

ROZDZIAŁ

XVIII:

BETA-WERSJA ROBOCZA

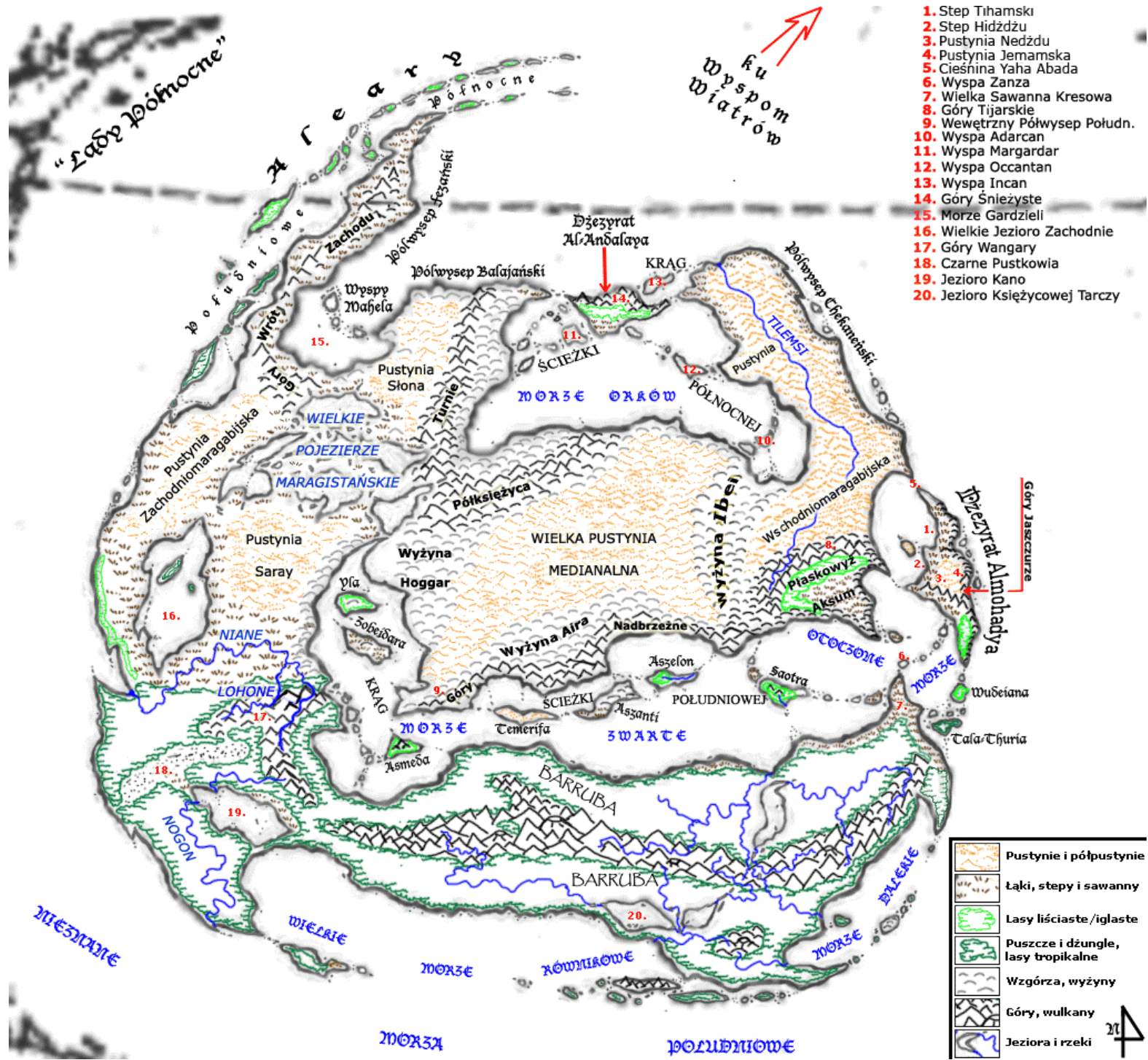
[przyp. Shadowrunner]

ARCHIPELAG

POŁUDNIOWO-

WSCHODNI:

MARAGISTAN



Mapa geograficzna archipelagu Południowo-Zachodniego

OPISANIE ŚWIATA (WEDŁUG SUŁTANA BAJEZYDA)

UWAGA: za każdym razem, gdy występują w tekście odniesienia do Północy lub Krain Północy – nie chodzi tylko o 3 północne, podbiegunowe archipelagi (określane inaczej, mianem Najdalszej Północy), ale w ogóle o wszystkie archipelagi leżące na północ od Archipelagu Południowo-Zachodniego.

„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 południowo-zachód od naszego cnego archipelagu, a zwana jest Wyspami Wiatrów. Już sam ów czyn wystarczyłby do spisania niejednej pieśni i zapełnienia stronik 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 Macierzy, podniosła na duchu owa wieść, nie muszę chyba wyjaśniać...

Zbieranie informacji na temat nowoodkrytego archipelagu zapewne zabrałoby nam całe dziesięciolecie, gdyby nie szczęśliwy przypadek. Otóż jedna z następnych wypraw, przedsięwziętych 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 przemierzali 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 Maragabija, 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-Maragabija (Wyspa Zachodu), którą tamtejsi geografowie dzielą na Północną, Zachodnią (obie pustynno-sawannowe) i Południową, w przeważającej mierze gęsto porośniętą dżunglami. Maragabiję Północną odgradza od Południowej Morze Zwarte, zaś łączy pas Maragabiji Zachodniej.

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

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 kłamrą północne krańce Almohadiji z wybrzeżami Andalayi.

Oprócz wymienionych łądów 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 Maragabiji.

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 warstwą 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 poskapili 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 Maragabiji. Jej południowa część to dżungle i sawanny, kraina dzika i niezbadana, kryjąca tysiące tajemnic, zamieszkała przez ludy o czarnej skórze. Almohadowie utrzymują tam jedynie kilka warownych miast handlowych. Natomiast Północna Maragabija to kraj pustyń i półpustyń, tylko jej południowe i północne krańce wyróżniają się łagodniejszym klimatem – rozciągają się tam falujące wysokimi trawami sawanny, a gdzieś tam też lasy podzwrotnikowe (największym ich skupiskiem jest wyżynne państwo Aksum). Północne i północno-zachodnie wybrzeża Północnej Maragabiji 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 ład, na którym, przy umiarkowanych opadach, przez większą część roku utrzymuje się dość wysoka temperatura. Wysłannik Bajezyd tak opowiadał o tej wyspie: >>Nigdzie nie widziałem podobnie czarującej i gościnniej 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 syści...<<

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 rozślawieniu imienia rodu mego sułtańskiego, spisuję te słowa, by zaświadczyć o domu moim 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

Almohadij), jak i Mu'mohadów (plemiona od prawieków zamieszkujące Północną Maragabiję, zalmohadyzowane pod względem kulturowym). Bajezyd gwałtownie jednak zaprzecza temu zrównaniu, za prawdziwych Almohadów uważając tylko synów legendarnego Yafeta (czyli plemiona wywodzące się z Almohadij), 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 niezmiernych pustyń Dżezyratu Almohadija, skąd rozprzestrzeniliśmy się, na podobieństwo piaskowej burzy, po okolicznych łąkach. 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 mizerna jest to życie. Pozwól im, niech piją mleko ci ludzie, którym obce jest wszelkie wyrażanie życiowe."<<

Niech na razie wystarczy nam ten wstępny opis Almohadów. Teraz przejdziemy do omówienia dziedzin almohadzkich. Wypada tu powiedzieć, że bardzo dobrze o sultanie Bajezydzie, jako o naukowcu, świadczy fakt, iż swego państwa, najpotężniejszego przecie, nie opisał na samym początku. Zastosował za to prawo 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."

fragmety dzieła „Opisanie Świata” – skrócone i opracowane przez doktorusa nauk wyzwolonych Filegasa Tabadańczyka

(wszystkie cytowane w tym rozdziale fragmenty pochodzą z owego dzieła)

DŻEZYRAT AL-ALMOHADIJA

TOBBANAT SAABY

Wyżyny 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 Neżdżem, miastem Tazz oraz Wyspami Ścieżki Południowej. Utrzymywał także protektorat nad bazami almohadzkiemi w Sawahilu na wybrzeżach Południowej Maragabiji. Dziś potęga Cesarstwa podupadła, a władza ograniczyła się do samej Saaby oraz kilku wysp, z których najdalej na zachód wysunięta jest **Saotra** (uznawana z granicę oddzielającą Morze Otoczone od Morza Zwartego).

Stolicą Saaby jest miasto o tej samej nazwie, znane z gigantycznych, starożytnych budowli: świątyni, 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 nędżnych zajazdów. Do Miasta Niskiego, Średniego i Wysokiego, nie wspominając już o Diamentowym Dachy (czyli siedzibie tobby), mogą wkraczać jedynie obywatele Saaby.



Ziemia Saaby są urodzajne, zbiory zbóż odbywają się dwa razy w roku. Udają się też wysmienicie oliwki i winorośle. Wyżenne pola pocięte są siecią przemysłnych 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 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 >>prowinjonalnym mocarstwem<<.”

Przez wielu badaczy z innych almohadzkich krain Saaba jest nazywana „Zmierchającym Słońcem Antyku”, gdyż stanowi żywe świadectwo starożytnych dni i stylu życia, jaki wiedli, po raz pierwszy osiadli wówczas Alh al-Madar’owie. Tobbanat reprezentuje bowiem model społeczeństwa o niepomiernie większym zakresie kulturowej otwartości, niż dzisiejsze plemiona stepów. Jej symbolem jest całkowicie centralizowana władza świecka – dążąca do utrzymania równowagi między wszystkimi siłami wewnętrznymi – np. ograniczając i marginalizując władzę kasty klerycznej (która u większości potomków Yafeta jest tak rozległa, że aż przysłowiowa). Także kobiety mają o wiele większą pozycję niż, gdziekolwiek indziej (może poza malikatami andalajskimi). Wiąże się to z pierwotnym matriarchatem, jaki istniał w stadium przechodzenia ze struktur koczowniczych do życia osiadłego. Wtedy to plemieniem założycieli rządził saabat (czyli Zgromadzenie) czarodziejek i świętych kapłanek.

„...Jak podają badacze Bajezyda, pikantną ciekawostką starożytnej historii Saaby jest fakt, jakoby owe członkinie saabatu miały oddawać się rytualnej prostytucji w celach mistycznych. Tłumaczyć by to mogło także, dlaczego saabatejczycy tolerują w swym społeczeństwie kurtyzany, przymykając oczy na sianą przez nie rozpustę i zgorzenie – co oni sami uważają za część swej tradycji...”

Wedle legendy cesarstwo założył Tobba al-Agedal Bin Khalid, który pojął za żony cały saabat, centralizując władzę, odtąd mogącą spoczywać również w rękach mężczyzny. Od tamtych wydarzeń (w/g dziejopisów było to ok. 3500 lat wstecz od dnia dzisiejszego) władza należała raczej do przedstawicieli rodu męskiego, ale kilkakrotnie tytuł Benttobby (żeńskie określenie dla jedynej władczyni Saaby) przybierały kobiety. Bunt przeciwko takiemu porządkowi się nie zdarzały (co u reszty almohadów jest dzisiaj nie do pomyślenia) – władczyni utrzymywała bowiem rozległy harem składający się wielu lokalnych władców, dowódców armii i kapitanów floty wojennej (choć także legendy o... innych kobietach – zwykle szlachetnej krwi). Pomimo tego – owe antyczne zwyczaje stały się jednym z powodów dla których w końcowym okresie upadku potęgi państwa zaczęto nawoływać do opuszczenia tobbanatu – czego kulminacją była Dżauza. Inaczej także

sprawa ma się tu z czarodziejami – których, z powodu marginalizacji ulemów, nigdy na stosach nie palono. Za to rzemiosło czarodziejkie nie jest oficjalnie dozwolone na ziemiach tobbanatu. To także ma związek z historią cesarstwa, konkretnie zaś z ustanowionym w dawnych czasach Towarzystwem Magicznym, zrzeszającym czarodziei wielu profesji. Oni to, z racji przysług jakie oddawali państwu, żądali od władcy szczególnych przywilejów. Stworzyli wokół siebie potężne stronnictwo polityczne, które zagroziło stabilności centralnej władzy. Mówi się, że nawet kler (który w sporze cesarza z Towarzystwem oficjalnie zachowywał neutralność) potajemnie sprzyjał czarodziejom, mimo że uważał ich za wrogów – liczył jednak na wykrwawienie się obu stron i samodzielne przejęcie władzy. Tobba nie mógł dłużej tolerować takiego zaburzenia równowagi i postanowił zdławić rodzące się zarzewie buntu w zarodku. Krwawą akcją prewencyjną uratował państwo przed wojną domową. Jednak niepokoję społeczne jakie zaczęły pojawiać się po tym wśród obywateli, za swój początek miały właśnie skrytobójstwo przywódców Towarzystwa. Resztę ich stronników wtrącono do więzień, zaś niezaangażowanym czarodziejom nakazano złożenie przysięgi na wierność tobby (za odmowę lub złamanie której groziła banicja lub ciemny, zimny loch). Lękając się coraz większej samowoli „oświeconego” władcy mieszkańcy prowincji i kolonii zaczęli stawiać bierny opór władzy państwowej – np. celowo zaniżając dochody i stan posiadania by płacić niższe podatki – ew. rezygnowali z pobierania od przyjezdnych cesarskich ceł, poważnie nadwerężając tym skarbiec stolicy. Coraz częstsze nastroje odśrodkowe były umiejętnie podsycane przez nieprzychylnych tobby kadich i lokalnych możnowładców, którym zależało na poszerzeniu swej niezależności. Na przestrzeni następnego pięciu wieków dochodziło do wzrastającego osłabienia władzy metropolii. Coraz to nowe prowincje urządzały wojny celne lub rebelie – nie tylko przeciwko cesarzowi ale i między sobą. Wysyłane przez państwo oddziały rozjemcze niewiele mogły zdziałać, gdyż zaraz po przybyciu na miejsce, dotychczasowi przeciwnicy kończyli spory – przeciwstawiając się nowo przybyłemu wrogowi – za którego brali armię tobby. Zamykali się szczególnie w swych twierdzeniach, nie podejmując ataku, licząc na zmęczenie oblegających je wojsk i floty, samemu będąc przygotowanym na długie lata obrony. Armie rozjemcze nie mogły zaś podjąć skutecznych działań, gdyż już zwykle w następnym roku rozruchy wybuchały na drugim krańcu Tobbanatu i część wojsk należało oddelegować jako posiłki. Tobba lękał się bowiem wprowadzenia praw (mi. zwiększenia poboru) i podatków wojennych, by nie doprowadzić do ogólnospołecznej wojny domowej, która mogła wybuchnąć z powodu sprzeciwu wobec owych decyzji. Nie potrafił przez to zgromadzić sił wystarczających do zbrojnego rozprawienia się z oponentami. Ci zaś nie mieli sposobności do uderzenia na podległe stolicy regiony – ponieważ nigdy nie tworzyli spójnej koalicji, a tylko sieć dążących do uniezależnienia miast-państw, osad i plemion koczowniczych. Wielkie reformy zaczęły się dopiero, gdy na tron wstąpiła, ostatnia przed dżauzą, Benttobba al-Saaba: Džaheira Bent Yezeed. Skoncentrowała się na związaniu ze stolicą ziem od wielu pokoleń zamieszkałych lub zasiedlonych przez

rodowitych saabatejczyków, mi. wprowadzając zasadę wyboru urzędników tobby według kompetencji (rodzeni saabatejczycy stanowili bowiem w owych czasach najlepiej wykształconą grupę społeczną) a nie urodzenia, czy też – niejako w ramach rekompensaty – nadając starym rodowi saabatejskim tytuły i ziemie (by nie protestowali przeciw utracie wpływów w administracji na rzecz wykształconych, ale gorzej sytuowanych stanów). Przez to jednak ostatecznie cesarstwo utraciło wpływy na ziemiach nie-saabatejskich. Władza centralna zachowała wszelako to, co najważniejsze – spójność państwową, bez reform groził jej bowiem całkowity rozpad Tobbanatu. Szczególną rolę w utrzymaniu tej spójności zapewniła Wielka Tobbańska Flota, ze stojącym na jej czele Pierwszym Obieżyświatem (w języku almohadów Muu-Ahdji), który dotrzymywał wierności cesarskiemu dworowi nawet wtedy gdy całe lokalne garnizony potrafiły przechodzić na stronę rebeliantów, ogłaszających całkowitą niezależność. Do dziś – mimo niemal prawie całkowitego upadku znaczenia polityczno-handlowego – o sile militarnej Tobbanatu decyduje jego potężna flota, ostatni, wspaniały relikw „złoty wiek”. Muu-Ahdji jest zaś w państwie drugą osobą po tobby...

Liczba ludności: ok. 300 tys., z czego 85 tys. stanowi wojsko [podzielone na 21 pięciotysięcznych legionów] – a raczej jego maksymalna liczba, jaką Tobbanat jest w stanie wystawić na wojnę – obecnie, w czasach pokoju utrzymuje jakieś 1/3 siły; flota wojenna Saaby szacowana jest na jakieś 300 okrętów wojennych (z czego połowa to potężne, niezwykłe dzunki).

Symbol państwowy: Od czasów starożytnych symbolem Tobbanatu są trzy zwrócone ku sobie piramidy – symbolizujące najstarszy, almohadzki kompleks świątynny (leżący w stolicy – będący także i jej symbolem) poświęcony Trójcy Bogiń maragistańskiego panteonu, uważanych za naczelne bóstwa opiekuńcze Saaby. Na ich tle rozpościera się karmazynowa, trójramienna gwiazda, będąca jedną z wielu pozostałości po przeszłej mocarstwowości tobbanatu – symbolizowała ona najważniejsze kierunki saabatejskiej ekspansji: ku północy Almohadji, na wybrzeża Sawahilu i ku morzom Zwartemu i Otoczonemu.

Stolica: Saaba: 25 tys. ludzi, dodatkowo stacjonują tu 3 legiony elitarniej Gwardii Tobbańskiej; 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 (w tym półlegion); cztery suuki; dwie świątynie; port koncentrujący handel saabejski z miastami obszaru Morza Otoczonego;
- oraz liczący 10 tys. (także chroniony wojskiem w sile półlegionu; mieści się tu także siedziba 6 legionów Marynarzy Floty, ale ich liczby nie uwzględnia się w liczebności miasta) **Saotran** (zwany Ostatnim Domem Saaby Na Zachodzie) – jest to dwuczęściowe miasto składające się ufortyfikowanego portu wojennego w

zatoce, oraz położonej w głębi ładu osady, nie posiadającej żadnych murów – gdyż barierą obronną miasta stanowią majestatyczne, tarasowe piramidy, pobudowane jedna obok drugiej na kształt pentagonu (spełniają funkcję koszar, piramid i magazynów);



wewnątrz znajdują się 4 położone symetrycznie względem siebie suuki; Symbolem miasta jest tarcza owalna ukośnie dzielona czerwonym ramieniem gwiazdy z godła Tobbanatu, gdzie na dole, w niebieskim polu widnieje symbol białego dauwwa na falach, zaś u góry na żółtym polu związa się w kształt litery „S” zielony wąż morski o dwóch językach.

- **Porgada** jest portem (w dawnych czasach potężnie ufortyfikowanym – dziś jednak większość umocnień jest w ruinie) łączącym miasto Saaba ze światem, ale zamieszkuje je niewiele więcej niż 500 osób (są to zwykle rodziny i obsługa 1000 stacjonujących ponadto w porcie żołnierzy) – wraz z końcem wielkości Saaby miasto podupadło i wyludniło się, gdyż stolica nie prowadzi już znaczącego międzynarodowego handlu.
- Większość wysp i ziem pozostających pod władzą tobbanatu nie posiada osad mogących pretendować do miana miast – choć wiele z nich ma przysługujące im prawa, są one jednak słabo zaludnione i porozrzucane na wielkich odległościach; czasami skupiają wokół siebie handel i transport z dalszych i okolicznych wsi czy osad rybackich.
- Najbardziej niebezpiecznymi terenami są oddalone od głównych traktów dawne osady górnicze – wraz z wyczerpaniem złóż zostały one opuszczone i nikt przez długi czas nie zajmował się ich nadzorem, tak że do czasów dzisiejszych zostały one zasiedlone przez wszelkiej maści element z pod ciemnej gwiazdy – złodziei, rozbójników, wygnańców czy czarnoksiężników. Wojska tobbi nie potrafią praktycznie rozprawić się z tym marginesem, prowadzącym owe siedliska rozpusty i występku, bowiem przy prawie każdej próbie ataku, łotrzy uciekają z miasteczka w otchłanie starych, nieużywanych kopalń. Mają tam tak doskonale zaopatrzone siedziby, że mogą ukrywać się przez całe lata – nie niepokojeni w żaden sposób przez państwową armię, nie przystosowaną do walki w takich warunkach...

„...Trudno jest pomylić herby miast Tobbanatu, gdyż na wszystkich zwykle obecne są jakieś elementy składowe symbolu państwowego (to zresztą z nich – jak twierdzą historycy sultana – został on zbudowany) – i tak na stołecznej tarczy widnieją owe trzy słynne piramidalne świątynie, ale bez gwiazdy, gdy zaś porgadzki port ma już do stołecznego symbolu dodaną kotwicę zamiast niej, mullakańskie godło na odmianę kotwicę bez piramid posiada, na osłode tego braku ukoronowaną ceglany diademem heraldycznym – handlu i kupiectwa symbolem ...”

HIDŹDŹ

Na północ od Saaby ciągnie się wzdłuż zachodniego wybrzeża pas stepu, zwany Hidźdzem. Jest gęsto zasiedlony przez plemiona żyjące w miastach, wioskach,

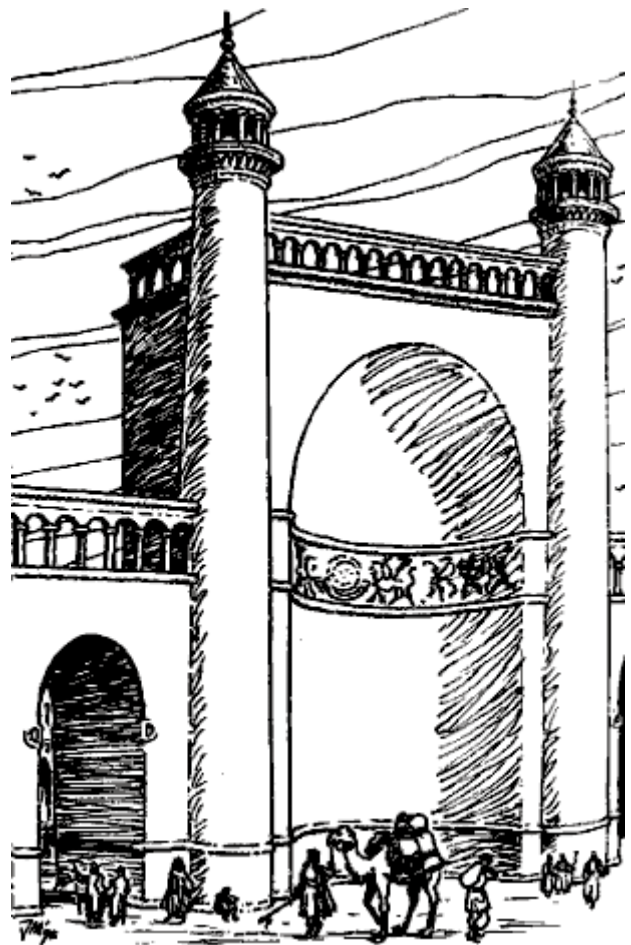
jak też koczowników. Spośród hidźdzkańskich ośrodków na uwagę zasługują dwa: Dżarib i Makoraba.

Pierwsze z nich – **Dżarib** – jest ludnym ośrodkiem handlowym (prowadzącym wymianę tak miejscową, jak i dalekosiężną), jednym z najważniejszych ośrodków takiego rodzaju w tym regionie. Jest wystarczająco bogate, by utrzymywać dosyć sporą armię zaciężną, pod której sztandarami służą żołnierze wywodzący się z większości krain archipelagu – służba w dżaribańskiej armii cieszy się bowiem wielką estymą, potrafi otwierać drogę do kariery oficerskiej w ojczyźnie najmity, a nawet wielu innych zaszczytnych funkcji w społeczności almohadzkiej. Na usługach tej armii znajdują się nawet cudzoziemskie oddziały „obcych” – jak zwie się tu orków – którzy u wielu zabobonnych potomków Yafeta wywołują strach samym swym obliczem, bowiem dla prawowiernego Almohada każdy nie-ludź to pomiot Demonicznej Otchłani. Oczywiście dla kupców Dżaribu od przesądów bardziej liczy się ich złoto, które pod ochroną takich najemników może spokojnie rosnać w coraz to nowe stopy wewnątrz skarbców gildii, nie obawiając się ryzyka bycia zagrabionym podczas najazdów łupieżczych koczowników. Oczywiście ma to swoją cenę – pomimo tego bowiem, iż większość „obcych” to renegaci z własnej ojczyzny lub podróżnicy rządni wrażeń – wielu z nich stanowią nastani przez Gaddara szpiedzy, mający zadanie zbierać informacje i infiltrować tą najdalej na zachód wysuniętą krainę Maragistanu, jaką jest almohadzki Dżezyrat. Władcy miasta zdają się tolerować tą sytuację, uważając najwyraźniej, że większość wysiłków wrogiego wywiadu skierowana jest przeciwko konkurentom Dżaribu. Dziwna bierność, którą rzeczono władze przejawiają w tej materii nakazuje nawet większości Prawowiernych podejrzewać dżaribańczyków o jakieś bliżej nie określone konszachty z odległym i obcych dlań Gaddaratem. Wszystkie te elementy stały się także powodem, dla którego do mieszkańców Dżaribu przyległa opinia, wedle której dla zysku są w stanie sprzymierzyć się z samymi Demonami i Czartami. Na uwagę zasługuje także jedyna chyba formacja wojskowa, która składa się z mieszkańców miasta – jest nią Gwardia Kupiecka, elitarna jednostka – do której, wedle tradycji, każdy z kupców winien posłać co trzeciego ze swych synów. Co ciekawe – w przeciwieństwie do innych miast – gdzie straż miejskie rekrutuje się zwykle ochotniczo lub poborem z pośród mieszkańców miasta w formę miejskiej milicji – tutaj jej funkcje porządkowe spełnia właśnie Gwardia. Do jej obowiązków należy jednak nie tylko patrolowanie i pilnowanie bezpieczeństwa mieszkańców oraz przyjezdnych – stanowią oni unikalną formację o charakterze policyjnym. Jako, że Dżarib jest nieformalnym centrum handlowym Hidźdzu – Gwardia zajmuje się pilnowaniem przepisów handlu oraz tropieniem przestępstw o charakterze wymierzonym przeciw jego prawom. Spełnia przez to służbę nie tylko cywilnych śledczych ale i strażników porządku religijnego (jak bowiem wiadomo: u Prawowiernych handel, jak wszelkie zasady życia społecznego, podlega religijnym regulacjom) – kadra oficerska Gwardii nierzadko rekrutuje się z absolwentów tutejszej uczelni (patrz niżej). Sformowanie i utrzymywanie tej jednostki jest dumą oraz powodem pychy dla miejskiej oligarchii – bowiem tym sprytnym ruchem ich przodkom udało się

wykosić kler z części ich władzy religijnej. Taki obrót spraw spowodował iż władze cywilne posiadają argument, dzięki któremu mogą zamknąć usta władzy świątynnej, gdyby tej przyszło do głowy za nadto wtrącać się w robione przez gildie interesy. Dżarib formalnie nie posiada dostępu do morza, choć leży na terenach stepu znajdujących się w pobliżu wybrzeża. Wykorzystując to położenie, miasto poczytuje sobie za obowiązek kontrolę kilku okolicznych wiosek rybackich oraz założonych w dawnych wiekach faktorii portowych – przez które następuje obsługiwanie obrotu towarowego miasta na drodze morskiej. Ponieważ jednak nie posiada własnej floty (jedynie okazjonalne okręty kaperskie lub korsarskie) na tle obsługi rozładunku zagranicznych kupców (i oczywiście zysków z tego czerpanych) często wynikają spory z Saabą i Tazem (a więc i pośrednio Makorabą – patrz dalej).

Drugie zaś miasto – **Makoraba** – jest 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 rozbić 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 zbezczęścić. **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 Hidżdzu 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 Maragabijskich państwa hidżdżanitów to karły, rządzone przez nie mogących dojść ze sobą do ładu kupczyków. Stąd powstało powiedzenie: „wodzą się za łby jak dwaj biedacy z Hidżdzu”, ale nie ma w nim krztyny prawdy – w skarbcach hidżdżańskich kupców znajduje się więcej

kosztowności, niż w kasach niejednego potężnego państwa.

W dawnych czasach, w latach potęgi Saaby, stepy Hidżdżu stanowiły osobną prowincję cesarstwa, i posiadały własny symbol godłowy w postaci trójdzielonej łamanym krzyżem (w kolorze czerwieni) trójramiennym, owalnej tarczy, gdzie na każdym z pól symbolicznie były przedstawione najbardziej charakterystyczne krajobrazy: step (pionowe, zielone pasy), pustynia (żółte pole przecinane białymi, łamanymi liniami wydm) oraz morze (błękitne pole przecinane białymi falami) – środek dodatkowo ozdobiony był brązowym godłem z symbolami Tobbanatu. Ponieważ w dzisiejszych czasach prowincja całkowicie się rozpadła na wiele miast-państw, nikt już o tego herbu Hidżdżu nie używa – choć on sam figurować może (w całości lub częściowo) w godłach innych miast stepu.



Główne miasta:

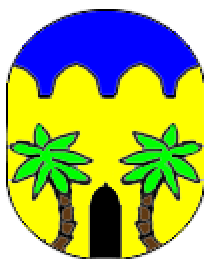
- **Makoraba:** 40 tys. ludzi (w tym jakieś 7000 wojskowych); jedenaście suuków; kilkanaście świątyń, w tym wielki kompleks Świątyni Trzystu Sześćdziesięciu Bogów; uniwersytet (znany jako jedna z najbardziej konserwatywnych uczelni świata Almohadów – słynący z osiągnięć w dziedzinie teologii oraz prawa religijnego).



Symbolem świętego miasta Makoraba jest owalna tarcza, trójdzielna czerwonym pasem, gdzie znajdują się symboliczne przedstawienia cudów świata almohadzkiego, z którego słynie metropolia: a więc kolejno, od lewego, górnego pola jest to: symbol obelisku z wrytym znakiem Imulkaha, figura murowanej studni, oraz symboliczne przedstawienie świątyni – z czego dwie pierwsze figury są w żółtym polu, ostatni zaś w zielonym. W dawnych wiekach na środku tarczy widniał również godło Tobbanatu, ale w czasach nowożytnych zastąpiono je różą wiatrów – symbolizującą sławę miasta, jaką cieszy się ona w świecie almohadów, jak długi on i szeroki...

- **Dżarib:** 20 tys. ludzi (łącznie z ok. 3300 armią); sześć suuków; kilkanaście świątyń; znajduje się tu także nie mająca sobie równych w całym świecie Akademia Umiejętności, która należy do władających miastem gildii kupieckich, zajmuje się zaś głównie teoretycznym i praktycznym kształceniem kupieckiej braci, wykładane są tu także – co jest dosyć rzadkie w państwach almohadzkich – inżynieria oraz nauki przyrodnicze, dzięki czemu uczelnia zyskała miano jednej z najlepszych specjalistycznych kolebek nauki;

Symbolem miasta – na owalnej tarczy – są almohadzkie blanki na tle nieba, z wąską furtą pośrodku, otoczoną dwoma palmami, każda zgięta ku brzegowi tarczy. W



dawnych czasach symbol ten był uzupełniany o godło Saaby, ale wraz z wyzwoleniem się z pod jej wpływu usunięto tą oznakę cesarskiej dominacji.

- **Inne miasta: Dżudda, Churma, Shamar, Harb, Kahtan.** Liczą od 3 do 8 tys. mieszkańców (zaś stałe siły wojskowe nie przekraczają 15% liczebności ludności), posiadają od dwóch do czterech suuków i dwie-trzy świątynie. Pierwszy i ostatni są portami, pozostałe leżą w głębi stepu. Każde z wyżej opisanych miast-państw kontroluje zwykle nie więcej kilkanaście wiosek, oraz parę oaz, podległych sobie plemion koczowników hidżdzańskich.

NEDŹD I JEMAMA

Są to dwa, dość do siebie podobne, obszary. Oba pustynne (**Nedźd** – pustynia piaszczysta, **Jemama** – kamienista), w porze zimowej zamieszkałe 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 szejkwowie, 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, otuszy) 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 współzycia 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 wносить broni – mimo wszystko mieszkańcy miast trochę lękają się dzikich wojowników pustyni.

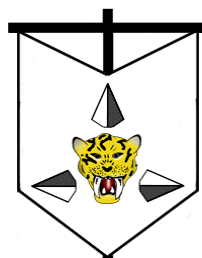
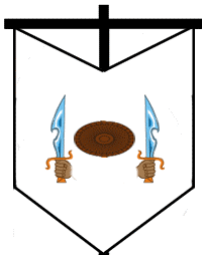
Każde z plemion koczowników posługuje się jakimś wspólnym symbolem rozpoznawczym – jako że są to ludzie niezbyt obcy z cywilizacją, raczej próżno szukać u nich typowych godeł, czy herbów – są to zwykle proste motywy, którymi ozdabiają swoje sztandary, a czasem tarcze, broń czy pancerze i hełmy. Choć dla całego plemienia istnieje zwykle jeden znak, to wiele rodów wchodzących w skład tego plemienia dodaje do tego symbolu jakieś własne, rodzinne znaki. Tak więc poniżej zaprezentowane zostały zaledwie symbole plemienne, gdyż na opisanie wszystkich znaków rozpoznawczych poszczególnych rodów nie starczyłoby tu miejsca – ich wygląd pozostawiamy więc inwencji MG.

Za czasów Cesarstwa ziemi obu pustyni wchodziły w skład Prowincji Hidżdżańskiej. Korzystały wówczas z jego godła, z tym, że widniał na nim również symbol miecza krzywionego skrzyżowanego z motylką (dawniej głównym narzędziem górniczym u almohadów) – na pustyni mieściły się bowiem kopalnie odkrywkowe minerałów, soli oraz rud cyny. Dziś o godle tym zapomniano (można go jedynie spotkać na monetach z

okresu panowania saabatejskiego) – do czasów obecnych nie dotrwał na pustyni żaden z ośrodków osadniczych cesarstwa, a podzielone plemiona koczowników używają własnych symboli sztandarowych. Wedle opowieści kronikarzy dawniej znajdowały się tu co najmniej 3 duże, miejskie osady (po upadku władzy cesarskiej w tym rejonie miasta wyludniły się, gdyż nie było komu zaopatrywać je w wodę i pożywienie, zaś koczownicy nie byli zainteresowani ich zasiedleniem) jednak obecnie nikt nie ma bladego pojęcia gdzie mogłyby mieścić się ich ruiny – a tylko tam, prawdopodobnie, można by odnaleźć jakiegokolwiek ocalałe symbole zwierzchnictwa Saaby.

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 wyświadczyc 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 Habaszyców z demonami (właśnie ową przysługą, oddaną demonom przez koczowników, miało być – według niektórych niesprawdzonych teorii – użyczenie im na jedną noc wszystkich niewiast plemienia). Symbolem plemienia jest stylizowana litera „H”, ułożona z dwóch mieczy krzywionych i kładzonej w poprzek owalnej tarczy wiklinowej.
- **SUNSYCI:** około 6 tys. ludzi; panują nad pięcioma oazami w północnym Nedżdzie. Część kupuje prawo wypasu w Hidżdzu; znani są ze zdolności strzeleckich. 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 Sunsyków, 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 zgrzyoty i tęsknoty za utraconą ojczyzną. Symbolem plemion sunsydzkich jest głowa pustynnego tygrysa szablozębego, otoczona trzema grotami bełtów.
- **IHSZYSZYDZI:** około 13 tys. ludzi; panują nad pasmem siedemnastu oaz ułożonych w jednej pradolinie dawno wyschniętej rzeki (Dolina Uaz) we

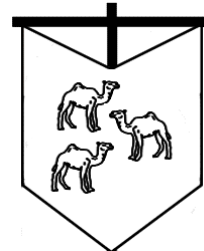


wschodniej Jemamie. Część kupuje prawo wypasu w Tihamie; kilka rodów prowadzi półosiadły tryb życia, mieszkając w dwóch nadmorskich oazach – potrafią budować łodzie pełnomorskie, na których (ponoć) ośmielają się urządzać napady na wioski Tihamy (niektórzy twierdzą też, że Ihszyszydzi wspomagają czasem 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...

Plemię to posługuje się symbolem dwóch ukośnych, falistych linii, które w symboliczny sposób reprezentują ich rodzimą kotlinę.

- **MADIANICI:** około 17 tys. ludzi; panują na kilkunastoma oazami w centralnej Jemamie. Część kupuje prawo wypasu w Tihamie; Madianicy są siłą, która utrzymuje kruchy stan równowagi w Jemamie, dość skutecznie powstrzymując kilkanaście mniejszych plemion przed najazdami na Tihamę – szejkwowie Madianitów są od dawna związani układami pokoju z władcami Hiry i Gassanu. Madianicy 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 Madianicy formują sławne jak wyspa długa i szeroka kolumny pielgrzymkowe do miast Hidżdzu, chronione po drodze przez silnie uzbrojone oddziały plemienne.

Symbolem tego plemienia są zwykle trzy wielbłądy, w różnych konfiguracjach, ale najczęściej spotykanym układem są dwa stojące po lewej – zwrócone ku prawej stronie i jeden po prawej, zwrócony ku lewej.

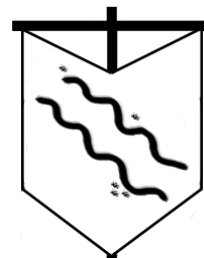


- **GILILOWIE:** około 7 tys. ludzi; panują nad dziewięcioma oazami w zachodniej Jemamie, na południe od Gór Jaszczurzych. Kupują prawo wypasu w Hidżdzu; są najmłodszym z wielkich plemion pustyni – powstałi około stu lat temu z połączenia dziewięciu małych plemion, które posiadały po jednej oazie. Te 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 Hidżdzu, ale natychmiast pokłóciły się o niezdojbyte jeszcze łupy i wróciły do domów!).

Za symbol konfederacji plemienna używa wachlarza z dziewięciu włóczni – symbolu zjednoczonych dziewięciu rodów-plemion. Całość osłonięta jest wiklinową tarczą z symbolem Alilat.



- **Inne plemiona Nedżdzu 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 Nedździe oraz Hilalowie i Samidzi w Jemamie.

TIHAMA

Położone na północy wyspy 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 wewnętrzno-konfederacyjnych utrwaliły przewagę własnego plemienia i wprowadziły dziedziczenie władzy według linii prostej.

Tihama w czasach starożytnych była prowincją Tobbanatu – której centrum administracyjne stanowił prastary port założony przez Saabatejczyków. Symbolem prowincji była tarcza dwudzielna poziomo z identyczną palmą, jaka znajduje się na godłach obu malikatów – oraz błękitnymi falami morza na dole. Po dziś dzień trwają spory między obiema konfederacjami na temat tego czyja stolica była owym, wspominanym wcześniej, starożytnym miastem założycielskim. Gdyby bowiem udało się to ustalić, byłby to powód do symbolicznego pierwszeństwa w Tihamie a więc i wzrostu prestiżu pośród pozostałych narodów almohadzkich. Stąd też dynastie królewskie obu krain są skłonne wyłożyć duże pieniądze za wszelkie dowody historyczne, archeologiczne itp. które zaświadczały by o ich wersji historii.

