydła, które przypominają smocze i które oni przymocowują sobie do siodeł. Kiedy taka kolumna ruszy, nabierze rozpędu, furkot taki powstaje, że w popłoch wpadają natychmiast przeciwnicy przeciwników ich zwierzęta, zaś oni sami podobnież widok stanowią przerażający jak nic innego.

# Ahadia

Najdalej położone na zachód od Raashtram elfie państwo. Kontakty z Ahadią są utrudnione ze względu na odległość i pozostałe elfie państwa po drodze. Pozostają oni w kontaktach handlowych z Raashtramczykami, ale często mają o nich dosyć nieprzychylną opinię, widząc w ludziach nieokrzesanych barbarzyńców.

## Kultura

Ahadyjczycy są spokojni, poświęcają swój czas sztuce i doskonaleniu wszelkich czynności. Szczycą się wiernością tradycji elfickiej, zwanej przez nich Dawną Ścieżką, sposobie życia jak w Kemnaro Kemi, Dawnym Państwie. Ważnym aspektem ich kultury jest przeszłość i pamięć o przodkach, ich czynach oraz tradycjach - Ścieżka Duchów (Teghee Ontaaro). Zachowali oni w sporej części wielość językową starego państwa elfów, a także większość zwyczajów, na przykład wyczekiwanie przez władcę wiadomości o każdym z wysłanych na misję oddziałach, nawet, jeżeli najpewniej elfy te dawno już nie żyją.

Ważną częścią życia Ahadyjczyków jest sztuka, taka jak poezja czy malarstwo, ale także kucharstwo, które uświetnia częste wśród Ahadyjczyków uczyty.

Dlatego też najistotniejszym aspektem życia Ahadyjczyków jest pojęcie avare - nie posiadające odpowiednika w języku ludzkim, tłumaczone mniej więcej jako "piękne, skromne, żywe, pełne, uczciwe, prawdziwe, właściwe i autentyczne". Wszystko w życiu Ahadyjczyka musi być avare, zarówno on sam i jego czyny, jak i otoczenie, nawet naturalne. Piękno avare tkwi w prostocie i umiarze, w byciu zawsze "na miejscu". Nawet tak błaha rzecz, jak list, musi być avare, stąd listy Ahadyjczyków pisane są zawsze na barwionym, zapachowym papierze o odpowiedniej fakturze, dopasowanym atramentem, współgrającym także z treścią listu.

Doradców w sprawach avare nazywa się Boshu. Moźni posiadają ich co najmniej kilku. Im wyżej w hierarchii społecznej, tym większe znaczenie ma avare dla Ahadyjczyka. Ponieważ ludzie z reguły nie potrafią nawet pojąć, czym jest "avare", ogromną obrazą dla Ahadyjczyka jest powiedzieć mu, że "jego Boshu uczył się avare u ludzi".

Piękna (nie w kontekście avare - samo "piękno" to coś przydatnego) naucza się wszystkich Ahadyjczyków w Akademiach Piękna, gdzie szkolą się w kaligrafii, malarstwie, poezji i innych sztukach, ale także i strategii czy fechtunku, oraz innym rzemiosłach wojennych, ponieważ w Ahadii istnieje obowiązek umiejętności posługiwania się bronią. Młodemu elfowi najpierw wpaja się szacunek do Ścieżki Duchów, a gdy to zapamięta, na zmianę po pół roku spędza w Akademii Piękna i w swoim rodzinnym rejonie, w szeregach Bagroi.

Ensi to ogólna nazwa zwierzchnika rodu (Cesarz również jest zwany "Ensi", jako że jest zwierzchnikiem najwyższego rodu/zwierzchnikiem wszystkich Ahadyjczyków), którego

władza co do jego powinowatych jest ogromna. Wybierany jest on przez zgromadzenie rodowe lub wyznaczany poprzez swojego poprzednika.

## Magia - Droga Sinny

Ahadyjczycy, jako nieliczni z elfów, potrafią posługiwać się magią. Jest to jednak magia odmienna od Raashtramskiej - nazywa się ją Drogą Sinny. Niestety postronni niewiele o niej wiedzą, bowiem utrzymuje się jej tajniki w największym sekrecie.

## Społeczeństwo

Ze względu na silną izolację od innych ras, choć obcy są przyjaźnie witani w gościnie, nie mogą zawitać na stałe. Atani są traktowani jako bluźnierstwo i zabijani przy porodzie wraz z matką, a krasnoludy i ludzie nie mogą uzyskać pozwolenia na osiedlenie się. Nie utrzymuje się też niewolników, przez co nawet najtrudniejsze prace wykonywane są przez elfy.

Stąd wszystkie elfy przybywające z innych krajów, głównie z terenów ludzkich, witane są z otwartymi ramionami i o ile przyjmą Ahadyjski sposób bycia, mają prosty start w życie na terenia Ahadii. Najprostszą drogą dotarcia do Ahadii dla takich elfów jest szlak wiodący przez K'thy Niya w Sirdarze, a później do Ahadyjskich Tintar, Ebereth i Tiris.

Elfy mają zwykle jednego męża/jedną żonę, ale kontakty pozamałżeńskie nie są potępiane i nie należą do rzadkości.

Społeczność Ahadii podzielona jest na coś, co przypomina Raashtramskie kasty.

W oczach Ahadyjczyków jednak, wszyscy oni są szlachetnie urodzeni "kszatrija", a różni ich tylko amarth - przeznaczenie i obowiązek, które wypełniają, wobec którego muszą być lojalni, które oznacza też pracowitość i waleczność.

### **Ahadyjskie "kasty" to:**

- Kemen - "chłopi", porównywalni do Raashtramskich Wajsja
- Malda - kupcy i rzemieślnicy, porównywalni do Raashtramskich Sindra
- Aradae - "Króleskie Cienie", urzędnicy i oficjele, doradcy etc.
- Takuro - wojownicy i zawodowa armia (pamiętając, że każdy ma obowiązek umieć walczyć i przynajmniej do Bargoi

## Struktura władzy

Na czele Ahadii stoi Cesarz, zwany od dawnych Cesarzy Kemnaro Kemi Ensi, ponieważ Ahadyjczycy uznają się za spadkobierców i kontynuatorów starego państwa elfów. Od starych czasów każdy Cesarz wywodzi się z tego samego rodu, będąc potomkiem samego Ahadiusa. Przy oficjalnym przedstawianiu Cesarza, wymienia się więc wszystkie przypadające mu tytuły przybrane po dawnych władcach, także tytuły odnoszące się do władzy na ziemiach, które dawno temu elfom odebrali dakoici.