Królowi państw tihamskich nazywa się **malikami**, który to tytuł uznawany jest za znacznie bardziej zaszczytny 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 wydobywaniem rudy żelaza w kopalniach hirańskich w północnej partii Gór Jaszczurzych). 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 okręty z północy, płynące 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 Archipelagu Centralnego.

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, przewodzonemu przez Hilalów, postanowił zażyć jeszcze jednej, odchudzającej kąpieli błotnej (ważył ponoć ponad dwieście kilo). Oczywiście, 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 ośmieszili 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-Państwa Tihamy:

• Gassan

Ludność: ok. 100 tys. (w tym około 9000 zawodowego wojska – nie licząc wojowników koczowniczych, którzy w razie potrzeby mogą ich wesprzeć); ok. 30 tys. ludzi żyje z nomadyzmu; flota gassańska liczy 69 okrętów wojennych;

Symbol państwowy: owalna tarcza przedzielona pionowo na pół czerwonym pasem – po prawej stronie znajduje się palma, zaś po lewej wybrzeże z cumującym, przedstawionym od strony dziobu, okrętem almohadzkiem.

Stolica: **Gassan** - ok. 25 tys. ludzi (3000 stałej armii stacjonuje w mieście); siedziba malika – pałac Wieża Ognia, siedem świątyń, osiem suuków;



• Hira

Ludność: ok. 80 tys. (trudno określić liczebność stałej armii hirańskiej, gdyż występuje ciągła rotacja jednostek pomiędzy garnizonami w stolicy, kopalniami w górach i załogami okrętów, ale szpiegdy obcych państw szacują siły zbrojne na ok. 10 tys.); ok. 15 tys. ludzi żyje z nomadyzmu; flota hirańska to ok. 45 okrętów wojennych;

Symbol państwowy: owalna tarcza, przedzielona pionowo na pół czerwonym pasem, z palmą po lewej stronie oraz górą i kawałkiem morza od strony prawej.

Stolica: **Hira** - ok. 30 tys. ludzi (z tego powyżej 3750 żołnierzy), siedziba malika – Morski Dom, sześć świątyń, dziesięć suuków – w tym jeden, założony już poza murami miasta, w pobliżu doków, został stworzony przez przyjezdnych z Dalekich Północy;



POZOSTAŁE PROWINCJE MAUT, TAZZ I ŻŁOTE WYBRZEŻE

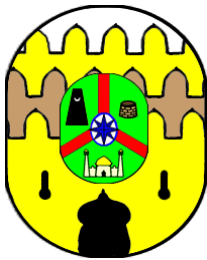
Najdalej na północny-zachód wysunięty region, **Maut**, jest ubogą prowincją nadmorską, żyjącą jedynie z połowu ryb i przybrzeżnego piractwa, ostro zresztą zwalczanego przez statki z Hidźdu. Miejscowi rybacy nie podlegają niczyjej władzy, zgrupowani zaś są w rodowych wioskach, którymi rządzą rady kanów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

W dawnych czasach kraina ta była bogata, w jej centrum ponoć znajdowało się ludne miasto

namiestnikowskie Mautesan, siedziba władz Tobbańskich, ponoć jego ruiny wciąż wystają gdzieś z piasków stepu, skrywając prastare tajemnice cesarstwa. Z powodu jednak niskiego zaludnienia niewielu ludzi zapuszcza się w te rejony – nawet mieszkańcy sąsiedniego Tazzu wolą ku Tihamie i pustyniom wędrować poprzez Góry Jaszczurze lub wybrzeżem (wpierw na okrętach, a potem w głąb lądu przez step). Symbolem Prowincji Maut jest jednocześnie prastare godło Mautesanu: owalna tarcza przedzielona w poziomie białymi falami. Góra jest czerwona – co jest przedstawieniem nieba o zachodzie słońca, dół niebieski – jako głębina morza. Pod falami widnieją wizerunki dwóch szarposzczęków, zaś ponad nimi widać zmierzchające słońce i wschodzący księżyc – symbole bóstw opiekuńczych Mautesańskiej Prowincji: Alilat i Zat-Himjan. Pośrodku tarczy, spośród fal wyłania się Saabatejska piramidalna świątynia – symbol zwierzchni Tobbanatu. Z powodu upadku władzy państwowej w prowincji oraz braku większych osad o charakterze miejskim godła tego prawie w ogóle już się nie spotyka – a co najwyżej pojedyncze jego elementy w symbolice poszczególnych rodów mautańskich.



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 Maragabiji i Andalayi. Miasto zamieszkuje ok. 7 tys. ludzi (1500 stałej armii i 12 okrętów wojennych do obrony portu), 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.



Godłem miasta jest owalna tarcza, w której centrum znajduje się godło Makoraby na zielonym polu (zamiast jak jest w oryginale: żółto-zielonym), zaś w tle widnieją potrójne blanki almohadzkie (na przemian żółte i brązowe) – które symbolizują potężne, miejskie fortyfikacje. W czasach tobańskich, Tazz był pod bezpośrednim zwierzchnictwem Saaby jako baza floty wojennej, więc zamiast godła Makoraby w centrum widniał symbol Tobbanatu.

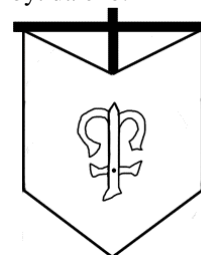
Istnieje też szlak morski pozwalający ominąć kasy celne Tazzu – wiedzie on wzdłuż południowych i wschodnich wybrzeży wyspy. Posiada wszakże trzy wady. Po pierwsze, jest znacznie dłuższy, zaś możliwość ponownego zaopatrzenia się w zapasy istnieje dopiero w Gassanie, po wielu dniach podróży. Po drugie, 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 Maragabiji (najdalej na zachodzie widziano ich pod Kairuanem). Piraci owi jako jedyni znani almohadom żeglarze zapuszczają się też w dzikie rejony dżungli Południowej Maragabiji, skąd przywożą czarnych niewolników.

Nie wiadomo dokładnie ilu mieszkańców liczy sobie to owiane złą sławą wybrzeże, ani ile procent jego ludności rzeczywiście para się aktywną recydywą, a ile po prostu zajmuje się wspieraniem czy handlem z morskimi rozbójnikami. Dowództwa flot różnych krajów szacują te liczby od kilkunastu do nawet kilkudziesięciu tysięcy – któż to jednak będzie w stanie sprawdzić. Podobnie sprawa ma się z liczbą zawijających tu okrętów – których wedle obserwacji floty Tobbanatu może być nawet i pół tysiąca. Ludzie tu żyjący nie tworzą żadnej jednolitej pirackiej konfederacji, toteż rejon ten trudno nazwać państwem. O dziwo jednak – mimo iż Złoci Piraci rzadko ze sobą współpracują – prawie w ogóle nie słyszano aby między sobą walczyli, najwyraźniej woląc się skupiać na wrogach z zewnątrz (całkiem możliwe zresztą, że jest to jakiś niepisany przepis pirackiego prawa).

Złote Wybrzeże nigdy nie było osobną prowincją, gdyż cesarstwo nie prowadziło na nim systematycznej akcji osadniczej – jako takie nie posiada więc żadnego godła. Trudno by też było opisać jakiś charakterystyczny symbol, używany przez mieszkańców, gdyż każdy ród, plemię czy załoga używa zwykle jakiegoś własnego – a są one przeróżne, głównie oscylują wokół elementów uzbrojenia, symboli opiekuńczych bóstw (najczęstszym względów trudno tu szukać mieczy bogini Manat) czy elementów herbów rodowych zbiegłych tu renegatów z almohadzkiej elity społecznych. Osoba przybywająca tu z Dalekich Północy może mieć spore problemy z rozpoznaniem pirackiej jednostki – bowiem ani nie używają one czarnych bander, ani charakterystycznego na Północach symbolu czaszki i/lub piszczeli – wbrew przeciwnie, zazwyczaj na masztach wiszą kolorowe żagle, a flagi przyozdabiane są różnorodnymi wariacjami symbolu danej grupy pirackiej. Rodowici, almohadzcy żeglarze w miarę dobrze orientują się w tej zawilej symbolice pirackiego wybrzeża, biada jednak obokrajowcom, którzy zapuszczają się zbyt daleko.

Z tej barwnej mozaiki najbardziej warty uwagi i wspomnienia jest chyba kompania kapitana Uusmara Ibn Leddara, który – co ciekawostka – jest już piratem z trzeciego pokolenia. Dzięki wpływom swych przodków, odziedziczonego po nich bogactwach oraz własnemu geniuszowi i charyzmie dowodzi on największą eskadrą Złotego Wybrzeża. W jego małej



flotyli znajduje się ponad 20 okrętów, z czego ponad połowę (11) stanowią duże i średnie dawuwy (wszystkie przebudowane do wersji wojskowych) oraz 5 zrabowanych Czarnym (lub Aksumitom) daks, 3 zdobyte na orkach galery a nawet... co wręcz nieprawdopodobne: dzunk(!), który udało się zająć kapitanowi Leddarowi jakieś 10 lat temu po potyczce z eskadrą ekspedycyjną Saaby. Ostatnimi laty jego łupem padły nawet okręty nieostrożnych kupców z Północy: 1 karawela i 1 podstarzała karaka. W zależności od pory roku lub aktualnych działań Uusamar jest wstanie zmobilizować bandę... bagatela... od 300 do 2000 piratów, a w okresie swej świetności (gdy walczył z Saabą) miał pod sobą ponad 3500 ludzi i nie jest wcale powiedziane, że na stare lata (ten rosły człowiek przekroczył już 50-tkę) nie uda mu się pobić swego rekordu, gdyż młodzików wciąż przyciąga pod jego rozkazy sława najsprawniejszego bukaniera mórz południowych. Jego okręty pływają pod wspólną banderą – znakiem rozpoznawczym kompanii (również bardzo popularny motyw do tatuowania ciał tamtejszych piratów – więc po nim na skórze łatwo rozpoznać u kogo dany pirat pływał) – którym jest nieregularna, kańciasta (tzw. „obrznięta”) kotwica, odwrócona do góry nogami: zwykle w kolorze złotym na niebieskim tle, lub czarna na tle żółtym (czasem srebrna na czerwonym).

REJONY MORZA OTOCZONEGO I MORZA ZWARTEGO

„Dlaczego morza owe noszą taką, a nie inną nazwę, nie muszą chyba tłumaczyć – widać to jasno z mapy. Dzięki swemu zamknięciu nawet w czasie zimy są to ogół bezpieczne szlaki żeglugowe. Terytorium to 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 polacie 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.<<”

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 już ponad 2700 lat temu, w okresie największej ekspansji terytorialnej Tobbanatu. Wówczas to kraina leżąca pośród Wielkiej Sawanny Kresowej (jak ludzie nazwali ten najbardziej wysunięty na południe kawałek lądu) stała się Prowincją Sawahilu pod zwierzchnictwem saabatejskim, a jakieś 200 lat później otrzymała własne godło w postaci owalnej tarczy skośnie dzielonej na pół pasem czerwonym,



ukształtowanym w ramię gwiazdy widocznej na symbolu cesarstwa. W górnym, błękitnym polu widnieje opiekuńczy symbol Alilat, jako, że bogini słońca łaskawie obdarzyła tą krainę o śródziemnomorskim klimacie swym blaskiem. W dolnym, jasnozielonym polu stoi wspięta atylopa-opasik (patrząca w prawo, o żółtym umaszczeniu) – symbol tej krainy, jej stopy są bowiem po dziś dzień zasobne w stada tych rączych stworzeń.

Miasta Sawahilu może nie należą 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 Hidźdu, rządzi oligarchia, której zbrojnym ramieniem są oddziały najemników – niezbyt liczne, ale za to najwyższej jakości.

Miasta-Państwa Sawahilu:

- **Makdashaw:** ok. 7 tys (z tego: 800 członków sił zbrojnych). ludy; 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, w kilku z nich – znajdujących się nad brzegami morza utrzymuje flotę kaperską w liczbie 11 okrętów wojennych.

Symbolem Makdashawu jest ukośnie dzielona tarcza – podobna do godła Prowincji Sawahilu, z tym, że cesarskie ramie gwiazdy zastąpił symboliczny, czerwony pas. W dolnej części widnieje potężna, przysadzista antylopa-opasik (tu symbol dostatku) na ciemno-zielonym tle, zaś górna część jest zajęta przez blanki almohadzkie na tle błękitnego nieba. Na ich murze widnieje odwrócony księżyc (tzw. „wschodzący”) Ilmukaha – któremu poświęcono godło w podzięce za „wschód” i rozwój tej bogatej prowincji. Ponad nim znajduje się tzw. „korona ceglana” – utworzona z baszt almohadzkich korona będąca symbolem władzy kupieckiej, jaka panuje w mieście.

- **Manbara:** ok. 5 tys. (w tym 650 żołnierzy) 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, w jedynej nadmorskiej stacjonuje manbarańska eskadra ochrony wybrzeża: 7 okrętów wojennych.



Symbolem tego miasta jest owalna tarcza, podobnie jak makdashawska dzielona skośnie na pół symbolicznym, czerwonym pasem. Na górnej, niebieskiej części widnieje srebrne słońce – którym zastąpiono klasyczny symbol Alilat, jako, że zbyt mocno kojarzył się z cesarską przeszłością miasta. W dolnej – zielonej części widnieją zaś dwie „korony ceglane” – jedna mniejsza, druga większa. Są one aż dwie, gdyż ta większa jest symbolem dawnego zwierzchnictwa – jaką Manbara (ówczesna siedziba władz Saaby) dzierżyła nad całą Prowincją Sawahilu. Niestety – to właśnie ten związek z Tobbanatem zaważył na tym, iż obecnie pozostałe dwa miasta znacznie ją prześcignęły. Gdy upadło cesarstwo, Manbara przez wiele lat musiała się zmagać z poważnymi problemami wewnętrznymi, które zahamowały na ten czas jej rozwój.

- **Kulua:** ok. 9 tys. ludzi (razem z ok. 1000 wojskowych); cztery świątynie; trzynaście suuków; całe miasto otoczone murami z suszonej gliny; w centrum czworokątny fort z silnymi umocnieniami; Kulua sprawuje protektorat na dziesięcioma faktoriami, połowa z nich, posiadających przystanie – daje schronienie najmniejszej flocie pilnującej interesów Kuluy na wybrzeżu – jest ona najliczniejsza w całym Sawahilu i liczy ponad 20 okrętów wojennych.



Symbolem tego największego miasta jest owalna tarcza przedzielona w połowie, poziomo czerwonym pasem – który od formy ramienia gwiazdy cesarskiej wyewoluował do symbolicznej postaci czerwonej strzały (Kuluńczycy twierdzą, iż teraz reprezentuje to

bełt – z wyrobu których to pocisków słynie to miasto). Pod spodem, w jasnozielonym polu stoi wspięta ku lewej stronie srebrna antylopa, którą otaczają symbole najpopularniejszych bogów miasta: Hubal (falliczna łodyga) i Manat (dwa święte miecze bogini, tu przedstawione w formie ukośnej). Na górnym, żółtym polu widnieją mury miejskie (a raczej ich odcinek) z uwypuklonymi dwoma najważniejszymi bramami miejskimi – zwanymi Bramami Morskimi – gdyż drogi z nich wiodą ku wybrzeżu. Ponad nimi wisi najważniejszy symbol głównego bóstwa opiekuńczego Kului: Dżadda-Gada (skrzyżowane, czarne rogi), którego zagorzałym wyznawcom, wedle legendy, był zapomniany już dziś, założyciel miasta.

ZANZA

Innym niezależnym państwem jest Zanza na wyspie o tej samej nazwie, która (podobnie jak saabatejska Mukalla) pełni rolę węzła tranzytowego między Saabą i Hidżdżem a Makdashawem, Manbarą i Kulua. Dodatkowo, Zanza czerpie zyski z eksportu soli kamiennej, której ogromne pokłady są bogactwem wyspy. Na wyspie mieści się z tego powodu kilka małych osad wydobywczych wielkości dużych wsi, oraz kilka wiejskich portów rybackich, zaopatrujących wszystkich mieszkańców wyspy (gdyż zanzyskie ziemie uprawne nie są zbyt urodzajne). Wewnątrz wyspy znajduje się jeszcze potężna twierdza z kamienia, drewna i palonej cegły – **Szanwagat**. Znana jest w całej Almohadiji i Północnej Maragabiji z powodu szkolonych tam najemników (oficjalnie podlegających malikowi Zanzu – będącego ich patronem-opiekunem i czerpiącego prowizję z najmu). Jest to praktycznie najlepiej uzbrojona, wyszkolona i zorganizowana armia świata almohadów – dlatego nikt w historii nie podjął się jeszcze próby zbrojnego przejścia intratnej, strategicznej handlowo wyspy.



Zanza, choć formalnie jest klasyfikowana jako geograficzna i polityczna część Sawahilu ze starocesarskiego godła tej krainy zachowała jedynie oryginalne barwy. Podobnie jak w innych symbolach państwowych mamy tu do czynienia z dwudzieloną ukośnie tarczą w kolorach błękitu, czerwieni i jasnej zieleni. Na dole są symbole bogactwa wyspiarskiego państewka – a więc trzy głowy soli, a na górze ryba – wyrażająca główną dziedzinę gospodarki rolnej. Herb Szanwagatu od państwowego różni się tylko tym, iż ma zamiast krawędzi pasa dwie włócznie a ryba jest złota.

Liczba ludności: ok. 13 tyś (w tym 3700 wojska, flota licząca 47 okrętów wojennych).

Stolica: **Zanza** – ok. 9 tys. ludzi (łącznie z 1200 osobowym garnizonem); osiem suuków; cztery świątynie; całe miasto wraz z portem otoczone potężnymi murami obronnymi z glinianej cegły (wybudowane jeszcze w czasach ekspansji saabatejskiej); wejście do portu zamykane na noc wielkim, podwójnym, stalowym (pozlaczonym) łańcuchem.

„... jeśli zaś chodzi o mieszkańców Zanzji, to Bajezyd uważa, że: >>Gardzą łaźniami, przeto śmierdzą jako śledzie<<. Co znamienne w tym rejonie świata – w Południowej Maragabiji można wybrać drugą trasę, na której nie trzeba płacić zawyżonego cla narzucanego przez Tazz – prowadzi wzdłuż południowych i zachodnich wybrzeży Maragabiji. Nie jest jednak używana z powodu (nawet już pomijając operowanie na tych wodach flotyli pirackich ze Złotego Wybrzeża) braku portów przeladunkowych – najbliższy (almohadzka Marraka w malikacie Fezu) jest oddalony od Sawahilu o jakieś 3-5 tys. staj! Tak znaczna rozbieżność w ocenie odległości jest spowodowana zupełnym brakiem rozeznania almohadzkiej 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<<.”

UTRACONE KOLONIE SAABY

Poza Morzem Otoczonym – na zachód, ciągną się wielkie połacie wybrzeży i wysp, wydających się być dzikimi lub niezamieszkanymi. Jest to częściowo prawda, ale tylko jeśli chodzi o południowe brzegi Morza Zwartego. W większości są to niedostępne klify lub tropikalne zarośla, mokradła i bagniska (tzw. namorzyny) gdzie Barruba (czyli Wielka Dżungla) wdziera się na skraj morza. Od czasu do czasu można natknąć się tam na jakieś pojedyncze, prymitywne osady dzikich czarnych lub siedliska nieprzyjaznych człowiekowi istot. Generalnie więc – nawet jeśli gdzieś są to tereny zamieszkane, nie należy oczekiwać tam przyjaznego przyjęcia. Natomiast 9 większych i mniejszych wysp z Kręgu Ścieżki Południowej oraz wybrzeże w północnej odnodze Morza Zwartego to tereny, gdzie kiedyś potężny Tobbanat Saaby miał swoje kolonie, prowincje i posiadłości. Tworzyły one Prowincję Kręgu Południowego, która w herbie miała



dzieloną czerwonym ramieniem tobańskiej gwiazdy na pół owalną tarczę, z dolnym polem w kolorze niebieskim – symbolizującym Morze Zwarte i przewieszonym przezeń złotym łańcuchem, symbolizującym ów archipelag. W górnym, żółtym polu zaś widniał opiekuńczy symbol gromowładnego aspektu Ilmukaha, jako władcy burz i sztormów, od kaprysów którego uzależniona była cała śródziemnomorska prowincja. Prowincja miała dwie siedziby – południową w zburzonym dziś Demerashkhu na pustynnej Temerifie (jego godłem było właśnie godło prowincji, z tym, że na złotym łańcuchu zawieszona była srebrna moneta), oraz północną w Eeboret (patrz niżej).

Po rozpadzie, cesarstwo utraciło te ziemie – które zostały przejęte przez lokalnych możnowładców. Ich „władza” nie trwała jednak długo. Wraz z upadkiem metropolii, spadkiem częstotliwości żeglugi i Dżauzą almohadów na północny zachód, marginalizacji uległo znaczenie Morza Zwartego jako głównego szlaku handlowego. Miasta, osady i faktorie wyludniły się lub całkowicie popadły w ruinę, mimo, iż jeszcze w poprzednim pokoleniu ich mieszkańcom żyło się dostatnio. Z tego powodu rejon ten obfituje w mnóstwo ruin, zaginionych, zarośniętych roślinnością osad – w których ponoć znajdują się skarby i artefakty starożytnych mieszkańców. Większość z nich jest jednak zamieszкана przez dzikich, zdegenerowanych przodków

owych ludzi, w innych zagnieździły się potwory, bestie i dziki zwierz – ale wciąż jest to ulubione miejsce pielgrzymek wszelkiej maści poszukiwaczy przygód, którzy liczą na łatwy łup, nie mając w dodatku odwagi zapuścić się na bardziej niebezpieczne tereny – jak legendarna Barruba. Na terenach „cywilizowanych” spotyka się głównie, rozrzucone na wielkich odległościach, osady portowe – które trudno nazwać miastami (choć z części ruin, którymi bywają otoczone można wywnioskować, że były nimi w dawnych wiekach). Nie żyją one z handlu (choć czasem są wyjątki – jednak w minimalnym zakresie), wydobywania surowców czy rzemiosła. Jedynym źródłem utrzymania ich mieszkańców jest obsługa kupców i podróżników, którzy przybywają tu karawanami ze wschodnich rejonów archipelagu – by handlować z plemionami pustyni na Północnej Maragabiji, a następnie prowadzić swe wyprawy lądowymi szlakami ku nadmorskim domenom Fezu, Kairuanu czy Chechu. Gdy więc na północy wybuchają wojny lub niepokoje – osady te cierpią nędzę, z powodu braku lub zmniejszonej ilości karawan. Czasami zdarza się, by takie osady były w stanie samodzielnie funkcjonować, nawet wystawiać jakąś armię czy zakładać i zarządzać wsie w swojej okolicy – jednak ich znaczenie polityczne jest niewielkie.

Jedynymi wartymi uwagi miejscami w tym rejonie są trzy miasta z prawdziwego zdarzenia: Aszhabad, Asmedan i Mekadyna.

Aszhabad jest sporym portem leżącym na południowo-zachodnim cyplu wyspy Aszanti. Spełnia on rolę głównego węzła komunikacji morskiej w tym rejonie świata. Jego władza rozciąga się na całą wyspę – gdzie znajduje się kilkanaście wsi oraz osad rybackich, a nawet parę kopalń, eksploatujących minerały, w które ta wyżyna wyspa jest dość zasobna. Jedynym problemem jest dostępność tych złóż, dlatego przy poziomie techniki, dostępnej almohadom nie jest możliwa eksploatacja na szerszą skalę.

Mekadyna leży zaś na Wewnętrznym Półwyspie Południowym – jest to miejsce, w którym zbiegają się wszystkie najważniejsze szlaki lądowe – wiodące karawany ku ziemiom Fasanu, Galtów, Bererów, Chechu, Aksum czy nawet Nadmorskich Gór i zamieszkujących tam plemion czarnych. To portowe miasto włada także kilkoma mniej ważnymi plemionami koczowniczych almohadów, którzy chronią je od najazdów lądowych (mimo, iż ziemie garmatów znajdują się dosyć daleko – nie brak jednak w tym regionie band uzbrojonych maruderów i rozbójników, plądrujących nadmorskiej regiony).

Ostatnim – i chyba najciekawszym miejscem jest miasto-twierdza **Asmedan**, leżące w górach, stanowiących centralną część wyspy Asmedy, nad którą miasto ma całkowitą władzę. Słynie przede wszystkim ze swych portowych osad – w większości których znajdują się stocznie, budujące okręty na zamówienie władców krain z tego regionu, ale także wysyłające je na północne i wschodnie wybrzeża Północnej Maragabiji czy na Morze Otoczone. Sława miasta wiąże się też z inną rzeczą. To dawnej pirackie państewko jest obecnie centrum wszelkiego półlegalnego i nielegalnego handlu

oraz usług, jakich próżno szukać w innych stronach tej części Archipelagu. Poza tym, że w każdej, pierwszej, lepszej karczynie w dowolnym miejscu wyspy można napaść zabójcę, który przykładowo ma zabić fezańskiego posła w Saotranie czy wręcz w samej Ajhirze, to nawet można tu nabyć zakazane, magiczne eliksiry czy potężne narkotyki (zarówno w detalu jak i hurtowo). Trzeba mieć tylko odpowiednie znajomości – bo poza oficjalną władzą sprawowaną przez szejka – to wyspiarskie państewko jest poprzecinane siecią Gildii Łotrowskich. Mało tego – szejki i jego urzędnicy za punkt honoru stawiają sobie nie odstawać ani na krok od Gildii jeśli chodzi o stręczycielstwo, korumpowanie innych czy robienie lewych interesów. To właśnie z asmedańskich portów najczęściej wyruszają wyprawy lekkomyślnych śmiałków, mających ambicje spenetrować Wielką Dżunglę czy dotarcie do państw czarnych w Zachodniej Maragabiji. Jak się można domyślać – prawie żadna nie powraca...

Najważniejsze Ośrodki Regionu:

- **Szeikat Aszanti** (ok. 7 tys. ludzi, w tym 2000 wojska); Ze stolicą w: **Aszhabadzie** – 5 tys. ludzi (łącznie z 500 osobowym garnizonem, stacjonuje tu także flota wojenna w sile 11 okrętów), zarówno miasto jak i port są umocnione (choć w niektórych miejscach zamiast murów funkcję te spełniają ściany ufortyfikowanych budynków mieszkalnych); 5 suuków i kilkanaście świątyń;



Symbolem stolicy jest zielona palma malikacka na żółtym tle – na wyspie bowiem za czasów cesarstwa jako pierwsi pojawili się osadnicy z rejonów almohadzkiej Tihamy. U podstawy drzewa widnieją skrzyżowane miecze krzywione z niebieskiej stali – symbolizujące artefakty z nieznanego metalu przechowywane od czasów starożytnych w skarbcu władcy miasta – które jego przodek, założyciel Aszhabadu, zdobył na jakiś obcych istotach. Godło szeikatu różni się tym, iż palma jest obwiedziona w połowie wysokości czerwonym ogniem łańcucha.

- Miasto-państwo **Mekadyna**: 6 tys. mieszkańców (z czego armia nie przekracza 20-25% liczebności), oraz niecałe 1,5 tysiąca almohadów żyjących z nomadyzmu.; miasto (łącznie z portem, będącym jego integralną częścią, gdzie kotwiczy też eskadra 8 okrętów wojennych) jest otoczone nasypowym wałem



ziemno-drewnianym z charakterystyczną palisadą i ostrokołem wykonanymi z kości nieznanymi morskimi potworami – obwód umocnień dodatkowo oflankowany potężnymi, ceglanymi basztami, zaś na przedmurzu znajduje się system

umocnionych, ufortyfikowanych rowów obronnych – z których zwykle walczą sojusznicy koczownicy; miasto liczy 6 suuków i 3 świątynie.

Symbolem Mekadyny jest dwudzielona poziomo czerwonym pasem owalna tarcza, której dolne,

niebieskie pole zawiera dwa płynące ku sobie, złote dauwwy (w czasach Tobbanatu pomiędzy nimi widniała również tarcza cesarska). Pole górne jest trójbarwne: niebiesko-biało-żółte – i w formie symbolicznego trójkąta z obwódką przedstawiony jest na nim półwysep, na którym miasto leży.

- **Szeikat Asmedyjski** (ok. 6,5 tys. mieszkańców, także z ras nie-ludzkich) ze stolicą w: **Asmedanie** liczącym 4 tys. mieszkańców + 1250 osobowa armia szeikatu, której koszary mieszczą się w mieście; miasto jest otoczone 6 pierścieniami murów z suszonej gliny – wewnątrz każdego jest osobna dzielnica o wyspecjalizowanym przeznaczeniu; siedziba szejka to kilkupoziomowy labirynt pod miastem; W każdej dzielnicy znajduje się 1 suuk lub świątynia. 17 okrętowa eskadra wojenna, broniąca wyspy, stacjonuje porożrucana po rybackich wioskach na całym wybrzeżu.



Herb miejski to owalna tarcza, dzielona na pół, skośnie, czerwonym pasem. Górne pole niebieskie (symbol bogactw morskich), dolne czarne (symbol bogactw górskich), zaś na wierzchu całości widnieje duża, złota kotwica (symbol słynnych stoczni). Godło państwowe różni się tym, że kotwice są dwie, mniejsze – nie na środku, lecz jedna, na górnym polu odwrócona o 180 stopni, a druga przemieszczona w pole dolne. Szeikad nie posiada starożytnego herbu, gdyż za czasów Tobbanatu Asmeda była zamieszkała tylko w marginalnym stopniu.

SZEIKAT YLA-SAABEJTANA

Na najbardziej wysuniętej na północ wyspie Kręgu Ścieżki Południowej – zwanej Yla – znajduje się niewielkie, za to znaczące państwo, nazywane Ostatnim Utraconym Domem Saaby Na Zachodzie. Od niepamiętnych czasów tereny te bowiem zamieszkuje rodowici saabatejczycy, którzy osiedlili się tu w antycznych czasach, gdy Tobbanat Saaby osiągnął kres swej kolonizacji – panując nad całym Morzem Zwartym i Otoczonym, a więc całym ówczesnym światem ludów almohadzkich. Przez cały okres panowania cesarstwa byli bardzo silnie związani z władcami metropolii – nawet w momencie ich upadku. Gdy w skutek rozpadu tobbanatu zostali odcięci od głównych ziem Saaby – czyli jednocześnie od wszelkich informacji, handlu i wsparcia militarno-politycznego – stanęli na krawędzi zagłady. Tu, na „końcu świata” – zostali praktycznie skazani na marginalizację i ataki rebelianckich prowincji. Zebrali więc całą Flotę Zachodniego Morza Zwartego, jaką jeszcze posiadali i zaczęli się przedzierać na wschód w dwóch grupach wzdłuż północnego i południowego wybrzeża, napadając, rabując i zdobywając każdy statek, który nie płynął pod cesarską banderą. Dotarli w końcu pod Saotrę... gdzie ku ich zdumieniu natknęli się na połączone floty kilku władców Hidżdzu i Sawahilu, szykujące się do zajęcia Saotranu. Z miejsca wydali im największą bitwę morską, jaką w owych czasach widziały te wody – w jeden dzień i noc zatapiając większość wrogich jednostek. Stracili jednocześnie tron

swych sił uderzeniowych (w tym połowę potężnych dzunków), a więc możliwość prowadzenia dalszych działań zaczepnych – i w konsekwencji tego zawińeli do portu. Po zasięgnięciu wieści i wysłaniu emisariuszy do stolicy – gdy dowiedzieli się, że władza nie ma zamiaru podjąć zdecydowanych działań przeciw buntownikom – postanowili powrócić na Yla, jednak drogą lądową, pozostawiając do dyspozycji Saotranu resztę okrętów (które w większości i tak wymagały naprawy). Wylądowali więc w Nadbrzeżnych Górach, by szlakami, wśród dolin, kotlin i turni przeprowić się z ocalonymi dotychczas bogactwami i sprzętem z powrotem do pozostawionego bez ochrony domu na „krańcu świata”. Po drodze zabrali ze sobą kilka plemion czarnych, które wykorzystali jako tragarzy drewna (mającego stanowić budulec nowej floty), ścinanego w końcowym okresie wędrówki przez podgórskie lasy. Na końcu dotarli do wybrzeża na wysokości Yla i przeprowili na tratwach ku rodzinnemu portowi. Jakież było zdumienie ich współbraci, gdy dowiedzieli się o wszystkich wielkich zmianach, jakie zaszły od czasu opuszczenia prowincji przez flotę. Sytuacja w jakiej się znaleźli spowodowała, że namiestnik prowincji postanowił ogłosić Powszechną Wojnę Morską, wymierzoną w zbuntowane prowincje. Ogłosił także powstanie oficjalnej, cesarskiej floty kaperskiej – do której budowy rychło przystąpił. Oczywiście powracający z metropolii żeglarze nie przywieźli ze sobą żadnego Listu Kaperskiego, jednak opuszczeni mieszkańcy Yla musieli coś zrobić, by nie pomrzeć w krótkim czasie z głodu. Ponieważ zbuntowane prowincje nie miały sił ani środków by zaatakować samowolnych korsarzy – ci, niczym nie niepokojeni już w ciągu 2 lat zdołali odbudować swą flotę – w czym wydatnie pomogły bogactwa zrabowane w czasie poprzedniej wyprawy. Jednak od słów było bardzo daleko do czynów. Prowincja nigdy nie miała sił i środków by wystawić armię lądową zdolną obsadzić choćby część rebelianckich osiedli – byli panami morza, lecz ich nowa flota i tak nie pozwalała na powtórzenie brawurowego wyczynu z Bitwy Pod Saotranem – by jednocześnie stawić czoła wszystkim (lub choćby wielu) wrogom naraz. Dlatego też flota zajęła się... pospolitym piractwem – rabując każdy okręt nie będący pod władzą Saaby. Dotychczasowy szejka Yla przyjął zaś tytuł Sułtana-Namiestnika, wymierzającego sprawiedliwość dziejową w imieniu Tobbanatu. Oczywiście pozostali władcy almohadcy szybko zażądali od samego toby „rozwiązania kwestii Yla” – ten jednak nie miał zamiaru uczynić absolutnie nic – bowiem nie widział żadnego żywotnego interesu w likwidowaniu byłych współobywateli. Którzy w dodatku za to piractwo wzięli się z powodu wspomnianych władców (walnie przyczyniających się do osłabienia Saaby). Od tamtego czasu, poza mało znaczącymi „incydentami granicznymi”, pomiędzy flotą Saaby a Labhuanu panuje niepisany pokój (a w każdym razie zasada zawieszenia broni i nieingerencji). W szybkim czasie na wyspie powstało państewko pirackie – utrzymujące się z morskogo rozboju – choć w dzisiejszych czasach doszedł do tego jeszcze przemyt. Jedynie bowiem szejkat (inni władcy nigdy nie uznali tytułu jaki przybrał władca Yla, nazywając go pogardliwie sułtanem-samowolcem, w protokole dyplomatycznym stosując mało znaczący tytuł szejka) dysponuje na tyle zorganizowaną siłą

morską by zapewnić bezpieczeństwo pewnym „niewygodnym” przesyłkom. Jedyne rodzaju handlu jaki prowadzi ten kraj – przypomina bardziej kpinę z zasad rynku, niż uczciwe pośrednictwo. Raz do roku – i to w dodatku podczas Czasu Sztormów – flota Labhuanu wysła konwój okrętów na targi do Zany lub któregoś z miast Hidzdu, po to by... sprzedać tam zrabowane okręty, które nie są im potrzebne.

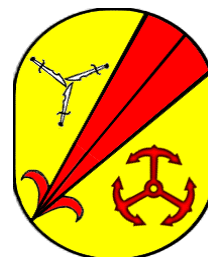
Ponieważ obywatele szejkatu nie mogą poprowadzić wyprawy zbrojnej z prawdziwego zdarzenia – swoje słabości rekompensują sobie ostatnimi czasy urządzając lądowe wypadki na tereny Tawarów lub Garmatów – zaś leżąca w głębi wyspy, potężnie ufortyfikowaną stolicę (**Labhuan**) uczynili główną bazą wypadową – wewnątrz miejskich murów 1/3 zajmują koszary szkoleniowe armii lądowej i manufaktury zaopatrujące ją w wyposażenie.

Jedynym, głównym portem na wyspie jest **Eeboret**, który w czasach świetności Saaby był stolicą prowincji – dziś zaś stanowi bazę wypadową korsarskiej floty. Część portowa – poza kilkoma uzbrojonymi basztami nie jest w żaden sposób zabezpieczona, gdyż zachodni saabatejczycy nie spodziewają się by ktoś był na tyle głupi, by zaatakować najmocniejszą flotę po tej stronie świata (jak sami o sobie mniemają). Co prawda już parę razy wyprawiły się w te strony większe eskadry sprzymierzonych piratów ze Złotego Wybrzeża – chcące pozbyć się konkurencji – ale zostały rozbite, nim osiągnęły wyspę.

Jednak dla pełnego bezpieczeństwa stocznie (w których m. są budowane majestatyczne dzunki) przeniesiono na północ Yla, do kilku dobrze osłoniętych zatok, dodatkowo ufortyfikowanych – na wypadek, gdyby jednak komuś udało się przemknąć w te strony (co jednak nigdy się jeszcze nie zdarzyło). Wśród almohadów chodzą słuchy, że korsarze z Yla sprzedali kilka dzunków do Fezu – transportując je w częściach przez ląd i wody Wielkiego Pojezierza Zachodniej Maragabiji ku Oranowi. Nie wiadomo ile jest w tym prawdy – jeśli fezańczycy rzeczywiście dysponują tymi potężnymi jednostkami, to muszą ten fakt trzymać w wielkiej tajemnicy – wyprawiając się nimi tylko za zachodnie wybrzeża, gdzie żadni inni almohadowie nie docierają...

Liczba ludności: ok. 13 tyś. ludzi (jakieś 6000 sił zbrojnych); flota tego niewielkiego państwa jest imponująca, stanowi bezapelacyjnie największą siłę na Morzu Zwartym, jej liczebność nie jest dokładnie znana, biorąc jeszcze pod uwagę zmieniające się zapotrzebowanie na jednostki morskie w różnych okresach czasowych – to można podejrzewać obecność tam od 30 do nawet ponad 75-90 okrętów wojennych.

Symbol Państwowy: Szejkat-sułtanat jest chyba jedynym państwem południa, który w godle zachował tradycyjne emblematy cesarskie, i w dodatku jest z nich dumny. Żółta, owalna tarcza jest po dziś dzień przedzielona ramieniem czerwonej gwiazdy cesarskim – zaś w polu dolnym widnieje prastary symbol Yla – potrójna kotwica – która powstała z odpowiedniego, artystycznego przekształcenia gwiazdy Tobbanatu. U



góry są zaś stykające się ostrzami, srebrne miecze krzywione.

Godło miasta stołecznego różni się kolorystyką – zamiast żółtego tła jest srebrne, kotwice są złote a miecze czerwone. Herb Eeboretu zaś ma kolorystykę bez zmian, natomiast kotwice i miecze zostały zamienione miejskami.

Najważniejsze miasta:

- stołeczny **Labhuan**: 5,5 tys ludzi (w tym 900 stałe obecnych członków Gwardii „Sułtańskiej”); 3 potężne pierścienie kamiennych murów – za ostatnim mieści się rezydencja szejka (sułtana-samozwańca), będąca dziwnym, dekadentem połączeniem antycznego stylu Saaby i nowoczesnych, almohadzkich prądów architektonicznych; 1 prowincjonalny uniwersytet, 2 suuki, 7 świątyń.
- **Eeboret**: 5 tys ludzi (garnizon stały liczy tylko 500 osób – spowodowane to jest tym, iż większość wojska Yla zwykle nie siedzi w żadnym z miast, tylko jest na morzu); kamienne mury wokół miasta; nad miastem góruje potężny, reprezentacyjny pałac – dawna siedziba namiestnika, a obecnie dowództwa marynarki oraz Akademii Morskiej; 3 suuki; 5 świątyń.

„Banderę tej groźnej, korsarskiej flotyli stanowi żółta flaga z czerwoną trójkotwą i srebrnymi mieczami w nią „wbitymi”. Ylasabatejczycy twierdzą, iż są to miecze sprawiedliwości bogini Manat, które służą to karania wrogów Tobbanatu. Kiedy by ich jednak zapytać, dlaczego są aż trzy, skoro bogini przynależą tylko dwa, ci powiadają, że dwa są od bogini, a trzeci jest od nich, na dokładkę, coby inni ich popamiętali po wieki”

PÓŁNOCNA ZACHODNIA MARAGABIJA

„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 ścigać 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.”

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 pustyni: 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 późniejszej 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 półniewolnymi 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 tłuszczą 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: >>zawsonych<<) Bererów (plemion nie-almohadzkich, mieszkających tam od tysięcy). Wojna na pograniczu bererskim trwa wiecznie, toteż w niezliczonych stanicach sułtanat utrzymuje więcej żołnierzy niż wszystkie inne almohadzkie państwa na Maragabiji razem wzięte.”



Oprócz wymienionych czterech miast na terenie sultanatu nie istnieją inne miasta. Centrami kilkunastu istniejących prowincji są wielkie pałace namiestnikowskie, wokół których wyrosły gigantyczne wsie służebne. Oczywiście, oprócz nich istnieją też zwykle 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.



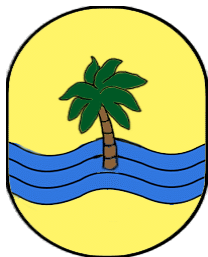
Ludność: ok. 770 tys. ludzi (475 tys. nad Tilemsi, 115 tys. we wschodniej części państwa, 180 tys. w zachodniej części); ze względu na bereskie zagrożenie od 30 do 60% - w zależności od regionu – populacji stanowi wojsko; flota sultanatu liczy ponad 130 okrętów.

Symbol państwowy: Godłem sultanatu jest owalna tarcza o jasnożółtym (piaskowym – jak mówią almohadowie) polu, w którym widnieje skierowana w lewo dłoń (z kawałkiem przedramienia) – będąca nawiązaniem do słynnego, stołecznego monumentu Yahya Abada (patrz niżej). Godła pozostałych miast (wyłączając Abare) powielają motyw państwowy, z tym, że stolica ma w herbie złotą dłoń na tle błękitu, Fustat to zielone tło tarczy, srebrna dłoń, a Kahira ma złotą dłoń w czarnej obwódce z czerwonym tłem i niebieskie tło.

Główne Miasta:

- stołeczna **Ajhira** – 150 tys. ludzi; składa się z dziewiętnastu dzielnic po obu stronach rzeki; siedziba sułtana – Zamknięta Dzielnic; 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 andalajskich; 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 sultanatu, raz do roku składa mu się nawet ofiary w świątyniach).

- **Abara:** 25 tys. ludzi (nie uwzględniając wojska); 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; symbolem miasta – na cześć życiodajnej Tilemsi – jest palma (symbolizująca oazę wokół której w dawnych czasach powstało miasto) wyrastająca z fal pustynnej rzeki.

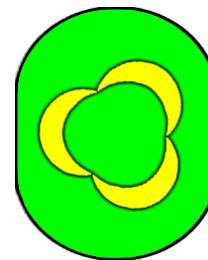


- **Fustat:** 15 tys. ludzi; cztery świątynie; osiem suuków; całe miasto, wraz z portem, otoczone kamiennymi murami obronnymi; Fustat jest portem prowadzącym zamorski handel, przede wszystkim z państwami Almohadiji i rejonu Morza Otoczonego.
- **Kahira:** 30 tys. ludzi; siedem świątyń; siedemnaście suuków; całe miasto, wraz z portem, otoczone kamiennymi murami obronnymi; Kahira prowadzi zamorski handel, głównie z państwami Północnej Maragabiji i Andalayi.

SULTANAT KAIRUAŃSKI

Drugi z sultanatów almohadzkich na Maragabiji 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, wołą sprzedawać swe towary sprytnym Kairuańczykom. Drugim co do wielkości miastem sultanatu jest Afsa, która pełni rolę głównego odbiorcy dóbr napływających z głębi wyspy.

Praktycznie całość ludności związana jest z rolnictwem (wyżnne pola pomiędzy Kairuanem a Afsą są bardzo żyzne), handlem lub rzemiosłami – sultanat, 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 sultanatu. Mimo to, warta jest opisanie 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? Znalaziono na to prostą radę: w obrębie dwóch pilnowanych przez straż miejską ulic, jest całe zagłębienie 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 (zamieszkałej 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 Maragabiji nazywany jest on „Złotym Miastem”.

Ludność: ok. 180 tys ludzi – w tym do 50 tys wojska; flota kairuanu może liczyć nawet 150 okrętów.

Symbol państwowy: godło sułtanatu Kairuańskiego stanowi owalna tarcza o zielonym polu, w którym widnieje tzw. „księżycowy pierścień” – popularny motyw biżuterii kairuańskiej, który symbolizuje potrójną, jednoczesną opiekę Ilmukaha, Az-Uzzy i Zat Himjan. Symbol jest koloru złotego – składają się na niego trzy półksiężycy stykające się do wewnątrz końcami rogów (herbarze z krain Północnych powiedzieliby, iż jest to naleęcz wykonana z półksiężycy).

Miasta:

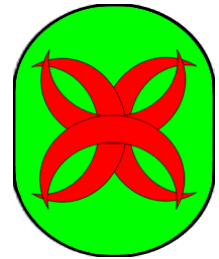
- Stołeczny **Kairuan** – ok. 60 tys. ludzi (oddziały wojskowe stolicy liczą 9000 wojska, ale do tego też zwykle doliczyć załogi okrętów wojennych, które w danym momencie kotwiczą w stolicy); siedemnaście świątyń (w tym dwa kompleksy świątynne); ok. trzydziestu suuków (w tym jedenaście dużych); siedziba sułtana – Kufer Bogactw; całe miasto, wraz z portem, otoczone kamiennymi murami obronnymi, także dzielnica sułtańska jest nimi obwiedziona.



Symbole miejskim jest owalna tarcza, błękitna w tle – na której znajduje się tzw. „Łono Ilmukaha” – czyli

półksiężyc skierowany rogami w górę – koloru złotego. Na łonie (które niektórzy biorą również za symboliczne przedstawienie murów miejskich) widnieją cztery wieże o almohadzkich kopułach – w brew jedna powierzchnemu wrażeniu nie symbolizują one jednak słynnych baszt portowych, ale cztery miasta hidżdzańskie, z których wywodzili się pierwsi mieszkańcy miasta: Makoraba, Dzarib, Kahtan i Shamar. Nad nimi – z nad górnej krawędzi tarczy wschodzi Gwiazda Az-Uzzy – tereny, na których założono stolicę z rąk orków, a później także i Gattów, odbijali fanatycy z imieniem tej właśnie bogini na ustach.

- **Afsa:** ok. 25 tys. ludzi (w tym 5-tysięczny garnizon); osiem świątyń; dwanaście suuków; całe miasto, wraz z portem, otoczone kamiennymi murami obronnymi. Symbolem miasta jest tzw. Czwórksiężyc – krzyż powstały z nałożenia na siebie czterech półksiężyców – każdego skierowanego i innym kierunku (albo jak powiedziano by na Północach: krzyż poczwornie rozszczepiony wewnątrz). Symbol jest koloru czerwonego, zaś tło owalnej tarczy jest zielone.



SZEIKAT BALAI



Na zachód od sułtanatu, za górami, leży szeikat Bilayi, niewielkie kupieckie państewko, które ma wszakże wielkie znaczenie jako port tranzytowy w handlu z Andalają. To tu właśnie zatrzymuje się większość statków, które podążają do Ciruanu czy Eilli. Nawet Kairuan, nie mówiąc już o

Oranie, nie posiada tak ścisłych powiązań z Andalają, co Bilaya. Pełni ona jeszcze jedną funkcję: jest centrum floty (opłacanej przez większość państw regionu), której zadaniem jest zwalczanie piratów w 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, ponad 10000 żołnierzy – głównie stanowiących załogi okrętów floty najmniejszej; swojej własnej armady wojennej Balaya posiada zaledwie 14 statków, ale do tego należy doliczyć ogromną liczbę okrętów wojennych, opłacanych przez resztę państw almohadzkich (których liczba, wedle ostrożnych szacunków w czasach największego zagrożenia może wynosić nawet setkę); warto też pamiętać, iż proporcje militarne (zarówno miasta jak i całego państwa) nie uwzględniają okresowo zatrudnianych lub przebywających w danym momencie najemników, którzy stanowią coś w rodzaju sił zapasowych (oczywiście ich liczba jest wielokrotnie mniejsza od stałych wojsk zawodowych).

Symbol państwowy: Godłem szeikatu jest przedzielona na cztery części owalna tarcza. Dzieli ją dwukolorowy, niebiesko-złoty (złoty) krzyż „wstęgowy” (każde z

ramion krzyża jest podzielone w połowie i każda połowa jest innego koloru, co daje efekt kontrastowania się wstęg leżących obok siebie różnymi kolorami).

Stolica: Balava – ok. 27 tys. ludzi (stały garnizon miejski posiada 2222 wojskowych); 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.

Symbol państwa jest jednocześnie godłem stolicy, ponieważ w szejkanie, pomimo jego sporego zaludnienia, nie wykształciły się żadne zorganizowane skupiska osadnicze (ludność spoza stolicy to głównie koczownicy i rozproszeni po całym wybrzeżu rybacy), nie było więc nigdy potrzeby zróżnicowania symboliki.

MALIKAT FEZU

Najmłodszym z władców almohadzkich na Maragabiji 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 Maragabiji, ale też do szlaków prowadzących w głąb lądu, co pozwala na szybki przepływ towarów z najróżniejszych stron Maragabiji. 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 wicherach 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 władcy Fezu, Haryta Bin Kultuma, który postanowił przyjąć tytuł sułtana. Został mu on wprawdzie odebrany na ogólnomalmoahdzkim 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 Tiamie. 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.

„Ową sytuację dobitnie określają słowa samego Bajezyda: >>Taka wojna to nieopłacalna inwestycja.<<”

Ludność: ok. 90 tys. ludzi.

Miasta:

- Stołeczny **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.

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. Niedługo temu 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 Maragabiji istnieje jeszcze kilka niezależnych, malutkich państweczek almohadzkich, czasem także almohadzko-mu' mohadzkich (szczególnie w trudno dostępnych rejonach górskich), które nie mają jednak większego znaczenia politycznego ani handlowego. Wszystkie razem zwykło nazywać się Wolnymi Szeikatami oraz Niezależnymi Emirami. Te drugie nazywane są tak dlatego, iż powstały zwykle jako zbuntowane kolonie któregoś z sułtanatów, ich władcy zaś zachowali tytuły emirów – na znak nieformalnych związków z macierzystymi metropoliami, zresztą te ostatnie zwykły uważać były kolonie za swoje strefy wpływów, choć nie mają nad nimi już żadnej władzy politycznej. Oczywiście emirom tych państweczek-karłów daleko jest do znaczenia i bogactwa emirów Andalayskich, których zwykło określać się jako Prawdziwych Emirów Almohadyi”

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 jasnej 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 odpiąć 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 jakiegokolwiek współdziałanie. Efekt zaś jest oplakany.<<”

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.

EMIRATY ANDALAYSKIE

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 niepocholebnych opinii, wielu przybyszów studiując 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 czyjejs 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 oraz 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 Żłoty Szpic; sześć świątyń; dziewięć suuków; całe miasto otoczone potężnymi kamiennymi murami; znane jest jako Miasto Czarowników.

GARNATA

Ludność: ok. 110 tys.

Miasta:

- Stołeczne **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.

- **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.

TUH FAT

Ludność: ok. 80 tyś.

Miasta:

- Stołeczna **Zarra** – ok. 20 tys. ludzi; siedziba emira – pałac Lśniący Dzwon; siedem świątyń; dwanaście suuków; kompleks sławnego uniwersytetu; całe miasto otoczone potężnymi kamiennymi murami obronnymi.
- **Banira** – ok. 10 tys. ludzi; trzy świątynie; osiem suuków; całe miasto, wraz z portem, odwiedzone 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 łąd zamieszkanego przez tubylców. Jediną wyspą, którą w całości zasiedlają, jest Almohadija, Andalayi nigdy do końca nie opanowali, zaś na Maragabiji stanowią niewielki procent ludności. Ale to właśnie oni stworzyli model cywilizacyjny, który okazał się na tyle atrakcyjny dla innych koczowniców archipelagu, że część z nich zupełnie się zalmohadyzowała (tzw. Mu'mohadowie) – zachowała wprawdzie niezależność polityczną, lecz przejęła ogólny rys kulturowy (tyczy się to szczególnie warstw rządzącej).”

PÓLNOČNA MARAGABIJA

NAGANAT AKSUM

Wschodnia część Północnej Maragabiji 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 i zachodzie Aksum nie sięga wybrzeży Morza Otoczonego (jeśli nie liczyć portu ksantosjańskiego) i nie prowadzi handlu dalekomorskiego z tamtejszymi miastami almohadzki, utrzymuje jednak ożywione stosunki gospodarcze z sułtanatem Chechu, Bererami i Garamantami, oraz

posiada niewielką, choć bardzo groźną flotę wojenną. Skaliste wybrzeża wokół naganatu – zamieszkałe przez różne, tajemnicze dzikie bestie, potwory oraz bandy wędrownych maruderów, renegatów i rabusiów, nigdy nie nadawały się do osadnictwa – nie spotyka się więc tam żadnych skupisk ludności aksumickiej.

„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 łąd położonego za południowym morzem – z tego by wynikało, że zamieszkiwali niegdyś dżungle Południowej Maragabiji. Jeśli to prawda, byłiby jedynym znanym białym ludem wywodzącym się z tamtych rejonów. Po przybyciu do Aksum podbili i wchłonęli miejscowych czarnych...”

Aksumici wzniesli 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, umieszczone 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 nieznanego Almohadom metalu, przypominającego srebro, który jednak w przeciwieństwie do niego nigdy nie śniedzieje.

Aksum istnieje jakby na uboczu wielkiego świata, nie wtrąca się do międzynarodowych konfliktów, nie utrzymuje stałych przedstawicieli na obcych dworach (wyjątek stanowi jedynie gaddarat i Idzilmasa – prawdopodobnie z powodu ich nie-ludzkiej populacji, co każe podejrzewać, iż Aksumici wolą utrzymywać kontakty z obcymi nie-ludźmi, niż Almohadami, do których żywią najwyraźniej jakieś tajemnicze uprzedzenia), 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 zawiązać 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 nagast zaprosił sułtana do Aksum, gdzie go podobnie „ozłocą”. Władca Chechu nie skorzystał z propozycji, wykazał się też brakiem poczucia humoru – kazał zabić wszystkich

Tylko Dla MG: W naganacie wciąż istnieje sekretne kultury i żywołów – któremu przewodzą czarownicy o mocach i zwyczajach przypominających druidów, wywodzą się jednak z autochtonicznej, czarnej ludności. To na podstawie właśnie ich misterii niektórzy podróżnicy snują wspomniane wcześniej opowieści o prymitywnych wierzeniach dzikich, składających hołd Tilemsi. Kult nie jest oficjalnie uznawany – prawda jest jednak taka, że funkcję kadich i ulemów pełnią właśnie owi Czyciele Rzeki – sprzyja im zaś ponoć sam nagast i ludzie z jego otoczenia.

kupców aksumickich przebywających w Ajhirze. Pamięta się mu to do tej pory – dlatego też kupców Chechańskich po dziś dzień obowiązuje wyższy podatek celny niż innych, zaś kupcy aksumicy nigdy nie wyruszają do sułtanatu inaczej niż z silną eskortą ukrytego kupieckim przebraniem, najemnego wojska, a czasem i korzystając z usług osób władających mocami tajemnymi.

Ludność: w/g wysłanników Bejzyda 250-350 tys.

Miasta:

- Stołeczna **Bala-Zadisarja** – prawdopodobnie powyżej 20 tys. ludzi; otoczona silnymi umocnieniami z białego kamienia; co najmniej kilkanaście wielopiętrowych budowli – pałaców, garnizonów lub świątyń.
- **Kaada-Birumja** – nikt z almohadów, czy też innych koczowników nigdy nie widział tego miasta, nawet z bliska – pogłoski mówią, że ma nie więcej niż 15 tys. ludzi, a obwarowana jest podobnie jak stolica.
- **Nasd-Kantosja** – jedyny port naganatu, potężnie ufortyfikowany, prawdopodobnie powyżej 18 tys. ludzi, mieści stocznie, w których budowane są nie tylko typowo almohadzkie konstrukcje, ale też przejęte od czarnych przodków żaglowo-wiosłowe daksy (o czworokątnych żaglach).

BEREROWIE

Na północ od Aksum wypasa swe stada najliczniejszy (spośród koczowniczych) lud Północnej Maragabiji - Bererowie. Należą do Mu'mohadów, co nie oznacza jednak, że kochają Almohadów – wprost przeciwnie. Spowodowane jest to 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 Gatłów. 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, 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).

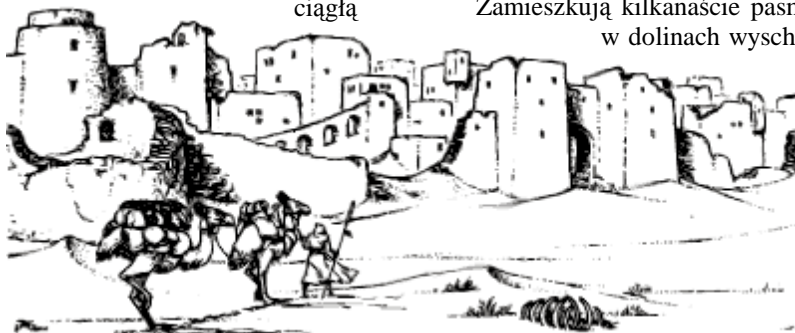
Najważniejsze plemiona:

- 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.).

FASAN – KRÓLESTWO GARMATÓW

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'mohadzkiem, z którego wywodzą się sławni naukowcy i poeci, którzy zdołali zabłysnąć w świecie almohadzkiem.

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 stopy 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 dziwny 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, użytych 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 wozy bojowego. Jest to lekki, dwukołowy rydwan, ciągnięty przez dwa lub cztery kwarany. 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 rządzi 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 wymagowanym 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).

Stolica: Garama – ok. 20 tys. ludzi; brak murów obronnych; siedziba króla – kompleks pałacowy zbudowany z suszonej na słońcu cegły glinianej; osiemnaście suuków.

CZARNE WYBRZEŻE

Na południe i zachód 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; 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, spotyka się czasem jakieś pojedyncze wioski rybackie nad samym Morzem Zwartym...

Ludność: Podejrzewa się, że czarnych jest kilkadziesiąt tysięcy.

KRÓLESTWO GALTÓW

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.

Stolica: Cydamus – ok. 10 tys. ludzi; pałac królewski; jedna świątynia; sześć suuków; miasto nie posiada murów obronnych, jest za to otoczone głębokim i szerokim, podwójnym rowem – z czego pierwsza część stanowi rodzaj fosy a, bliższa miastu – pewnego rodzaju umocniony okop warowny.

ZACHODNIA I POŁUDNIOWA MARAGABIJA

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

TAWAROWIE

Tawarowie (też należący do Mu'mohadów) są jednym z najciekawszych ludów Maragabiji. 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 Maragabiji (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 – poфарbowana na błękitno skóra to oznaka szlacheckiego 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 sztyletem, 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 40-50 tys.

Główne plemiona: Sanhadża – 11 tys.; Lemta – 7 tys.; Lemtuna – 5 tys.; Sunza – 4 tys.

MASANAT 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

Tylko dla MG: Na północnym wybrzeżu Wielkiego Jeziora Zachodniego, kilka dni od granic ziem uczęszczanych w tamtym rejonie przez Tawarów, leży potężne i tajemnicze miasto, o którym wiedzą tylko Tawarowie. Jest to ich święte miejsce – zwane **Tarawanseraj** – olbrzymi, świątynno-wojskowy kompleks, który zamieszkuje lud spokrewniony z jednym z mniejszych plemion północno-zachodniego Tawarastanu. Tam, pośród mocarnych budowli z kamienia (zupełnie nie przypominających niczego co budują ludy almohadzkie – gdyby jakiś podróżnik z Macierzy miał okazję ujrzeć te cuda, przyszło by mu na myśl surowe, strzeliste budownictwo ludzi z Najdalszej Północy). Tawarowie utrzymują, że jest to siedziba założona przez ich praprzodków, którzy przybyli na Maragabije z Utraconej Krainy – którą musieli opuścić, gdy została skuta lodami Białego Piekła. Tu zaś znaleźli swoją Ziemię Obiecaną, gdzie nigdy już nie zawędruje za nimi Wielki Lód – gdyby zaś się tak stało, oznaczałoby to nadejście końca świata. Opowieści te mogłyby sugerować, że pierwotną ojczyzną Tawarów był jeden z Archipelagów Północnych – zaś ich zwyczaje i język – że są jedną z odnóg Wielkiej, Brithuńskiej Migracji – odłamem, który dotarł najdalej na południe. Potwierdza to też fakt, że pomimo przyjęcie przez większość koczowników wierzeń typowo almohadzkich, niektórzy z nich oddają cześć tajemniczym bóstwom o nieznanym imionach. Ich symbole i obrządku jak żywo przypominają jednak część panteonu doskonale znanego na Macierzy i Albionacie. Centrum tego kultu jest właśnie Tawaranseraj. Pełni on także jeszcze inną funkcję – mieszczą się tam bowiem starożytne stocznie, w których, w ramach kultu przodków, buduje się rytualne okręty (czasem wykorzystywane do handlu, z państwami czarnych za pośrednictwem Wielkiego Jeziora). Konstrukcje te jak żywo przypominają ogromne skarregaki, na których starożytni Brithuńczycy wyruszyli przez morza ku lądom Południa. Buduje się tu także inne konstrukcje – sprzedawane tylko i wyłącznie bratnim koczownikom. Są to duże, drewniono-stalowe pojazdy będące połączeniem łodzi, barki rzecznej i... rydwanu (o różnych rozmiarach, w zależności od potrzeb). Co najciekawsze – są utrzymywane w powietrzu, zwykle kilkanaście, kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią (w razie potrzeby mogą unosić się nawet kilka metrów – zelży od tego jak ciężkimi modelami są: od 2 do 4m). Dzieje się to prawdopodobnie przy użyciu jakiejś potężnej, antycznej magii, nie znanej ani almohadom, ani innym ludom pustyni, które o magii mają jakieś pojęcie. Pojazdy te zwane są horvami (czyli ważkami) – mogą być napędzane zarówno przez wiatr (przy pomocy rozkładanych na boki, wachlarzowych żagli) jak i ciągnięte na specjalnych uprzężach przez różnego rodzaju pustyne zwierzęta pociągowe. Na zakup tych magicznych „ważek” mogą sobie pozwolić tylko najbogatsi szejkwowie – nawet wtedy ukrywają ich istnienie przed obcymi (za to wśród innych Tawarów stanowią one miarę prestiżu) – w myśl zasady, że najgroźniejszą bronią jest, ta o której wróg nic nie wie. „Ważek” używają zwykle jako osobistych rydwanów, czasem do handlu, czasem na wojnie. Istnieje niepisana zasada, że każdy właściciel „horwa” ma obowiązek – w razie zagrożenia – jako pierwszy stawić się do obrony Świętego Miasta, kolebki Tawarów.

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 ludzie 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 masy, przebywa kolejno w obu, co pół roku zmieniając miejsce pobytu. Według legendy protoplasta rodu królewskiego przybył przed wieloma wiekami z głąbin sawanny. Pojawił się sam, bez wspierających do członków rodu ani nawet poczty 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 czworokąta, 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 masy sangajskiego jest przysłowiowe, toteż tym większe zdumienie budzi w przybyszach widok lepierek 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, oznajmniają 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 przybysze 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 urządzić zasady na tubylców, by wydobyć z nich tajemnicę kopalni złota, ale po takich nieodpowiedzialnych wybrykach Wangarowie przestawali się pojawiać w punktach wymiany, co z kolei przynosiło kupcom wydatne straty.”

Ludność: ok. 300 tys.

Znane 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 (jest to bowiem akademia magii – w której nauki pobierają przyszli adepci sztuk czarodziejskich – najpotężniejszy i najlepszy ośrodek tego typu na całym Archipelagu.; siedemnaście suuków.

- **Goa** – ok. 20 tys. ludzi; brak murów obronnych; w zachodniej części miasta czworokątny zamek królewski z wieżycami, mniejszy od tombuańskiego; dwanaście suuków.

Tylko Dla MG: Cała prawda o osadach sangajów wygląda znacznie inaczej, niż zaobserwowali to almohadzcy przybysze. Gliniane chaty i lepianki, które zastali to nic innego jak sangajskie slumsy. Prawdziwe miasta czarnych znajdują się bowiem... pod ziemią. Mają zwykle postać kilkupoziomowych labiryntów – to uduchwienie wzięło się z prostego faktu, że u zarania czasów, gdy nad Niania osiedlili się praprzodkowie dzisiejszych mieszkańców – klimat był znacznie gorętszy niż dzisiaj. W porach południowych musieli więc kryć się w wydrążonych w ziemi jamach. Z biegiem czasu nabierali coraz większego kunsztu w kopaniu podziemnych siedzib (krążą legendy jakoby mieli sprowadzić do tego krasnoludów aż z dalekiej

Andalayi), tak dalece, że w dzisiejszych czasach nie są to już brudne jamy ale zachwycające przepychem labirynty tuneli i podziemnych komnat, doskonale przystosowanych także do obrony na wypadek najazdu obcych. To właśnie w tych siedzibach toczy się główny nurt życia kulturowego, naukowego i politycznego sangajów – dokładnie schowany przed oczami obcych. Żaden almohadczyk nie prawa nawet słyszeć o tych labiryntach, a ci co bardziej wścibscy, fezańscy kupcy, giną bez śladu. Oprócz dwóch stolic chodzą słuchy o jeszcze co najmniej 6 podobnych miastach sangajów – w tym jedyne miasta wyposażone w potężne mury – **Wanau** – gdzieś na pograniczu Węgry, będącym jednocześnie jej centrum administracyjnym, nadzorującym lud Kraju Duchów.

Oprócz tego znana też jest nazwa niewielkiego portu: **Oshogbao** – zbudowanego z drewna i kości u podnóża Wiecznego Klifu (zachodnie wybrzeże Morza Zwartego – przy czym o tej osadzie słyszeli głównie mieszkańcy Kręgu Ścieżki Południowej, pozostali ludzie nie wiedzą o jego istnieniu). Wieczny Klif jest masywem skalnym, który w/g wierzeń sangajów wypiętrzyli bogowie i uczynili go tak twardym, że nawet morska woda, wiatr pustyni i deszcze z dżungli nie są w stanie go skruszyć (takich klifów nad Morzem Zwartym ma być ponoć więcej). Wewnątrz niego ukryte są niezmierzone bogactwa ziemi – czekające na tych, którzy znajdą sposób by je wydostać. Sangajowie sprowadzili ponoć krasnoludów i kumitów do otworzenia kopalń. Wiadomo o kilkudziesięciu osadzie górniczej, w klifie powyżej portu – wydobywany materiał skalny posłużył do wybudowania monasterycznych fortyfikacji ponad znajdującą się niżej osadą – przez co port w ogóle nie potrzebuje żadnych umocnień. Liczy nie więcej 2 tys. mieszkańców – co ciekawe – wywodzących się z pośród prawie wszystkich ras spotykanych na Archipelagu. Ma bowiem status wolnego miasta, mimo iż formalnie podlega mansom i rezydują w nim (a raczej w forcie na klifie) jego urzędnicy. Cała aglomeracja jest raczej prowincjonalna – głównie z powodu zagrożenia, jakie niosą korsarze z Yla, w porcie stacjonują 2 eskadry daks, wystarczające jedynie do jego obrony i patrolowania okolicznych wód (podobne eskadry spotkać można na wybrzeżu Wielkiego Jeziora Zachodniego) – sangajowie nigdy bowiem nie prowadzili morskiej ekspansji.



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 dziesięcioletnią gwardię, oprócz której na wezwanie stawia się nieprzebrane mrowie wojowników uzbrojonych w krótkie włócznie do walki wręcz i soczewkowate tarcze obciążone 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 (tamtęjsza wersja klingarów). Według bajecznych opowieści niektórych fezańczyków, w armii władcy równie szczególną rolę odgrywają, mało zorganizowane ale bardzo niebezpieczne, oddziały Czarnych Panter. Mają być to wojownicy składający część tajemnemu bogowi dziczy – Woujananowi (być może lingwistyczne podobieństwo do Woutana nie jest tu przypadkowe). Mają oni dar zamieniania się w czasie walki w półludzkie bestie, przypominające dzikie koty – wzbudzając tym samym strach i panikę wśród wroga.

„Jak podają naoczni obserwatorzy – podczas jednego z najazdów dzikich rozbójników z południa – ci święci wojowie, potrafili porosnąć futrem czarniejszym od ich własnej skóry, w straszliwym szale bojowych – dosłownie rozszarpywali – swych przerażonych przeciwników na strzępy. Jeżeli te opisy są prawdą, możliwe, że jest to kolejny powód, dla którego żadne z białych ludów nie zdobyło się jeszcze na podbicie tej pozornie prymitywnej krainy...”

Władca Gany rezyduje w rozległej wiosce, złożonej z trzciniano-glinianych chat. Jego „pałac” nie odróżnia się od innych budowli niczym poza wielkością. Za salą audiencyjną służy plac przed pałacem – w trakcie oficjalnych spotkań kaja-magan siedzi na tronie z kości słoniowej, zaś jego strój stanowią płaszcz i pióropus, składające się z piór ahakana (niezwykle rzadko występujący barwny ptak, spotykany jedynie w ostępach dżungli południowoMaragabijskich). 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.

Liczba ludności: nieznana...

Stolica (?): wieś o nieznanym nazwie, licząca ok. 2 tys. ludzi.

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

Tylko Dla MG: Tak naprawdę to co obcy przybysze biorą za stolice kaja-maganatu jest jedynie osobistą rezydencją władcy (i zasadniczo jedyną, jaką wedle tradycji może posiadać na własność). Prawdziwa stolica leży daleko na południu, wybudowana na skalnym masywie, na pograniczu dżungli, w pobliżu Czarnych Pustkowi (patrz historia Kano). Jest w całości z kamienia, jej wiek grubo zaś przekracza czas w którym swe sadyby zakładali tam pierwsi gananici. Tajemnicze płaskorzeźby w podziemiach miasta mogą sugerować, że czarni przejęli lub zdobyli to miasto od dziwacznych lupiglaa, zamieszkujących prawdopodobnie w starożytności tę część Maragabiji. Od tamtego czasu budowle są utrzymywane w dobrym stanie, według pierwotnego układu. Regularnie poddaje się je remontom – bowiem to miasto – na co dzień nie liczącej więcej niż 1000 mieszkańców (i trochę wojska) – jest główną twierdzą Gany i może bez problemu pomieścić 1/3 ludności całego kaja-maganatu. Co do innych miast – to istnieje także kilka ziemno-drewnianych (czasem z fortyfikowanymi budowlami z cegły i kamienia) faktorii wzdłuż południowej i północnej granicy – mogącymi liczyć nawet do 10 tysięcy cywilnych i wojskowych mieszkańców. W delcie Nianny znajduje się zaś największy z cudów tej krainy – mało znany przybyszom, ze względu na strategiczne znaczenie dla gospodarki kraju. Jest to **Tsalga-Maha**, co z mowy czarnych znaczy Wielki Port Rzeczny. Wybudowano go na setkach wysepek (także sztucznie usypanych) delty, połączonych mostami, gdzie budowle wznoszone są z tajemniczej zaprawy glinkowo-wapiennej – twardej nie pod wpływem powietrza czy temperatury ale wody, dzięki czemu miasto może prosperować nawet w czasie wylewów rzeki, powodzi czy morskiej fali zwrotno-napływowej. Same budynki mają zwykle postać tarasowych, wielopoziomowych zigguratów, na których płaskich szczytach pobudowane są wiklinowo-trzciniowe sadyby – będące osiedlami i targami (zimne, murowane budowle służą bowiem za magazyny, koszary i manufaktury), nad wszystkim zaś górują wieże z... kości słoniowej! Wszystko to na dodatek pokrywają kilometry kwitnących pnączy czy specjalnych gatunków roślin przypominających winogrona (i pełniących podobną funkcję) – tak że z daleka port nie przypomina miasta ale wielkie ogrody. Jego istnienie jest kluczowe dla Gany, bowiem to tu docierają bogate towary i złoto z Sangi i innych ludów, wysyłane potem drogą morską na północ – nie tylko do Fezu (który jak wiadomo – ma monopol na lądowe pośrednictwo handlowe z państwami czarnych), ale i na dalsze rubieże Maragabiji. Z Tsalga-Mahy wiedzie bowiem wielka odnoga Niany wpadająca do morza – jest tak szeroka i głęboka, że nadaje się do żeglugi okrętów dalekomorskich (a i takie potrafią budować gananici). Almohadowie nie wiedzą zaś nic o tym wspaniałym porcie morsko-rzeczny, gdyż – najzwyczajniej w świecie nie widać go od strony morza, nawet pomimo jego smukłych wierz.

Jeżeli zaś chodzi o prymitywizm gananitów – to także daleko mija się z prawdą. Czarni mieszkańcy tego kraju na długo przed białymi znali tajniki wytopienia żelaza i o wiele szybciej opanowali trudną sztukę obróbki stali. Prawdą jest za to, że zwykle w ogóle nie obnoszą się ze swym bogactwem, żyjąc w ascetycznych

warunkach. Jest to częścią ich kultury i tradycji – sięgającej korzeniami surowych wojowników plemiennych, z których się wywodzą. Swoje obyczaje uważają za świętość, rzecz która odróżnia ich od reszty innych, „pospołu” który lubuje się w świecidełkach i zbytkach. Gananici znają też rzecz wielce zadziwiającą – tajniki budowy okrętów wiosłowo-żaglowych, zwanych daksami. Z równą gracją potrafią one pokonywać rzeki jak i wypływać w dalekie rejsy po otwartym morzu. Statki te w niczym nie przypominają almohadzkie – może za wyjątkiem ożaglowania, które czarni od nich przejęli. Z konstrukcji łodzi te podobne są do drakkarów (i pokrewnych im, większych jednostek) – pierwszych morskich okrętów, które ludzkość spuściła na wody mórz i oceanów. Gdyby jakiś mędrzec z Najdalszej Północy miał okazję przyrzeć się owym konstrukcjom, odniósł by nieodparte wrażenie, że lud Gany posiadał i pielęgnuje tradycje Starożytnych Żeglarzy, którzy w Dawnych Dniach przywieźli na swych okrętach rozumnych do brzegów Górolądu. Flota gananitów jest najpotężniejszą w tym rejonie, utrzymuje większą część zachodniego wybrzeża w ryzach – oczyszczając z pojawiających się tam co jakiś czas, lokalnych piratów.

Co jest warte wspomnienia – to fakt, że ludność tego kraju czci bogów Wielkiego Panteonu – i to pod ogólnie znanymi imionami, tylko zaś niewielki odsetek przyjął wyznania almohadzkie – w dodatku tylko asymilując je do głównych wierzeń, nie zaś oddając osobną cześć. Główne miejsce zajmuje tu kult bogów natury – którym przewodzą dananowie (odpowiednicy druidów) – co ciekawe, słowo to w ogóle nie pochodzi z żadnej z ludzkich mów. Także stare zapiski ludu Gany nic nie wspominają by na początku taki kult w ogóle istniał. Musiał więc przyjść, gdzieś z zewnątrz – możliwe, że nawet od jakiejś nie-ludzkiej rasy. Na kult państwowy zaadaptowano go prawdopodobnie dlatego, gdyż gananici czerpią wiele korzyści z życia w zgodzie z naturą – otoczeni w końcu przez straszliwą i niepoznaną dżunglę.

Gdyby jakimś przybyszowi udało się dotrzeć do którejs z ukrytych w dżungli twierdz – zdziwił by się jeszcze bardziej – bowiem wśród gananitów doskonale znane są Zakony Templarii, które rozwijały się tu od niepamiętnych czasów, stojąc na straży znanych religii Wielkiego Panteonu. Są to zgromadzenia autochtoniczne – których tradycja być może sięga jeszcze Czasów Czerni. Czasami można się też natknąć na wędrownych birumbundi – Wieszców Miłosierdzia (paladynów), bowiem wśród gananitów istniała przed wiekami prężna kasta rycerska (choć oczywiście o nieco odmiennych zwyczajach od znanej mieszkańcom Dalekiej Północy). Straciła ona znaczenie, wpływy i liczebność wraz z koncentracją władzy przez kaja-magana, któremu nie na rękę były konkurencyjne stronnictwa wysoko urodzonych gananitów. Ponoć ostatniego, wielkiego przywódcę tej koterii wygnano z kraju 900 lat temu – biorąc pod uwagę legendy sąsiadów to właśnie on mógł być założycielem mansanatu.

Gananici skrywają w swej stolicy jeszcze jedną tajemnicę – flotę powietrzną. Znają oni bowiem starożytną technikę napełniania balonów z tkanin gorącym powietrzem i gazami lżejszymi od powietrza, którą pierwotnie przejęli od swych południowych sąsiadów (patrz opis Kano). Dokładna liczba nie jest

znana – nie jest ich wiele, ale stanowią poważny związek taktyczny i jednocześnie ostatnią zapórę obrony, do walki wysyłane w ostateczności, gdyby wszystkie główne siły zostały rozbite. Ostrożność ta związana jest z tym, iż nie stać ich na wystawianie liczniejszej floty. Owszem – posiadali kiedyś liczbę podniebnych okrętów dorównującą prawie tym morskim. Ta potężna armia została jednak utracona podczas Domowej Wojny Ojczyźnianej (patrz niżej), i do dnia dzisiejszego nie udało się jej odbudować...



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).”