Bezpośrednio pod Ensi podlega Cesarski Sekretariat, zwany Aranruth (Gniew Ensi), grupa urzędników kontrolujących działanie wszystkich instytucji państwa, o niemal nieograniczonej władzy ustępującej tylko Ensi. Ci urzędnicy w czarnych szatach są związani z Cesarzem więzami przysięg i przyjaźni; raz do roku sprawdzają wszystkich zarządców prowincji.

Wielka Rada, organ niżej w hierarchii od Sekretariatu, składa się z Wielkich Ministrów zarządzających resortami Sztuki, Ceremonii, Spraw Cywilnych, Spraw Ludności, Spraw Wojskowych, Prawa, Finansów, Kultu i Dworu Cesarskiego. Do pomocy mają swoich doradców.

Pozostałymi sprawami zajmują się Aradae, cesarscy urzędnicy. Aby zostać jednym z nich, należy zdać wymagający egzamin z szerokiej wiedzy. Obecni urzędnicy także muszą go co rok powtarzać, w innym wypadku czeka ich utrata cesarskiego dyplomu lub degradacja. Kategorii/poziomów urzędników jest pięć, oznaczanych kolorami wstęg którymi przepasają swoje szare szaty (od najniższego): biały, żółty, niebieski, zielony i czarny.

Lokalne spory i sprawy takie jak operowanie zapasami, utrzymywanie dróg i armii oraz spokoju publicznego to zajęcia zarządców prowincji

## Geografia

Ahadia to wyjątkowo górzysty kraj, w większości składający się z niedostępnych ostępów i ukrytych dolin. Nie sprzyja to rolnictwu, jednak Ahadyjczycy nauczyli się tarasowego uprawiania roli, co pozwoliło im uniezależnić się od zewnętrznych dostaw żywności.

Stolicą Ahadii jest Airetaari, Miasto Świętego Ojca, umiejscowione nad brzegiem Morza Cichego, u stóp jednego z łańcuchów Gór Aire.

Ahadia jest wyjątkowo ufortyfikowanym państwem, cały czas w gotowości na wypadek wojny. Miasta zwykle ukryte są gdzieś wysoko w górach lub głęboko w dolinach, a prowadzi do nich kręty labirynt dróg, zbudowany tak, aby łatwo było go zablokować lub bronić. Mosty, przerzucane nad przepaściami, są równie łatwe do zbudowania jak i do zniszczenia, co jeszcze bardziej może utrudnić ewentualnemu najeźdźcy zdobywanie Ahadii.

## Wojsko

Ahadia stale utrzymuje profesjonalną i wyjątkowo dobrze wyszkoloną armię, a także nieustannie trzyma wszystkich obywateli pod bronią. Z tego względu jest niesamowicie zbrojnym państwem, mimo niewielkiej ilości obywateli.

# Historia królestwa Rashtraam

ok 2000 przed erą Vanada

Było niegdyś Raashtram potężnym państwem. Jego władcy swym imieniem wzbudzali u nieprzyjaciół trwogę, zaś ich bogactwo tematem było wielu legend. Z tego też powodu wielu nienawidziło Raashtram i jego władców. Po tamtym Raashtram przetrwały tylko na wpół zapomniane opowieści o jego cudach i ruiny rozsypane na Wielkiej Równinie, jak kości pradawnego olbrzyma, pośród których czasem błyszczy zagubiony klejnot. Nad dawnym Raashtram, jak powiadają światli Bramini, bogowie odprawili Valabish – sąd, i za karę zniszczyli je. Dumne dzieła ludzi starte zostały na proch. Ziemia drżała jak śmiertelnie raniony zwierz, a zachłanny ocean potężnymi falami zagarnął pola, kamienne miasta i daninę krwi mu należną. Niebo przecinały płonące gwiazdy, które spadając szerzyły strach i śmierć. Wielkie Raashtram padło w pięć dni. Jego władca widząc zagładę imperium i upadek dumnej stolicy, wedle legendy zebrał swe bogactwa i umknął na wschód, gdzie w górskich jaskiniach ukrył to, co najcenniejsze. Sam zaś zniknął na zawsze, pozostawiając swe państwo na łasce losu. I tak oto w pięć dni ludzie utracili swe dziedzictwo.

W owym czasie Raashtram rozciągało swe panowanie między Górami Karłów na zachodzie a Czarnymi Skałami na wschodzie i łańcuchem Smoczyc Gór na północy a Wielkim Morzem na południu. W górach na północy i zachodzie swe pradawne siedziby miały krasnoludy i ze swych twierdz wzniesionych na przełęczach kontrolowały niemal cały handel prowadzony lądem przez Raashtram, bogacąc się na tym niepomiarnie. W zamian krasnoludy broniły granic przed najazdami elfów z zachodu i koczowników z północy. Na zachodzie za Górami Karłów państwa swe miały wojownicze elfy. Były to Islay, Sirdar i Ahadia – pozostałości po jeszcze dawniejszym elfim imperium. Islay był pośród nich najbliższym Raashtram i on to najwięcej trosk przyprawiał władcom ludzi. Najeżdżał bowiem bezustannie z morza zachodnie prowincje Raashtram wprowadzając tysiące ludzi, którzy konali później w kopalniach i na galerach. Tak więc, gdy klęski dotknęły Raashtram władcy elfów dostrzegli w tym szansę na pozbycie się silnego rywala. Zawarli z krasnoludami pakt, na mocy którego otwały one armiom elfów trakty wiodące przez Góry Karłów. Kronikarze najeźdźców zapisali w księgach, że "...tam gdzie szumiały łany zbóż wiatr gnał tylko popioły i otulał ich całunem odarte z ciała szkielety...". Ci, którzy przeżyli Valabish padli ofiarą własnej potęgi, bowiem zawistni władcy elfów postanowili na zawsze złamać dumę Raashtram i zakuli ich w kajdany, by zakończyli żywot jako niewolnicy i by tak było już zawsze. Tak oto na tysiąc lat Raashtram zaginęło.