Tylko dla MG: Kraina Kano tworzyła kilka wieków temu potężną federację, obejmującą Kaja-Maganat Gano, ziemie położone wokół jeziora Kano oraz puszcze i sawanny położone pomiędzy oboma powyższymi krajami. Opowieści o władcach zjadających własne dzieci wzięły się od absolutnego monarchy tej federacji, zwanego wedle przekazów, Masajanem – jego rezydencja znajdowała się zaś w otoczonym magią, kamiennym mieście w głębi dżungli, na północ od jeziora. W znany tylko sobie sposób zyskał on dostęp do boskich Sfer Egzystencji i posiadał tajemnicę nieśmiertelności. Za żonę posiadał własną siostrę – ze strachu przed karą bogów za ten kazirodczy związek, uśmiercał wszystkie jego „owoce”, jeszcze zanim się urodziły (legandy podają, że z ich martwych płodów przyrządzał mikstury magiczne o nadnaturalnej mocy, może nawet i eliksir młodości). Z niewiadomych

przyczyn, za jego liczącego kilkaset lat panowania, wybuchły w państwie niepokoje. Podejrzewa się, że podsycali je stronnictwa pragnące poszerzyć swoją władzę kosztem Masajana, ten bowiem może i był zwyrodnialcem oraz absolutorem, ale swych poddanych nie wyzyskiwał wcale mocniej niż inni władcy ówczesnych krain. Skutkiem spisków była wojna domowa – w której główną rolę odegrały potężne armie z Krainy Króla Gepardów – pragnącego odłączyć się od Masajana. Wtedy to doszło do największej bitwy powietrznej na Południu, gdy gananicy uderzyli na kanończyków. Ci drudzy bowiem jako pierwsi – od niepamiętnych czasów – znali technikę latających statków, ich armia zaś w głównej mierze z nich się składała. Gananicy przegrali to starcie, jednak czarni z nad jeziora także nie wyszli z tych starć bezstratni. Jednocześnie bowiem ze zwycięstwem pod niebem, rozbite zostały ich siły lądowe i zatopiona większość floty, tak morskiej jak i rzecznej. Ta krwawa, bratobójcza wojna trwała ponad 15 lat – i znana jest wśród czarnych jako Ojczyźniana Wojna Domowa. W końcu oba plemiona zrozumiały kompletny bezsens toczonych starcia. Wciąż dysponując znacznymi siłami, jednak stojąc na skraju wyczerpania materiałowego i nie będą w stanie zdobyć przewagi militarnej – jedni i drudzy podpisali wieczysty pokój, uznając wzajemną niezależność. Kaja-magan wycofał swe wojsko, zaś konończycy – z obawy przed odwetem Masajana, przenieśli się na wschodni brzeg jeziora. Zostawili za sobą wyludnioną krainę, w której żadna armia, przez wiele dni marszu po dżungli nie była w stanie zdobyć potrzebnego zaopatrzenia i pewnej żywności. Obóz władzy, pozbawiony zarówno głównego wroga jak i głównego sojusznika, nie mógł prowadzić jednoczesnej walki z dwoma sąsiednimi ludami. Członkowie ostatniego walczącego stronnictwa – pozostali samotnie na łonie wojny – od razu rzucili się sobie do gardeł. Nie wiadomo co się stało z Masajanem – być może jego twierdza wciąż wznosi się gdzieś ponad tropikalną puszcza. Oba wielkie plemiona czarnych zapłaciły jednak za pokój wysoką cenę – utraciły bezpośrednio łączność lądową między sobą. Pozostałe bowiem krainy federacji, toczono zarazą wojny, zamieniły się w Czarne Pustkowia (lub jak mawiają niektórzy: Spaloną Ziemię) – nazwę biorąc od przecinających puszcze i sawanny, na długości wielu mil, pasy wypalanej do cna ziemi, na której nic już nigdy nie urośnie – szalały tu bowiem żywioły wojenne potężniejsze od zwykłego ognia. Ci ludzie, którzy przetrwali główną nawałę wojny – wciąż wiedli między sobą potyczki, aż w końcu nie kończąca się walka spowodowała ich upadek i degenerację. W dzisiejszych czasach te ziemie zamieszkują prymitywne, dzikie i wrogo do wszystkich nastawione plemiona, nie pamiętające nawet o minionej świetności przodków.

Kanończycy, gdy wycofali się na wschód, założyli swą nową stolicę w osadzie **Yshym**, na północno-wschodnim brzegu jeziora. Miasto rozrosło się niezmiernie od czasów wojny, zajmuje je dziś mnóstwo przepysznych, nierzadko zdobionych złotem, srebrem i szlachetnymi kamieniami budowli z mocnych, specjalnie wypalanych cegieł i impregnowanego drewna (którego ponoć nie ma się imać ogień). To tą właśnie siedzibę ludu Kano obcy zwą Boskim Miastem, zbudowanym rzekomo z oddechu Najwyższych. Tak naprawdę, na

straży stolicy stoją potężni czarodzieje władający mocą iluzji, którzy dbają by przybysze z dalekich stron nigdy nie wiedzieli prawdziwego oblicza miasta. Urzęduje tutaj także sooboorh – najwyższy organ władzy państwowej. Wybierani są do niego obywatele Kano – nie podług majątku czy urodzenia, ale ze względu na pełnione obowiązki. W radzie tej bowiem jest po jednym miejscu dla przedstawiciela każdej z oficjalnie uznawanych profesji w państwie – którą to godność reprezentują mieszkańcy uprawiający się nadzwyczajnym kunsztem w swej dziedzinie. Oczywiście główną rolę odgrywają czarodzieje – jest ich tu równie dużo co w Mansanacie, z tym, że o ile tam przeważają magowie i elementaliści – tutaj można spotkać przedstawicieli prawie każdej specjalności – nawet tych niezbyt popularnych wśród czarnego ludu – jak badacze chaosu, znawcy demonów czy strażnicy nekropolii.

Jak już powiedziano wcześniej – potęgą armii Kano opiera się na podniebnych statkach. Po wojnie siła ich floty została odbudowana w założonej u podnóża gór twierdzy **Kano-Kedal**. Dziś zaś jest to spore miasto, będące również główną bazą nielicznej armii lądowej. Powietrzne okręty zapewniają stąd komunikację nie tylko między ośrodkami ludności lecz także – jeśli zajdzie taka potrzeba – z dalekimi sąsiadami znad ujścia Nianny. Wyprawy badawcze zapuszczają się ponoć aż nad Barrubę, osiągając podnóża tytanicznych gór, wyrastających ze środkowej części Południowej Maragabiji (rzadko jednak penetrują łąd).

Ważnym ośrodkiem rzemieślniczym (także dla handlu wewnętrznego) jest **Hammadar** – miasto z piaskowca, założone nad południowo-wschodnimi brzegami jeziora, gdzie lasy ustępują łagodnej sawannie. Mniejsze osady ludu Kano rozsiane są zarówno na tym brzegu jeziora, jak i w głębi tropikalnej puszczy, pokrywającej większą część terytorium Krainy Nad Jeziorem.

Kano posiada jeden duży port morski: **Ksal-Kedir**, w którym stacjonuje cała flota morska – zarówno wojenna jak i handlowa. Nie jest ona liczna – ma jednak bardzo ważne zadanie, mianowicie zwalczanie piractwa. Po Wojnie bowiem, spore grupy ludności wyemigrowały przez góry na północy ze Spalonych Ziemi, by osiedlić się z dala od zniechęconego Kano, w środkowo-zachodniej części południowego wybrzeża Maragabiji. Powstało tam wiele małych osad, z których okręty potrafią zapuszczać się po łupy aż na wody Kaja-maganatu. Co prawda Kano nie jest w stanie skutecznie rozprawić się z kryjącymi się po dżungli (w razie ataku floty Ksal-Kediru) dzikusami, ale ma za zadanie chronienie dalekomorskich szlaków handlowych do pobratymców z północy, oraz pilnować morskiego wybrzeża państwa – wielokrotnie zapuszczają się tu bowiem... piraci ze Złotego Wybrzeża.

Ludność: nie istnieją żadne wiarygodne informacje o ludności tej krainy – może być ona porównywalna z Kaja-maganatem...

Główne Miasta:

- Stołeczny **Yshym** – być może 10 tyś. ludności, miasto, włączając port rzeczny na jeziorze – jest potężnie ufortyfikowane; Arapagao – centralna dzielnica, składająca się z połączonych budowli – siedziba wszystkich najważniejszych władz cywilnych Kano; w

każdej z pozostałych 5 dzielnic znajduje się co najmniej po pięć suuków i 5 świątyń (są tam zarówno budowle poświęcone bogom Wielkiego Panteonu, jak i niektórym bogom almohadzkim).

- **Kano-Kedal** – nie więcej niż 9 tyś. mieszkańców, główne centrum militarne; otoczone 5 pierścieniami, wysokich, kamiennych murów; siedziba Akademii Wojennej oraz wielu bractw najemniczych (ich członków, choć incognito – można spotkać prawie na całym Archipelagu); 5 suuków i 10 świątyń;
- **Hammadar** – miasto składa się 7 dzielnic (w każdej min. 6 świątyń), koncentrycznie jedna wokół drugiej umieszczonych; pierwsza jest administracyjną, druga handlową – jednym, wielkim suukiem – pozostałe to specjalistyczne dzielnice rzemieślnicze; miasto może liczyć 50 tyś. mieszkańców (i znacznie więcej przebywających tam zwykle podróżnych); nie posiada żadnych murów, stacjonuje tu bowiem 8 eskadr powietrznych, stale patrolujących miasto i jego okolice.
- **Ksal-Kedir** – wielki port, początkami swej świetności sięgający czasów federacji, liczy jakieś 15 tyś. stałych mieszkańców, ma 12 suuków i po jednej świątyni, każdej dla jednego ze znanych Ludowi Z Nad Jeziora bogów; w całości otoczony grubymi murami z wypalanej cegły; od miasta – wzdłuż zachodniej granicy ku południowemu brzegowi Jeziora Kano ciągnie się ziemno-kamienny nasyp, zwieńczony wałem gliniano-drewnianym wałem, chroni on szlak handlowy tu się znajdujący (przed dzikusami z zachodnich gór i tegoż brzegu jeziora), którym transportuje się towary znad jeziora, ku portowi morskiemu, by wysłać je na północ, do ujścia Nianne.

„Dalej na południe zaczyna się Maragabija Południowa, kraina dżungli, moczarów i gór, do której dotarło niewielu almohadzkich śmiałków. Ci, którzy powrócili, przywieźli tak fantastyczne wieści, że nawet portowi bazarze 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 Maragabiji 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 zamieszkałe są przez różne rasy nie-ludzkie, z których większość kryje się przed ludźmi, ale istnieją też szczepy zaciekle walczące z człowiekiem.”

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. Ich jasna karnacja (choć wciąż są to ludzie o śniadej cerze) sugerowałaby, że nie są autochtoniczną ludnością – prawdopodobnie pochodzą z północy – być może nawet z Macierzy...

„Nieliczni z naszych podróżników, którzy mieli okazję widzieć ów lud na własne oczy, nie mogli wyjść ze zdziwienia, jak bardzo przypominają oni swoją kulturą i tradycją starożytnych

osmundczyków. Narodziło się nawet podejrzenie, że są jednym z ostatnich plemion osmundzkich, które pozostawało w starożytności południowym przyczółkiem naszego bratniego państwa, które w momencie upadku Górolądu zostało odcięte o rodzimych ziemiach, kultywowało jednak tradycję walecznych przodków. Tłumaczyłoby to niechęć jaką darzą almohadów – uważając ich – być może słusznie, za pomiot sług otchłani. Przodkowie mieszkańców Almohadyj rzeczywiście mogli wywodzić się od dzikich plemion, które w Czasach Czerni służyły Najwyższemu Księciu Ciemności...”

Jak mówią kroniki Tuhfatu, Gattowie tworzyli w przeszłości jedno potężne państwo (wslawiło się ono rozbięciem gaddaratu orkijskiego, istniejącego niegdyś na Archipelagu Południowo-Zachodnim), które jednak z czasem stoczyło się w otchłan 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 wslawieni męstwem rycerze. Gattowie sprzymierzeni są z miejscowymi krasnoludami, z którymi zawsze utrzymywali przyjazne stosunki.

Ludność: 40-55 tys.

Stolica: Burgos – powyżej 6 tys. ludzi i krasnoludów (czasem spotyka się większe grupy orków); całe miasto obwiedzione potężnymi kamiennymi murami; wokół miasta, na wzgórzach, trzy stacje panujące nad drogami dojazdowymi; zamek króla niewielki, kamienny, silnie umocniony.

POZOSTAŁE KRAINY

WYSPY ALEARY

Na północ od Andalayi, za Półwyspem Fezańskim znajduje się archipelag wysp zwanych Alearami. Niewiele o nich wiadomo, tyle tylko, że są zamieszkane (a w każdym razie ich północna część) przez plemię (nawet jego nazwa nie jest podawana w kronikach) niespokrewnione z żadnym z ludów Archipelagu Południowo-Wschodniego, choć wykazujących pewne wspólne cechy z białoskórymi Tawarmi, z którymi mogli mieć w przeszłości „kontakty”. Kontakty tylko częściowe – bowiem przeważają wśród nich ludzie o czerwonawym odcieniu skóry (oprócz nich są tam także ludzie o „miedzianej” karnacji skóry – prawdopodobnie mieszańcy z Tawarami lub śniadoskórymi plemionami almohadzki) – co wyraźnie sugerowałoby, że pochodzą z Zachodniego Archipelagu. Tam bowiem taki odcień skóry spotyka się tam wśród ludzi najczęściej. Nie wiadomo dokładnie kiedy mieliby przybyć na południe. W ogóle więcej informacji na temat Wysp Alearskich nie ma, gdyż wszystkie wyprawy almohadzkie witane były chmurami strzał, nigdy też nie doszło do wymiany handlowej.

„Nieliczni niewolnicy, jakich udało się czasem pojmać – a to z racji tego, że byli rozbitkami (co zaś sugeruje, że owi alearczycy muszą znać się na szkutnictwie, bo znalezione szczątki okrętów

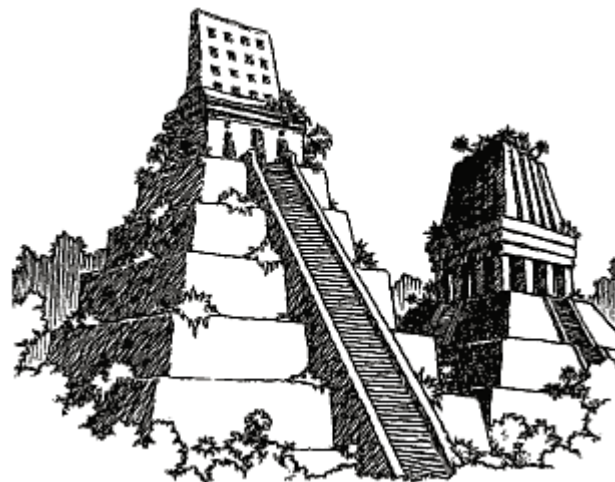
nie wskazywały na jakieś, małe podrzędne krypy rybackie) – wspominali w nieznanym języku słowo, które wzięto za nazwę ich głównej siedziby. Brzmi ono >>Nikoheda<<, jednakże nie wiadomo, gdzie miałyby leżeć. Żeglarze Fezu, którzy opływali Aleary z bezpiecznej odległości, nie zaobserwowali tam żadnych portów. Skoro jednak posiadają oni statki – muszą mieć też porty, co najmniej jeden – a, że nigdy ich nie zauważono, zabobonni almohadowie upatrują w tym działania demonów lub magii (co zresztą jest dla nich tożsame).”

WYSPY MAHELA

Na zachód o Andalayi i na południe od Fezu, znajdują się Wyspy Mahela, których głównym portem jest Agadir. To siedlisko bractw pirackich, nieustannie gnębiących wybrzeża Maragabiji 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 kilkutyśięcny desant, już wysadzony na brzeg mahelski, został wytrzebiony przez dziwną 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 (których siedzibą jest Cytadela, spowite tajemnicą miasto na jednej z południowych wysp), wolących praktykować swą sztukę w odosobnieniu, znakomicie zapewnianym im przez mahelskich piratów. Rozbójnicy nie wtrącają się w sprawy czarowników i na odwrót.

RUCHOMA WYSPA

„Kraży 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 Maragabiji, 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 – zdecydował 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 sultanów Chechu i budowle Saaby. Nie wiadomo ile w tym prawdy, a ile bujnej, żeglarskiej fantazji...”



ŁADY PÓLNOCNE

„Istnieje jeszcze inna tajemnicza kraina, która na pewno nie jest marynarskim wymysłem. Almohadowie nazywają ją Łądami Północnymi – według mnie i mych szacownych kolegów-naukowców, opisane niżej krainy to część Archipelagu Wysp Pajęcznych. Na ich poszukiwanie wyruszyło wiele wypraw, lecz wróciły tylko dwie. Zasadniczym problemem w dotarciu do Łądów 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 kipelami 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 wśród marynarzy przekonanie, że otwierają się one w różnych miejscach i o różnym czasie. Wyprawa z Gassanu napotkała na swej drodze kilka małych, niezamieszkanycy przez człowieka wysp, a potem wielki łód 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 dziele swym Bajezyd opisuje jeszcze dwie ważne rzeczy. Są to mianowicie: obce rasy nie-ludzi, zamieszkujące Maragistan oraz gospodarke i handle. O ile tą drugą zostawimy sobie na potem, o tyle – z racji dotychczasowej kolejności – opiszemy zaraz poniżej...”

OPIS GROMAD RAS OBCYCH

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 (a w każdym razie ani podróżnicy z północy, ani ludzie mieszkający na Południowo-Wschodnim Archipelagu się na one nie natknęli). Oczywiście, istnieją także rasy endemiczne, charakterystyczne tylko dla Maragistanu, ale omówimy je w innym rozdziale. Teraz zajmijmy się orkami i krasnoludami od tysięcy lat żyjącymi na tym archipelagu, a potem różnorodnymi przybyszami (osadnikami, poszukiwaczami przygód, najemnikami) z innych części świata”

ZNANE CYWILIZACJE

GADDARAT ORKIJSKI

W zamierzczłej przeszłości orki utworzyły rozległe państwo, obejmujące północne wybrzeża Północnej Maragabiji 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. Jego protoplastą był Gaddar Kartanida, brat samego Kartana, który z jego błogosławieństwem wyruszył na wyprawę ku nowym łądom. Obrął kurs ku południowemu-zachodowi, i tym sposobem, na początku Czasu Orków dotarł do Maragabiji. W owy czasach były to ziemie zamieszkiwane przez straszliwe bestie, dzikie plemiona pustyni i demony. Gaddar wsławił się wielkim męstwem wyrabując swym ludziom drogę przez

nieznane ostępy tajemniczego łądu. Pragnąc doścignąć brata w jego potędze (a nawet chorobliwie dążąc do jego prześcignięcia) kazał wznieść pierwszą stolicę orków – Hardgar, która miała się stać zalążkiem nowego imperium. Wedle jego marzeń, miało ono sięgać „od morza do morza” – w owym czasie znał już bowiem pogłoski o nowych łądach i wodach na południu Maragabiji. W latach swego panowania – gdy orki rozmnażały się ponad miarę, żyjąc jednak w dobrobycie oferowanym przez łagodny klimat morza – zdobył Kartanida wielką moc czarnoksięską, a pomimo tego nie zrealizował swego marzenia. Gdy po niecałych 350 latach panowania, znużony ziemskim życiem, odchodził – jak mniemano – do boskiej Sfery Egzystencji by zasiać po prawicy brata, zostawił po sobie dobrze prosperujące państwo. Obiecał także, że w chwili wielkiego zagrożenia ukochanej krainy i jej ludu – powróci z martwych by stanąć w ich obronie – za każdym razem, gdy zostanie wezwany przez jednego ze swych następców. Cóż z tego, skoro kilka pokoleń później w rodzie królewskim doszło do rozłamu – panujący gad-dar 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 część 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. Państwo pogrążyło się w chaosie i tylko było czekać jego ostatecznego upadku.

„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 zatonała już w pomroce dziejów (jak niektórzy twierdzą, byli to ostatni przedstawiciele rasy magów-gigantów z dżungli Południowej Maragabiji). 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 zwały się z gwardią orkijską. Trzy długie dni trwały zmagania, wreszcie zarówno gwardia, jak i gaddar zostali pokonani. Hardgar 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 Maragabiji 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 przyzwyczyły się do nowego życia. Na największej z posiadanych wysp, Margardarze,

pobudowały liczne fortece rodowe oraz dwa miasta, każde tak umocnione, że zdobycie ich nastęczałoby 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 niezdobitych twierdz. Orki nie wtrącają się do polityki międzynarodowej, ale ich ambasadorów bądź oficjalnych obserwatorów można spotkać na każdym liczącym się dworze almohadzki. 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 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 podnóża Haranu? Zapewne tak, wątpliwe bowiem, aby sieć korytarzy została tak zaplanowana, by nie 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, ma taką samą strukturę i rządzi się podobnymi prawami. Pewną, wartą odnotowania ciekawostką historyczno-kulturową jest, fakt posiadania przez Gaddarat broni prochowej – niby nic nadzwyczajnego, biorąc pod uwagę iż w dzisiejszych czasach, już w prawie każdym, orkowym legionie znajduje się co najmniej pół-kohorta piechoty ogniowej. Należy jednak pamiętać, że przez wiele wieków Macierz była prawie całkowicie odcięta od Maragistanu – a pomimo tego technologia czarnego, łatwopalnego pyłu pojawiła się mniej więcej w tym samym okresie historycznym co na Archipelagu Centralnym. Jak więc do tego doszło? Przypadek? Boska interwencja Świętego Przywódcy, który zawsze czuwa nad swym ludem? A może jest to kolejny, przemilczany dowód inwencji i potencjału, które drzemia w tej dumnej, bitnej i odważnej rasie – a które są pomijane przez wszystkich tych, którzy przedwcześnie chcą spisać orków na straty. Z drugiej jednak strony technologia ta znajduje się w znacznie mniej liczniejszym użytkowaniu niż gdzie



indziej – tak, że jeśli chodzi o wojsko – to jedynie Legiony Cudzoziemskie są uzbrojone w sposób regulaminowy, zaś broni prochowej w cywilnych rękach nie spotyka się tu prawie wcale. Jest to jednak wystarczająca ilość uzbrojenia by napawać strachem zabobonnych i nieuczonych almohadów – możliwe, że jedna z nielicznych rzeczy, która powstrzymuje ten niesamowicie ekspansywny naród przed atakiem na Gaddarat.

Wartą nadmienia kwestią jest nawiązanie kontaktów Gaddaratu z ojczystym Katanatem (od tego czasu maragistańską domenę orków zaczęto nazywać Katanatem Gaddarów). Z tymi wydarzeniami wiąże się bowiem historia zdobycia Pirackiej Przystani.

Harkor-Rin (tak brzmi bowiem jej nazwa w języku orkuskim) leży na drugiej co do wielkości wyspie Kręgu Ścieżki Północnej – na pn-zach od Andalayi. Od czasów upadku Hardgaru tereny te znajdowały się w rękach sojuszu kilku klanów uruków i podległych im, nielicznych „mieszkańców” – orków i półorków. Nigdy nie podporządkowali się władzy nowych Gaddarów, nie uznając ich linii pokrewieństwa z władcą poległym na wybrzeżu Morza Orkijskiego. Nie utrzymywali też jakichkolwiek szerszych kontaktów dyplomatycznych, tak z pobratymcami, jak i z rosnącymi w siłę ludzkimi państwami. Za to z lubością wyprawiali się łupić ich wszystkich – na swych nielicznych, ale niezwykle silnych galerach. W Burgar-Haranie bardzo obawiano się działalności Pirackiej Przystani. Nie z powodu wyrządzonych stolicy strat – bo te były niewielkie, zaś flota stacjonująca w samym Basargarcie znacznie liczniejsza – ale z powodu reakcji jaką mogły spowodować ataki na domeny ludzi. Ich władcy dawno już bowiem zapomnieli o klęskach jakich doznali podczas wojny z Hardgarem i ofiarach, które musieli ponieść, by zwyciężyć. Teraz to do nich należała inicjatywa i przewaga siły. Nie rozgraniczali by zaś odpowiedzialności między oba władztwa orków – tylko od razu najechali wszystkie ich ziemie. Dlatego też – jeżeli gaddar myślał o zachowaniu resztek uznania w oczach zagranicznych państw – musiał jak najszybciej uporać się z problemem. Najlepiej narzucając urukompiratom swą władzę. Wydał więc im wojnę morską – nie atakując jednak zgrupowaną flotą, ale stosując przeciw nim ich własną taktykę rozproszonych ataków. Ci zaś przyjęli wyzwanie – w końcu byli w swoim żywiole.

Gaddar wystawił się tym samym na ryzyko długotrwałych i nie przynoszących rozstrzygnięcia potyczek. Jego plan przewidywał jednak rozwiązanie losów wojny na lądzie a nie morzu. Na czele swej najsilniejszej eskadry, liczącej 5 wielkich galionów i 4 cztery mniejsze galery (łącznie mając ponad 3,5 tys orków) skorzystał z otwartego przejścia morskiego i wylądował pod samym Harkor-Rin. Jednak piraci byli przygotowani do obrony – i mimo nielicznych sił, waleczni uruk-haj długo mogli stawiać opór armii gaddara. Dlatego ten postawił wszystko na jedną kartę i wyzwiał króla piratów na pojedynek. Stawką miała być władza nad wszystkimi ziemiami orków, jaka przypadłaby zwycięzcy. W ten oto sposób los ledwo scalonego królestwa zawisł na włosku. Oczywiście był fakt, że w przypadku porażki, jego administracja i dowódcy nigdy nie uznali by zwierzchnictwa króla piratów – ten zaś postawiony w sytuacji złamania szlacheckiego słowa, na nowo rozpocząłby wojnę. Nawet jeśli któraś strona zwycięży, to i tak wyspy orków pograżyłyby się anarchii. Thar-Gertyn (tak bowiem zwał się ów odważny gaddar) musiał więc zwyciężyć za wszelką cenę. Porwał się na nie lada wyzwanie. Król piratów (którego imienia nie zachowano w kronikach) był bowiem potężnym czarnoksiężnikiem – zaś gaddar, mimo, iż uważany za najdzielniejszego rycerza swej rasy, czarodziejskiej mocy miał niewiele.

„W taki oto sposób rozpoczął się ten najsłynniejszy pojedynek, jaki widziały wyspy Morza Orków od czasu starcia z gigantami. Pojedynek w którym ścierała się magia i miecz – a raczej, w czasie którego gaddar całymi swymi siłami starał się odpierać potężne czary wroga. Walka ta trwała cały dzień – i nic nie wskazywało na to, by miała się zakończyć przed następnym porankiem. W kulminacyjnym momencie zmagania, królowi piratów udało się wytrącić magiczny szlapyr gaddara (ponoć własnoręczny dar Kartanidy, przekazywany w klanie Thar-Gertyna z pokolenia na pokolenie) – a ten pozostał bez osłony przed czarami wroga. Straszliwa była to chwila kłęski, gdy bezlitosny korsarz zebrał resztę swej mocy i rzucił na rycerza mroczną kłutwę martwiozy, licząc że zniszczy go ostatecznie i przemieni w swego upiornego sługę. Gaddar tracił bowiem resztki sił życiowych w zastraszającym tempie – słał się na nogach, wzrok miał zamglony a skóra mu poszarzała i stała się na podobieństwo starego, zniszczonego pergaminu. Jego żołnierze pojęli, że pan ich jest jedną nogą w grobie. Wtenczas – ku zdziwieniu wszystkich – władca zebrał nadnaturalnym wysiłkiem resztki tchu i zavezwał na pomoc samego Kartana, zmawiając ku niemu modlitwę, krzyknął ku niebu >>Daj mi śmierć i zwycięstwo!!!<<. Czy Święty Przywódca usłyszał swego ucznia? Tego nie wiemy, jednak jakimś cudem, szybciej niż oczy zebranych mogły to dostrzec – gaddar rzucił się ku przeciwnikowi. Czy to przez zaskoczenie, czy z powodu faktu, że magia kłutwy zaczęła już działać – ten nic nie był w stanie zrobić, by go powstrzymać. Waleczny Thar-Gertyn dopadł mu do gardła i uduślił mistrza czarnej magii gołymi rękami. Na koniec odrąbał mu głowę jego własnym nożem. Tej nocy los orkom sprzyjał...”

Gdy wygrał ów pojedynek – zaczął się szykować do powrotu. Musiał jednak załatwić jeszcze wiele formalności. Potyczki morskie między oboma stronami jeszcze długo by nie ustawały. Wiele czasu musi minąć, nim do wszystkich odosobnionych jednostek dotrze wieść o pokoju. Gaddar zdawał sobie sprawę, że nim morze ucichnie od walk, połowa połączonych flot może być już na dnie – i nie było na to rady, bo żadnym sposobem nie dało się przyspieszyć wieści. Bitwa została wygrana, ale nad osłabionymi orkami wciąż wisiało widmo inwazji almohadów.

Możliwe, że przez czysty przypadek – podczas porządkowania dokumentów w zamku króla piratów, natknął się gaddar na spis legend – o zaskakującej treści. Mówiły one o jakimś tajemniczym lądzie na Dalekiej Północy, gdzie wciąż miały żyć klany orków. Legendy te potwierdzała w dodatku kilka lokalnych relacji kapitanów pirackich jednostek, którzy niejednokrotnie wylądowali na rozbitków... orków – gdy wypuszczali się na dalekie rejsy poza Zwrotnik, ku północy i wschodowi. Rozbitkowie ci zdawali się utrzymywać, jakoby pochodzili właśnie z tej zagadkowej krainy – płynęli zaś na południe gdy napadli na nich „Strasliwi Wrogowie” lub ich okręty ugrzęzły w Kipieli Rowów a potem rozbiły się o rafy na ich progach. Gaddarowi co prawda znane były opowieści o Dalekim Domu, z którego przybyli na tę niegościnną ziemię Maragistanu, ale nie sądził, że żyli tam jacyś inni orkowie – miał niemal pewność, że jego lud był ostatnim ze swej rasy. Co ciekawe – dowiedział się też, że najstarsi z rozbitków, oraz potomkowie innych – wciąż żyją na wyspie. Nie tracąc ani chwili zwołał więc swych najbardziej zaufanych popleczników. Oznajmił im, że w obliczu kryzysu w jakim znalazło się państwo, musi sprowadzić pomoc... z Dalekiej Północy, zza mór i lądów. Nakazał dokończenie formalności związanych z utrwaleniem pokoju, zaś swój tron przekazał siostrzeńcowi, dowódcy osobistej gwardii. Gdy do nich tak przemawiał, wyglądał blade, chudo niczym żebrak, a w oczach tlił mu się dziwny, demoniczny błysk. Z początku jego dwór myślał, że miał jakiś tajny pakt z mieszkańcami Alearów lub Gattastanu, kiedy jednak odnaleźli dzienniki kapitanów i owy wolumin ze manuskryptami legend – odnieśli wrażenie, że ich władca postradał przez pojedynek resztę zmysłów i zdrowego rozsądku. Aura jednak dziwna biła od niego taka, że nikt nie ośmielił się sprzeniewierzyć rozkazom, czy podjąć próbę powstrzymania. Gaddar udał się zaś do owych tajemniczych przybyszów zza Kipieli, by zasięgnąć u nich języka. Gdy tak tułał się po zaszytych w dziczy osadach, po 4 dniach skierował się w końcu ku północy. Dotarł aż na nadmorską plażę (pozostawiając tam pisemne prorocstwo, iż odchodzi na północ, skąd przysle swym współpracownikom Pomocną Dłoń) – a tam słuch i ślad po nim zaginął. Na jakiś czas...

„Przeto było widzieć zdziwienie naszych osmundzkich sąsiadów, kiedy nasi królewscy geografowie zapytali ich o wieści na temat wcześniejszych wypraw wysyłanych przez Katana. Nasi drodzy, ostrogarscy „oliwkoskórzy sojusznicy” widać nie kwapili się zbyt szybko z ujawnianiem swych podróży na Maragistan. Dopiero gdy połączone siły naszych wywiadów zaczęły zbierać informacje, okazał się, że coś jest na rzeczy. Wynikało by z tego bowiem, że II Imperialna Flota Gett-War-Garu dotarła po raz pierwszy na Archipelag Południowo-Zachodni już dobre sześćdziesiąt lat temu, przed rokiem 9420 Ery Katanów. Jeśli wierzyć wieściom przyniesionym przez szpiegów, to owa wyprawa ruszyła nie całe 10 lat po tym jak, do Ostrogaru przybył pewien stary dziad, łachmaniarz o pomarszczonym obliczu i wygłodzonej posturze (wedle zeznań świadków >>strasliwie cuchnął – nie tylko rybami i wodą morską, ale i gnojem i zgnilizną, jakoby po śmietnikach pomieszkiwał, sypiał na plaży, lub co gorsza w samej wodzie<<), który miał przynieść łaskawie panującemu Ostrogarem wieści o zaginionej domenie orkowego ludu na południowym zachodzie. Skąd miał owe informacje (wedle naszych dzisiejszych ustaleń, dość zgodne z prawdą) i jakim cudem przekonał Katana do zorganizowania wyprawy nie wiadomo. Jeden z podpitych dworzan, uruk-hai będący świadkiem owej „audycji” – wzięty na spytki przy

kieliszku, wyjawiał naszym ludziom takie rzeczy, że się nie chce wierzyć. Według pijackiego bełkotu, ów łachmaniarz miał być księciem uruków, przybyłym (uwaga: na piechotę po dnie morskim – co za orki nie wymyślą po pijaku) z poselstwem od swego ludu, by prosić o przymierze i pomoc, gdyż ich państwu grozi zagłada. Katan jakoby miał się przychylić do jego prośby w imię rasowej solidarności, gdy jednak poprosił gościa o poprowadzenie wyprawy – ten odrzekł, że nie może już powrócić do swoich, po czym... okazał zebrany swoje trupie oblicze – jakoby świadectwo klątwy którą przypłacił swoje wysiłki (temu orkowi wódka rozum wyżyć musiała – trup na dworze Katana, a to dobre). Potem zaś miał udać się w dalszą wędrówkę – gdy tylko dowiedział się, że na innych archipelagach przetrwały orkowe domeny, pragnął zwiędzić przez ostateczną śmiercią każdy daleki dom swej rasy, gdzie tylko udało się jej przetrwać. My oczywiście uważamy, że przyczyna zniknięcia posłańca mogła być bardziej prozaiczna – pewnie wtrącono go do Labiryntów pod stolicą, by już nigdy nikomu nie powtórzył tego co sam powiedział i usłyszał.

Bajki – bajkami, my jednak wracamy do faktów. A fakty są takie, że rzeczywiście Imperium Katanów w tamtym czasie zaczęło przygotowywać się do wielkiej, zamorskiej ekspedycji. Początkowo upatrywano w tym zarzewia nowej wojny na Zachodnim Archipelagu, gdzie ostatnio sojusznicy Ostrogaru nie radzili sobie najlepiej. Domniemania te tym bardziej podsycała wiadomość, że Katan powołuje wolny nabór do I i II Legionu Cudzoziemskiego. Wiązało się to z tym, że Ostrogar nie miał już skąd wziąć wojska i rezerw na wyprawę, jeśli nie chciał zanadto osłabiać strategicznych pozycji Imperium. Musiał więc sformować „pospolite ruszenie” z wszelkiej maści mętów społecznych: byłych piratów, dzikich awanturników, barbarzyńców i innych tej maści „poszukiwaczy przygód”. Pięć lat trwało, aż ta hołota zaczęła przypominać regularną armię. Z tego tylko I Legion Cudzoziemski był w przeważającej liczbie „orkowy” (w tym 1,5 kohorty złożonej z olbrzymów i półolbrzymów). II Legion był zbieraniną wszelkiej maści dziwactw i cudaków, które tu pościągaly chyba ze wszystkich Macierzy – do tego cyrku (bo trudno to nazwać wojskiem). Czego tam nie było: krasnoludy, szpiczastousi, nasi bracia ze wszystkich 3 Tagar (aż dziw bierze, że nie wymordowali się przed wyjściem w morze, zapewne dlatego, że byli w różnych kohortach), dalej futrzostoposi (mam nadzieję, że jako oddziały zaopatrzenia a nie np. ciężka piechota, to by był dopiero kabaret!), a nawet rozumne jaszczury! Imperator zdołał przekonać króla Walgaru do wysłania mu 500 najlepszych żeglarzy – w zamian za co dostał ponoć pozwolenie na budowę nowych okrętów handlowych. W skład floty miały wejść nawet 2 tarawany i arka inwazyjna – budowane w stocznjach Katana po okiem owych reptylonów (to akurat nie był głupi pomysł – te potężne statki, już przez starożytnych łuskoskurów wykorzystywane do taszczenia machin obłężniczych i Kamiennej Jazdy – doskonale nadawały się na okręty zaopatrzenia, dzięki ich udziałowi można było wydatnie zmniejszyć liczbę wolniejszych i mniej zwrotnych statków magazynowych). Do tego wszystkiego dochodziła jeszcze – jak to dumnie ją nazwano – kohorta powietrzno-rozpoznawcza... czyli banda odpowiednio przeszkolonych harpii, tresowanych gryfonów, parę smoków błotnych – zapewne na siłę wyciągniętych ze swoich zatechłych mokradeł i przymusowo wcielonych do oddziału, żeby uzupełnić jego stan. Tą zgrają dowodziły zaś skrzydlate hermafrodyty, sojusznicy orków – zwani przez nich, bodajże achonami – czy jakoś tak, bo dokładnie nie pamiętam. Widziałem na własne oczy to wojsko – i powiadam wam – gdzie mu się tam równać do naszych Jeźdźców Pegazów. Wtedy żem myślał: dobrze się stało, że Katan nie wpadł na pomysł wysłać i naszego doborowego regimentu, który od nas w darze u niego stacjonuje – bo byłby to jego koniec. W niektórych kohortach II Legionu tak się bowiem sprawy miały, że zabrakło uruków, którzy mieli być oficerami – i dowodzenie niższego szczebla (a więc w wirze walki najważniejszego) obejmowali zwykli orkowie (bo nie było czasu na szlacheckie uwarunkowanie ich), gdzie niegdzie zaś, nawet jakaś szlachta-hołota z innych ras. Gdym oczami mymi obserwował wyjście w morze owego kontyngentu – nie spodziewałem się, że go jeszcze kiedy zobaczę – byłem wręcz pewien, że nigdy nie dotrże na Daleki Zachód (jakżem wtedy

myślał względem ich przeznaczenia). Ale nie uprzedzajmy zdarzeń...

W czasie bowiem gdy na lądzie formowano te „doborowe” Legie – w stocznjach wrzały roboty nad 4 nowiutkimi galeonami, mającymi być trzonem uderzeniowym II Floty – akurat tej części, która wyruszy w morze (jak bowiem większość moich czytelników się orientuje – eskadry drugiej floty prawie w ogóle nie opuszczają wybrzeża – toteż by nie wzbudzać podejrzeń, należało dooptować wszystkie potrzebne jednostki – nie zaś zabierać też już istniejące – pomimo faktu, że Gett-War-Garr by sobie z mniej liczną flotą też dał radę). Z tego co udało nam się zdobyć – wynika, że po przekroczeniu granicy Kipieli Rowów, owo zgrupowanie miało przyjąć miano I Imperialnej Floty Cudzoziemskiej – która po nawiązaniu kontaktu z gaddaratem (i zawarciem przymierza) miała przejść pod wspólne dowództwo – ze zwierzchnictwem bezpośrednio pod samym gaddarem. W skład jej wchodzić miały – oprócz wszystkich wymienionych powyżej jednostek – jeszcze 12 galer różnej klasy, 2 korwety (dar króla Osmundu – mający wziąć udział w zbliżającej się kampanii wojennej na Albionacie, a tak haniebnie zdefraudowany) i 3 karawele (jeśli chodzi o I Legion) oraz 12 kog (w tym 6 ciężkich brygów), 2 zakupione u elfów fregaty (wytraśnięto nawet jeden krasnoludzki pancernowiec – bo brodacze stanowczo odmówili wsiadania na >>elfie krypy<<) oraz 10 drakkarów (w tym połowa ciężkich) – dla II legionu, zwiad całej floty miały stanowić 3 podstarzałe szkunery. Wprawny zmysł znawcy wojskowości zapewne zdążył już wyłapać tą oczywistość, że wszystkie wchodzące w skład floty okręty to trochę za mało do przetransportowania przez wielkie połacie mórz niecałych 20 tys. zbrojnych. Jakims jednak cudem zdołano upchać oba legiony na taką liczbę statków (ponoć ścisk był tak niemiłosierny, że część żołnierzy z własnej, nieprzymuszonej woli przesiadywała w ciągniętych za macierzystymi jednostkami szalupach). Wielkie miał szczęście ów związek taktyczny, że na trasie swej żeglugi nie natknął się na wrogie okręty Straszliwego Wroga. Raz tylko – gdy po wielu miesiącach żeglugi – wchodzili w końcowy szereg wysp Archipelagu Pajęczego – zaatakowała ich spora eskadra pirackich okrętów. Zapewne wzięli wolne, ociężale i mocno zanurzone okręty za słabo chroniony konwój kupiecki (flota płynęła bowiem w kilku mniejszych, szeroko rozstawionych grupach). Jakież było ich zdziwienie, gdy zostali otoczeni przez kilka eskadr – po brzegi wypełnionych wojskiem! I tu stała się rzecz najbardziej dla mnie niezrozumiała... Legia Cudzoziemska przeszła bowiem całkiem chwacko swój chrzest bojowy. Nie dość, że udało im się nie stracić żadnych statków, to jeszcze zdobyli wszystkie pirackie jednostki. Takim sposobem resztę podróży mogli spędzić w bardziej „komfortowych” warunkach (choć pirackie łajby były stare, capiły niemiłosiernie i prosiły się o naprawę). W końcu – po prawie rocznej żegludze (bowiem wyprawa obrala dla zachowania tajemnicy trasę wiodącą wschodnimi wybrzeżami Macierzy – tak, że znacznie nadłożyła drogi) udało im się dostać na wody otaczające Maragistan, sprytnie omijając Kipiele. Po wielu dniach dalszej wędrówki morskimi bezmiarami, u kresu wyczerpania zapasów dostrzegli ląd na horyzoncie – ku któremu obrali natychmiastowy kurs. Jakież było ich zdziwienie, gdy na przeciwko nich – zamiast oczekiwanych współbraci – wypłynęły liczne, lekkie statki... ludzi! W dodatku zaczęły okrążyć Cudzoziemską Flotę, jakby wyraźnie czekali na znak do ataku – sondując zamiary nieznanych przybyszy. Dowódcy eskadr postanowili wysłać paru emisariuszy w szalupach, by rozeznali się w sytuacji. Ci po przejęciu przez flotę ludzi zapewnili ich o pokojowych – „handlowych” – zamiarach floty. Co prawda flota orków była potężnie uzbrojona, jednak szybki i liczne okręty ludzi mogły posłać na dno sporą jej część, gdyby wywiązała się regularna walka. Najgorzej gdyby zatopili okręty zaopatrzeniowe – a te stanowiły łatwy cel. Posłowie orków poprosili więc o gościnę...

Przywódca ludzi postanowił użyczyć im kawałka plaży pobliskiej wyspy i zapowiedział, że skoro nie są „południowymi psami” to w najbliższym czasie pozwoli swym współbraciom przybyć w celu dokonania wymiany handlowej – do tego czasu mogą korzystać z plaży i otaczających lasów by uzupełnić zapasy – potem mają jednak bezzwłocznie odpłynąć dalej. Uprzedził także o natychmiastowym wysłaniu posła po ściągnięcie posiłków >> z innych wysp << – na wypadek, gdyby przybysze

Straszliwy Wróg rozeznaje się sytuacji i przegrupowuje siły. Możliwe nawet, że przejrzał fortel i on sam szykuje jakąś niespodziankę. Jednak trzeciego dnia nad ranem ujrano na horyzoncie wielkie pasmo nienaturalnie poruszającej się mgły. Czarodziej orków byli pewni, że wśród tych oparów zbliża się moloh – nadszycająca zagłada. Po kilku godzinach mgła się roziała i ich podejrzenia stały się ponurą rzeczywistością. Z chmur wyłoniło się kilkaset rachitycznych tratw i kilka statków – odłączających się od wielkiego kłębówiska drewna, które musiało służyć demonicznym istotom za punkt dowodzenia. Łódzie z wolna zaczęły przybijać do brzegu. Nim jednak Straszliwy Wróg zdążył zejść na ląd – przywitała go salwa dziesiątek, setek, tysięcy pocisków. Huraganowa nawała z bombard, katapult, balist, kuszy, łuków i wszystkiego czym tylko można było miotać na odległość długości plaży – spadła na zaskoczonych przeciwników. Bez dechu padła pierwsza fala najeźdźców, zaś ich tratwy zamieniły brzeg w jedno, wielkie rumowisko – utrudniając wysadzanie kolejnych oddziałów. Wróg jednak był najwyraźniej przygotowany na taką ewentualność – tratwy desantowe zaczęły się bowiem szykować do odwrotu – chcąc zapewne okrążyć obrońców i zaatakować z dogodnego dla siebie miejsca. Jednak już od dłuższej chwili, w głębi lasu – na wzniesieniu – płonęło wielkie ognisko, dając flocie sygnał do ataku. Szybko, niczym skok rączej lani, zza cypli i załomów wyspy wypadły pierwsze jednostki, zaś nim najeźdźcy zdążyli się zorientować, co zaszło – całe wody wokół plaży zaroily się od okrętów Imperialnej Floty. Zamykając okrążenie z obu stron, otworzyła ona ogień do wolno poruszających się kryp, zatapiając je z dystansu, za nic nie dając szansy przejścia do abordażu. Mimo jednak pozornego zwycięstwa – spora część pająkoludzi zdołała wyrwać się z okrążenia i odplłynąć w kierunku jednej z okupowanych wysp.

Flota orków zawróciła zaś ku plaży, by z powrotem zabrać armię – tym razem do kwatery głównej. Teraz to bowiem do nich należała inicjatywa, było mało prawdopodobne by w ciągu najbliższych dni potwory ponowiły atak – szczególnie, gdy straciły większość tego czegoś, co można było nazwać >>flotą<<. Kapitanowie okrętów uradzili by natychmiast wysłać małą eskadrę rozpoznawczą – co najmniej z 2 drakkarami, najlepszymi jednostkami nadającymi się do niezauważonego wysadzenia zwiadowców na wrogim brzegu i dalszym rozpoznaniu sytuacji. A jak uradzono, tak wykonano. Było to zadanie tym prostsze, że uciekający wrogowie nie zostawili na morzu żadnej ariergardy. Mimo poniesionej porażki, nie spodziewali się by Imperium odwarzyło się wystawić flotę na ryzyko operowania w nieznanych akwenach. Cel eskadry był zaś jasny i klarowny – dotrzeć do jednego z obozów humanoidalnych niewolników, które to zawsze towarzyszą armiom najeźdźców.

Więści z którymi stamtąd powrócili były tyleż przydatne co zatrważające. Sytuacja wyglądała o wiele groźniej, niż triumfatorzy mogli to przewidzieć. Na obu wyspach bowiem wciąż stacjonowały sprawne armie. Główną siłę rozbito, każda z pozostałych wciąż jednak liczyła po kilka tysięcy krwiożerczych pająkoludzi – którzy w pocie czoła przygotowywali nowy moloh. W dodatku na owej tajemniczej wyspie-bazie na dniach wylądował świeży garnizon 5000 elitarnych wojowników. Ci w razie dalszych porażek mieli wysłać posłańców o wsparcie – bowiem w stronę Maragistanu zbliżała się kolejna fala najeźdźców. W momencie gdy zwiad odbił od brzegów wyspy, ci przebyli z pewnością już połowę drogi ku Alearom. Działać należało szybko – i co ważniejsze – zdecydowanie. Mogli już tylko dopiąć sił by uzyskać rozstrzygające zwycięstwo lub całkowicie pograć nie tylko tą misję ale i los Gaddaratu.

Sztab zdecydował, by zebrać niewielką eskadrę – o minimalnej załodze, za to obsadzonej maksymalną, możliwą siłą ognia – która wyruszy by operować na wodach wokół obu przyczółkowych wysp. Okręty te rozpoczęły swą misję natychmiast – w rozproszeniu starały się swymi błyskawicznymi atakami ściągnąć uwagę jak największej liczby najeźdźców. Gdy zaś tym wystarczająco spryknęły kanonady imperialnych okrętów, sami odbili od brzegów znacznymi, choć nie wszystkimi siłami – by ruszyć w pościg. Ile to tylko było możliwe – tyle wrogów eskadra starała się zatopić jeszcze u wybrzeży, gdy jednak Straszliwy Wróg zaczął formować moloh, ruszyli do odwrotu ku swej wyspie. Tam zaś przyczaili się w pobliżu pamiętnej plaży, gdzie w cieniu drzew wciąż majaczyły sylwetki artylerii. Były one

jednak obsadzone minimalną obsadą – w przypadku kolejnego desantu, nawet mając wsparcie eskadry, byli skazani na straszliwą śmierć z rąk najeźdźców. Liczono jednak, że widok zagraconej plaży i nieuprzątniętego ścierwa z poprzedniej potyczki skutecznie przypomni pokrakom porażkę i ostudzi zapal do dalszej walki. I istotnie – ci nie odważyli się na kolejny atak. Podejrzewając prawdopodobnie następną zasadzkę – nie dali wciągnąć się w walki na plaży. Gdy tylko znaleźli się w zagrożonej strefie, natychmiast zawrócili i ponownie formując moloh, ruszyli ku swym przyczółkom. I zapewne taka zabawa mogłaby trwać bez końca – gdyby nie to, gdzie teraz właśnie znajdowały się główne siły orków. Te zaś wykorzystując wszystkie pozostałe im okręty – przerzuciły szerokim łukiem niecałe 17 tys. wojska ku głównemu portowi pająkoludzi. Dokonali łukowego nawrotu – tak że na posępne, wylaniające się z mgły miasto uderzyli od strony, z której Straszliwy Wróg spodziewał się nadchodzących posiłków. Zaskoczenie było pełne – pomimo tego i tak stracono 2 wypełnione żołnierzami jednostki przy podchodzeniu do portu. Rzeź jaka rozegrała się na ulicach miasta nie miała sobie równych. Przewaga leżała po stronie orków – bowiem pająkoludzie nigdy nie stanęli w obliczu wymuszonej obrony – to oni zawsze byli stroną atakującą. Do defensywy nie byli zaś w ogóle przygotowani. Imperium tryumfowało podczas tej >>wojny błyskawicznej<< już drugi raz z rzędu, zapłacili jednak za to wysoką cenę ponad 5 tys. ofiar, zaś spora część ocalałych był ciężko ranna. Teraz jednak zdobyli inicjatywę i ponownie chwycili najeźdźców w kleszcze – kompletnie ich otaczając. Kiedy zaś okręty odcięły pajęczakom drogę ucieczki z wysp, wpiery podjęli próbę wytrzebienia ich na odległość – a gdy niedobitki wycofały się w głąb – ruszyli do ostatecznej ofensywy.

Gdy opadł bitewny kurz, zmęczeni i wykrwawieni żołnierze Katana postanowili zająć dotychczasową siedzibę najeźdźców – tym bardziej, że doskonale nadawała się na główną bazę. Gdy tylko byli w stanie zwiędzić ją już na spokojnie, stanęli pośrodku starożytnych budowli z ciosanego kamienia, które z pewnością nie były dziełem ani Straszliwego Wroga, ani jego niewolników. Początkowo myślnano, że to jedno z miast, które odebrane



zostały alearczykom, jednak rzemieślnicy reptylonów fachowym okiem dostrzegli w tym rękę budowniczych Starej Rasy. Ponieważ oni sami nigdy w te strony nie zawędrowali – snuli domysły o swych krewniakach-tulaczach, a kto wie, czy nie było to może dzieło... smoków. Choć miasto wymagało uporządkowania, ufortyfikowania i wielu remontów – postanowiono osiedlić się w nim na stałe, czyniąc go siedzibą I Floty Cudzoziemskiej. Zaś z ruin upadłych budowli kamieniarze i mistrzowie dłuta wybudowali mocarny postument (o kształcie pięści), który stanął na środku największego portowego placu, złotem wyryto zaś na nim imiona wszystkich tych, którzy oddali życie na tej obcej ziemi. Pomnik wieńczy zaś inskrypcja: >>W hołdzie tysiącom namiestników władzy Imperium Katanów, który poświęcili się w imię swej cywilizacji – ratując życia setek tysięcy<<. Od tamtej pory przyjęto nazywać to tajemnicze, bezimienne miasto Portem Namiestników – w języku orkuskim: Ag-Hyrtans-Garrt.

Gdy siły Imperium podleczyły swych rannych i urządziły się w końcu na nowych włościach – ruszyli ku ostatniemu celowi podróży – na Morze Orków. I przybyli tam do Harkor-Rin, w wielkie zdumienie, jak podają dzienniki, wprawiając ówczesnych orków. Gdy zaś dowódcy wyprawy zesłali na przystań z pokładów swych niezwykłych okrętów, przywitali utraconych braci słowami, które kazał im przekazać sam Katan: >>Niechaj będą pozdrowieni ci, do których z pomocną dłonią przybywamy – aby wiedzieli, że waleczni orkowie nigdy nie zostawiają swych sojuszników w potrzebie...<<

Tylko dla MG: Co się tyczy miejsca pochówku Gaddara Kartanidy – to jego ciało nigdy nie zostało sprowadzone do nowej stolicy. Prawdopodobnie pozostało pod ruinami Hardgaru. Krążą legendy o tym, jak w dniu klęski swego ludu, jego nieumarła powłoka została obudzona przez rządnych łupów zdobywców. Ten widząc rzeź, jaką zgotowano jego dzieciom – wpadł w straszliwy gniew i ruszył wycinać w pień upojonych zwycięstwem ludzi. Ponoć to przez niego Gattowie ponieśli największe straty – uniemożliwiające im ostateczne rozprawienie się z orkami. To Kartanida mógł być także źródłem potężnej magii, jaka po wojnie szalała nad brzegami Orkijskiego Morza. I mimo, że te, i wiele innych tajemnic, na zawsze zostaną pogrzebane pod gruzami zaginionej stolicy – od kilku już przeszło wieków gaddarowie czynią intensywne starania o złożenie zwłok Wielkiego Obrońcy pośród jego braci i sióstr. Dając mu wyraz hołdu, pozwoli się bowiem spocząć jego umęczonej duszy. Działania te przybrały na sile szczególnie po odrodzeniu przymierza z Ostrogarem. Kto wie – być może to właśnie BG znajdują się w składzie ekspedycji, która wyruszy na wybrzeże Kairuanu w poszukiwaniu starożytnych ruin...

Ludność: powyżej 300 tys., przy czym należy doliczyć do tego co najmniej 20 tys. z I i II Legionu Cudzoziemskiego, które stacjonują na Wyspach Namiestników (północno-wschodni przyczółek Alearów). Ludność poniższych miast jest przedstawiona bez wojska. W każdym mieście gaddaratu stacjonuje jeden z lokalnych Legionów Obrony Terytorialnej (w pełnym składzie 10 kohort), oprócz tego na pozostałe rejony Kręgu Ścieżki Północnej przypada statystycznie 2,5 kohorty/wyspę. Kohorty z pięciu Legionów Piechoty Morskiej mają kwatery porozrzucane po wszystkich portach i przystaniach, w których stacjonują ich macierzyste okręty.

Miasta:

- Stołeczny **Burgar:** 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 (nie dotyczy poddanych i sprzymierzeńców katana) wpuszczani są jedynie do nieumocnionego przedmieścia, gdzie oprócz zajazdów istnieją trzy targi.

- **Basargard** na Margardarze – ok. 20 tys. mieszkańców; główny port handlowy wyspy; całe miasto, wraz z portem, otoczone potężnymi umocnieniami kamiennymi; siedem targów poza murami miejskimi.
- **Sandburgar** 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.
- **Harkor-Rin** na wyspie Igurcan – ok. 4,7 tys. mieszkańców, jest to główny port wojenny, w którym stacjonuje większa część floty wojennej gaddaratu; mieści się tu siedziba dowodzenia i główne kwatery II, IV i V Legionu Piechoty Morskiej (stacjonujące zwykle w sile 26 kohort). Część miasta mieszcząca administrację, wojsko i stocznia floty wojennej jest otoczona systemem wielodziałowych murów; jest tu tylko 1 targowisko, bezpośrednio w części portowej.
- **Ag-Hyrtans-Garrt:** ok. 6 tys. mieszkańców, siedziba Legii i Floty Cudzoziemskiej (przy czym dla obsady floty stworzono VI Legion Piechoty Morskiej – mający tu siedzibę – a rekrutujący się zarówno z tutejszych orków jak i przybyszy z Macierzy); 5 targowisk; miasto jest otoczone potężnymi, starożytnymi murami z ciosanego kamienia, od strony lądu armia katana umocniła je dodatkowo wysokim wałem ziemno-drewnianym (z palisadą i ostrokołem).

Tylko dla MG: Po tym jak odnowiono przymierze z Ostrogarem, miejscowe orki poczęły przygotowania do odbudowy swego prestiżu politycznego. Ponoć specjalnie w tym celu stworzono nowe plany ekspansji na Maragabiję, których celem jest ponowne założenie co najmniej jednego miasta na wybrzeżu Morza Orków. Najbardziej prawdopodobnym kierunkiem poszerzenia wpływów byłoby bezludne, skaliste wybrzeże pomiędzy Chechem a Kairuanem. Nie wiadomo jednak do końca, jak wobec takich kroków postąpiłby almohadowie, dlatego też szanse ziszczenia są niepewne. Tym, czego gaddar potrzebowałby na pewno, jest wojsko gotowe do ochrony budowanego osiedla i jego ew. obsadzenia. Samemu zaś, nie będąc w stanie zebrać odpowiedniej siły, potrzebuje wsparcia Ostrogaru. I to co najmniej w postaci jednego nowego Legionu Cudzoziemskiego. Przygotowania i realizacja planów orkowej ekspansji mogą być więc tłem niejednego scenariusza dla bohaterów 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 sprawami. Pozostaje tylko kwestia ich sytuacji, w jakiej się znajdują na Archipelagu Południowo-Wschodnim.



„Jest rzeczą niemal pewną, że brodacze przybyli 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 pierwszą przedstawicielkę ich rasy (a zapładniając ją, dał początek wszystkim krasnoludom). Wedle ustaleń naszych uczonych mogło się to stać nie później niż cztery orkijskie ery temu – bowiem kroniki Królów Z Pod Góry notują, iż w owym czasie od zamieszkujących na południu plemion odłączyła się spora grupa krasnoludów. Oni to nie mogąc dłużej znieść wyzysku, jaki nakładała na ich ród Archagasta (a jednocześnie nie chcąc zbrojnie przeciwstawiać się swym suwerenom) – postanowili wyruszyć daleko za południowe morza, na poszukiwanie nowych ziem i bogactw...”

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 Śnieżystymi, 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 niezdołbane przez almohadzkie wojska. Inne ugrupowania wycofały się do podziemnych kryjówek, przystosowując część kopalni 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 Śnieżyste na miejsce osiedlenia – zaprowadziła ich tu przepowiednia obiecująca dostatnie życie. I rzeczywiście, w Górach Śnieżnych występują obfite złoża żelaza, miedzi, kamienie półszlachetne i szlachetne oraz, w ograniczonej ilości, złoto i srebro (ponoć w najgłębszych korzeniach gór mają dodatkowo znajdować się rudy „szarego płomienia” – mitrylu i „wiecznej miedzi” – adamandytu; jeśli jednak jest to prawda, to tylko krasnoludy są w stanie go wydobyć – głębokość ta bowiem jest zdecydowanie poza zasięgiem ludzkiej techniki górniczej). 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 sprzedawałyby ludziom ani grama wydobywanego przez siebie metalu szlachetnego, 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.

Poza Wyspą Łagodną spotyka się czasem niewielkie grupy tutejszych krasnoludów (zwykle w towarzystwie Hailuarów lub Kumitów), bowiem niektórzy z nich prowadzą dalekosiężne karawany – najczęściej do krajów czarnych lub ludów nie-almohadzkich. Zdarza się więc, że w zachodnich i środkowych rejonach Maragistanu można trafić na jakąś niewielką, za to dobrze ufortyfikowaną osadę brodaczy.

Liczebność: ok. 35 tys., z tego 20 tys. w paśmie we Wchodnich Górach Śnieżystych i 10 tys. w paśmie zachodnim.

Największe rody:

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

ODŁAMKOWA KULTURA HAILUARÓW

„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, elfów i jaszczurów – nieznaną roślinność, dzikie zwierzęta i niebezpieczeństwa, które sprawiły, iż liczebność pierwszej wyprawy szybko topniała. Szukając dalszej drogi w kierunku południowo-zachodnim, ku obiecanemu Ugar-zendem, lawirując wśród dziesiątków wysepek, orki spotkały przedstawicieli nowej rasy. Wyczerpani i zdziśnani żeglarze początkowo nieufnie odnosili się do obcych – podobnie jak do wszystkich nieznanych istot, które ujrzeli. Jednak hailuarowie (tak bowiem o sobie mówili) przyjaźnie potraktowali przybyszów, okazując im nawet szacunek. Prawdopodobnie hailuarowie byli pod wrażeniem olbrzymich orkijskich statków, które wielkością kilkakrotnie przewyższały ich własne (chodzi tu zapewne o zdobyte na jaszczurach arki inwazyjne i tarawany – bowiem pierwsze galery, jakie w owym czasie budowali Synowie Bagien były karłowate, niestabilne i żałośnie rachityczne, jakby je poskładano z przypadkowych części). Hailuarowie, od niepamiętnych czasów 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. Gdy zaś z niewiadomych przyczyn ostoje te opustoszały, łączność morska z Macierzystym Katanatem została zerwana na długie wieki.”

Hailuarowie są jedną z najbardziej zadziwiających nie-ludzkich społeczności Południa. Gdy pierwszy raz natknęli się na nich mieszkańcy Archipelagu Centralnego (były to owe wyprawy orków – nie tylko Gaddara Kartanidy, ale także tej reszty rodzeństwa, która podążyła ku morzom południa), byli pewni, że mają do czynienia z całkowicie nową, nieznaną im rasą. Jednakże odnieśli również wrażenie, że musiała ona mieć już w przeszłości kontakty z innymi rozumnymi rasami Macierzy. Hailuarowie, jako istoty niskiego wzrostu od razu skojarzyli się orkom z niziołkami, gnomami lub krasnoludami – jednak po bliższym poznaniu nie przypominali stylem życia ani zachowaniem żadnej ze wspomnianych ras. Owszem – ich ojczysty język w dużym stopniu przypominał mowę Klasycystyczną i posiadał pochodny jej alfabet – co sugerowałoby, że właśnie gnomy jako pierwsze spotkały Niskich Żeglarzy i nauczyły ich swego języka. Jakby tego było mało, przedstawiciele nowej rasy na morzu używali okrętów przypominających konstrukcje, z którymi orki spotkały się na Wyspach Malauków. To zaś sugerowałoby, że to czteroręcy olbrzymi przekazali im tajniki morskiego rzemiosła. Hailuarowie zaś w szybkim czasie musieli doprowadzić je do perfekcji – bo ze względu na ich posturę, statki były mniejsze (i bardziej proporcjonalne), a przez to jeszcze szybsze i zwrotniejsze. Na koniec zaś flota Niskich Żeglarzy używała tylko i wyłącznie elfickiego żagla. Co prawda ten wynalazek almohadowie

przypisują właśnie sobie – ale najprawdopodobniej do ludzi z Maragistanu żagiel ów przywędrował, jeśli nie bezpośrednio od elfów, to właśnie za pośrednictwem hailuarów, którzy od nich nauczyli się nim posługiwać. Posługują się przy tym równie zaawansowanym i skomplikowanym takielunkiem co szpicastousi – jest więc mało prawdopodobne, by trójkatny żagiel był wymysłem Saaby. Nawet w cesarstwie bowiem takielunek żagla almohadzkiego jest prosty i mało kunsztowny, by nie rzec – prymitywny. Należy przy tym wspomnieć, że to dziwne plemię było znane autochtonicznym almohadom (jak i innym ludom zamieszkującym wybrzeża Maragistanu) od dosyć dawna (choć wzmożone kontakty zaczęto nawiązywać dopiero w czasach następujących po Wielkiej Dżauzie).

„Wszystkie te cechy powodowały, że pomimo bezdyskusyjnego uznania statusy rasy cywilizowanej – przez tysiące lat uważano ich za całkowicie osobną i niezależną rasę inteligentną. To zaś nijak się miało do prawdy. Prawdę tą zaś przez cały ten czas trzymały w głębokiej tajemnicy... gnomy (i spora część pichtów wyniosłych). Pomimo pewnych różnic w wyglądzie zewnętrznym – hailuarowie są częścią rasy minasejskich. W dodatku nie są odłamem konkretnego plemienia ale kulturą powstałą z połączenia wszystkich trzech ludów. I to był główny powód, dla którego gnomy – najbardziej zachowawcze i konserwatywne z minasejskich plemion – wstydziło się pobratymców, gardząc ich sposobem życia (w szczególności zaś tymi z wśród swoich współplemieńców, którzy do tej społeczności przystąpili). Hailuarowie złamali bowiem najważniejsze dla gnomów i części pichtów tabu, istniejące od starożytnych czasów Wielkiego Rozłamu Kulturowego. Zaprzeczyli bowiem sensowi podziału rasy na klasyków i klasycystów. Ci którzy to krytykują, nigdy jednak głębiej nie zastanowili się nad okolicznościami, które zmusiły hailuarów do tak drastycznego kroku. Rozłam Kulturowy był bowiem od tysięcy lat czymś oczywistym – gwarancją pokoju i równowagi między ludem minasejskim. Tylko naprawdę ekstremalne warunki mogły zmusić, odciętych od głównych siedzib, osiedleńców do przedsięwzięcia kroku ostatecznego. Takim zaś warunkiem mogło być widmo wyginięcia całej rasy. Jak było na prawdę – tego nie wiadomo do końca nawet dziś, po tym jak prawda wyszła na jaw. Hailuarowie – pomimo swej otwartości wobec obcych – niewiele mówią o historii swej kultury. Oczywiście pewne piśmienne dokumenty historyczne Niskich Żeglarzy od czasu do czasu wypływają na światło dzienne, tak więc wnikliwi badacze z pewnością na ich podstawie będą zdolni wysnuć satysfakcjonujące ich tezy...”

To co jest najbardziej fascynujące dla osób, które już miały styczność z Kulturami Rozłamowymi, to sposób w jaki ich ponowne połączenie miało wpływ na życie hailuarów.

Najbardziej zaś widocznym efektem jest diametralna zmiana środowiska bytowania. Oto bowiem minasejszczy – będący rasą typowo lądową, w dodatku pochodzącą z mrocznego, podziemnego świata Niox-Minas – stali się mistrzami żeglugi, niewiele tylko ustępując weń elfom (jako swym niezaprzeczalnym nauczycielom). Od czasu gdy żyjące w podzwrotnikowych regionach Ziemiomorza odłamki wszystkich trzech plemion stworzyły jedną kulturę (dlatego też zwie się ją odłamkową), hailuarowie swe życie związali z morzem. To głównie z tego powodu wystąpiły pewne zmiany fizyczne, które pierwszym podróżnikom utrudniły właściwą klasyfikację Niskich Żeglarzy. O ile bowiem wśród większości gnomów i pichtów wyniosłych w ogóle nie występuje owłosienie na ciele poza głową – tu pojawiło się nawet obfitsze niż u pichtów dzikich (przybierając zwykle barwę

ciemnozieloną, granatową lub ziemistą). Zwyczajowo już przyjęło się usuwanie ich z twarzy za wyjątkiem obfitych, sumiastych wąsów (kobiety oczywiście zwykle usuwają całe owłosienie z twarzy). Z postury hailuarowie stali się bardziej przysadziści – co ich trochę upodobniło do krasnoludów, poza tym, że cechują ich nad wyraz długie i smukłe palce obu kończyn – niezbyt pasujące do wzrostu, za to wielce przydatne na okrętach. Jakby tego jeszcze było mało, hailuarowie już od dzieciństwa obrzezają swoje charakterystyczne, wydłużone u dołu małżowiny uszne (przez co ich dolny brzeg przypomina błyskawicę). Ma to związek z inicjacyjnymi rytuałami, po których następuje przyjęcie do dorosłej wspólnoty.

Mimo iż hailuarowie większą część swego życia spędzają na pokładach okrętów, założyli wiele miast portowych – nie posiadają natomiast żadnego miasta w głębi lądu. Takie siedziby – włącznie z ogromnymi nabrzeżami (które stanowią największą część miasta, jednocześnie jego centrum handlowe) prawie zawsze są otoczone potężnymi kamiennie-ceglanymi umocnieniami, zaś wejść do portu strzegą niejednokrotnie potężne wrota, budowane na specjalnych drewnianych pływakach – wzmocniane stalowymi okuciami i łańcuchami. Znane jest także kilkanaście, potężnych pływających miast. Z wyglądu przypominają one znane doskonale mieszkańcom północy behemoty – drewniane, morskie twierdze, potrafiące się przemieszczać w dowolnych warunkach pogodowych (chyba, że zostaną skute lodem). Hailuarskie są jednak bardziej osiedlami mieszkalnymi a dopiero potem twierdzami – w dodatku najczęściej mają postać zamkniętego mini-atolu, zbudowanego z połączonych kadłubów starych okrętów. Częściej jednak za pływającą bazę wykorzystuje się potężne pontonowe pływaki, zbudowane z impregnowanego drewna i trzciny. Na ich podstawie dopiero nadbudowuje się tarasowe kolejne konstrukcje z drewna. W przeciwieństwie do behemotów – pływające miasta mają miejsca do cumowania okrętów umieszczone wewnątrz swego obwodu (behemoty zaś zwykle w ogóle nie posiadają wewnętrznej przystani). Dzięki takiemu rozwiązaniu pływające miasto, jeśli zostanie zaatakowane, może pomieścić „w sobie” kilka mniejszych jednostek. Jeżeli będą to okręty kupieckie – to zapewni im to doskonale schronienie przed bezpośrednim atakiem. Zaś w przypadku floty wojennej – zyskuje ona doskonałą bazę wypadową, gdzie na bieżąco można dokonywać napraw i uzupełniać zapasy. Jeśli MG potrzebuje współczynnika pływającej osady, to może w tym celu użyć odpowiednio zmodyfikowanej charakterystyki behemota.

Jeśli chodzi o stałe porty hailuarów – to rozmieszczone są one głównie na południowych wyspach Archipelagu Pajęczego, oraz częściowo w niezamieszkałych, zewnętrznych wybrzeżach archipelagów południowych (głównie Maragistanu). Włącznie ze swoją „wiecznie pływającą flotą” i nawodnymi osadami tworzą one kilka niezależnych państw o republikańskim ustroju. Władzę sprawuje tam zwykle jakiś rodzaj wiecu

powszechnego – w którym zasiadają reprezentanci najważniejszych grup społecznych, zaś najwyższa władza wykonawcza leży w rękach osoby o największym statusie majątkowym lub sławie, wiedzy i doświadczeniu. Hailuarowie – jak wszyscy minasejczycy – odczuwają silną więź z innymi współbraćmi, dlatego też nie słyszano, aby państewka te toczyły między sobą wojny. Większość krajów Kultury Odlamkowej ma charakter kupiecko-rybacki, choć znane są co najmniej dwa – na najdalszych krańcach Ziemiomorza – które otwarcie zajmują się piractwem. Każde państwo posiada własną flotę – która jest własnością całej społeczności, budowaną ze wspólnych środków. Służy zarówno wymianie handlowej wewnątrz państwa jak i z resztą świata. Rzadko kiedy hailuarowie wprowadzają rozgraniczenie na okręty handlowe i wojenne – każdy statek płynący z cennym ładunkiem jest w razie potrzeby odpowiednio dozbrajany i obsadzany żołnierzami.

Ponieważ najważniejszym rzemiosłem Niskich Żeglarzy jest szkutnictwo, a jednocześnie nie wypracowali oni żadnej na tyle unikalnej i własnej technologii, którą należałoby trzymać w tajemnicy przed innymi (zamiast tego udoskonalili i połączyli sztuki żeglarskie wielu ras, z którymi mieli styczność) – powszechnym jest konstruowanie okrętów na sprzedaż. Najczęściej są to okręty robione na zamówienie – za równo charakterystyczne dla hailuarów dwu- i trzykadłubowce jak również inne konstrukcje – zwykle znajdują zbyt w gaddaracie i niektórych z ludzkich państw. 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



„Jeśli idzie o religię, to bardzo rzadko widzi się, by hailuarowie modlili się do bogów; jeżeli już to czynią, to wnoszą 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 świątyni, nie istnieje też zorganizowana kasta kłerycka (choć niektórzy członkowie tej społeczności parają się jej profesjami) – 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. Ze względu na symbolikę i charakter kultu – mamy wszelkie postawy przypuszczać, że Nerr jest jakąś personifikacją Gothmeda. Możliwe też, że jest to jakiś nieznan nam półbóg lub awatar z

Panem Gromu związany. Niscy Żeglarze oddają też cześć istotom zwanym Uświęconymi Nauczycielami – nie wiemy tego na pewno – ale prawdopodobnie chodzi o morskie elfy, które w zamierzchłych czasach nauczyły ich sztuki żeglowania...

Istnieje też opowieść, że gdzieś na Archipelagu Pajęczym przodkowie hailuarów wzniesli wspaniałą świątynię, w której zgromadzili olbrzymie skarby. Z nieznanych przyczyn świątynia została opuszczona na zawsze. Na podstawie źródeł, które udało nam się zebrać, podejrzewam, iż nie jest to jednak żadna świątynia, ale dawno opuszczone i prawdopodobnie już nieistniejące miasto, z którego pochodzą wszyscy hailuarowie. Nosilo nazwę Hailuar i to od niego swoje miano wzięła cała społeczność, która dokonała przełamania Rozłamu Kulturowego. Wiąże się to prawdopodobnie z okresem, kiedy to gnomy i pichtowie z południa zostali odcięci w tym warownym mieście przez przeważające siły wroga. Jakies niejasne relacje o tych zdarzeniach zdają się sugerować, że najeźdźcy przybyli ze Świata Pod Ziemią, ale nasi tabadańscy uczeni nie za bardzo mają pojęcie o co mogło chodzić w tym bełkocie pokurczy.

Drugą siłą boską, której istnienie uznają hailuarowie, jest Terr – Pan Ziemi (prawdopodobnie ma on jakiś związek z Gotam-Gorem). 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, wyruszając nowe lądy spod powierzchni oceanu. Hailuarskie opowieści mówią o różnych epizodach tej walki – o wyspach wyruszających się z morskich otchłani i ładach 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 stądkach, pływających po bezkresnym Wszechbezmiarze (jest to wizja raj). Gdy zaś zwycięży Terr, wszystkie wody znikną, co będzie oznaczało koniec Kultury Odławkowej.

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. Być może mają one jakiś związek z Panią Wiatru – Sharami, jednak nie zaobserwowano żadnych działań, które mogły by sugerować składanie holdu jej samej..."

Struktura
hailuarów

społeczna
opiera się na



monogamicznych rodzinach. Mężczyzna i kobieta mają w niej równoprawne miejsce. Jednak w niektórych grupach Niskich Żeglaży, gdzie przetrwały silne tradycje jednego z plemion Rozłamu, zdarza się obserwować silną hierarchię matriarchalną lub patriarchalną. Niscy Żeglarze uznają równość wszystkich dorosłych przedstawicieli społeczeństwa, nie istnieje także wśród nich niewolnictwo. Nawet pojmanych jeńców traktuje się jak więźniów. Normy obchodzenia się z nimi ściśle reguluje zaś prawo tradycji, nakazujące gościnność nawet wrogom, ażeby poznali potęgę hailuarkiej kultury.

Liczebność: dokładna ilość członków Kultury Odławkowej nie jest znana, ale szacuje się, że na Maragastanie może znajdować się powyżej 150 tys. hailuarów – na pozostałych archipelagach liczby te mogą być zbliżone lub większe...

Mechanika i zasady specjalne:

- Język hailuarski jest specyficzną odmianą dialektu klasycystycznego, dlatego też częściowo pozwala na komunikację z innymi gnomami i pichtami (i innymi osobami go znającymi – choć już w znacznie mniejszym stopniu).
- Podczas kreowania nowego bohatera, uczestnik inscenizacji ma dwie możliwości wyboru rasowych współczynników podstawowych i odporności. Może albo wybrać jedną z charakterystyk opowiadających konkretnemu plemieniu Rozłamu Kulturowego – albo zamiast tego dokonać uśrednienia parametrów, obliczając wypadkową średnią arytmetyczną wszystkich trzech plemion.
- Z powodu swej wyjątkowej specjalizacji w przystosowaniu do otoczenia hailuarowie tracą wszystkie swoje rasowe zdolności specjalne (*Infrawizja*, itd.). W zamian za to każdy dorosły członek Kultury odławkowej zyskuje automatycznie 1 PU w *Marynarce* i *Pływactwie*.
- Z w/w okoliczności hailuarowie mają także zupełnie inne predyspozycje rasowe do broni. Zyskują bowiem +15 do krisów i bumerangów (których są wynalazcami) oraz +5 do innych sztyletów, noży i mieczy jednosiecznych; mają +10 do sieci, harpunów i trójzębów – jednak religijna tradycja i prawo zwyczajowe zabrania używania tych broni przeciwko rasom inteligentnym.

PROTOCYWILCJA KUMICKA

„Do pierwszego spotkania Almohadów z kumitami doszło stosunkowo niedawno, bo około 200 lat temu. Grupy almohadzkie, które zapuściły się daleko na południowe pustynie Maragabiji, 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 almohadzkie 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.”

Prawdziwa tożsamość społeczności kumickiej (zwanym Dziećmi Pustyni) została wyjawiona znacznie

szybciej i wcześniej, niż to było w przypadku Kultury Odłamkowej – pomimo tego, że sami almothadowie i tak uważają ich za osobną rasę – z tego względu, że nie znają ich krewniaków. Owo „wyjawienie” odbyło się zaś podczas przypadkowego kontaktu z jedną z gaddarskich kohort – we wczesnym okresie osiedlania się orków na Maragistanie.

Kumici bowiem są przedstawicielami rasy niziołków (jakkolwiek to określenie niezbyt do nich pasuje – dlatego zwą się, jak zwa). W przeciwieństwie do hailuarów nie są odłamem swej rasy ale jej protoplastami. Wedle legend rasę niziołków stworzyła Sharami – Pani Wiatru i Piasku. Trudno więc sobie wyobrazić lepsze miejsce ich pierwszego pojawienia (po opuszczeniu Erбореi) niż pustynie Archipelagu Południowo-Wschodniego. Wbrew obiegowym opiniom – to z tego rejonu świata rozprzestrzeniła się hobbicka rasa. Kumici są zaś tą jej częścią, która nie podjęła wędrówki na północ, a w związku z tym została przez ich Stworzycielkę obdarzona wieloma darami ciała i umysłu – mającymi w zamierzeniu pozwolić im na przetrwanie w tak trudnych warunkach, jakimi są pustynie. Kumici niewiele wiedzieli o swych pobratymcach – hobbitach, więc byli bardzo radzi gdy od orków dowiedzieli się o ich społecznościach, założonych na ziemiach podległych Katanatowi. Dzięki temu uniknięto pomyłki takiej jak w przypadku Niskich Żeglarzy.

Z wyglądu zewnętrznego, od hobbitów odróżnia ich przede wszystkim wyższa (choć bez przesady) postura. O ile większość niziołków posiada obficie owłosione stopy, to w przypadku kumitów mniej lub bardziej gęste futro pokrywa większość ciała. Stanowi to doskonałą ochronę przed piaskiem, zaś specjalna budowa i nawilżanie tych włosów pozwala zachować odpowiednią barierę termiczną, regulującą jednocześnie ciepłotę ciała – przez co nie straszne są im zarówno upalne dni na pustyni jak i takowo mroźne tam noce. Twarzo-czaszka kumitów jest dosyć wydatna – znacznie większa niż u hobbitów. Ich uszy są również znacznej wielkości – pozwalają odprowadzać nadmiar ciepła z organizmu. Dla ochrony przed piaskiem porośnięte są drobnymi włoskami. Oczy kumitów zostały wyposażone 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. Włosy kumitów są długie i ciemne, zazwyczaj nosi je rozpuszczone.

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 Idzilmacie. Charakterystyczne są obozy kumitów rozbijane na pustyni. Pomimo, że używają oni niewielkich namiotów – to ich funkcją jest jedynie pełnienie roli przedsionka. Każdy kumita jest bowiem w stanie bardzo szybko wygrzebać w piasku odpowiednio dużą jamę (zwykle jest ich 2-3, połączonych krótkimi korytarzykami), która

posłuży mu za legowisko. Podobny sposób wykorzystują kumici w czasie walki, do okopania i ufortyfikowania swoich pozycji. Drugą, nie mniej ważną od hodowli, 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 niezwykle 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. Ponoć największe i najtrwalsze okazy zostały uformowane poprzez naturalnie występujące pod pustynią prądy Potencjału Magicznego, przez co mają dysponować wieloma zaskakującymi właściwościami.