Elfy, to co z niego pozostało nazwały Przeklętymi Ziemiemi, co nie zniechęciło ich jednak przed zasiedleniem tych stron. Przejęły władzę w miastach ludzi, lecz musiały w każdym z nich utrzymywać silne garnizony w obawie przed wybuchem buntu. Kolejne powstania ludzi topione były we krwi lecz dopiero Anshargal – władca Islayu zdołał zdławić ich pragnienie odrodzenia dawnego Raashtram. Rozumiał on dobrze, iż

zarzewiem buntu były kasty Braminów i Kszatrijów - podwójnie zrodzonych, zwanych tak z racji tego, że przejść musieli rytuały inicjacji by stać się pełnoprawnymi członkami wspólnoty. Swą zręczną polityką zmusił te kasty by przejęły kulturę elfów chcąc utrzymać swe wpływy. I tak pamięć o starym Raashtram przetrwała jedynie wśród plemion Dakoitów - rabusiów, jak zwały ich elfy, koczujących na wschodnim pograniczu w cieniu Czarnych Skał. Wspomnienie imperium ludzi z pokolenia na pokolenie zanikało także pośród elfów. Młodzi wyśmiewali pełne lęku opowieści starców o władcach Raashtram, przed którymi nawet królowie Islayu zginać musieli karki i traktowali je jak baśnie. Ludziom dobrze było pod panowaniem elfów bo te wiedziały jak zaskarżyć sobie ich wdzięczność. Miasta odrodziły się i powrócił do nich dostatek, pola znów poczęły dawać plon, zaś artyści pod opieką elfich mecenasów opiewali mądrość i sprawiedliwość królów Islayu.

## Era Vanada

ByłoTak mijają wieki Snu, gdy Prawda została zapomniana. Jedynie na wschodzie młodzi Dakoici, jak przed wiekami pielgrzymowali do Posągów w Czarnych Skałach, by pośród opuszczonych świątyń i grobowców oczyścić ciało i umysł a potem zaś przystąpić do prób, po których plemię przyjąłoby ich jako wojowników. Tam też przybył Trajam z klanu Ebishu, trzeci syn wodza, by tak jak inni pokłonić się Posągom i przejść Dwidza - powtórne narodziny. Umartwiając swe ciało dostąpił świętej wizji zesłanej mu przez bogów i ujrzał dawną chwałę tego miejsca i władców, którzy tu znaleźli spoczynek. Wtedy pojął tajemnicę Pięciu Domów i ujrzał najcenniejszy ze skarbów dawnego Raashtram - miecz o płomienistym ostrzu zwany Rajashma. Nie otrzymał go jednak, bowiem bogowie zażądali, by najpierw zjednoczył skłócone i rozproszone plemiona koczowników. Trajam przeszedł próby i zyskał nowe imię, Vanaad. Nikomu jednak nie rzekł co ujrzał w swej wizji tak bowiem chcieli bogowie. Z młodzieńca po latach wyrósł potężny wojownik, który najpierw stanął na czele swego klanu a potem plemienia. W końcu zaś ogłosił się wodzem wszystkich Dakoitów. W walce o władzę przelał wiele krwi swych braci, a ponieważ nie miał litości nad tymi, którzy stawali mu na drodze zwano go Kamiennym Sercem. Cieszył się jednak miernym pośród wojowników, których prowadził co roku na coraz śmielsze wyprawy w ziemie elfów. Elfy też wkrótce miały dobrze go zapamiętać, lecz póki co nazywały go Koniokrudem. W końcu jednak Vanaad uznał, że ma już dość sił, by z pełną mocą uderzyć w Islay. Posłał swych wojowników do miast w przebraniach kupców i rolników, by tam czekali na jego znak. Wielu spośród nich udało się nawet trafić na służbę w pałacach zarówno elfich, jak i ludzkich arystokratów. Gdy nadeszły Święte Dni i ludzie pospołu z elfami ucztowali i radowali się z nadejścia nowego roku, Dakoici rozpoczęli rzeź. Bez litości zabijali całe rodziny nie dając pardonu ani starcom, ani kobietom i dzieciom, a gdy minęła noc umknęli na wschód do swych obozowisk. Wielki gniew i żal ogarnęły Shinar Erselatari - królową Islayu - nie pozwoliła jednak by zaślepiły ją one bez reszty. Ze swą decyzją czekała na raporty namiestników wschodnich prowincji. Ci jednak nie mieli pewności kto stoi za tymi wydarzeniami, więc Vanaad postanowił im pomóc. Z pomocą swych szpiegów zrzucił winę za rzeź na najznacześniejsze rody Braminów i Kszatrijów, którzy mieli jakoby pragnąć odrodzenia Raashtram. Naciskana przez Radę Starszych królowa Islayu, by zapobiec

wybuchowi niezadowolenia we własnym państwie, nakazała przykładowo ukarać winnych i wysłała na wschód armię. Namiestnicy nie zawiedli oczekiwań tak królowej jak i Vanaada. Miasta spłynęły ludzką krwią. Płonęły stopy i aż po horyzont rozciągały się pola śmierci z tysiącami wbitych na pal ludzi. Kto mógł uciekał do podnóży Czarnych Skał, bowiem pojawiły się wieści, że Dakoici gotowi są obronić niewinnie prześladowanych. Tak rozpoczęła się Wielka Wojna, którą elfy przez jakiś czas zwały jeszcze Wojną Dzieci. Na jej początku jedynym zmartwieniem elfich dowódców było utrzymanie dyscypliny w pułkach, ponieważ nie napotykali na swej drodze poważniejszego oporu i powszechne było w ich armii mniemanie, iż kampania zakończy się przed zimą. Prawdę rzekłszy Dakoici w otwartym polu nie mieli szans z zaprawioną w walce elitarną jazdą islayską zaś ciężkozbrojna piechota złożona ze szkolonych od dziecka ludzi wielokrotnie miała już okazję udowodnić swą bitność i lojalność wobec królowej. Wielu ludzi, którzy niegdyś nie pomyśleliby o buncie, na wieść o masakrach jakich dopuszczała się islayska armia, przyłączyli się do sił Vanaada, by u jego boku dokonać na elfach krwawej zemsty. Pierwsze poważniejsze starcia elfów z ludźmi miały miejsce dopiero pod koniec miesiąca kwitnących wrzosów i przyniosły one sromotne klęski wojskom Vanaada. Wyrażna była przewaga wojsk królowej nad armią Dakoitów, bardziej przywykłą do łupieżczych wypraw po konie niż bitew w otwartym polu. Rychło pewność siebie ogarnęła islayską armię i poddał się jej nawet dowodzący nią generał Arkallath. Szpiegzy jego donieśli mu bowiem, iż ludzie obozują w ruinach starej stolicy - Ashmapuri, tam więc postanowił zdławić ostatecznie bunt i na to widowisko zaprosił swą królową. Vanaad jednak nie był prostakiem i głupcem z równin, jak myślał Arkallath. W tajemnicy sprowadził do Ashmapuri wielu najemników ze wschodu i zamierzał z bożą pomocą wciągnąć siły elfów w śmiertelną pułapkę.

Tak więc stało się, że elfy przybyły pod zrujnowane mury dawnej stolicy, gdzie przed wiekami ich dziadowie składali hołd władcom Raashtram. Wspaniale w blasku słońca prezentowały się islayskie pułki odziane w srebrzyste kolczugi pod rozwiniętymi błękitnymi sztandarami. Najwspanialej jednak, niczym klejnot, lśniła chorągiew satarów - strażników królowej, którzy przysięgali zginąć w jej obronie. Naprzeciw nim Vanaad ustawił swych wojowników. Było ich kilkakrotnie więcej niż wojsk Shinar Erselatari lecz nikt nie miał wątpliwości, że tylko cud może ocalić buntowników przed zemstą królowej. Według kronikarzy, którzy towarzyszyli wówczas generałowi Arkallathowi królowa tuż przed bitwą wysłała do ludzi posłańca, który przekazać im miał, że jeśli poddadzą się okaże im swą łaskę i nie wszyscy zginą w mękach. Gdyby jednak sprzeciwili się jej woli groziła, że mężczyzn każe wyciąć w pień. Dzieci sprzeda handlarzom niewolników ze wschodu, a kobiety odda swym żołnierzom, by je pohańbić. Vanaad miał jej odpowiedzieć, że wojska jej wyrznie, zaś ona sama, jeśli od Ashampuri nie odstąpi i ludziom nie odda ziem Raashtram, skończy jak ostatnia obozowa dziewczka i osobiście będzie ją prowadził na powrozie tak jak przed wiekami z władcami elfów czynili królowie ludzi. Słyszając takie słowa za zezwoleniem rozwścieczonej królowej Arkallath dał swym wojskom rozkaz do ataku. I starli się pod murami Ashmapuri ludzie z elfami. Dakoici walczyli dzielnie lecz oddawali pola powoli cofając się do ruin miasta, gdzie stały ich tabory. Dopiero przy dawnej bramie stawili elfom silniejszy opór. Wtedy jednak przez szeregi walczących przetoczył się krzyk "pretaan Vanaad" - Vanaad zabity. Radość ogarnęła wojska królowej, gdy ujrzeli, że Dakoici porzucają walkę i uciekają w popłochu

między ruiny. Widząc taki obrót spraw Arkallath rzucił do walki swe odwoły nie chcąc stracić szansy na schwytanie umykających Dakoitów i ostatecz ne stłumienie buntu. Sam zaś w towarzystwie królowej wznosił już toasty na jej cześć. Wkrótce przekonał się jednak jak przedczesna była ich radość, bowiem z ruin przybył goniec z wieścią, że wojska królewskie wpadły w zasadzkę i toczą teraz ciężkie boje z najemnikami ze wschodu. Na te słowa z Ashmapuri wyłoniła się garstka jeźdźców pod poszarpanym błękitnym sztandarem ścigana przez mrowie Dakoitów. Satarzy widząc towarzyszy w potrzebie rozsunęli swe szeregi aby ich ochronić za murem swych tarcz i zbyt późno zauważyli, że w elfickie zbroje odziani są ludzie. Jak wichher przemknęli oni przez obóz siejąc zamęt i kierując się ku namiotom królowej. Reszta Dakoitów uderzyła w satarów nie dając im wytchnienia. Gwardziści królowej drogo sprzedawali swą skórę lecz nic nie mogli poradzić przy tak ogromnej przewadze buntowników. Widząc, iż bitwa już przegrana, Arkallath postanowił ratować królową i pod eskortą wysłać ją w zamęcie walki w bezpieczniejsze miejsce. Nie stało się tak jednak. Bogowie postanowili bowiem inaczej i młody wojownik imieniem Vaiani widząc Shinar uchodzącą z pola walki pochwycił ją na arkan i wysadził z konia. Potem zaś przerzuciwszy ją przez łęk siodła niczym brankę pogalopował do Ashmapuri, a w ślad za nim reszta Dakoitów wyjął tryumfalnie. Zamęt ogarnął obozowisko Islayczyków. Słudzy nie bacząc na rozkazy porzucali wszystko i uciekali byle dalej od buntowników. Arkallath zdołał jednak w końcu opanować panikę swych żołnierzy. Widział jednak, że morale ich upadło i nawet satarzy z trudem przyjmowali jego komendę obarczając i siebie i jego winą za klęskę. W ciągu nadchodzącej nocy kilkakrotnie musiał odmawiać swym dowódcom, którzy błagali go, by pozwolił im ruszyć na pomoc oddziałom toczącym beznadziejną walkę w ruinach Ashmapuri. Nikt tej nocy nie spał w obozie Islayczyków. Żołnierze i oficerowie stali przy ogniskach i łkali bezsilnie słysząc dźwięki rogów wzywające pomocy. O świcie wszystko ucichło. Ledwie kilkunastu niedobitkom udało się przedrzeć do swoich i opowiadali rzeczy straszne, których byli świadkami, toteż wszyscy gotowali się na niechybną śmierć obiecaną im poprzedniego dnia przez Vanaada. Bardziej jednak martwił ich los porwanej królowej. Satarzy gotowi byli wyruszyć na Dakoitów nawet wbrew rozkazom Arkallatha, by spróbować ją uwolnić lub skonać. Wtedy właśnie przybył posłaniec od buntowników proponując elfiemu generałowi spotkanie z Vanaadem. Odbyło się ono w południe w ruinach pałacu dawnych władców Raashtram w ich sali tronowej. Tam też Arkallath usłyszał czego żądają buntownicy za głowę królowej Islayu. Wołą ich było odrodzenie Raashtram w jego dawnych granicach, elfy wrócić miały na swe ziemie pozostawiwszy cały swój dobytek lub przyrzec wierność władcom ludzi. W końcu wypłacić miały bajecznie wysoki okup w złocie i drogich kamieniach. By ukazać swą dobrą wolę Vanaad pozwolił generałowi spotkać się z królową i przyrzekł mu traktować ją z honorami należnymi jej pozycji. Zgodził się również, by dołączyła do niej nieliczna służba. Tak oto zakończyła się bitwa o Ashmapuri.