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 ziomeków. 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 pustyni 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.

Kumici nie posiadają jednolitego systemu wierzeń – każde plemię modli się do swojego opiekuna, który zazwyczaj jest też mitycznym założycielem grupy. Oprócz tego, kumici, jedyni z pośród niziołków, składają hołd Sharami jako Królowej Pustyni – wiernie kultywując pamięć swej Stworzycielki. Funkcje kapłańskie sprawują accusi (będący szamanami lub druidami – bowiem inne profesje stanu klerycznego prawie w ogóle nie są spotykane – czasami tylko będą to astrologowie), którzy zajmują się ofiarami, leczeniem, sprowadzaniem deszczu, wrózeniem z piasku itp. Posiadają prestiż niemal równy obieralnemu 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 (jeżeli jednocześnie poświęcili się profesji klerka). 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 przodkowie wszystkich niziołków 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, rozstrzygane 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.

„Specjalną pozycję wśród tego dziwnego plemienia mają tzw. Posłańcy Pustyni. Są to ponoć – jak donoszą sułtańscy badacze – wybrańcy tajemniczej bogini naczelnej kumitów – zwanej Królową Piasku. Posłańcy są potężnymi, rytualnymi strażnikami jej kultu. Swym mocarnym, zbrojnym ramieniem chronią nie tylko samą wiarę, ale i całą społeczność Dzieci Pustyni. Najwierniejsi Posłańcy mają ponoć – jak powiadają niektórzy z almohadzkich koczowników – moc zmiany kształtów. Być może jest w tym jakieś ziarno prawdy, niejednokrotnie przecież napotykalismy ludy, których członkowie potrafili zamieniać się w dzikie zwierzęta, zyskując przez to nadludzka potęgę. Nie wiadomo jednak jak miałby wyglądać owi kumiccy przemienicy. Pewne światło na to zagadnienie mogą rzucić, odnalezione przez almohadzkich podróżników rytualne naczynia accusich. Malowidła, które się na nich znajdowały, przedstawiały półzwierzęcą istotę o głowie i sierści shakala (jest to rodzaj wilkowatego lisa zamieszkującego Maragistan). Nigdy jednak nie

widziano Posłańców Pustyni w przemienionym obliczu – przez co niektórzy nasi uczeni w ogóle powątpiewają w ich nadnaturalne moce. Być może jednak, że nie przeżył nikt, kto byłby w stanie nam o tym opowiedzieć...”

Podstawą struktury społecznej u kumitów jest rodzina – zwykle poligamiczna, o dominującej roli mężczyzny, choć spotyka się również rodziny poliandryczne, gdzie to kobieta jest ważniejsza, przez co także mam możliwość posiadania wielu małżonków. Rodzina liczy najczęściej od pięciu do ośmiu osób. Młodego kumitę uważa się za dorosłego, kiedy upoluje pierwszego drapieznika (obojętnie od płci – bowiem we wspólnocie każdy jej członek musi dowieść umiejętności wprawnego posługiwania się bronią). Wodza wybiera się na okres trzyletni spośród najślawniejszych wojowników – jeśli zaś rodzinie przypadnie zaszczyt posiadania wśród swych członków Posłańca Pustyni – to on, jako osoba uświęcona, przejmuje pełnię dowództwa.

Rodziny kumickie żyją w grupach zwanych rodami (o mniejszym lub większym pokrewieństwie wewnętrznym). 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 oraz wszyscy Posłańcy Pustyni, jacy znajdują się w rodzie. W gestii tych osób leży podejmowanie decyzji w sprawach ważkich dla całego rodu, rozstrzygnięcie sporów itp.

Liczebność: Nie jest wiadomo, jak wielka populacja może zamieszkiwać serca maragabijskich pustyni, ale może być ich 300-400 tyś.

Najważniejsze grupy kumitów na Maragistanie:

- **Plemię Słonej Wody** jest jedynym odłamem kumitów prowadzącym osiadły tryb życia. Członkowie tego plemienia, które liczy około 7000 głów, zajmują się wydobyciem soli w Idzilmasie. Zdecydowana większość pracuje przy wyrobieniu 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 Idzilmasy, związanych z aktualną sytuacją w danej kopalni (każda grupa negocjuje warunki pracy raz na rok).
- **Plemię Pustynnego Shakala** jest największym szczeniem 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 Shakala 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 pustyni – kto wie czy nie lepszymi niż sami Almohadowie.
- **Plemię Skalistego Piasku** jest najmniej znanym odłamem kumitów. Zamieszkują oni najdalej na południe wysunięte obszary pustyni – 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.

Mechanika i zasady specjalne:

- Język Humicki – którym posługują się kumici jest formą dialektu języka Hobbickiego, więc częściowo można się porozumieć z istotami nim władającymi.
- Podczas kreowania nowego bohatera-kumity korzysta się ze standardowych parametrów niziołków. Jedynie w przypadku tabeli wzrostu/wagi należy zwiększyć wielkości wzrostu o 20cm i wagi o 10 kg.
- wrodzona zdolność **Akomodacji** – specjalne cechy przystosowawcze, pozwalające żyć kumitom w tak niesprzyjających warunkach powodują że: [1 PU] ich odporność na temperaturę traktuje się jakby była dwukrotnie większa niż w rzeczywistości; [2 PU] zasięg wszystkich zmysłów jest o połowę większy niżby to wynikało ze współczynników (dotyczy także Infrawizji); [3 PU] MG powinien uwzględnić cechy zewnętrzne zabezpieczające kumitów przed piaskiem i pyłem przy wszelkiego rodzaju sytuacjach, gdy dochodzi np. do zapylenia mającego za zdanie podrażnić oczy/węch itp. Mimo iż nie są one w stanie całkowicie uchronić kumitę np. przed czarem o takiej naturze – to wydatnie zmniejszą jego skuteczność.
- Zupełnie inny sposób życia niż w przypadku niziołków powoduje że mogą oni piastować profesję barbarzyńcy oraz berserkera (ale tylko w postaci Posłańców Pustyni).
- Z powyższych względów kumici mają całkowicie inne rasowe predyspozycje do broni. Zyskują +10 do proc, czakramów (których są wynalazcami) i w sztukach walk bez broni; +5 do kos bojowych (kumici bowiem jako nieliczni niziołkowie nie używają kos jako narzędzi typowo rolniczych; owszem – w takim celu zostali obdarowani tym wynalazkiem przez bogów, jednak z braku możliwości ich pierwotnego użycia, do perfekcji opanowali sztukę walki tą bronią; wysoko cenione są także specjalne egzemplarze kos bojowych – o podwójnym ostrzu, z których wytwarzania kumici słyną nie tylko na Maragistanie).
- Wszystkie te zdolności adaptacyjne zostały jednak okupione wysoką ceną – długość życia kumitów spadła bowiem do 125 lat...

INNE, ZAGINIONE CYWILIZACJE

„Istnieją powtarzane z ust do ust legendy o prastarych skupiskach ras nieludzkich znajdujących się jakoby na terenach przez ludzi nie zamieszkanym, mało obecnie poznanych. Trudno jest mi powiedzieć, czy jest to kolejna mrzonka zabobonnych almohadów. Jako to bowiem nam, światłym mieszkańcom Macierzy, jest powszechnie wiadoma przypadłość ciemnych, niedorozwiniętych cywilizacyjnie ludów do opisywania nieznanym sobie krain aforyzmem: >>Tam żyją smoki...<<. Taka najczęściej spotykana legenda, to ta opowiadająca o zamieszkujących Barrubę czarodziejach. 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 schwytych piratów, ci zaś mogą zmyślać!

Wśród niektórych Almohadów panuje bowiem przekonanie, że właśnie dżungla 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

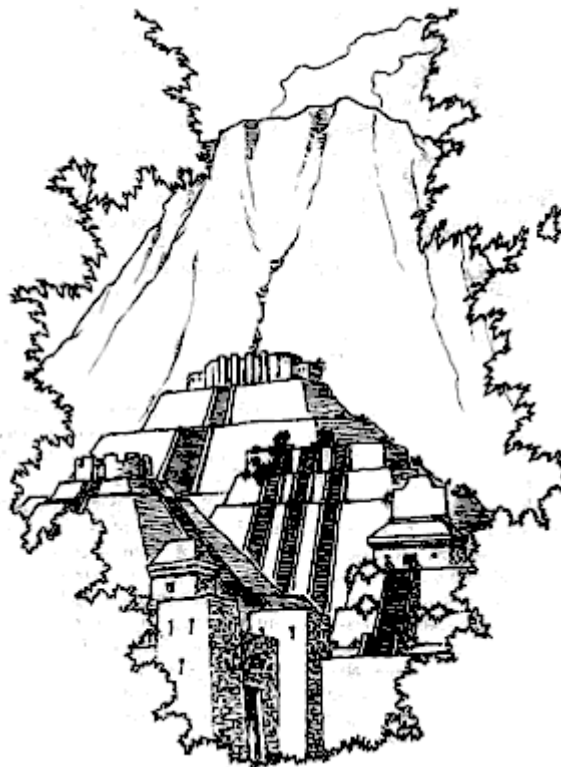
Gattów w wielkiej wojnie z orkami. Później wymarli, a ich tajemnice nadal są skrywane przez barrubę. Dlatego też od pokoleń różni, żądni magicznej wiedzy czarownicy i kapłani próbują wydrzeć dżungli jej skarb, ale nie wiadomo, czy któremuś udało się ta sztuka. Moc siedziły dawnych magów ma przekraczać nawet potęgę karbunkułowej Czarnej Góry z krainy Garamantów.

Mówi się też o zielono owłosionych, dwunożnych ludziach, którzy w czasie pełni księżyca opuszczają dżunglę, by w nadmorskich górach urządzać krwawe sabaty. O białych węzach, wypelzających 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 wędrującym plemieniu ludzi-panter, którzy pozostawiają za sobą tylko zgłiszcza i trupy. O bractwie magów, strzegących, by nikt niepowołany nie poznał największych tajemnic lasów Maragabijskich. I o wielu innych, mniej lub bardziej fantastycznych stworzeniach...”

TAJEMNICZY LUPIGLAA

„[...] I o wielu innych, mniej lub bardziej fantastycznych stworzeniach, takich jak choćby potężne, okryte łuską jaszczury o homoidalnej posturze, widywane przez niektórych żeglarzy pośród południowych Alearów. Ponoć kiedyś luźne, sporadyczne kontakty utrzymywali z nimi Gattowie (oni to zresztą nadali im miano >>lupiglaa<<, co znaczy: >>ci, którzy mają łuski<<). Niektórzy z weteranów twierdzą, że na obrzeżach tamtejszej puszczy widzieli potężne budowle z ciosanego kamienia, wielosegmentowe, schodkowe piramidy i tarasowe ziguraty – tak potężne, że zamki almohadów wydawały się przy nich jedynie prymitywnymi chlewami.

Jako ciekawostkę Bajezyd podaje, iż kilku ujętych przez jego wojsko piratów wspominało o ludziach-jaszczurach, na których rzekomo mieli się natknąć podczas polowania na niewolników, na południowych wybrzeżach Maragabiji. Czy jednak chodzi o jedne i te same istoty? Czy spotykane gdzieśgdzie, na zachodzie i południu Kręgu Wysp, budowle z kamienia są właśnie ich dziełem? Czy mają one cokolwiek wspólnego z tak dobrze znanymi nam reptylionami i ich pobratymcami? Tego być może nie dowiemy się jeszcze przez długi czas...”



Tylko dla MG: W południowej części Alearów rzeczywiście zamieszkują rozumne jaszczury. Nie mówią jednak o sobie jako o „lupiglaa”, to określenie jest im obce. Trzon tego mało znanego społeczeństwa stanowią bowiem lizardowie. Na Maragistan przybyli w czasie Wielkiej Jaszczurzej Wędrówki, wyodrębnili się bowiem z głównej grupy migracyjnej, podążającej na zachód, której to członkowie strwożyli starożytną cywilizację Albionu. Geneza południowo-wschodniego dominium, które założyli „lupiglaa” sięga podobnego okresu. Początkowo lud ten był homogeniczny, bowiem wszyscy (nieliczni zarazem) reptylioni, którzy wyruszyli w Wędrówkę pozostali przy głównej grupie osiedleńców zachodnich – oba zaś dominia utrzymywały ze sobą bardzo rzadki i ograniczony kontakt, tak kulturowy jak i rasowy. Dopiero od momentu w którym Imperium Archagasty umocniło się, stawiając dominującą siłą Archipelagu Centralnego wzmożył się ruch między tymi trzema głównymi ośrodkami jaszczurzej cywilizacji. Wciąż jednak – ze względu na ogromne odległości (i dodatkową przeszkodę na morzach południowych w postaci Kipieli Rowów) – była to komunikacja marginalna. Wielokrotnie zdarzało się, że podróżnicy z zachodu i macierzy, po dotarciu na Maragistan, decydowali się tu osiedlić na stałe. Podróż powrotna bowiem była jeszcze bardziej niebezpieczna i nikt wówczas nie dawał gwarancji jej powodzenia. Odsetek reptylionów w Dominium Równikowym (tak bowiem zwykli nazywać tutejsze kolonie ich mieszkańców) był jednak znikomy, przeto i populacja zaladynów, która później się pojawiła, była nieliczna (wielokrotnie większa jednak niż w Imperium). Jeśli zaś przyjrzeć się obecnemu przekrojowi tego społeczeństwa, zaskakująca wydaje się być nader liczna populacja zaurusów. Zaskakująca tym bardziej, że na całym Archipelagu Południowo Wschodnim nie widziano nigdy smoków. Nie występują o nich relacje ani w pismach almohadów, ani w legendach pozostałych koczowników. Jak więc wytłumaczyć to zjawisko? Być może odpowiedzią na to pytanie jest stara, lizardmeńska legenda – wedle której jedyna większa i w miarę zorganizowana grupa Wielkich Skrzydlatych, jaka przybyła w czasie Smoczey Wędrówki na Maragistan zawarła wieczyste przymierze z władcami lizardów. Na jego mocy smoczy lud miał pozostawać w ukryciu, zobowiązując się jedynie do ochrony jaszczurzych kolonii, gdyby groziło im niebezpieczeństwo. Wielki Smoki wmixowały się prawdopodobnie pod odmienioną postacią w szeregi jaszczurzego społeczeństwa – i to prawdopodobnie jest powód, dla którego nikt nigdy nie widział ich w prawdziwej postaci. Być może w dzisiejszych czasach można spotkać na Maragistanie jakieś pojedyncze smoki, przybyłe tu już po Smoczym Exodusie, jednak nie ujawniają one swej obecności. Najbardziej prawdopodobnym miejscem spotkania Wielkich Skrzydlatych (nie związany lizardmeńskim przymierzem) byłaby Barruba, a w szczególności tytaniczne góry, wyrastające w jej sercu.

W zamierzonych czasach kolonie jaszczurów obejmowały terytoria rozciągające się wzdłuż większości zachodnich i południowych wybrzeży Archipelagu. Tworzyły jeden organizm państwowy – wspomniane już wcześniej Dominium Równikowe. Główna władza należała tam pospołu do Wielkiego Zboru i Naczelnego

Wiecu – obu składających się z równorzędnych reprezentacji każdej z kolonii, z tym że wiec (sprawujący władzę gospodarczą i polityczną) wybierany był spośród ludu, a zbor (któremu przynależała władza wojskowa i religijna – a jeśli było trzeba to także sądowa) tworzyli reprezentanci lokalnych organów zarządzających – zwykle skupionych w rękach jaszczurzej szlachty i arystokracji. Główne ośrodki tego państwa znajdowały się kiedyś na dalekim południu. Jednym z najważniejszych było największe miasto-twierdza, wybudowane pośrodku dżungli, na brzegami jeziora – przez jaszczurów zwanym Księżycową Tarczą. Ośrodek ten nosił miano **Gatixgla** a wokół niego skupione było mnóstwo małych osad rzemieślniczych, rolniczych i wydobywczych – dżungla bowiem przez jaszczurów uważana była za miejsce przyjazne, znacznie bardziej gościnne niż pustynie i sawanny. Drugim ważnym ośrodkiem był wielki port Machtihatuu – położony na niewielkim, nadmorskim cyplu, na południe od jeziora. Oprócz tych dwóch miast istniało jeszcze kilka innych – rozszaniach po całym wybrzeżu środkowego południa i środkowego zachodu – będących centrami tamtejszych prowincji – jednak ich nazwy z biegiem czasu zatępiły się w pamięci rozumnych. Wiele jednak wysiłków kosztowało jaszczury wydzieranie dziczy jej bogactw i utrzymywanie państwa w ładzie i dostatku. Mimo iż okręty handlowe Dominium przemierzały całe zachodnie i południowe wody a handel między koloniami kwitł w najlepsze – wielu synów jaszczurzego plemienia traciło życie w walce z dzikimi bestiami, które z głębi Barruby co jakiś czas najeżdżały ich terytoria. W tych ciężkich i zmiennych warunkach rozumne gady nie zaprzestały jednak dalszej ekspansji w głąb dziczy. Gdy zaś posunęli się daleko na północ, poczynili wiele zaskakujących odkryć – które przerwała jednak straszliwa wojna, jaka w owym czasie nawiedziła Dominium. Któraś bowiem z kolejnych wypraw badawczych natknęła się na nieznaną (w każdym razie nieznaną mieszkańcom Dominium) lud inteligentnych węży o białej łusce. Istoty te zaferowały kolonom bardzo korzystne przymierze, chętnie przystąpić do wymiany handlowej z nowym sąsiadem. Podejrzenia przywódców Wiecu i Zboru wzbudziły jednak zapisy, mówiące o swobodnym przemieszczaniu się wojsk obu armii wewnątrz ich terytoriów. W otoczeniu, jakim jest dżungla zdarza się bowiem niejednokrotnie, że bardzo trudno o utrzymanie jakiegokolwiek granicy – dwa ośrodki ludności mogą zaś oddzielać nieprzebyte ostępy dziczy. W takich okolicznościach bardzo łatwo byłoby doprowadzić do rozbicia jedności państwa – i to nie koniecznie przez wrogów (węzogłowi jawili się zaś jako sojusznicy) – wystarczyło by bowiem utworzyć sieć faktorii handlowych, które skupiając lądowy handel wewnątrz Barruby uzależniły by od siebie większość prowincji Dominium. Z tego powodu długo nie potrafiono zdecydować się na podpisanie traktatu. Wątpliwości rozwiązały się zaś całkowicie, gdy na jaw wyszły starożytne prorocтва – zapisane ponoć jeszcze u zarania Czasu Reptylionów, w Xięgach Objawień na Kamiennych Tablicach. Mowa była w nich, że na Ochrii w dawnych czasach, nim jeszcze rozumni przybyli na Góroląd, pojawiła się potężna rasa homoidalnych węzolutrzy z Obcej Sfery, zwanych Jesalkaats. Byli to słudzy ciemności, posłańcy Zła, którzy siali strach i

terror nawet pośród ówczesnych, dzikich mieszkańców kontynentu. Wojny z nimi mieli toczyć osamotnieni w swych nielicznych palcówkach członkowie Ras Kolonizatorów, gdzie główny prym wiedli chimerowie. Nim zaś udało się Gwiezdnym Dzieciom pokonać siepaczy mroku – ci zdążyli sprowadzić swych popleczników i sługów. By rozprzestrzenili się po tym świecie nawet jeśli ich władcy ulegną. Owymi istotami byli Ketsalarksi, przewrotna rasa inteligentnych węży – mistrzów kłamstwa, zdrady i podstępów, zaś wielka ich liczba uszła spod karzącej sprawiedliwości Kolonizatorów. Straszliwa ta rasa – mimo iż słabsza od swych protektorów – miała któregoś dnia powtórnie sprowadzić swych panów, tak jak oni uczynili to z nimi. Nie wiadomo dokładnie, kto ujawnił te proroctwa akurat w takiej chwili, jednak Wiec i Zbór wiedziały już, co należy począć. By zapobiec zniszczeniu się przepowiedni – pełni determinacji lizardowie wydali wojnę Plemieniowi Zła. Nie mogli jednak wiedzieć, że wyrokiem losu wszystko zostało już dopełnione, a Siepacze Mroku ponownie stąpali pod światłem słońca. Jednak było to w innym już miejscu i inny (choć bratni) lud musiał stanąć im na przeciw...

Tutaj zaś, pośród nieprzyjaznego terytorium – wydali z góry przegraną walkę wrogowi, zamieszkującego Barrubę od tysiącleci. Pomimo swego męstwa i zapału, majestatyczne, kamienne twierdze jaszczurów padały jedna po drugiej – pod ciosami przeważających liczebnie hord ciemności. I choć udało im się zjednoczyć pod swym sztandarem wiele obcych plemion dżungli – upadli ostatecznie od zdradzieckiego ciosu, który nadszedł zniecka. Ustne przekazy mówiły bowiem, iż u boku Dominium stanęli nawet magowie-giganci i mimo, iż nie wspierali ich otwarcie – na polu walki, to rada i pomoc była nieoceniona. Właśnie wtedy, za sprawą tajnych spisków i intryg węży – między sojusznikami doszło do rozłamu – magowie wpięrk pokłócili się z jaszczurami, a potem otwarcie przeciw nim wystąpili. Dominium stanęło w obliczu ostatecznej klęski – uwikłane w wojnę na dwa fronty. Jego główne siły zostały bowiem odcięte w otoczonej przez gigantów stolicy. Wielkie masy cywilnej ludności zdołano ewakuować na półwysep pod Machtihatuu, ale w tą stronę podążały wielkie hordy węży – gotowe położyć ostateczny kres koloniom jaszczurów. W krytycznym momencie czarnoksiężnicy wroga zatopili prawie całą flotyllę Lizardów – którą miano ewakuować ludność na zachodnie wybrzeże. Zdesperowani przywódcy nie wiedzieli już co czynić. Wtedy to jeden z potężnych kapłanów-pomazańców Lahagana podjął samobójczy krok – za cenę życia swego i najbliższych pragnąc uratować resztę bezbronnych ludzi. Raz jeszcze skupił część magii, którą węże zatopiły ich okręty i sięgnął ku mocy swego boga. Podobno wstrząsnął ziemią i morzem tak, że cypel wraz z portem odłączył się od Maragabiji i podryfował w otwarte morze. To wydarzenie dało zaś początek legendom o Pływającej Wyspie. Nie wiadomo bowiem dokładnie co się stało z jaszczurzym mistykiem (zaś żadna kronika nie podaje jego imienia) ani samym, cudownie ocalonym portem. Wiadomo jedynie że po pewnym czasie w południowej części zachodniego wybrzeża pojawiły się nagle z nikąd spore grupy uchodźców, które zaczęły nawoływać do opuszczenia zagrożonych prowincji, bowiem klęska stołecznej armii

miała być już przesądzona. Przez następne lata Dominium cofało się coraz bardziej na północ, pozostawiając za sobą wiele bezludnych osiedli. Węże zaś wciąż postępowały o krok za nimi. Szykowały się do ostatecznego ataku. Doszedł by on do skutku, gdyby nie to, że na tyły armii zła uderzyło kilka największych plemion ludzi, które podążały z Barruby w ślad za swymi jaszczurzymi sojusznikami. Atakiem zaskoczenia rozgromili węzową armię – jednak odcięci przez pozostałe w dżungli siły nie mogli powrócić do swych siedzib. Zatrzymali się zaś pośród ogromnej, bezludnej krainy – jaszczurowie bowiem nigdy nie powrócili już do swych kolonii, nie mając dostatecznych sił by je osłonić odpowiednią liczbą wojska. Ludzie więc siłą rzeczy osiedlili się w tej części Zachodniej Maragabiji – dając później początek istniejących tu po dziś dzień królestwom czarnych.

Nie zachowały też żadne dokumenty, które miałyby świadczyć o losie osamotnionej, pozostawionej na pastwę Barruby, stolicy. Ponoć weterani, którym udało się wydostać z dżungli mówili, iż giganci w końcu odstąpili – nie mogąc zdobyć twierdzy. Jakim jednak cudem odcięta od Dominium samotna placówka miałyby przetrwać do dnia dzisiejszego? Jeśli nie została opuszczona, to musiałaby posiadać jakieś morskie połączenie z nową centralą. Pośród gadziego ludu chodzą plotki, że to owa Pływająca Wyspa miała być tym połączeniem. Ponoć kursuje ona regularnie od Alearów aż do wybrzeża na wysokości Księżycowej Tarczy, zapewniając węzeł handlowy. Nie istnieją jednak żadne uznane i sprawdzone dowody na poparcie tej tezy. Jeśli władze jaszczurów rzeczywiście podjęły takie przedsięwzięcie – to trzymają je w najgłębszej tajemnicy. I nic w tym dziwnego...

W czasach obecnych Dominium Równikowe zostało ograniczone tylko do południowej części Alearów – tam gdzie rasa rozumnych gadów wycofała się ostatecznie, by zgrupować swe siły. Nigdy jednak nie ponowiono kolonizacji Maragabiji – zaś Południowe Aleary z dalekiej i mało istotnej prowincji stały się centrum państwa. O słuszności decyzji zatrzymującej dalsze podboje świadczy choćby fakt, że od wielu wieków ludność tej krainy nie cierpi głodu i nędzy (choć daleko im do antycznego bogactwa), zaś jej intelektualne elity osiągnęły szczyt rozkwitu kulturowego (tak dalece zaawansowanego, że można by go już uznać za dekadencję). Przez to „lupiglaa” w ogóle nie odczuwają potrzeby kontaktów z innymi rasami Maragistanu, stawiając na izolacjonizm. Jest to powód, dla którego inni rozumni nie mają prawie żadnych informacji o Dominium – niejednokrotnie biorąc jego mieszkańców za... dzikie zwierzęta lub nawet potwory czy demony. Wiadomo tylko, że czasami z własnej inicjatywy nawiązują sporadyczną wymianę handlową z hailuarami czy ...orkami (bowiem Dominium nie brało bezpośredniego udziału w Świętej Wojnie z Archagastą – członkowie obu państw nie uważają więc siebie nawzajem za „odwiecznych wrogów”). Sami pozostają na uboczu Maragistanu, bezlitośnie jednak tępią wszelkie próby ingerencji w ich sprawy. Dlatego też wyprawy osadnicze almohadów za każdym razem były tak krwawo rozgramiane. Główne, portowe ośrodki jaszczurzego plemienia mieszczą się na 3 największych wyspach Południowych Alearów. Ocalałe terytoria

zostały bowiem od nowa podzielone na prowincje, zaś każdej odpowiada zwykle jedna z wysp. Miasta, które pełnią nadrzędną rolę w państwie są jednocześnie jedynymi ufortyfikowanymi i zurbanizowanymi osiedlami – cała reszta ludności mieszka w dużych osadach o charakterze warownych wsi – rozrzuconych po wszystkich wyspach. Do tego zwykle dokładnie ukrytych przed wzrokiem obcych. Za nową stolicę kolonistów (i siedzibę Naczelnego Wiccu) uważa się zbudowany jeszcze w starożytności Valparyx. Składa się on w sumie z 3 części (portowo-handlowej, mieszkalno-rzemieślniczej i administracyjnej) – jedna po drugiej wybudowanych w tarasowym masywie skalnym nad brzegami morza. W sumie więc osiedle jest rozrzucone na przestrzeni kilku mil, zaś każda z ufortyfikowanych dzielnic połączona jest z następną dodatkowo przez potężne, podwójne mury. Siedzibą Wielkiego Zboru, a jednocześnie centrum militarnym Dominium jest miasto wysunięte najdalej na północ – Xal-Carash. Jest to osada wybudowana na przestrzeni ostatnich kilku wieków – zaś jej architektura odpowiada najnowszym (dekadenckim) trendom. Na tutejszej wyspie mieszczą się zaś główne stocznie jaszczurów, otoczone sporą liczbą służebnych wsi – jest to więc najbardziej zaludniona prowincja, choć postronnym obserwatorom kraina ta może wydać się dzika i nieprzystępna. Ostatnim ważnym miastem jest pochodzące z przełomu epok Comodoro, spełniające niejako rolę centrum religijnego, tu bowiem znajdują się główne cmentarze, w których – oprócz bohaterów i weteranów wojny z węzami – pochowani są najwybitniejsi koloniści. Miasto owo wykazuje także najwięcej śladów bytowania smoków. Na ich cześć w dawnych wiekach powstało mnóstwo posągów z rzadkich kruszców i surowców, niejednokrotnie naturalnej wielkości, przez co gdyby ktoś obcy dotarł tu, zaniemialby od ogromu zgromadzonych bogactw...

Jeśli chodzi o siły zbrojne jaszczurów, to wciąż dysponują oni sporą flotą, w głównej mierze morską, która ma chronić wyspy przed obcymi przybyszami. Ponieważ na Maragistanie nie występują żadne godne uwagi gady, które można było udomowić – lizardowie dla swej kawalerii sprowadzili specjalnie z Archipelagu Pajęczego gatunek Ognistych Jaszczurów. Mimo, iż nie dorównują one potęgą swym kamiennym kuzynom, doskonale przystosowały się do tutejszego klimatu. Dla lekkiej kawalerii udało się zaś oswoić – zapewne wykradzione trytonom – morsko-lądowe płazy, zwane Koziorożcami. Jest to chyba jedyny przypadek używania tych zwierząt poza domenami Panów Głębin. Od czasów podboju dżungli prawie nie istnieje tutaj klasyczna piechota – zamiast niej utworzono specjalne, choć nieliczne oddziały „spieszne”, które do ew. potyczek docierają wierzchem (jednocześnie transportując własne wyposażenie i prowiant), zaś walczą z ziemi – zostawiając swe wierzchowce poza terenem zmagania. Warto wspomnieć o armii... powietrznej! Koloniści z Dominium – podobnie jak ich kuzyni z Alvarionatu, posiadli bowiem sztukę budowania podniebnych okrętów. Inaczej jednak niż u ludzi, nie unoszonych gazami lżejszymi od powietrza, ale napędzanych przy pomocy potężnej, starożytnej magii. Dzisiaj jednak flota ta jest szczątkowa – większość okrętów została bowiem zniszczona w walkach z gigantami. Zapomniano zaś wiele z antycznej wiedzy i mocy, które pozwalały

utrzymywać tak liczny, owej floty, stan. Za to w dzikiej Barrubie lizardowie spotkali pewien gatunek latających gadów – o smukłych, szpiczastych głowach i wielkich, błoniastych skrzydłach, które doskonale nadawały się do tresowania na powietrzne wierzchowce. Oddziały z nich się składające stanowią obecnie główną siłę podniebnych jeźdźców – chronią i patrolują najważniejsze miejsca prowincji.

Struktura społeczna lizardów i zamieszkujących z nimi współbraci nie zmieniła się zbytnio, pomimo tak gwałtownych zamieci losu. Jedyną różnicą – dostrzegalną przy bliższym kontakcie ze społecznością Dominium jest pewne rozluźnienie hierarchicznych stosunków wewnętrznych oraz znaczące ograniczenie wpływów i pozycji arystokracji względem pozostałych klas społecznych. Wyjątkowo silne są tu bowiem kasty czarodziejska, żołnierska i społeczna, gdy typowo tradycjonalistyczny kler i rycerstwo uległy marginalizacji.

Liczebność: nie wiadomo do końca jak wielka jest populacja lupiglaa; największy oddział z jakim przyszło walczyć almahadom na plażach Alearów liczył ponad 1000 lekkozbrojnych wojowników (ludzie bowiem nigdy nie mieli do czynienia z ich głównymi siłami); na podstawie tego można szacować ich ludność na 400-500 tyś.

Znane Miasta:

- Stołeczny **Valparyx:** to potężne, niedostępne dla obcych (wyjątek mogą stanowić inne inteligentne jaszczury) miasto portowe jest otoczone kilkoma pierścieniami murów, z których każdy kolejny obwód jest wybudowany powyżej poprzedniego (co wiąże się z tarasowym ułożeniem dzielnic miasta). Może się tam znajdować nawet i 60 tyś mieszkańców, kilkanaście świątyń i targowisk, na stałe stacjonuje też część floty wojennej – w każdej chwili gotowej odeprzeć jakikolwiek atak.
- **Comodoro** – podobnie jak stolica, z tym, że może liczyć ponad 30 tyś. mieszkańców, świątyń jest na pewno więcej niż targów, zaś główną dzielnicę zajmuje potężny kompleks kultowy, będący także siedzibą wielu uczelni religijnych.
- **Xal-Carash** – podobnie jak stolica, ale mające nie więcej niż 40 tyś. mieszkańców, ok. 10 targowisk i kilka świątyń, główna dzielnica stanowi zamknięty kompleks militarny, mieszczący koszary, kwatery dowodzenia i miejsca szkoleń.
- jeśli zaś chodzi o **Gatixgla** i **Machtihatuu**, to w końcowym okresie swej świetności miasta te liczyły ponad 50 tyś. mieszkańców; jeśli jednak wciąż istnieją, to z pewnością znacznie się wyludniły, licząc nie więcej niż połowę swego stanu z okresu antycznej świetności; spora część dzielnic pewnie leży już w gruzach.

SEKRET ATHAVERLY – „ZAGINIONEGO Z DOMÓW”

„Zaś najdziwniejszą jest legenda o upiornej twierdzy-widmo, zamieszkiwanej przez przypominających ludzi półdemony. Ma się ona czasem ukazywać nieostrożnym żeglarzom, którzy nieopatrznie zapuszczają się zbyt daleko na południowe wybrzeża Morza Zwartego. Ma być to ponoć spowite we mgłę zamczykso na szczycie urwistego klifu, o potężnej, niebosiężnej wieży (lub też kilku połączonych ze sobą wież, przesłania mijają się tu bowiem w treści) ponuro stojącej na straży okolicznych ziem. Niektórzy utrzymują, że widzieli wraki smukłych okrętów,

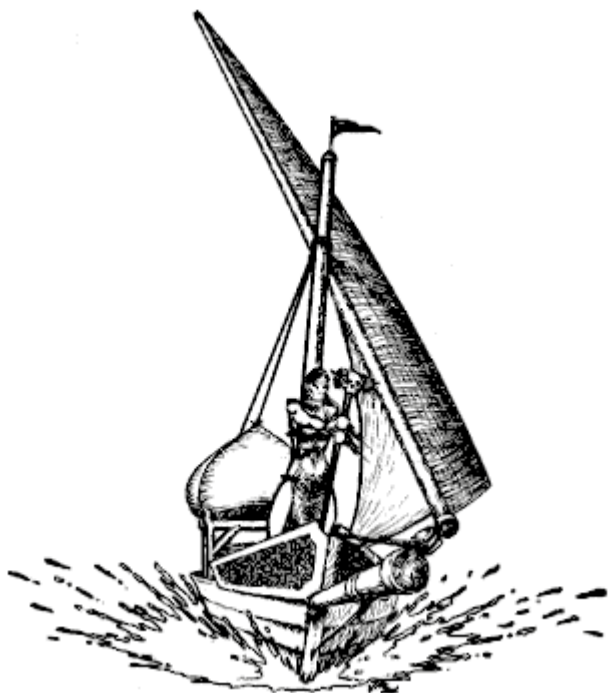
zagrzebanych w piaskach mierzei ciągnącej się z zachodu na wschód, u podnóży klifu. Inni zaś twierdzą, że wcale nie są to wraki, ale jarzące się dziwnym światłem upiorne okręty, które – gdy opuszczają swój port – płyną z martwą załogą, zatapiając statki almohadów.

Bezejyd dotarł zaś do zapisu relacji (sprzed ponad 7 wieków) jednego z kapitanów saabejskiego dżunka, który patrolując tamtejsze wody natknął się na eskadrę tajemniczych statków. Początkowo wziął je za almohadzkie piratów – bowiem nosiły na masztach charakterystyczne, trójkątne żagle (co prawda o dziwnym olinowaniu i takielunku). Ruszył w ślad za nimi – mając zamiar śledzić tak długo, aż się rozdzielią – by wyłapać je pojedynczo. Im dłużej jednak ścigał nieznaną eskadrę, tym bardziej odstawał z tyłu. W pewnym momencie zanotował nawet w dzienniku pokładowym, że owi – z pewnością demoniczny – żeglarze płyną sobie po tych wodach niejako śmiejąc się otwarciem w twarz ludziom. Używają bowiem almohadzkie żagle na masztach – ale żaden almohadzki okręt nie jest w stanie płynąć z tak wysoką zwrotnością i szybkością. Mimo, iż okręty wyprzedzały wojennego dżunka o wiele mil, to kapitan był w stanie śledzić je jeszcze przez wiele dni, aż opuścili Morze Zwarte, minęli granice Morza Otoczonego i wypłynęli na otwarte wody południa. Mająca na horyzoncie eskadra obrala zaś kurs ku południowym wybrzeżom Maragabiji – co ostatecznie rozwiła podejrzenia kapitana, względem nieznanych marynarzy, o piractwo (ci bowiem po długich rejsach z Morza Zwartego udawali się do kryjówek na północy). Dżunk podążał jeszcze za statkami przez kilka tygodni, aż zapuścił się tak daleko w nieznaną wodę, że zaczynało brakować załozde zapasów. Nie chcąc prowokować buntu, kapitan podjął decyzję o powrocie do Porgady. Tymczasem eskadra rącho kontynuowała swój wóaż ku południowemu wybrzeżu. Zupełnie jakby miała pewność coś tam znaleźć...”

(dopisek na marginesie księgi)

„Zupełnie nie zaprzętałaby mej uwagi owa opowieść, gdyby nie to, że w relacji tego kapitana znalazł wzmiankę o symbolach, jakie nosiły żagle owej eskadry. A był to na błękitnym tle srebrny krzyż, którego ramiona składały się ze stykających wierzchołkami trójkątach prostokątnych. Mnie zaś to wydało się to skądś znajome. Nie mogąc jednak skojarzyć rzeczonoego symbolu – długo nie dawałem swym myślóm spokoju.

Dopiero potem – czystym przypadkiem – przyszło ośnienie. Przeglądając bowiem stare woluminy heraldyczne, odnalazłem źródło mego niepokoju. Otóż ujrzałem tam rysunki dobitnie świadczące o tym, iż jedno z arystokratycznych plemion elfów – członkowie Domu Athaverly – używali za herb symbolu czterech okrętów (o trójkątnych, elfickich żaglach), ułożonych w krzyż, co



miało przedstawiać ich wypływanie w cztery strony świata. Znalazłem tam też wskazówkę, o tym, że linia głównego rodu tego domu w herbie nosiła uproszczoną wersję owej figury – tzw. elficki krzyż – do złudzenia przypominający emblemat wspomnianej, upiornej eskadry. Z rodu owego zaś wywodził się Etilon Tagelion i jego potomek Imal. Czy więc owe na wpół szalone relacje almohadzkie żeglarzy mają coś wspólnego z tajemniczym zaginięciem wyprawy Imala Żeglarza na morzach Południa? Nie jestem w stanie wydać rozstrzygającego twierdzenia, bowiem źródła – zarówno łuskoskórych jak i szpiczastouchych – milczą na ten temat...”

Tylko dla MG: Powszechnie mówi się wśród mieszkańców północnych krain, że istnieje tylko 5 Elfich Domów – szósty zaś wymarł doszczętnie już w czasach antycznych. Nie jest to jednak do końca prawda. Owszem – ostatni członkowie Szóstego Domu – Athaverly, odeszli wraz z Imalem Żeglarzem. Zebrał on bowiem wszystkich elfów szlachetnej krwi, którzy uznawali swą przynależność do owego arystokratycznego klanu i wyruszył wraz wielką flotą morskich elfów daleko, daleko na południe. Skąd nie dane mu już było powrócić...