Arkallath ze swym wojskiem pośpiesznie ruszył do Islayu, by przekazać Radzie Starszych żądania buntowników i upewnić się, że podejmie ona właściwe decyzje. Zasiadały bowiem w Radzie również rody skrycie wrogie królowej, gotowe wykorzystać jej nieobecność do wzmocnienia własnych wpływów. Przez kolejną zimę i wiosnę trwało w Islayu gromadzenie okupu żądanego przez Vanaada. Jednocześnie zaś Arkallath zaskarbiwszy sobie względy władców Sirdaru i Ahadii wespół z nimi planował zaraz po

powrocie królowej rozpoczęcie kampanii w celu ostatecznego zdławienia ludzkiej rebelii. Vanaad również gotował swe siły na nieuniknioną wojnę. Krążyły opowieści o skarbach dawnych władców, które podobno odkrył w jaskiniach pośród Czarnych Skał. Owym złotem hojnie płacił najemnikom przybywającym ze wschodu, jak i krasnoludom, którym nakazał odbudować dawne twierdze. Wiele jednak problemów przysparzali mu ludzie, którzy tak niedawno zwali go swym wybawcą. Gdy sekret jego się wydał i wszystkim wiadome się stało, że on to właśnie wywołał tę wojnę i żalność całą, która z niej wynikała, wrogów nowych sobie przysporzył. Oni to kilkakrotnie na życie jego nastawali, on jednak ze wszystkich tych opresji cało wyszedł i wkrótce już nie tylko Dakoici wiedzieli czemuż zwano go Kamiennym Sercem. Kilkakrotnie również próbowano także uwolnić Shinar Erselatari, a próbowali zarówno ludzie jak i nasłani elficy szpiedzy. Była jednak ona pod czujną i silną strażą Dakoitów z klanu Ebishu, który zawsze najwierniej wspierał swego wodza. Wielu ludziom nie w smak były samozwańcze rządy Vanaada sprawowane biczem miast berłem. Zdolnych do noszenia broni całą zimę i wiosnę szkolono bezustannie by przygotować ich na bliską już wojnę. Z końcem wiosny przybyło do Ashmapuri poselstwo z obiecany okupem. Wielka była radość wśród ludzi widząc tyle bogactwa. Powiadają, że było tam wiele wozów pełnych złota i kamieni. Siedem dni trwało liczenie owego majątku, gdy zaś było po wszystkim i przedstawiono Vanaadowi rachunki, ten wziął je i potargał na oczach pobladłych posłów. Potem zaś podszedł do jednej ze skrzyń, wyjął wielki, jak jego pięść, diament i rozkruszył w dłoniach na proch, mówiąc przy tym, że za szklane paciorki ludzie nie oddają elfich władczyń. Tak więc poselstwo odprawiono z niczym, nakazując im powrócić za rok, gdy znajdą dość szlachetnych kamieni, by nie musieć fałszować ich ze szkła. Vanaad zatrzymał jednak dwanaście skrzyń złota jako zapłatę za udzieloną gościnę. Pozwolił również królowej spotkać się z Arkallathem, by mógł jej zdać sprawę z sytuacji w Islayu. Znow minął rok, pracowity dla obu stron. Gniew zwrócony przeciw Vanaadowi trawił Islay po tym jak podrzuciwszy fałszywy diament śmiał zarzucać elfom tak prymitywne oszustwo. Tym staranniej więc planowano wojnę. Podobnie Vanaad świadom, że dwakroć nie zdoła w ten sam sposób kupić swym siłom czasu gorączkowo pertraktował z krasnoludami, aby jak przed wiekami za czasów dawnego Raashtram broniły zachodniej i północnej granicy. W tym samym czasie pojął za żonę córkę jednego ze znaczniejszych książąt ze wschodu i wydał z tej okazji ucztę w odbudowanym pałacu w Ashmapuri. Po niej zaś ludowi zaprezentował armię odrodzonego Raashtram i ukazał, trzymane do tej pory w tajemnicy, ogromne malowidło przedstawiające dni chwały dawnego Raashtram. Bardowie mieli przykazane śpiewać dawne pieśni pamiętane dotąd jedynie przez Dakoitów, aby w ludziach obudzić dawną dumę. Sam po ślubie udał się do Czarnych Posągów, by ponownie pokłonić się bóstwom. Z tej wyprawy powrócił dzierżąc Rajashma - miecz o płomiennym ostrzu, w towarzystwie pięciu mężów o wyglądzie kapłanów. Pierwszego dnia lata znow przybyło poselstwo z okupem. Znow ogarnęła ludzi radość widząc nie tylko nieprzebrane skarby, lecz dostrzegając również pokorę z jaką obserwowali wysokie mury Ashmapuri lśniące jak dawniej bielą i jego dachy skrzące się złotem i miedzią. Tym razem nie zostali wpuszczeni za bramę bowiem sam Vanaad wyszedł do nich pod eskortą swych wojowników, wiodąc ze sobą królową elfów. I rzekł wtedy: "Szlachetne elfy, widzę w waszych oczach, że uczciwie dotrzyмалиście słowa i szczerym złotem płacicie za głowę swej królowej - oto ona" i na te słowa ściął Shinar swym mieczem.

Nie spodziewało się poselstwo takiego obrotu spraw. Część elfów pochwyciła za broń gotowa zginać, by tylko odpłacić krwią za krew, a najstraszniejszy pośród nich był Arkallath. Walka była jednak bardzo krótka. Ukryci zawczasu łucznicy wystrzelali większość tych, którzy rzucili się ku Vanaadowi i ledwie garstka starła się z jego gwardzistami. Tym, którzy z tchórzostwa czy rozwagi pozostali w miejscu darowano życie i udzielono gościny w odnowionych pałacowych lochach, zanim wysłano ich z głową Shinar do Islayu. Był pośród nich również ranny Arkallath. Dyszeli teraz żądzą mordu i jawnie odgrażali się, że spustoszą Raashtram, a buntownicy będą konać w niewyobrażalnych mękach.

Żałoba zapanowała w Islayu, gdy dotarły tam wieści o mordzie popełnionym na królowej. Wysokie rody zasiadające w Radzie, nawet te nieprzychylnie Arkallathowi, poparły decyzję rozpoczęcia wojny gotowanej już od dwóch lat. Aby pozbyć się go ze stolicy, jemu właśnie powierzono dowództwo nad armią. W tym czasie niepokoje ogarnęły wszystkie elfie królestwa. Powszechnie było samosądy na niewolnikach, którzy nie dość rozpaczażyli po zamordowaniu królowej a najokrutniejsi byli dla ludzi Atani - półelfy. Wielu spośród tych, którzy wiernie dotychczas służyli i wręcz uważało te ziemie za swą ojczyznę, umykało na wschód za góry pod panowanie Vanaada. W ślad za nimi podążała armia Arkallatha. Pierwsze kłopoty przed jego armią pojawiły się, gdy chciała ona przejść przez Wężową Przełęcz w Górach Karłów. Krasnoludy bowiem na widok elfiej armii zamknęły przed nią przejście. Dobrze wiedziały elfy, że twierdze wzniesione na przełęczach niełatwe są do zdobycia, toteż nie kwapiły się ze szturmem. Miast wykrwawiać swe siły Arkallath rozpoczął negocjacje. Przewidywał jednak, że będą długie i trudne, bowiem krasnoludy prowadziły jednocześnie układy z ludźmi i póki co nie kwapiły się z opowiedzeniem po żadnej ze stron. Nie chcąc czekać na niepewny finał rozmów nakazał niezwłoczne zgromadzenie wielkiej floty zdolnej przetransportować jego armię. Niełatwa była podróż sił zgromadzonych na statkach i okrętach, ponieważ zbliżała się już pora jesiennych sztormów i wielu generałów jawnie wyrażało wątpliwość czy rozpoczynanie wojny jesienią jest roztropne. Szczęście jednak zdawało się sprzyjać Arkallathowi, ponieważ podróż minęła nadzwyczaj spokojnie a ludne portowe miasto Ambudhi, które zamierzał zdobywać by w nim ustanowić swą zimową bazę, skapitulowało na sam widok jego okrętów. Tam przeczekał zimę ciesząc się względny spokojem. Względny ponieważ patrole jakie rozsyłał po okolicy często ginęły bez wieści. Oddziały, które ich poszukiwały odnajdywały straszliwie okaleczone ciała i często donosiły o grupach Dakoitów zuchwale krążących poza zasięgiem elfich łuków i obserwujących każdy ich krok. Po roztopach armia Arkallatha poczęła sposobić się do marszu na Ashmapuri. Przewidywano, iż ludzie nie zechcą przyjąć bitwy w polu, lękając się nieprzeliczonej potęgi elfów, przygotowano więc wiele maszyn oblężniczych, które skruszyć miały mury miast nie chcących się poddać. Elfy spodziewały się, że wojna może być ciężka lecz nikt z nich nie wątpił w ostateczne zwycięstwo. Doradców Arkallatha martwiły tylko raporty szpiegów donoszących, że Vanaad nie zamierza wcale czekać w stolicy i miast tego zbiera do wymarszu armię Dakoitów. Spodziewano się, że stoi za tym podstęp, lecz nie było sposobu by przekonać się co zamierzają uczynić. Tak więc oddając swój los w ręce bogów obie armie ruszyły ku nieuniknionemu spotkaniu wiedząc, że wynik tej bitwy na długi czas przesądzi o losach obu ludów. Tak Arkallath, jak i Vanaad nadchodzącą bitwę zwali Valabish, bowiem to poprzez nią bogowie mieli

wskazać po czyjej stronie słuszość i prawda. Obie potężne armie spotkały się już wkrótce, a czwarty dzień miesiąca kwiatów roku czwartego na zawsze miał być zapamiętany. Tego właśnie dnia na równinie leżącej między rzekami Nierme i Valimo doszło do bitwy, która zakończyła Wielką Wojnę. Wygrało ją pięciu nieznajomych towarzyszy Vanaada, których nazwano później Ojcami Magii. Mieli ogromną moc i bezlitośnie zmiażdżyli nią armię Arkallatha. Żaden opis bitwy nie dotrwał do naszych czasów. Wiadomo jedynie, że ani męstwo, ani doświadczenie wojenne nie pomogło elfom i niewielu przeżyło bitwę, a postrzępione sztandary pokonanych przez wiele lat można było podziwiać w pałacu w Ashmapuri. Wielkie były też straty Dakoitów, tak więc czym prędzej obie strony przystąpiły do układów. Następcą królowej Shinar, Vard Tanwe, zdawał sobie sprawę, że kwestia Raashtram poczekać musi na stosowniejsze czasy. Zamierzał zastosować najskuteczniejszą jak dotychczas elfią broń na zbyt ambitnych ludzkich władców. Chciał mianowicie przeżyć swego przeciwnika wiedząc z doświadczenia, że wśród ludzi rzadko rodzą się królowie tak niezwykli, więc następca Vanaada winien łatwiejszym okazać się do pokonania. Wydawało się to o tyle proste, że dobiegał on już pięćdziesięciu wiosen co w ludzkiej mierze oznaczało wiek sędziwy. Dlatego Vard Tanwe spodziewał się nie dalej jak za lat dziesięć być świadkiem upadku Raashtram. Uważał bowiem, że państwo to jest tylko mrzonką jednego człowieka, a po jego śmierci ludzie powrócą pokornie pod berło Islayu. Potwierdzały to raporty jego szpiegów donoszących mu, że Vanaad nie jest zbyt popularny pośród swych poddanych, którzy z nostalgią wspominali spokojne rządy elfich władców. Póki co panował jednak pokój. Elfy po doznanej klęsce przystąpiły do pośpiesznej odbudowy swych armii i wzmacniania granicznych fortec obawiając się najazdu z północy bądź wschodu. Vanaad również zamierzał wzmocnić swe państwo. Słabość swego ludu dostrzegał w powszechnym pośród wszystkich kast sentymencie za Złotym Wiekiem Pokoju, który Dakoici odebrali im bezpowrotnie. Bramini i Kszatrija przez wieki wychowywani byli w kulturze Islayu i wielu uważało, że ludzie są jak dzieci i winni być posłuszni elfom. Dlatego też nadał Dakoitom szereg przywilejów. Przede wszystkim było to Prawo Pancha czyli Pięciu. Na jego mocy Dakoici mieli prawo zabrać piątą część dzieci z osad i miast podległych władcom Raashtram i wychowywać je zgodnie z własną tradycją. W ten sposób chciał w ciągu kilku pokoleń wzmocnić ducha swych poddanych. Sam, by większe poparcie mieć pośród Braminów i Kszatrija, z tych kast wziął sobie kilka żon i miał z nimi liczne potomstwo. Jeden z synów miał objąć w przyszłości po nim tron toteż kształcono ich w sztuce rządzenia. Mijały kolejne lata. Pamięć o Wielkiej Wojnie powoli zacierала się, a ludzie poczęli przyzwyczajać się do rządów Vanaada. Jego armie Dakoitów przemierzały kraj wzdłuż i wszerz tłumiąc z rzadka wybuchające bunty i niszcząc wszelkie ślady elfiego panowania. Po latach polityka ta poczęła rodzić owoce. Z pokolenia na pokolenie słabł wpływ elfiej kultury, choć nigdy nie zanikła zupełnie. Wciąż używano elfiego kalendarza księżycowego, lecz miesiącom nadano nowe nazwy. Ludzkie, a nie elfie. Powstawały nowe uniwersytety i powołano do życia akademię magiczną w Ashmapuri, gdzie zaczęto kształcić przyszłych adeptów magii w tajnikach Pięciu Domów. Wyprawy kupców docierały daleko na wschód i południe, skąd już wkrótce poczęły płynąć egzotyczne dobra przynosząc Raashtram ogromne profity. Za wielkim morzem poczęły powstawać kolonie zakładane przez osadników i wygnańców. Tak minęły dziesięciolecia. Władcy elfów dotychczas obserwujący cierpliwie poczynania ludzi zaczęli niepokoić się, ponieważ Vaanad osiągnąwszy wiek stu dwudziestu lat nie