Nim jednak opuścił ostatnie krańce najdalszych wysp południowych Pajęczego Archipelagu, dotarł on do tajemniczego i nieznanego mu lądu, leżącego na południowym zachodzie. Jak się dzisiaj uważa, musiała to być zapewne Południowa Maragabija. Takie przypuszczenia potwierdzają relację zwiadowców „Lupiglaa” – zapisane jeszcze w antycznych „Kronikach z Gatixgla” (które udało się uratować z wojennej pożogi). W zamierzchłych czasach obie te rasy nawiązały ze sobą stały, choć niezbyt intensywny kontakt. Grupka elfów Athaverly, wraz trzecią częścią floty morskich braci pozostała na wybrzeżach Morza Zwartego – by oczekiwać powrotu Imala – i przygotować tu bazę wypadową. Gdy reszta pożeglowała na południe, ci zabrali się za założenie portu. Wzniesli potężną twierdzę, że zaś ich liczba nie była wielka, zaprzęgli do pomocy potężną magię, by chroniła i kryła ich nowy dom przed nieznanymi wrogami, na jakich mogli się natknąć pośród tych nieznanych lądów. Czas mijał – zaś dzięki przychylności bogów i bogactwom jakie otworzyły elfom tropikalne lasy, ich Dom rósł w siłę i liczebność. Zaszło to tak dalece, że postanowili wysłać wyprawę w głąb lądu, by dotrzeć na drugą stronę wyspy. Podróżowali tak przez wiele dni, wzdłuż rzek i jezior, których w tym rejonie Maragistanu była obfitość – aż w końcu dotarli na wybrzeże. Tam zaś postanowili założyć drugie, bliźniacze osiedle. Dzięki temu właśnie nawiązali kontakt i wymianę handlową z Dominium Równikowym. Mijały jednak długie lata, przeminęło całe elfie pokolenie – a po tysiącu lat podróżnicy z najdalszego południa wciąż nie powrócili. Gdy już nie było nadziei, że Imal żyje, ostatni elfowie Athaverly postanowili nie wracać już na północ – tylko zostać tutaj i oczekiwać przybycia potomków żeglarzy, bo wiara w to była niezłomna, silniejsza od rozsądku. Liczyli, że bogactwa tej krainy pozwolą im kiedyś urosnąć w siłę tak liczną, by mogli samemu wystawić potężną flotę ekspedycyjną, która ruszy na poszukiwanie śladów po Zaginionych.

Oba osiedla rzeczywiście zaczęły umacniać swe panowanie, że zaś przez południową i północną krainę rzek i jezior można było żeglować smukłymi szebekami daleko w głąb lądu (potem zaś elfy prznosiły swe statki

na krótkim odcinku przez dżunglę za pomocą magii), przedsięwzięli plany stworzenia kanału integrującego obie krainy wód śródlądowych. Dzięki temu możliwe stałoby się połączenie obu miast przez pewną i szybką drogę w poprzek Barruby – bez zbędnych i czasochłonnych rejsów wzdłuż południowego wybrzeża.

Plany te przerwał jednak pogrom wojny, która wybuchła w Dominium. Elfy bowiem wspierały rozumnych jaszczurów przeciwko węzom, gdy zaś do walki włączyli się giganci magowie, Athaverly wystali przeciwko nim prawie całą swą armię lądową. Giganci dysponowali siłą tak potężną, że po zdobyciu Gatixgla z pewnością zaczęliby poszukiwać kolejnych wrogów i skarbów do zdobycia – ktoś musiał ich powstrzymać. Walki w dżungli wykrwawiły jednak elfów tak dalece, że musieli salwować się ucieczką do swych twierdz. Wysiłek nie poszedł na marne – tytaniczni czarodzieje nie zdobyli bowiem stolicy jaszczurów. Cóż jednak z tego, skoro Dominium wycofało się z południa, pozostawiając tą krainę na pastwę dziczy. Domowi Athaverly rzeczywiście zaczęło grozić wymarcie, dlatego poniechali dalszej ekspansji na wiele stuleci. Do dnia dzisiejszego leczą jeszcze zadawnione „rany” po tamtych wydarzeniach.

Ich liczba jest niewielka – skupili się wokół owych dwóch cytadel – oddalonych od siebie setkami mil lasów tropikalnych. Rzadko kiedy opuszczają swoje chronione magią siedziby – stąd zapewne owe opowieści o demonach i statkach-widmach. Kontaktów ze światem zewnętrznym nie utrzymują prawie żadnych, zaś ich gospodarka wegetuje od bardzo dawna – czyniąc każdy kolejny dzień w tym dzikim kraju brutalnym zmaganiem o zachowanie jakiegoś cywilizowanego poziomu egzystencji. Barruba z sojusznicy – stała się wrogiem – i zapewne maczali w tym swe palce giganci magowi. Jeżeli kogokolwiek można by podejrzewać i oskarżać o przyczynienie się do wyginięcia tego tajemniczego plemienia – to właśnie elfów. Powodów ku temu mieli aż za nadto.

Oba osiedla nie stanowią spójnego organizmu państwowego – są od siebie niezależne. W obu od pokoleń – wedle tradycji – na władców wybiera się potomków najbliższych krewnych Imala Żeglarza. Na północy linia ta wywodzi się od Dalakhalla Mistyka – bratanka Głowy Domu; zaś na południu władzę w dawnych czasach sprawowała Fionanna Półelfka, imalowa siostrzenica. Oba „księstwa” prawie w ogóle nie posiadają już armii lądowej – poza gwardią chroniącą każdą z twierdz i niewielkimi oddziałami zwiadowców. Znacznie lepiej sytuacja ma się z flotą – ta bowiem została odbudowana ze zniszczeń wojennych, jednak zajęło to morskim elfom wiele stuleci. Większość jednostek stoi zawsze w portach, sporadycznie tylko wypuszczając się w rejsy patrolowe i badawcze (a czasem – gdy czegoś bardzo potrzebują – także łupieżcze). Tylko w południowej twierdzy kultuwuje się raz na kilka, kilkanaście lat tradycyjną Wyprawę Poszukiwawczą – ku Najdalszemu Południu, na ostatnie ze znanych krańców Archipelagu Pajęczego, by wypatrywać Tych, Co Zaginęli Na Morzu...

Północna twierdza od czasu do czasu wysyła na tą „uroczystość” kilka okrętów, by podtrzymywać pamięć o przodkach. W ogólności bowiem, elfy nie wtrącają się sobie nawzajem w „paradę”, nie mają też ambicji

mieszania się do spraw ludów w pozostałych częściach Maragistanu. Biada jednak szaleńcom, którzy chcieliby zawłaszczyć ostatnie domeny Domu Athaverly. To wciąż są przecież Królowie Mórz i Oceanów, niedoścignieni władcy wód i wiatru. Mało która flota południowo-zachodniej krainy byłaby w stanie dotrzymać im pola – nie mówiąc już o zwycięstwie. Ci, którzy w przeszłości podejmowali się takich straceńczych kroków – zwabieni nadzieją na starożytne skarby i potężne przedmioty magiczne – do dziś spoczywają na dnie morza. Mocą elfiej magii uwięzieni między życiem a śmiercią...

Liczebność: prawdopodobnie w każdej z twierdz żyje po parę tysięcy złotych elfów i po kilkanaście tysięcy elfów morskich; nikt nigdy nie zgłębił ich tajemnic, więc niczego nie wiadomo na pewno...

GEOGRAF ALMOHADZKI, CZYLI PORUSZANIE SIĘ PO KRAINIE MARAGISTANU

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 kumicy 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 PUSTYNNNE

W bestiariuszu wymieniono wiele istot zamieszkujących pustynię. Zarówno te na Maragistanie jak i na pustyniach reszty Ziemiomorza. Pustynia bowiem wszędzie jest taka sama – jedynie ludzie, którzy żyją na Archipelagu Południowo-Zachodnim wytworzyli wokół niej specyficzną kulturę. Dotyczy to też stworzeń pustyni, które udało się im oswoić i udomowić. 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 stopy. Także kumicy, 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 – kumicy 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 wyrzucić 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 zarżnąć 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 PUSTYNNNE

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 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 stacje wojskowe i karawanseraje (patrz niżej), 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 zawalił 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, znajdujących 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 zaspanych 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.

PORUSZANIE SIĘ PO PUSTYNI

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 Gatłów. 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 skarba 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 zaferowania. Dały mu sakiewkę drogich kamieni i pożegnały. Nie zdołał skorzysta 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 błędzenia 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 znużonym 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 władczyni 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?”

Prędkość poruszania się po pustyni jest różna, ale dla karawany wynosi ona średnio połowę prędkości juczej 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 W GŁĄB PUSTYŃ MARAGISTANU

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 karczemy 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 spieć się na popiół w żarze pustynnym. Innym sposobem zdobycia przewodnika może być poszukanie na własną rękę tak zwanych ślepców – niewidomych przewodników, którzy odnajdują szlak na podstawie węchu i niedostrzegalnych dla zwykłego człowieka znaków pustyni.
3. Kup lub wynajmij (choć lepiej nie wspominać, 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 pojonny brzydki osioł czy wół nawet nie odczuje temperatury ni zmeżenia.

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. Zaoopatrz się w ilość wody dwukrotnie większą, niż potrzebna Tobie, Twoim towarzyszom oraz zwierzętom na dotarcie do najbliższej studni. Studnia owa może być bowiem zasypiana przez burzę piaskową lub okresowo wyschnięta. Wtedy, jeśli masz trochę oleju w głowie, zawróć się – 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. Jak 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 szczybić 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.”

MORZE

Cały Maragistan obłany jest morzami (w końcu to archipelag), nie ma więc nic dziwnego w fakcie, że nawet mieszkańcy pustyni 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 wzniesli 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 przyczyniło się zetknięcie almodadów z kulturą hailruarską.

„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 Maragabiji. 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. Wedle słów Bajezyda – almohadowie już na długo przed założeniem Fustatu żeglowali, wypływając z portów zachodniej i północnej Almohadiji. Zresztą, nie znając sposobu na żeglowanie, nie zdolaliby przepłynąć cieśniny między Almohadiją a Maragabiją, a zatem i podbić reszty archipelagu.”

KOMUNIKACJA MORSKA

Aby mogła zaistnieć komunikacja morska, potrzebne są porty i statki. Porty omówimy w innym miejscu, pozostają więc statki. W dzisiejszych czasach większość stocznii almohadzkich buduje okręty i łodzie jednego typu. Różnią się one wprawdzie rozmiarami, ale niewątpliwie pochodzą od tego samego wzorca. Są to najróżniejsze modele, opisanego w Vademecum Floty, dauwwa. W zależności od przeznaczenia różnić mogą się nie tylko wielkością, ale i wyposażeniem i uzbrojeniem. Oprócz nich – w stoczniach Morza Zwartego i Otoczonego powstają jeszcze inne jednostki, znane dżunkami (lub dżunkasami), których opisy również zawarto we wspomnianym rozdziale Xięgi Gracza. Jednak tych, jednych z największych okrętów świata, używają oficjalnie zaledwie 2 saabatejskie państwa – jak dotąd nie zaobserwowano by inne państwa tego regionu tworzyły z nich swe floty. Być może można by spotkać jakieś jednostki poza wspomnianymi wodami, ale saabatejczycy zazdrośnie strzegą sekretu swych konstrukcji – więc prawdopodobnie, jeśli będzie to w ich mocy – będą próbować odbić lub zatopić taki statek.

Zasadniczo ludzie z Maragistanu klasyfikują okręty swych flot wedle ich przeznaczenia, na trzy rodzaje: statki wojenne, eskortujące i transportowe. Statkami wojennymi zostają zwykle największe dauwwy, maksymalnie doposażone w artylerię (zwykle nie-palną, bo taka jest znana szerokim masom almohadów). Całą przestrzeń ładunkową przeznaczają się zaś dla wojska, tutejsze państwa nie używają osobnych jednostek specjalnie do transportu większych oddziałów lądowych (jak np. na północy wykorzystuje się do tego celu konstrukcje typowo kupieckie, jak kogi czy kanelury). Na jednym i tym samym dauwwie będą więc wożeni marynarze, wojskowa załoga jak i oddziały „piechoty morskiej”. W rzeczywistości właściwe oddziały

wojskowe przewożone na okrętach wojennych rzadko kiedy są wykorzystywane do walki na morzu i podejmowania abordażu. Taktyka almohadzkiej walki morskiej zakłada, że w przypadku możliwej konfrontacji poświęca się jeden lub kilka okrętów – mają one za zadanie związać wroga jednostki w bezpośrednim starciu: burta w burtę. Reszta okrętów ma zaś za zadanie oddalić się z zagrożonego rewiru i bezpiecznie dowieść główne siły zbrojne do celu przeznaczenia. Ryzyko utraty lądowych oddziałów zaczepnych jest zwykle zbyt duże, by jakkolwiek dowódca dopuścił choć możliwość zaprzepaszczenia ich w morskiej awanturze.

Do floty eskortującej zalicza się zaś mniejsze okręty, które przenoszą mniej uzbrojenia, zaś uzbrojonej załogi mają zwykle o połowę mniej niż okręty wojskowe. Marynarze na takich okrętach również są obligowani do noszenia broni – w przypadku ataku bezpośredniego do walki ruszają więc wszyscy znajdujący się na pokładzie. Okręty eskortujące używane są bowiem do takich zadań jak patrolowanie wód przybrzeżnych, ochrona statków kupieckich czy towarzyszenie flocie wojennej – nie tylko jako wspomniane wyżej „pływające tarcze” ale również w charakterze jednostek pomocniczych (pełniących funkcję lazaretu, okrętu zaopatrzeniowego czy zwiadowczego). Być może takie jednostki nie są w stanie stawić czoła nacierającej armadzie wojennej, ale doskonale sprawdzają się np. w walce z piratami. Gdy główne siły zaczepne wyruszają w morze, porty i wybrzeża chroni wtedy flota eskortująca. Pozwala to nie angażować nadmiernych sił w obronę (bowiem te mogą być niezbędne przy dokonywaniu ataków na terenie wroga), a jednocześnie w minimalnym stopniu osłabia ową obronę. Nawet jeśli wróg zaatakowałby port chroniony tylko okrętami eskortującymi, to one nie mają za zadanie staczać walnych, zwycięskich bitew morskich ale najdłużej jak to tylko możliwe – związać siły wroga i przeszkadzać mu w realizacji wyznaczonych celów.

Floty transportowe składają się natomiast zarówno z okrętów bardzo małych jak i bardzo dużych. Przede wszystkim ich uzbrojenie jest zredukowane do minimum albo nie ma go wcale. Piechota morska z prawdziwego zdarzenia prawie nigdy nie jest zakwaterowana na takich jednostkach. Rzadko kiedy walczyć umieją także sami marynarze. Jeśli zachodzi potrzeba obsadzenia okrętu transportowego zbrojną załogą to armator zwykle decyduje się na wynajęcie niewielkich, ale dobrze wyszkolonych i uzbrojonych oddziałów najemnych. Okręt transportowy nie ma bowiem za zadanie uczestniczenia w walce. Tego typu jednostki wykorzystuje się w handlu, zaopatrzeniu wojska w żywność i sprzęt pozawojskowy czy podczas wypraw badawczych. Musi on przez to zabierać tak wiele ładunku jak to tylko możliwe – nie może być więc ograniczany przez nadmierną ilość załogi.

„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 hailruarskich lub jednostek przybywających z Archipelagu Centralnego, choć te ostatnie są jeszcze rzadkością na wodach Maragistanu. Także hailruarowie 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. Trafia wszędzie tam, gdzie sobie wymarzysz. Istnieje tylko jeden problem – im płaci się z góry!”

BARRUBA (DŻUNGLA)

Dżungla porasta duże połacie Zachodniej Maragabiji oraz prawie całą południową część wyspy – a także kilka innych, mniejszych wysp, np. Kręgu Ścieżki Południowej. 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). Poza dżunglą istnieją także innego rodzaju lasy tropikalne – o podobnej roślinności. Są to puszcze okołozwrotnikowe – o mniejszym zagęszczeniu roślinności niż Barruba, za to stanowczo nie można ich uznać za busz sawannowy. Ich specyfika przywodzi na myśl, inne, wielkie lasy rosnące w północnym, środkowym pasie Archipelagów (jak np. na Macierzy), oczywiście jeśli pominiemy się nieco inną fauną i florą. Puszcze te porastają zwykle większość mniejszych wysp na obrzeżach Maragistanu (np. Aleary).

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 łądu) mogą rzec piraci. Trzeba by jednak zostać jednym z nich, by wysłuchać paru mniej lub bardziej pewnych opowieści o cudach dżungli.

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 – chyba, że ma się zwierzęta do tego przystosowane – ale żadne z ludzkich plemion takich nie udomowiło) jest cztery razy mniejsza od szybkości pieszego z obciążeniem w normalnym terenie, wynosi zatem 0,5 dali almohadzkiej na godzinę.

„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 wylizać 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 zmusz do dalszego wskazywania drogi. To jedyny sposób, by strachliwy dzikus nie uciekł przy pierwszej sposobności...”

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 zdobywczych niewolników; wolno urodzeni Almohadowie uważają za hańbiącą. Z czasem namioty koczowników zostały zastąpione przez gliniane domy, które do dziś stanowią normalny widok w biedniejszych dzielnicach.

Szansę rozwoju zyskały 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 szejkwowie – 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 żyłą 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 łądu 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 przekraczałyby 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 nieomyłne 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 ujednoczony), 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 glód kołace<<.”

Inne miejsca, które są ośrodkami życia społecznego, a

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 haribie, jaka spłynęła na ród królewski za sprawą zaniedbania pińującego skarbu kadiego. Nadszarpiętej reputacji meetty nie pomaga nawet fakt, że w głównej mierze poświęcona jest Imukahowi. Jedynie w dni mu przeznaczone 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 tego pogańskiego bożka almohadów, 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.”

przede wszystkim religijnego i sądowiczego, to meety – 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 meety 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 – są to osoby jednocześnie parające się dwoma profesjami: kapłana i klerka.

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 zawiadują całym tłumem uczniów, nowicjuszy, świeckich sług oraz uniwersyteckich wykładowców (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 almohadzkiego świata, nawet emirowie andalajscy, tak dumni ze swej emancypacji, nie mogą lekceważyć postanowień Zgromadzenia

Jak widać w kulturze almohadzkiej doszło do bardzo ścisłego połączenia religii i wymiaru sprawiedliwości – przez co większość życia publicznego w Maragistanie jest wyjątkowo skleryalizowana. Największy jednak postrach budzą ludzie zwani al-tolah, pełnią bowiem rolę strażników tradycji i czystości almohadzkiej wiary – są jednocześnie i inkwizytorami i sędziami (klerkami), ściśle związanymi ze strukturami kadich – w specjalnych okolicznościach (określonych na prawie tradycji) mogą nawet przejmować nad nimi całkowitą władzę. Pomimo tego nie tworzą zorganizowanej osobno siły (takiej ja znane z krain północy Oficja Inkwizycyjne) – podlegają bezpośrednio (tylko i wyłącznie) Wielkiemu Zgromadzeniu. Ich złowieszczą sława wzięta się od organizacji tzw. świętych zabójców (czyli zabójców, będących jednocześnie kapłanami lub inkwizytorami), które od niepamiętnych czasów pozostają na usługach al-tolahów.

„Mówią o nich Długie Ręce, gdyż na zlecenie tamtejszego kleru dokonują zabójstw, dbając o czystość dogmatów wiary. Są bez granic oddani swojej religii i jej kapłanom, gotowi bez mrugnienia okiem zginąć na ich rozkaz. Każdy kult posiada przynajmniej jedno bractwo świętych zabójców (czasami jest ich

więcej, co zależy od potęgi i zasięgu danego wyznania). Najczęściej ofiarami Długich Rąk zostają heretycy, innowiercy, osoby naruszające prawo i przybysze z zewnątrz, usiłujący krzewić nowe wyznania (muszę w tym miejscu stanowczo zaznaczyć, że z ich ręki padło kilku naszych podróżników – co nakazuje mi szczerze wątpić w prawosć ich postępowania i celowość samego istnienia – zaś ich bogowie to zapewne półdemony albo i inne bałwany, bez wątpienia fałszywi prorocy; jakż bowiem bóg prawdziwy pozwoliłby zginąć ludziom tak prawym jak poddani Korony Tabadanu!).

W czasach świętych wojen (które czasami toczą się przeciw heretykom) zabójcy ci wykorzystywani są jako oddziały do zadań specjalnych. Każde z bractw posiada swój indywidualny kodeks, w dużej mierze uzależniony od etosu bóstwa, które czczą jego członkowie. Złamanie zasad bractwa lub jego zdrada zawsze karane są śmiercią...”

Święci zabójcy tworzą bractwa, każde z nich związane jest z jednym z bóstw almohadzkich. Głównymi siedzibami bractw są klasztory-twierdze, zazwyczaj umiejscowione w trudno dostępnych miejscach.

Poszczególne bractwa cechują się różnymi strukturami organizacyjnymi 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 wtajemniczenia (kręgi, grupy itp.), zależnie od posiadanego doświadczenia. Przejście na kolejny poziom wtajemniczenia wiąże się z dokonaniem jakiegoś ważnego czynu.

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 meety, która może sobie pozwolić na rozbudowę systemu świątynnego, na terenie którego znajdują się też tanie miejsca noclegowe dla pątników (a także – w niektórych krajach almohadzkich – przybytki rozkoszy, istnieją przecież bóstwa wymagające od swych wyznawców także hołdu cielesnego).

Trzecim rodzajem miejsc, które od rana do nocy tętnią życiem, są place targowe – suuki. Zwyczajowo mają



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.”

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.

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 karczmi – 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. Oczywiście 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 przejezdzone. Tak okrutny sposób postępowania jest chyba jednym z powodów dla

którego państwa almohadzkie tak wolno się rozwijała. Ich władcy bowiem – zamiast dbać o zrównoważony rozwój i zapewnienie najbiedniejszym (jakby nie było – najbardziej licznym) warstwom ludności godziwego bytu – wolały co pewien czas zmniejszyć pogłowie swej siły roboczej. Nawet orki nie wymyśliły nigdy nic równie głupiego...

„Godne opisanie wydają się być dzielnice zamożne (zamieszkałe 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 zasadą: >>ty możesz podglądać innych, inni nie mogą podejrzec 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 najbardziej obskurne 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).

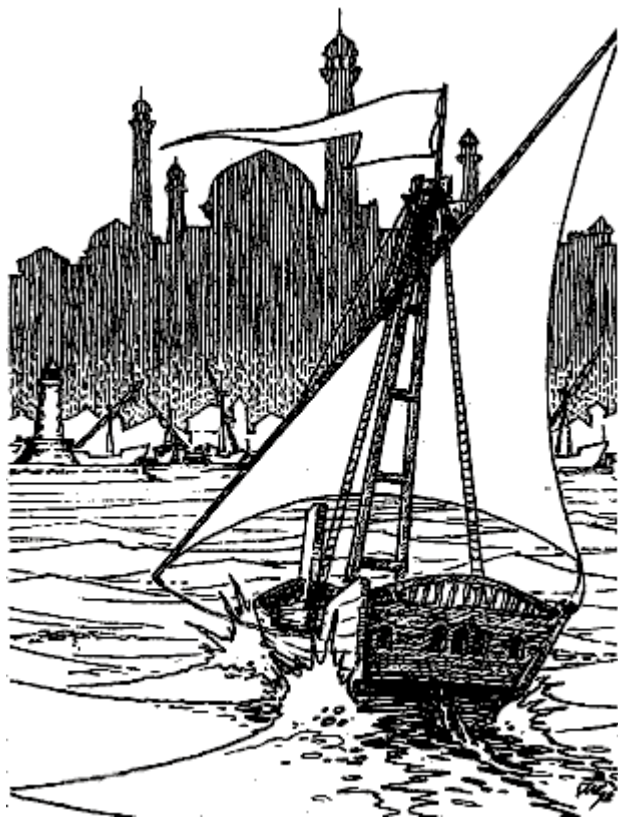
Miasta pustynne nie posiadają murów obronnych, gdyż Almohadowie ufają pustyni i sile własnych wojsk. Wprawdzie zdarzają się napady, czasem nawet całkiem sporych hord koczowników (też Almohadów lub Mu'mohadów), ale rzadko dochodzi do tego, by miasto zostało zaskoczone. Poddane sułtanowi czy szejkowi rody 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 szejkwowie, 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. Kadi i znawcy prawa zajmują się teologią (w jej skład wchodzi filozofia), historią i prawem, uczeni wykładają medycynę, matematykę, geografie, 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 przyozowych, zaś różnice przedstawione są poniżej. Oczywiście 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 wyładuje się za pomocą ruchomych żurawi, a potem przewozi do

składów na zapleczu portu wozami zaprzęgniętymi 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 puszcza 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 uluan – ścięciem.”

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 powinnośc 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 kuszników, zaś w miastach nadmorskich dodatkowo obsługę katapult portowych i żołnierzy marynarki 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 bronięcia miasta w razie bezpośredniego zagrożenia, ale w praktyce, całość roboty wojennej spada na barki wojska. Spowodowane to jest strachem władców przed powstaniem 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 sędowniczy jest przestarzały i kulawy. Prawo do sądenia 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 koszmarnie 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. Żywo 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 wnoszą 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, otaczając go palisadą lub nawet ceglanym murem. Domów i składów przybywa, sprowadzane są nawet rodziny stałych pracowników faktorii, czyli przedstawicieli handlowych (zwykle są to zaufani

ALMASANG – posaan południowo zachodniego sawahilu

„Taka właśnie jest historia faktorii pobudowanej przez kupców z 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 podróży, a wtedy Almasanagem 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.”

pracownicy kupców), najemników (czasem zatrudnia się do obrony także różnego rodzaju poszukiwaczy przygód) 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.

Kupcy, zwykle skąpi, nie oszczędzają 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 – trzeba 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 uzyskanie 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.

Posaanami nazywane są też czasem specyficzne miejsca na pustyniach. Od wieków, co rok o tej samej porze, odbywa się tam spotkanie nomadów z kupcami almohadzki. 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.

POZA MIASTEM

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 podwi. 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 podwi 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 władców oraz ich urzędników.

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 (którą władcy tak usilnie próbują zniszczyć) są silniejsze.

Wieśniacy ubierają się skromnie, a jeśli nawet stać ich na bogatsze stroje, to wdziewiają 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, sianem, 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 z za ciężkiej zasłony, okrywającej jej twarz. Ojciec rodziny odpowiedzialny jest także przed naczelnikiem wioski oraz tamtejszymi bogami – znosi 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 stacja wojskowa, pobudowana na

granicy lub w głębi państwa dla pilnowania szlaków czy też spokoju publicznego.

Typowa stacja ma kształt czworokątnego budynku z wypalanych cegieł (przypomina więc trochę niewielki kasztel, a raczej półkastel). Zwykle jest dwupiętrowa, zaś wąskie okna strzelnicze znajdują się tylko na drugim piętrze, a niżej jedynie na narożnikach i wokół okutych metalem wierzei.

Załogę stacji stanowi 5-15 żołnierzy, dowodzonych przez 1-2 oficerów (na niektórych obszarach, szlakach czy rubieżach jest ich więcej, od 10k5 do 10k12 wojskowych). Ich zadaniem jest codzienne patrolowanie okolicy oraz reagowanie na wszelkie doniesienia o pojawieniu się złoczyńców lub koczowników. Każda stacja 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 kwatremistrz z okręgu nie zarabiają na zaopatrzeniu) oraz studnia. Bez wody istnienie stacji nie miałyby sensu.

STANICA WOJSKOWA NR 24

„Wszystkie stacje 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 stacji 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 wybiecia oddziału przez Bererów natychmiast wysyłane są sygnały dymne lub świetlne do sąsiedniej stacji, a stamtąd dalej, do stolicy prowincji, skąd rusza ekspedycja karna, zwykle w sile 200-300 zbrojnych. Dokonuje ona napadu na Bererów, zostawia uzupełnienia w stacji i wraca. Jednak w stacji 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 stacji, Uruk, 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 usługowych... 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 stacjach 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 stancy, 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 sultanatu 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 kosztą życia).”

HANDEL I BOGACTWA NATURALNE

Świat Almohadów jest wzdłuż i wszerz pocięty szlakami handlowymi. Kupiectwo to namiętność Almohadów: jednocześnie zaspokaja przypisyany 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 kocię 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 wydobywania jest Aksum, którego głównym odbiorcą jest Chech. Mniejsze ilości złotego metalu docierają z Gany i Kano oraz wyłukiwane są przy ujściach rzek południowo-wschodniej Maragabiji. Jeden jedyny raz w historii zdarzyło się, że cena złota drastycznie spadła na okres kilku lat. Spowodowane to było wizytą masy 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).

RUDY METALI

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 świątyni, występuje w Saabie, Aksum, zachodnim Kairuanie oraz na wyżynach ograniczających od wschodu i zachodu państwo Garamantów.

SÓL KAMIENNA

Jest bardzo poszukiwanym towarem. Używa się jej nie tylko jako przyprawy i konserwantu żywności – ale (w najbardziej cywilizowanych regionach) także w chałupniczym bądź manufakturowym przetwórstwie chemicznym. Zaś jej najcenniejszą cechą jest higroskopijność – zdolność do wiązania wody, dzięki niej bowiem można na dłużej zatrzymać ją w organizmie żywych istot, w wydatny sposób zmniejszając groźbę nadmiernego odwodnienia. Bez soli, którą zawsze spożywają wędrujący przez pustynie ludzie, nie istniałby na Maragistanie żaden dynamiczny transport i komunikacja lądowa (a więc i handel) – nawet pozbawieni jej nomadowie padliby z wycieńczenia przed dotarciem o kresu podróży – tak bowiem na wędrowkę wpływa upalny klimat tego rejonu świata.

Wiele obszarów zadowala się odzyskiwaniem soli z wody morskiej lub też bazuje na miejscowych solankach, jednakże są rejon, 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 stajen – podstawą istnienia osady jest sól. Wykuwa się ją w

prostokątnych bryłach wprost spod płytkiej warstwy piasku, po czym łąduje na grzbiecie zwierząt jucznych i posyła ku krajowi Sangajów, gdzie wymieniana jest na złoto. Idźilmasa 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. Idźilmasa 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 Maragabiji.

PRODUKTY ROLNE

Jednym z głównych towarów przewożonych morzem są płody ziemi, szczególnie zaś zboża – ludy almohadzkie uprawiają przede wszystkim jęczmień oraz pszenicę, zaś z tajemniczycy państw czarnych, oprócz sawannowej odmiany przenicy trawnej, pochodzi głównie zboże eksportowe tamtejszych krain: sorgon – bardzo odporna w hodowli, zarówno na wilgoć jak i suszę odmiana prosa, która jest bardzo poszukiwana w krainach almohadzkiych ze względu na łatwość przechowywania. Z pozostałych towarów warto wymienić jeszcze wina, oliwki, daktyle, owoce (głównie rodzone przez mnogie odmiany drzew palmowych) i warzywa (najwięcej jest bulwiastych, ziemniakopodobnych batatów, słodkich kasztanów, czy dirhowców – mięsistych części korzeniowych kilku gatunków kaktusów). Przewodzącym producentem owych dóbr jest Chech, zaraz za nim plasują się emiraty Andalayi. Odbiorcami są regiony, którym natura poskąpiła żyznych ziem – Fez, Bilaya, państwa Tihamy, Hidźdzu i Sawahilu.

Pewnym powodzeniem cieszy się tu też doskonale znana z Macierzy... agawa – która została przywieziona na Maragistan wraz z pierwszą falą migracji orków. W tym ciepłym, zwrotnikowym klimacie roślina ta potrafiła – w odpowiednich warunkach – osiągać rekordowe rozmiary dochodzące do 5 metrów wysokości, co jest naprawdę ogromnym osiągnięciem. W dawnych czasach Gaddarat słynął z rozpościerających się na obszarze wielu staj pól uprawnych, porośniętych tą rośliną – ale wraz ze swym upadkiem militarnym, utracił te terytoria, które były źródłem wielkich dochodów. Dzisiaj wysyła więc swe płody rolne na eksport tylko w latach urodzajów, gdy ma spore nadwyżki, nie mieszczące się w spichlerzach. Choć Almohadowie odziedziczyli po orkach zdobyczne tereny i część upraw, których nie pochłonęła wojenna pożoga – nigdy nie nauczyli się prawidłowo hodować agawy, stąd też uch uprawy są karłowate i mizerne, zaś roślinę uprawia się tylko w celach ogrodniczych, czasem ozdobnych a czasem jako przyprawę – niektóre ludy almohadzkie cenią sobie bowiem smak potraw doprawionych suszem z agawy. Agawę w niewielkim stopniu, głównie na własne potrzeby, uprawiają także Gattowie – którzy z racji osmundzkich korzeni znacznie lepiej radzą sobie z jej pielęgnacją – wyhodowali nawet specjalną górską odmianę tej rośliny.

Ostatnim wartym wspomnienia towarem handlowym maragistańskiego rolnictwa są owoce, uprawiane przez narody czarnoskórych ludzi – a stanowią je głównie cytrusy i melonowce. Jest ich tak wiele gatunków, iż

almohadowie nie posiadają nawet wystarczająco bogatego słownictwa, by je wszystkie opisać. Niestety jest pewien szkopał – towary te zazwyczaj znajdują niewielu nabywców na rynkach almohadzkiych. Ogromne odległości – jakie dzielą domeny potomków Yahya Abada z tajemniczycy państwami Sangajów czy Gananitów – powodują szybkie psucie się tych płodów. Czarni wielokrotnie usiłowali tłumaczyć fezańskim kupcom, iż pewnym połowicznym rozwiązaniem jest zakup na wpół dojrzałych owoców, dzięki czemu – nim dojrzeją wystawiane na słońcu – zyskuje się trochę czasu na ich transport. Almohadowie nigdy jednak nie przystali na takie rozwiązanie, uparcie twierdząc, iż „czarne psy” chcą ich oszukać – wciskając kwaśny, niedojrzały, niepełnowartościowy towar. Nie wzięli go nawet na próbę i wtedy, gdy ci pierwsi oferowali go za darmo. Zabobonność i upór almohadów wydał się wówczas czarnym zupełnie niezrozumiały. Narodziło się nawet wtedy takie powiedzenie, że z „Turbanowymi barbarzyńcami trudniej postępować niżli z dziećmi”...

PRODUKTY ZWIERZĘCE

Na Maragistanie – szczególnie wśród Almohadów (już od pradawnych czasów koczowników) – trzoda hodowlana ma podstawowe znaczenie, większe nawet niż handel produktami rolnymi. Najczęstszym – i jednocześnie najpewniejszym – towarem handlu są tu przede wszystkim kozy szorstkowłose (które były pierwszym zwierzęciem oswojonym przez almohadów), woły księżycorogie, osły oraz muły. Wszystkie te zwierzęta są podstawowym źródłem dostarczającym mięsa, mleka oraz produktów skórnych (włosa, skór, wełny, rogu itp.) czy surowca kostnego (wykorzystywanego czasem jako opał czy materiał do wyrobu różnych przedmiotów codziennego użytku – a dawniej: nawet biżuterii). Mimo iż – poza kozami – pozostały zwierz wykorzystywany jest również do transportu (jako juczniki czy pociągowce), dla ludów almohadzkiych nie jest niczym dziwnym spożywanie mięsa z nich – co zapewne przybyszom z Dalekich Północy może wydawać się barbarzyństwem (nawet bowiem orki z Gaddaratu dziwią się, iż można być tak zdesperowanym przez głód by wcinąć żyłaste osły czy sarchaciale i śmierdzące mięso wołów maragistańskich). Oprócz tego handluje się tu także ba'irami (wielbłądami), kuhajlanami (koniami almohadzkiimi) i ortuszami – i choć zwykle stanowią one podstawę zwierzyny pod wierzch – z niektórych pozyskuje się także włosie i mleko (głównie ba'iry) oraz skóry (konie). Jest też powszechną praktyką, iż zwierzęta te stanowią także ostatni zapas mięsiwa na ciężkie czasu. I choć wojownik pustyni całą młodość swą potrafi spędzić na ukochanym wierzchowcu, do którego przywiąże się jak brat – gdy przychodzą lata nieurodzaju bez wahania zabije go by zjeść – jak bowiem mawiają almohadowie: „*Lepiej zabić brata niż żuć piasek pustyni*”. Żadne z państw nie specjalizuje się handlu powyższymi „trzodami” – wie wszystkich stanowią one, w większym lub mniejszym stopniu – podstawę handlu i hodowli.

Szczególnym towarem eksportowym, w którym specjalizują się plemiona czarnych – lub wymieszane/związane z nimi ludy mu'mohadzkie jest bydło rogate: kwarany (przez orków zwane jakami

lirorogimi) – służą one zarówno jako zwierzę pociągowe (wojska Fasanu zaprzęgają w nie swe rydwany), wierzchowiec (szczególnie dla czarnych), źródło mięsa, mleka oraz skóry i włosów. Głównymi eksporterami rogacizny są oczywiście Garamanci (choć bardzo niechętnie sprzedają zwierzęta na cele chowu), w trochę mniejszym stopniu Aksumici – wśród plemion czysto almohadzkich hodowla tych zwierząt nie jest zbyt rozpowszechniona. Oczywiście potentatami – pod pewnymi względami – w tym handlu są czarni z zachodniej Maragabiji, ale ponieważ eksportują te zwierzęta tylko między sobą, ich wkład w rynki almohadzkie jest prawie żaden. Czarni z zachodu specjalizują się również w łowiectwie i hodowli antylopopasików, które w dużych liczbach żyją wśród tamtejszych sawann – one również dostarczają im wielu półproduktów (z łąnem opałowym włącznie), ale rogacizna ta nie cieszy się wśród białych szczególnie wysokim powodzeniem. Czarni handlują więc antylopami głównie z Tawarami – a przez nich również z Gaddaratem i Gattami – którzy wydają się nie podzielać ogólnalmohadzkiego uprzedzenia do tych zwierząt. Potomkowie Yahya Abada uważają je bowiem za stworzenia nie dość, że dzikie, to jeszcze o demonicznym rodowodzie i nie gustują ani w ich mięsie, mleku czy skórach.

Osobnym tematem w związku z trzodą rogatą są hodowane przez kumitów wakulie – zwane przez ludzi owcami czerwonowłosymi – których wełna jest delikatniejsza i znacznie cenniejsza od zwykłych owiec czy wielbłądów, również mięso ma znacznie lepsze walory smakowe. A jeśli do tego dodać, iż zwierzęta te są chyba najbardziej odpornymi na pustynne warunki stworzeniami hodowanymi, znanymi na Maragistanie nie powinno nikogo dziwić, że są bardzo pożądanym towarem. Niestety – kumici nigdy nie handlują żywymi zwierzętami (a jedynie bardzo drogimi produktami z nich pozyskiwanymi) – co jest solą w oku almohadów, bowiem posiadając sekret hodowli tak odpornego stworzenia z pewnością byli by w stanie rozpocząć nowy etap w ekspansji swego ludu ku głębiom subkontynentu.

Jeszcze jednym ważnym ogniwem handlu produktami zwierzęcymi są jaja ortuszy. Ponieważ są to zasadniczo jedyne nieloty znane ludziom w tej krainie (ptactwo takie jak gęsi, kaczki czy w mniejszym stopniu kury – które w dawnych czasach przywozły ze sobą orki, a jeszcze wcześniej, za czasów Górolądu: Gattowie – nie są w stanie przeżyć czy być hodowane w tak gorącym klimacie przez dłuższy czas) w niektórych jej rejonach stanowią podstawę wyżywienia. Posiadanie parki ortuszy przez niezamożną rodzinę lub plemię może być namiastką dobrobytu, gdyż jednym takim jajem można nakarmić wielu domowników. Jaja te w dodatku, dzięki grubym i mocnym skorupom są idealne w transporcie: nie psują się szybko i nie tłuką zbyt łatwo. Z innych produktów nabiałowych warto wspomnieć o przysmaku możliwych almohadzkich – jakimi są jajka suradów. Potrafią one osiągać wysokie ceny, ponieważ ptaki te spotyka się zwykle na pustyniach, gdzie rządzą nieprzychylni almohadom koczownicy mu'mohadzcy więc ich zdobycie wiąże się ze sporym ryzykiem. W dodatku Bererowie – który Surady tresują na ptaki bojowe – uważają jaja swych pupilków na stołach sułtańskich za zniewagę i powód do gniewu, a kupców i

łowców nimi handlujących mordują bez litości (pozwalając zwykle by ich skrzydlaci podopieczni wydziobywały im pierw oczy, a potem mózg... żywcem!). Nic bowiem dziwnego – hodowla Suradów, na którą mają monopol, i która jest ich najpilniej strzeżonym sekretem, stanowi przecież o walorach taktycznych ich wojsk.