uskarżał się na zdrowie i nosił żałobę już po ósmym ze swych wielu synów. Wielu więc ludzi uważało, że znak to niezwyklej łaski bogów. Wiosną roku 76 Ashmapuri i cały kraj obiegnęła wieść, że Vanaad zamierza zrzec się tronu. Poruszenie ogarnęło mieszkańców i wnet pojawiły się plotki, iż władca umiera. Zastanawiano się również, który z jego synów obejmie władzę i czy zadaniu temu podoła. Wiadomo było jedynie, że ujawnione to zostanie dopiero po obchodach pięciu świętych dni kończących stary rok. Władca na czas jakiś udał się ponoć samotnie z pielgrzymką do Czarnych Skał, by tam w spokoju podjąć decyzję komu przypadnie w udziale jego tron. Tymczasem w stolicy intrygi opanowały pałacowe komnaty, gdy synowie i żony Vanaada rozpoczęły spory o to kto winien władać Raashtram. W miarę jak wskazany dzień stawał się bliższy coraz większe napięcie ich ogarniało i dołączyły do nich nawet rody, z których pochodziły małżonki króla. Niepokoiło to jego doradców widać było bowiem, że jakkolwiek by zapadła decyzja przywiedzie ona państwo do wojny domowej. Vanaad powrócił do Ashmapuri tuż przed rozpoczęciem świątecznych dni. Jego synowie z niecierpliwością czekali na decyzję i zdumieli się gdy ją usłyszeli. Żaden z nich nie miał odziedziczyć tronu Raashtram, bowiem miał on przypaść nieznanemu nikomu Morionowi z klanu Tunga. Gniew ogarnął synów Vanaada i ich popleczników, gdy pojęli, że porzucić będą musieli wygody pałacu i zaszczyty jakimi się cieszyli. Zapominając się i biorąc białe włosy króla za oznakę słabości, poczęli nakłaniać go coraz to bardziej napastliwie by zmienił swą decyzję. Jeden z nich rozochocony winem miał ponoć nawet rzec, że starość mąci już umysł króla i musi szalony być jeśli uważa, że synowie jego wyrzekną się władzy. Vanaad spytał więc ich wszystkich czy podzielają zdanie swego brata. Oni zaś pewni siebie, bo był ich tuzin przeciwko jednemu odrzekli, że tak. Zatrokszał się Vanaad i poprosił, by dali mu noc do namysłu na co oni przystali i rozeszli się wzburzeni do swych komnat. Potem król wezwał swą dakoicką gwardię i nakazał aresztować wszystkich swych synów, ich doradców oraz swe żony. Nim nadszedł świt zapełniły się pałacowe lochy. Wielki padł strach na tych, którzy zamierzali skorzystać na abdykacji króla, a lud stolicy zastanawiał się w jaki sposób więźniowie zostaną zgładzeni, bowiem wiadomym było, że Vanaad zechce ich przykładnie ukarać i cieszone się na wielkie widowisko. Król jednak okazał im swą łaskę i by wynagrodzić utratę przywilejów podarował każdemu ze swych synów tytuł księcia ludnych zamorskich dziedzin o egzotycznych mianach takich jak: Tol Engwa, Laiwa, Tol Kaimasse i wiele innych leżących na Wielkim Morzu. Uradowali się synowie Vanaada dowiedziawszy się, że głowy swe zachowają i poczęli przygotowywać się do zamorskiej podróży. Zgromadzili tłumne dwory, na które zaprosili swych zaufanych przyjaciół, metresy i doradców. Potem zaś, żegnani przez zapłakanego ojca i mieszkańców stolicy ruszyli na południe ku portom, z których mieli odpłynąć by objąć we władanie swe dziedzictwo. Po długiej podróży dotarli wreszcie na wyspy, którymi mieli władać. Rozstali się bracia obierając kursy na swe nowe włości, lecz obiecali sobie, że będą się często spotykać na ucztach i polowaniach. Przerażenie ich jednak ogarnęło, gdy spostrzegli, że ojciec podarował im wyspy trędowatych. Nikt nigdy nie usłyszał o tym jaki los im przypadł i niewielu było tego ciekawych. Vanaad abdykował i władzę przejął tak jak zaplanowano Morion z klanu Tunga. Vanaad uczyniwszy to zabrał swój miecz i zbroję i wraz z kilkoma gwardzistami udał się ku Czarnym Skałom. Tam jak mówi legenda spoczął na wieki. Po odejściu Vanaada nastąpiły czasy innych królów. Przychodzili i odchodzili i niewielu zapisywało się w pamięci ludzkiej bo tylko Raashtram jest wieczne. Władcy elfów po wielokroć próbowali jeszcze złamać państwo ludzi, lecz nie

zdołali mu nigdy tak zagrozić jak podczas Wielkiej Wojny. Niektórzy powiadają, że Vanaad wykuł i zahartował Raashtram jak miecz i są to słuszne słowa. Ludzie bowiem, nigdy już nie zapomnieli swego miejsca w świecie i choć zdarzały im się chwile słabości to przetrwali i przetrwała pamięć. A póki choć jeden pamięta czym jest Raashtram póty ono trwać będzie.

## Współczesność - XIX stulecie po Vanadzie

Prawie dwa millenia musiały minąć, by bieg spraw się odwrócił.

Latem roku 1842 zmarł w Asmapurii król Zador a władzę po nim objął jego najstarszy syn Kotumo. Spodziewano się powszechnie, że zapanuje teraz pokój, bowiem nie odziedziczył on po ojcu jego wojowniczej natury i miał ćwiczyć się w rzemiośle wojennym pobierał nauki na wielu uniwersytetach. Rychło też zgodnie z oczekiwaniami podpisał traktaty pokojowe z Islayem i spotkał się nawet z jego królową Aryante. Nowy władca Raashtram zrobił dobre wrażenie na elfach swą rozległą wiedzę i znajomością ich języka, toteż nie szczędził mu komplementów. Wydawało się, że wreszcie obydwie narody zaprzestaną waśni i zaczną żyć w zgodzie. Ożywiły się trakty wiodące przez Góry Karłów, którymi teraz miast wojsk i niewolników podążały karawany wiozące zamorskie dobra ku ziemiom elfów. Również elfickie towary wkrótce znalazły się na raashtramskich rynkach. Żyjące dotąd w pogardzie, pośród Pariasów, elfy otrzymały od króla pełnię praw. Po kilku następnych latach Kotumo nakazał Radzie Arcymagów, by dla podtrzymania dobrych stosunków z sąsiadami z zachodu i przypieczętowania przyjaźni aktem dobrej woli, dopuściła do nauki w Akademii Pięciu Domów elfy polecane przez Aryante. Dotychczas bowiem obowiązywał wciąż edykt króla Moriona zakazujący elfom pobierania nauk w Akademii, więc elfy chcące kształcić się w arkanach Pięciu Domów korzystać musiały z usług magów pariasów. Ponieważ żaden z Braminów przy zdrowych zmysłach nie szkoliłby elfa ryzykując wykluczenie z kasty. Tak więc do Akademii poczęły ścigać elfy zza gór. Natomiast na zachód wysokie rody Raashtram słały swe dzieci by ujrzały nieco legendarnych cudów elfich krain i tam pobierały nauki. Ludzie i elfy, z początku traktowali się nieufnie bo trudno od razu wykorzenić tysiącletnią nienawiść. Wielu było też takich, zwłaszcza pośród dakoickich klanów, którzy uważali, że poczynania króla są nierozsądne. Jednak powaga jego majestatu nie pozwalała jawnie mu się przeciwstawić. Dopiero piętnaście lat później gdy pierwsze elfy ukończyły nauki w Akademii, a ludzkie dzieci powróciły do Raashtram. Dakoici zaniepokoiли się sytuacją. Kotumo bowiem, spośród elfich magów i młodzieńców wychowanych w Islayu, wybrał sobie doradców, którzy szybko zajęli wysokie pozycje na jego dworze. Przez kolejne lata ich wpływy rosły ku niezadowoleniu Dakoitów, których wodzowie na dobre zostali odsunięci od spraw państwa. Potem, by jeszcze mocniej przypieczętować przyjaźń między elfami i ludźmi w miejscach starych bitew pojawiły się nowe pomniki i obeliski. Powszechnie też w miastach mówiono, że za panowania Kotumo powróci legendarny Złoty Wiek Pokoju, jakim cieszyło się Raashtram pod panowaniem władców Islayu. W końcu w roku 1859 Kotumo odebrał Dakoitom ich przywileje w tym prawo Pięciu, które wielu ludziom wydawało się przeżytkiem dobrym w czasie wielkich wojen, a nie w czas pokoju. Na wschodzie kraju gdzie istniały największe skupiska Dakoitów zawrzało i wiele klanów nie chcąc z jednej strony porzucać tradycji, a z drugiej wszczynać wojny z własnym królem decydowało się

przekroczyć Czarne Skały i szukać miejsca w Wolnych Księstwach. Inni jednak twierdzili, że Vanaad wyznaczył ich na strażników Raashtram i nie mają prawa opuścić go w potrzebie. Tymczasem za stolicy dochodziły na równiny niepokojące pogłoski. Mówiono, że Kotumo przybrał nowe imię Ondowenya, co w mowie elfów oznaczać miało Zielony Kamień. Miano takie podobno nadała mu sama Aryante i rzekła, że jest on jak najwspanialszy szmaragd symbol miłości i piękna, sprawiedliwości i pokoju. Od tamtej pory wśród arystokracji Raashtram zapanowała moda na zielone kamienie i elfie imiona. Po cichu powtarzano również plotki, że król potajemnie spotyka się z Aryante niewielu jednak w to wierzyło. Faktem było, że na północno-zachodnim pograniczu budowano zamki dla króla, choć okolice te były niegościnne i nie obfitowały w zwierzynę. Wkrótce tam właśnie zaczął on spędzać większość czasu, prowadzenie państwa pozostawiając w rękach doradców. Niektórzy uważali, że czas najwyższy by król znalazł godną siebie małżonkę i dał państwu następcę tronu. Wiele było godnych panien pośród Braminów i Kszatrija, jednak ku zaskoczeniu wszystkich Kotumo odrzucił wszystkie kandydatki i oznajmił, że zamierza poślubić królową Aryante, co przyniesie korzyści państwu i ludziom zapewniając im spokój i bezpieczeństwo. Wtedy też okazało się, w jakim celu wzniesiono tajemnicze zamki na pustkowiach. Tam właśnie po ślubie, który odbył się w roku 1866, zamieszkała rodzina królewska. Wielu szlachetnie urodzonych martwiło się, że być może jest to wstęp do przejęcia przez elfy władzy w Raashtram. Póki co jednak panował pokój i dobrobyt i nikt nie spodziewał się nieszczęścia. Miast tego rozeszły się wieści, że królowa powiła syna o imieniu Ondomear. Jasnowidzący przepowiadali mu los wielkiego wojownika i ogromną chwałę. Rok później królowi urodził się kolejny syn, a jemu dano na imię Ondoyaar. I on miał się zapisać na trwałe w historii. Związek Aryante z władcą Raashtram nie był zbyt popularny w Islayu. Tamtejsza arystokracja uważała, że królowa nie powinna rodzić potomków człowiekowi, jako że było to wbrew prawom i naturze. Jednak jej pozycja w Radzie była na tyle silna, że nikt nie mógł jej zagrozić. Tymczasem w Raashtram bardowie układali niezliczone pieśni o wielkiej miłości królowej elfów i władcy ludzi. O miłości, która zabiła stare rany i pogrzebie dawne urazy. Wielu naśmiewało się teraz z Dakoitów, którzy ze swą fanatyczną nienawiścią do Islayu zdawali się być relikdami dawno minionych wieków. Dzieci Aryante i Kotumo dorastały z dala od dworskiego gwaru i intryg. Niewielu miało okazję je ujrzeć a ci, którzy widzieli opowiadali, że odziedziczyły po rodzicach piękno i mądrość. W roku 1888 Raashtram pogrążyło się w żałobie bowiem Kotumo zmarł po krótkiej chorobie, a wdowa po nim opuściła kraj i powróciła do Islayu Tron przypadł w udziale Ondomearowi, który zdajeł się być sprawiedliwym i dobrym władcą. Przez pamięć i cześć dla swego ojca uczynił zielen barwą królewską, a szmaragdy swymi amuletami.

Jest rok 1890. Dwór w Ashmapuri począł się niepokoić, ponieważ coraz więcej pojawiało się elfich doradców, a w armii podobnie jak w Islayu, dowództwo coraz częściej przypadało elfom bądź Atani...