Ostatnim elementem handlu zwierzęcego jest oczywiście rybołówstwo – rozprzestrzenione i popularne jak Maragistan długi i szeroki. Łowi się ryby najróżniejszych gatunków – od zwykłych śledzi i makrełowców, aż po gatunki tak egzotyczne jak piłozęby, szarposzczęki (rekiny) czy młode karratuny (złapanie takiego jest nie lada wyczynem, wiadomo bowiem jak niebezpieczne potrafią być dorosłe osobniki, a ich równie agresywne młode są zwykle wielkości dwóch kwaranów), na niektóre, najbardziej egzotyczne gatunki „owoców morza” rozumni nie mają nawet jeszcze nazw. Jednak pomimo tak wielkiej popularności – nie prowadzi się dalekomorskiego handlu tymi towarami: większość bowiem zaopatrzenia pochłaniają lokalne rynki, więc wymiana handlowa ma w takich przypadkach ma znaczenie tylko wewnętrzpaństwowe. Jedynym większym eksporterem owoców morza jest... Gaddarat – orki bowiem nad „oślizgłe robactwo z kałuży” przedkładają „wyrafinowany” smak przetworów z agawy oraz drobów wołowych.

UŻYWKI

Jeżeli chodzi o alkohole, to większość religii (a może raczej należałoby powiedzieć: większość kadich) zabrania swym wyznawcom spożywania napojów pochodzących z fermentacji. Nie jest to oczywiście reguła stosowana ani w całej Maragabiji ani pośród wszystkich almohadów – bowiem już starożytni władcy Saaby upijali się winem gronowym, ceniąc je sobie ponad inne trunki. Handel alkoholem – nawet jeśli w jakiejś krainie jest zabroniony – może przynosić spore zyski. Wiąże się to ze starym almohadzkiem przysłowiem, że: „Człowiek nie ba'ir – pić musi”. Gdzie nastąpiła prohibicja tam od razu pojawiają się większe lub mniejsze rynki nielegalnego zbytu – wielu kupców potrafi więc ryzykować nie tylko swe fortuny ale i życie, aby dostarczyć cenny towar swym „spragnionym” klientom. Dla drużyny poszukiwaczy przygód ważnym odnotowania faktem będą więc cenne trunków „zakazanych” – które mogą przekraczać 500% wartości podstawowej, przez co mogą mieć trudności z nabyciem zwykłej okowity, nie mówiąc już o spirytusach (których wyrobem zajmują się tu praktycznie tylko alchemicy). Z warty wymienienia napojów alkoholowych są następujące trunki:

- **Sahbitt** – Jest to nic innego jak tylko specjalne wino, wyrabiane ze sfermentowanych gron, dla smaku i aromatu zaprawiane specjalnymi mieszankami ziół. Pierwotnie nazywano tak tylko wino pochodzące z Saaby – bowiem już praprzodkowie jej mieszkańców znali (jako jedyni w Maragistanie) tajniki jego wyrobu. Z biegiem czasu wino upowszechniło się pośród wszystkich ludzkich krain archipelagu. Starożytne receptury z Saaby zostały powoli wyparte jednak przez niewiele gorsze, a za to tańsze wina z Chechu i Andalayi. Szczególnie trunki z Andalayi są popularne w całym almohadzkiem 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.

- **Bahałas** – Jest to alkohol produkowany z mleka zwierząt hodowlanych (najlepiej ponoć udaje się z mleka wielbłądziego), poddawanego procesowi fermentacyjnemu dwu- lub trzykrotnie (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. Cenią go za to plemiona czarnych – które przejęły tajniki warzenia bahałaszu od Tawarów, dlatego w mansanacie, Ganie i Kano jest to trunek wielce lubiany. Jego jakość jest tam znacznie wyższa a smak subtelniejszy niż wśród ludów pustyni.
- **Gozo** – Tym terminem określa się wszystkie niskoprocentowe alkohole, wyrabiane 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.
- **Uuodhan** – Jest to mocna wódka, pędzona z różnych gatunków zbóż przez Tawarów, koczowników z Północnej i Zachodniej Maragabiji, oraz przez Gattów z Andalayi. Pierwsi nazywają ją „uuodhan”, a drudzy – „wodha”. Oba wyrazy są spokrewnione i oznaczają „szaleństwo”, 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. W państwach czarnych można spotkać ten alkohol – jednak rzadko używa się go do picia – raczej w celach medycznych lub rzemieślniczych. Bardzo cenią go sobie krasnoludzkie szczepy – jako doskonałą... przepitą dla swego spirytusu.



Co do używek innego rodzaju – to albo są one wśród almohadów nieznane albo zakazane. W zasadzie jedyną ogólnie dozwoloną używką pozostaje Tihhan. Jest to pewien rzadki gatunek zioła zwanego na Północach: Długolistną Trawą (Plant-Lant Sor). Jest on jednak znacznie mniejszy, niższy (a przez mniej wydajny w

hodowli) bowiem przystosował się do suchych, ciepłych warunków panujących w krainach almohadów. Pali się go w specjalnie przygotowanych „urządzeniach” – tzw. fajkach wodnych (są to ceramiczne, szklane lub metalowe pojemniki do połowy wypełniane wodą; zaopatrzone w dwa wpuszczone do wewnątrz pojemnika wężyki – jeden z cybuchem (do palenia używki), drugi z ustnikiem. Ten ustnikowy jest zanurzony w wodzie – dzięki temu, podczas wdechu, dym z cybuchowego wężyka przechodzi najpierw przez wodę; uzyskuje się w ten sposób znacznie delikatniejszy „smak” palonego zioła – bowiem w wodzie zostaje większość substancji smolistych; fajkę można ogólnie wykorzystać do palenia czegokolwiek co palić można). Czasami do tihhanu dodaje się specjalnej odmiany Pięciolistnej Trawy czy też jej mocniejszej wersji, dostarczanej przez kumitów (Fajkowe Ziele Niziołków; ponoć kumici potrafią hodować je na pustyni, w specjalnie do tego wykopanych

jamach, zapewniających jednocześnie światło jak i wilgoć). Oba te zioła nie są uważane przez almohadów za narkotyki, mylnie biorą je za podgatunki tihhanu.

Z innych substancji halucynogennych warty wymienienia jest Biegający Pies – pożądana (choć zwykle nielegalna) mieszanka ziół narkotycznych. Z opisu jego działania można wywnioskować że jest to prawdopodobnie Ziele Mleczaszki (Co-Takra Sor) z dodatkiem Zielbatnicy Większej (Sor-Sors Lharr). Narkotyk ten sprowadza się zwykle z południa – regionów sąsiadujących z lasami tropikalnymi.

Ludom mieszkającym w sąsiedztwie dżungli znana jest także roślina Fass – która prawdopodobnie jest jakimś symbiontem Grzyba Fanatyków (Fago Gak) gdyż wywołuje podobne do niego

efekty. Cenią go ulemowie, czarodzieje oraz niektórzy duchowni – potrafią zapłacić za niego każdą cenę, uważając, że daje im łączność z bogami...

Ostatnią substancją – bardzo pożądaną przez wszelkiego rodzaju myślicieli, filozofów czy poetów – jest Jasność Muffata. Miksturę tą sporządza się z pewnej tajemniczej rośliny, przypominającą paproć (występuje w głębi dżungli). Miesza się z nią jad wielkich, zielonych mrówek – także żyjących w tropikach. Efekt, który wywołuje jest zbliżony do narkotyku znanego na Północach pod nazwą Królowy Śnieżki – dlatego jest bardzo prawdopodobne, że w istocie składa się ona z podobny ingrediencji – występujących na Maragastanie po prostu w innych substratach.

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.

WYROBU LUKSUSOWE

Wyroby luksusowe wszelakiego rodzaju i różnej przydatności produkowane są we wszystkich rozwiniętych ośrodkach miejskich, jednak najśłynniejsze 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.

NIEWOLNICZY

Nie słabnie też nigdy zapotrzebowanie na niewolników. W cenie są przede wszystkim czarni, głównie zaś wysokorostłe plemiona sawanny. Nazywa się ich „dobrymi” niewolnikami, gdyż choć są leniwi, to zachowują się zazwyczaj spokojnie i nie wzniesają buntów, w przeciwieństwie do „złych” niewolników (Gattów i białych nomadów), którzy są krnąbrni i niejednemu właścicielowi poderżnęli gardło. Dostarczycielami niewolników są Fez, Fasan, miasta Sawahilu, Hidżdżu, Saaba oraz piraci. Ci ostatni zapuszczają się najdalej, wzdłuż wybrzeży Południowej Maragabiji 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 dziwadła. 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. W południowych państwach cywilizowanych czarnych handel „żywym towarem” jest zabroniony i uważany za coś równie ohydneho jak kanibalizm – a więc decydującego o totalnym zezwierzęczeniu, zarówno handlarzy jak i nabywców. Jednak pomimo wielu rygorów i obostrzeń można spotkać tam pojedyncze, zdeprawowane jednostki, które parają się porywaniem współziomków i sprzedają ich do państw almohadzkich, koczownikom czy piratom.

KARBONAKUŁY

Innym bogactwem – pochodzącym głównie z 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 zwielokrotnić moc czarodziejską. Istnieje legenda, że gdzieś pośród pustyń garmackich 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.

W rzeczywistości karbonakuły są niczym innym jak inkluzowanymi związkami protaktynu. Różnica polega na tym, że ta substancja w postaci zmineralizowanego karbonakułu nie posiada żadnych niebezpiecznych właściwości – związana jest bowiem z innymi substancjami (głównie różnego rodzaju drobkami kwarcytów, ilów i piaskowców). Nie ma więc ryzyka utraty zdrowia czy życia przy bezpośrednim kontakcie z taką postacią protaktynu. Dzięki temu znacznie łatwiej jest go obrabiać – np. fachowiec od chemii czy magii potrafi wyrobić z pojedynczego kamienia medalion magiczny bez ingerencji w jego substancję.

INNE, RZADKIE SUROWCE

Metale takie jak Żywe Srebro, Jedyna Miedź, fineal, platyna czy jaszczurze minerałometale w ogóle nie mają w państwach almohadzkich żadnej wartości. Wiąże się to z tym, że tereny ludzi są całkowicie pozbawione złóż ich rud, przez co almohadowie i mu'mohadowie nigdy nie mieli okazji poznać ich zalet – a nawet wyglądu. Każda więc próba handlu takim środkiem płatniczym może zostać uznana za próbę oszustwa. Co prawda te nieliczne enklawy las nie-ludzkich, jakie istnieją na Maragistanie, doskonale znają wartość surowców (lub innych tego typu stopów) – a w każdym razie tych, w których wydobywaniu i obróbce specjalizuje się ich rasa. Jednak handel z nimi także może być niebezpieczny – nigdy bowiem nie wiadomo czy np. krasnoludy z Andalayi nie uznają, że oferowany im towar jest kradziony – no bo niby skąd obcy przybysze mieliby mieć tak rzadkie artykuły, jeśli właśnie nie poprzez skradzenie ich innym, krasnoludzkim współplemieńcom. Poza wymienionymi sytuacjami być może udałoby się spotkać jakiegoś odbiorcę zainteresowanego nabyciem tych wyjątkowych metali. Z pewnością na ich wartości poznałoby się mieszkańcy państw czarnych czy jacyś samotni czarodzieje białych – jednak przebicie na takim obrocie było by raczej „niewielkie”, nie przekroczyłoby 100%. Nabywcy baliby się kupować za wygórowaną cenę materiał nieznanego pochodzenia np. od drużyny poszukiwaczy przygód z Dalekich Północy (nawet jeśli będzie on autentyczny).

OPIS SPOŁECZEŃSTWA 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, by niżej została opisana na konkretnych przykładach.

POZYCJA KOBIETY:

Koczownicy: Zwykle bez praw...

Mieszkańcy Państw: zwykle bez praw; prawa do samostanowienia oraz prawo do kształcenia posiadają na Andalayi.

POZYCJA MĘŻCZYZNY

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 (MG powinien to uwzględnić podczas losowania nowych bohaterów wywodzących się z tej grupy kulturowej – co w praktyce oznacza, że raczej nie spotyka się tu NKN i SKN).
- **Wojownicy** – wszyscy wolno urodzeni członkowie społeczności; mogą być jednocześnie rzemieślnikami, kupcami lub poetami.
- **Rzemieślnicy** – występują tylko u plemion znajdujących 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** – chodzi tu przede wszystkim o osoby parające się profesją barda. Magia fonetyczna, którą władają oni pod postacią Traumaturgii, nie jest uznawana przez współplemieńców za magię właściwą (a więc biorącą się od demonów) – tylko za dar bogów. Z tego powodu posiadają oni dosyć wysoką pozycję w plemienu (ustępującą prestiżem tylko świeckim i religijnym przywódcom plemienia).
- **Ulemowie** – jest to wyjątkowa funkcja społeczna, którą w zasadzie można porównać do funkcji kadich. Ulem jest bowiem tym dla koczowników, kim kadi dla mieszkańców domów. Spełniają funkcje przywództwa religijnego, 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 cywilizowanego: nomadowie nadal widzą w nim szamana i czarodzieja (kim ulem tak naprawdę jest w rzeczywistości; czasem zdarza się by zamiast jednej ze wspomnianych profesji był bardem), a nie tylko kapłana i sędziego. Dla kadiego z dużego miasta szkolem byłoby zobaczenie ulema odprawiającego zakazane wśród Almohadów czary, podczas niemalże heretyckiej uroczystości na cześć ogólnie uznawanego boga! Jeszcze „gorzej” (z punktu widzenia prawowierności almohadzkiej) wygląda ulem u ludów zalmohadzowanych. Jest bowiem szamanem barbarzyńskim i dzikim, nie mającym z prawdziwym ulemem nic wspólnego (oprócz nazwy). Uwaga: niektóre z plemion koczowniczych posiadały tajniki kształcenia ulemów-trójprofesjonalistów (jednocześnie szamana, klerka i jedną z w/w profesji) i jest to ewenement na skalę całego archipelagu, a jednocześnie sekret stanowiący

o sile i potędze dzanego ludu – dlatego MG powinien się bardzo poważnie zastanowić, zanim pozwoli uczestnikom wcielić się w postać takiego nomada.

- **Takszifowie** – jest to unikalna grupa społeczna, istniejąca praktycznie tylko wśród ludzi pustyni. Są to przewodnicy (najczęściej będący łowcami o etosie strażników), którzy już od urodzenia albo wczesnego dzieciństwa byli ślepi. Tajemne szkolenia, którym poddawany jest kandydat na takszifa powodują, że wszystkie jego pozostałe zmysły stają się niesamowicie rozwinięte. Wytlumaczeniem tego zaskakującego zjawiska może być tylko to, że takszifowie prawdopodobnie są w stanie rozwijać ukryte zdolności umysłowe (a więc tzw. moce parapsychiczne). Z powodu szacunku jakim cieszą się pośród wszystkich ludzi (nie tylko nomadów) wiele rodzin celowo okalecza dzieci, których nie jest w stanie utrzymać – po to by oddać je na naukę do mistrza-takszifa. Z tego względu ślepotą nie jest uznawana przez almohadów za ułomność ale jako boskie oznaczenie. Jeżeli gracz myśli o rozwijaniu postrzegania pozazmysłowego swojego BG – to na Maragistanie takszifowie są jedynymi osobami mogącymi udzielić mu odpowiednich szkoleń. Trzeba być oczywiście ślepcem. Dopuszczane są jednak możliwości przyjęcia na nauki BG, który celowo się oślepił – o ile takszif-nauczyciel uzna, że jego przysły uczeń właściwie wykorzysta przekazaną mu wiedzę, moce i umiejętności.
- **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 (należy o tym pamiętać podczas kreacji nowego bohatera; jest bowiem mało prawdopodobne, ażeby koczowniczym arystokratą mógł zostać kompletny żółtodziób)
- **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 ikaren: 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 owoców morza.
- **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 – rozprawdzają swe wyroby.
- **Uczeni i poeci** – pochodzą z warstw średnio i bardzo zamożnych; zajmują się głównie działalnością ściśle naukową – rzadko opuszczając mury uniwersytetów i/lub swych patronów, ich wpływ na władzę jest niewielki choć posiadają spory prestiż społeczny. Należą do nich także Znawcy Prawa i Ksiąg – świeccy uczeni zajmujący się wykładaniem prawa w świątyniach.
- **Kadi** – kapłani i sędziowie prawa religijno-zwyczajowego; Niektórzy z nich – tzw. al-tolahowie – 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. Kulturywują tradycje rodowe, odróżniające ich od reszty społeczeństwa.
- **Arystokracja administracyjna** – najwyżsi dostojnicy państwowi, wybierani i uposażani na czas sprawowania urzędu. Najczęściej spotykane stanowiska urzędowe to: **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).
Władcy państw almohadzkich od czasu do czasu gromadzą się (wraz z najważniejszą świątą) na tzw. zjeździe ogólnym. Odbywa się on zwykle w którejś ze stolic jego uczestników – zwykle głównego inicjatora lub patrona. Jest to rodzaj konferencji dyplomatycznej, na której podejmuje się najważniejsze decyzje dotyczące „całego cywilizowanego świata” (a właściwie tylko tej części Maragistanu, która znajduje się pod wpływami almohadzkiemi) – zarówno świeckie (np. odebranie lub przyznanie jakiemuś władcy konkretnego tytułu, wypowiedzenie wojny, rozpoczęcie rokowań pokojowych, podpisanie pokoju) jak i religijne (np. omówienie i odniesienie się do decyzji Wielkiego Zgromadzenia Kadich). Zjazd ogólny nie jest żadną

formą sojuszu politycznego – nigdy zresztą nie zawarto na nim żadnego między-almohadzkiego sojuszu (a ze względu na zbyt ostre konflikty interesów raczej nie ma co liczyć na takie wydarzenie w bliższej czy dalszej przyszłości). Jest to forum na którym można porozumieć się „w sposób pokojowy i cywilizowany” – i raczej nie dopuszcza się do niego przedstawiciele krajów nie-almohadzkich...

„Jedynym przypadkiem, gdy na zjeździe ogólnym pojawili się przedstawiciele Mu'mohadów był – wedle słów Bajezyda – haniebny rok 420 Po Dżauzie, kiedy to: >>butne, aksumickie kundle ośmieliły się zjawić w makorabskim Tazzie, by oznajmić wszystkim, dumnym potomkom Yafeta swe barbarzyńskie ujadanie. Powiedzieli, że w przypadku kolejnego najazdu na ich kraj któregokolwiek z almohadzkich władców nie tylko wydadzą mu bezwzględna wojnę absolutną ale w dodatku opłacą inne dzikie ludy pustyni, by zaprzętały handlu nie tylko z agresorem ale i wszystkimi jego sąsiadami. Doprawdy – bezczelność tych prymitywów nie zna granic. Klnę się na wszystkich bogów i proroków, że jak długo żyć będę ja lub członkowie mej rodziny – Chech zrobi wszystko by pomścić przekłętą wojnę roku 417-tego i pokazać Aksumowi gdzie jest jego miejsce. Tak aby już żaden aksumita nie spojrział już nigdy krzywo na żadnego Almohada...<<”

SPOTKANIA NA PUSTYNI I W MIEŚCIE

„Wśród koczowników – oczami tabadańskich wędrowców zwyczaję zaobserwowane, na przestrożę i pod rozważę przyszłym podróżnikom kierowane...”

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 proponuje 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 wskaze 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 szejik 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 szejik 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 zaslonki 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 pomagają – 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, szejik może zaszczyścić 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 szejik 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 [...]

Przybycie do 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 zawsze 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 >>karczmi<< 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 kondyty. 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 brzęcząca monetę), bo w innym wypadku raczej byś rozbił namiot poza murami, gdzie nocleg nic nie kosztuje. Co więcej, powinienes, mieć dość gotówki, by wynająć pokój w karczmie położonej w średniozamożnej dzielnicy, gdzie poziom usług jest dość wysoki, zaś ceny umiarkowanie czyszcza 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 >>Kwiat Pustyni<<. Jest to spory budynek z czerwono tynkowanej cegły, którego wejście zostało ozdobione malunkiem dziwaczego, kwarcytowego minerału – według miejscowych wierzeń jest to znak szczęścia i powodzenia. Kiedy tylko zawołasz, pojawi się chłopiec stajenny, albo sam właściciel oberży, Hassan, który powita Cię uśmiechem, ale nie omieszka zlustrować Twojego 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 zjadają się potrawami z całkiem niezłej kuchni Hassana, opijają niewyszukaną jakością wina 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 – co jest rzadkim widokiem w tych dziwnych krainach. Na tym kończy się zakres usług oferowanych przez oberżę Hassana. Jeśli masz ochotę zabawić się wieczorem, spytaj karczmarza o godny polecenia 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 (a także zakazanych prawem religijnym środków odurzających – o ile tylko masz pojemną kiesę), ale najważniejszą nowością jest fakt, że obsługują tam kobiety! Wprawdzie mają zasłonięte twarze i nie dojrzyz 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 pokoiów 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 brzdękają 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 co 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 brewerij, żaden patrol straży nie powinien zwrócić na Ciebie uwagi. Zachowuj się jak inni przybysze – powiedzaj, kup coś, zjedz obiad na mieście, wstąp do paru ciekawych miejsc (suuki, świątynie, najstarsza część miasta zamieszkała 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 biedoty, 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 meecie 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, milego 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 meecy.

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 >>Kwiatu Pustyni<<. 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 Twojej zręczności i mądrości. Powodzenia w zdobywaniu mrocznych zaułków i... zakwiefionych kobiet!

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 rajj. Pierwsze oznacza „zgode

powszechną” i zgodnie ze swą nazwą jest wspólną decyzją wsi lub rodu (do idźmy dochodzi wtedy, gdy trzeba zastosować wyrok okazjonalny, a w pobliżu nie ma ani kadiego, ani znawcy prawa i ksiąg). Raj 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 kadiów w dziedzinie sądownictwa.

REGUŁY ŻYCIA

Życie Almohada regulowane jest wieloma nakazami i zakazami, które z grubsza odnoszą się do pięciu kategorii czynków, 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. **Dżaż** – 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 czyny zagrażające bezpieczeństwu państwa, plemienia czy rodu, jak i jednostki.

Jak z powyższego przeglądu widać, karom podlega tylko jedna kategoria czynków, a mianowicie *haram* – oraz w

penym zakresie karalny jest „grzech zaniedbania” – względem czynków *fard*.

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 Almohadij.

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 głównoszczyna (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 byłby karany jest śmiercią z pragnienia.

Każdy, kto poprzez własne czyny 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. Wygnanie 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 głównoszczynę, ale publiczną tajemnicą jest, że w rozgrywkach pomiędzy wielkimi rodami nigdy nie dochodzi do zapłaty głównoszczyny, a do zemsty (daria).

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, wylupienie jednego oka wszystkim mieszkańcom jego wioski lub plemienia.

Lżejsze przewinienia przeciwko religii – banicja.

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

WALKA I WOJNA

Od najdawniejszych czasów wojna była codziennym towarzyszem życia Almohadów - 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 maragistańskich 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 przemieszczania się z miejsca na miejsce. Ta sama zasada dotyczy się sposobu walki. Ważne jest, aby niespodziewanie zaatakować, a potem równie

szybko się wycofać przy jak najmniejszych stratach własnych. Kluczem do zrozumienia metody walki nomadów jest poznanie ich uzbrojenia.

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 ciężkiego rynsztunku, bowiem na pustyni mogliby „ugotować się” w metalowym pancerzu. Ciężka zbroja uniemożliwiałby im błyskawiczne przemieszczanie się ku wrogowi i z powrotem. Jedyne szelkowie i sławni wojownicy pozwalają sobie na krótkie zbroje łuskowe i cięższe hełmy (zazwyczaj oba te elementy zdobione są złoceniami i srebrzeniami, czasem też wykładane półszlachetnymi, a nawet szlachetnymi kamieniami), ale używają ich tylko na specjalne okazje i święta. Jedyne 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.

Podstawową bronią koczowników są kusza, miecz oraz długa włócznia przeznaczona do walki z wierzchowca.

Kusza almohadzka różni się klasycznych przedstawicielek swego gatunku przede wszystkim kunsztem wykonania. Wiąże się to z faktem, iż w zamierzonej historii almohadowie nie przejęli kuszy od innej rasy (tak jak było to w przypadku ludzi z Północy), ale stworzyli ją samemu. Może nie dorównywała ona krasnoludzkim pierwowzorom, ale w ciągu tych kilkudziesięciu stuleci zdołała nadrobić ułomności. Przodkowie almohadów prawdopodobnie dysponowali jakimiś egzemplarzami łuków – nie wiadomo czy przejęli je po przybyciu orków, czy też może zdobyli je już wcześniej (możliwe, że na jakiś zbłąkanych, elfich ekspedycjach). W przypadku łuku – niechęć do innowacji została przewyciężona niechęcią i obawami przed bronią o „demonicznym” rodowodzie. Potrzebując jakiegoś sprawnego uzbrojenia strzeleckiego, pierwsi almohadowie zaczęli eksperymentować z własnymi konstrukcjami łuków i w którymś momencie ktoś wpadł w końcu na ten prosty patent osadzenia łuczyska na drewnianym łożu. Szczególną cechą konstrukcji almohadzkiej jest jednak samo łuczysko – w stanie spoczynku nie pozostaje ono bowiem wygięte „do strzelca” ale prostopadłe do łoża, lub nawet odgięte końcami w drugą stronę. Taka konstrukcja zwiększa siłę przebicia bełtów, ale niestety jest mniej wytrzymała na długie pozostawanie w stanie napięcia.

Mechanika: wszystkie kusze pochodzące z krajów almohadzkich zyskują +5 do Obraż., mają podwojoną premię TR, ale do 1/4 zostaje zmniejszony możliwy czas pozostawania w naciągu.

Miecze upowszechniły się wśród Almohadów w czasie kontaktów z ludami osiadłymi, przy czym używane są raczej przez Mieszkańców Domów. Nie wiadomo do końca skąd przywędrowała na Maragistan forma jednosiecznego miecza krzywionego (tzw. katmandyjskiego). Do tej pory sądzono, że pierwotnymi twórcami tej broni byli tylko i wyłącznie Małaucy. Bronie, które spotkano u Potomków Yafeta miały jednak

prostsze wykonanie i wykończenia, oraz co oczywiste, były przystosowane do ludzkiego wzrostu i postury. W mrokach dziejów zaginęła historia pojawienia się tego oręż w tej części Orchii, możliwe, że almohadowie wykonywali te miecze od początku samodzielnie – jednak ich wzór musieli z pewnością podpatrzeć u kogoś innego. Mieszkańcy Namiotów upodobali sobie szczególnie jeden rodzaj miecza jednosiecznego krzywego (tzw. albard). Jest to doskonała broń, niezastąpiona przy walce z wojskiem używającym skórzanych czy materiałowych pancerzy. Przy ich przecinaniu sprawdza się równie dobrze co przyniesiona na Maragistan przez orków szabla. W przeszłości almohadowie starali się zaadoptować tą poręczną w swym wojsku, ale zakończyło się to niepowodzeniem. Przede wszystkim zwyciężyła niechęć do „nie-świętego” oręża, w dodatku będącego wymysłem wrogów. A że miecze jednosieczne – mimo swego początkowego prymitywizmu – posiadają wiele zalet szabli, to właśnie ich rozwój na trwale związał się z historią almohadów.

Mechanika: miecze krzywione wykonywane przez almohadów – ze względu na ich dostosowanie do ludzkich sylwetek i siły – mają o 15 pkt zmniejszoną min. wymaganą SF oraz o 15 cm min. wymagany wzrost; odbyło się to jednak kosztem ich zabójczej skuteczności – bowiem w tym przypadku nie brane są pod uwagę premie zwiększające szansę na Trafienie Krytyczne.

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

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 pojedynkach, do których dochodzi znacznie łatwiej podczas ataku bezszykowego.

Cała taktyka koczowników polega na błyskawicznym zbliżeniu się do przeciwnika (ideałem jest, gdy uda się to osiągnąć chyłkiem), zaatakowaniu go, wycięciu jak największej liczby wrogów i umknięciu. Jak z tego widać, w walce pomiędzy nomadami głównym celem nie jest fizyczne wyeliminowanie wszystkich przeciwników, ale ich pokonanie i obrabowanie. Dąży się do wykradzenia stad wroga oraz pozbawienia go możliwości odwetu – to znaczy zranienie jak największej liczby wojowników i uprowadzenie wierzchowców przeznaczonych do walki. Do wyjątków należą przypadki, gdy agresorzy z góry zakładają wytepienie całego rodu lub plemienia; zwykle ma to miejsce w wyniku długoletniej dąri (zemsty rodowej).

W sytuacji, gdy nie można wroga zaskoczyć, rozpoczyna się walka podjazdowa, 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 - przeciwnicy ostrzeliwują się z łuków i obrzucają włóczniami, a dopiero potem galopują na siebie, by doprowadzić do zwania. 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 wydmi, 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 stają 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. Jednak tylko formą nawiązują oni do dawnych tradycji, gdyż treść i sposób walki zostały całkowicie zmienione.

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 żelaza, a czasem nawet ze stali. 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 strzelców oraz lekkozbrojnych zwiadowców i harcowników używają ich, choć w nieco zmodyfikowanej, cięższej formie.

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

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.).

Almohadowie osiadli bardzo rozwinęli produkcję mieczy. Spotykane są tu prawie wszystkie formy nowoczesnych mieczy jednosiecznych krzywionych, przy czym ciężkich używają jedynie piechurzy, i to wywodzący się z klas wyższych – mało kto bowiem może sobie pozwolić na to cudo rzemiosła. Długich używa zwykle jazda, zaś typowy miecz krzywiony jest na wyposażeniu większości pozostałych oddziałów. Tego kogo nie stać na w/w egzemplarze (lub jego umiejętności, wzrost i mizerna SF mu na to nie pozwala) zadowala zwykle najprostsza i najbardziej prymitywna broń z tej grupy – miecz krzywiony lekki, który jest co prawda bardzo toporny, ale za tani i powszechnie dostępny. U almohadów nie znane były nigdy inne formy mieczy, ale od czasów pierwszych kontaktów z obcymi (rasami, plemionami) coraz częściej się z takimi spotykali. Dlatego w dzisiejszych czasach upowszechnił się – wśród ciężkiej jazdy – jeden gatunek miecza obusiecznego. Jest to kawaleryjska forma miecza półtoraręcznego, o sztychu tak zakrzywionym, że przechodzącym na szczycie prawie w półkole. Miecz taki jest straszliwym narzędziem do zabijania, szczególnie gdy władza nim jeździec – ze znacznej wysokości zadając potężne zamachy w stojącego poniżej piechura.

Opisane poprzednio długie włócznie o długim grocie 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, przeznaczone do pieszej walki wręcz. Tuleja takiej włóczni uzbrojona jest w dwa skrzydełka, spełniające funkcję jelca u miecza. Z czasem sztukę walki wręcz krótką włócznią doprowadzono do perfekcji, tak dalece posuniętej, że zaczęto eksperymentować z

udoskonalaniem tej broni. Tak narodziły się oddziały uzbrojone w lance – które u almohadów wywodzą się bezpośrednio z włóczni, dlatego też przypominają ją bardziej niż typowe lance używane w Krainach Północy. Operowanie lancą uznawane jest za nobilitującą umiejętność, toteż niektóre państwa utrzymują nawet elitarne tzw. speszzone formacje lansjerów – które mogą operować zarówno konno (w przypadku ataku) jak i pieszo (w obronie). Ruszają one do boju jedynie w przypadku szczególnego zagrożenia. Jako jedyna formacja piesza, lansjerzy ci noszą krótkie łuskowe zbroje oraz niskie hełmy z materiałowym otokiem. Nie używają tarcz, zaś za dodatkową broń służą im długie krisy – sztylety o zakrzywionej rękojeści (a dzięki temu bardzo wygodne w użyciu).

Jeśli chodzi o oddziały strzeleckie – to dominującą bronią jest tu kusza. Obce rasie ludzkiej łuki są używane tu jeszcze rzadziej niż u koczowników, choć niektórzy bardzo cenią sobie zalety tego oręża. Dlatego można spotkać od czasu do czasu – w sajdaku jakiegoś bogatego wojownika lub oficera łuk, najczęściej jakiś refleksyjny egzemplarz – sprowadzony aż z dalekiego kraju orków. Osiadli almohadowie, chyba jako jedyni ludzie, przyswoili sobie także proce. Sztukę walki i skuteczność tej broni podpatrzyli prawdopodobnie u kumitów. Proca jest zwykle uzbrojeniem piechoty, najczęściej włóczników.

<p>Mechanika: wszystkie bronie wykonywane przez mieszkańców domów ze stali o wysokiej jakości (od miejsca wynalezienia zwanej andalayską) mają następujące premie: broń +10 do Obrażeń; zbroje +10 do WYP; tarcze +10 do OB; oczywiście ich cena jest przez to odpowiednio wyższa – nawet i pięciokrotnie większa niż zwykle.</p>
--

Na polu taktyki walki Mieszkańcy Domów jeszcze bardziej oddalili się od wzorów koczowniczych 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 wyznaczonych urzędników, bagarejów, sprawujących swą funkcję od momentu opuszczenia bram miasta aż do chwili powrotu. Podlegają 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. Teoretycznie wszyscy likowie są sobie równoważni, w praktyce jednak naczelnicy konnych formacji ciężkozbrojnych i pieszych włóczników lub lansjerów szanowani są znacznie bardziej od lików lekkozbrojnych 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 strzelcy i włócznicy-procarze zasypują się pociskami, potem cofają się na tyły lub na skrzydła,

skąd nadal rażą przeciwnika; zaprzestają 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 dotyczące danego rodzaju wojska. Wojska stałe opłacane są z podatków, ale wynagrodzenie zwykłego żołnierza raczej nie jest wysokie. Inaczej sprawa ma się w formacjach konnych i u pieszych włóczników – w tych barwach służą na tyle doświadczeni wojownicy, że gdyby dostawali za mało pieniędzy, przenieśliby się do tego, kto płaci lepiej. Także koszt utrzymania wierzchowca, naprawy zbroi itd. ponosi państwo. Natomiast członkowie formacji składającej się z jeźdźców pochodzących z dobrych rodów nie dostają żadnego wynagrodzenia, jako że ich służba jest czysto honorowa. Mają prawo jedynie do łupów wojennych.

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

RELIGIA 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 – Hidźdżowi. Dopiero jakieś dwieście pięćdziesiąt lat temu wielki podróżnik, którego potem uznano za męża świętego i opatrzniciowego, Amr Ibn Luhajj, przemierzył wszystkie krainy zamieszkałe 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 homoidalnego – zamiast niego, starodawnym zwyczajem prymitywnych Almohadów, niektóre plemiona czciły swych patronów pod postacią wielokątnych kamiennych słupów, jedynie z wyrzeźbionymi na nich symbolami bóstwa. Ogólnie bowiem niewiele jest bóstw, które w swych postaciach wyobrażają istoty podobne do ludzi – najczęściej bardzo się od nich różnią: mają np. wiele rąk, macki zamiast rąk (oczywiście almohadowie nie mogą powiedzieć o nich, że przypominają macki ośmiornicy – mało który z nich widział bowiem takie stworzenie), nienaturalnie długie zęby czy kończyny o wielu palcach. 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 szpicu utkwiał w ziemi, gdy ich przodkowie przybyli na świętą ziemię Makoraby i wzniesli 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 bezdenne 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 zatoneło 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 Struktura społeczna Almohadów i Prawa i kary oraz 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.

Co do wyznawców – to wśród nich także panuje swoisty politeizm. Jest on oczywiście ograniczony w obszarze tych 360 bogów almohadzkich. Jest nie do pomyślenia aby jakiś Almohad oddawał cześć innym „bałwanom” – nawet jeśli ich etos pokrywa się lub jest zbieżny z jednym z poniższych bogów.

Jeżeli chodzi o specyficzną profesję półboga – to jest ona raczej nie spotykana na Maragistanie, zaś pojawiający się od czasu do czasu nowi półbogowie są bezlitośnie ścigani przez almohadzki kler. Istnieją jednak uzasadnione podejrzenia, że wielu z pośród pomniejszych bóstw opiekuńczych była pierwotnie półbogami – np. założycielami i opiekunami konkretnego plemienia czy państwa. Bardzo szczególnie pozycję zajmują natomiast mistycy bogów almohadzkich. Są niejednokrotnie czczeni na równi z innymi bóstwami, choć nie składa się im ofiar i nie znosi posągów w świątyniach. Przechowywana jest natomiast pamięć o nich – jeśli nie o wszystkich, to przynajmniej o tych najważniejszych – w kulturze almohadzkiej nazywani są: Wielkimi Prorokami.

Tylko dla MG: Cała prawda o bogach Maragistanu jest zaś taka, że żaden z opisanych poniżej nigdy nie był i nie będzie członkiem Wielkiego Panteonu Bogów Starszych (czczonych na pozostałych archipelagach). Nie znane jest dokładne ich pochodzenie – jest natomiast kwestią nie ulegającą wątpliwości, że nie są to bóstwa fałszywe. Mimo iż nie przynależy im zaszczyt bycia prawdziwymi bogami – posiadają własne Boskie Podsfery Egzystencji, nie do końca także wiadomo jak je zdobyli. Wyobrażenia pod jakimi przedstawiają ich almohadowie każą przypuszczać, że prawdopodobnie są to jakieś starożytne istoty nadnaturalne lub obcosferyalne, które przetrwały tu – na południu – Odmianę Orchii, upadek i Kataklizm Górolądu. Przeżyli pewnie tylko dlatego, że nie byli bezpośrednio związani z Najwyższym Księciem Ciemności – Balamorem i Starsi Bogowie po prostu nie zwrócili na nich uwagi. Co prawda w planach Wielkiego Panteonu wszystkie ziemie, przez które przeszedł Ten-Którego-Imienia-Nie-Powinno-Się-Wymieniać miało pochłonać morze, skoro jednak tak się nie stało – to pewnie odpowiedzialni są za to właśnie bóstwa asnamskiego panteonu. Może to właśnie wtedy po raz pierwszy połączyli swe siły, by ocalić swe Orchijskie domeny, gdy zaś Wielki Panteon o nich zapomniał, zaczęli współpracować, szerząc wiarę w samych siebie. Dużo prawdy może być w teorii mówiącej, że almohadowie są dawnymi potomkami ludzi południa, którzy przybyli tu po tym jak złożyli hołd Balamorowi, panteon asnamu postanowił zaś zaopiekować się tymi, którzy przetrwali Upadek Księcia Ciemności i porzucili składanie mu czci. Możliwe jednak też, że pośród 360 bogów wciąż ukrywają dawni sługowie Balamora, którzy pozostawieni bez swego pana, postanowili przystosować się do nowo zaistniałej sytuacji. W każdym razie kwestie religijne mogą być bardzo ciekawymi pomysłami na przygody – szczególnie dla przedstawicieli kasty

kleryckiej przybywającej na Maragistan z Północnych Archipelagów.

GŁÓWNI BOGOWIE ASNAMU

UWAGI OGÓLNE

- 1. Wierni** – wyznawcami bogów z panteonu Asnamu mogą być głównie ludzie. Rzadko zdarzają się tam mieszańcy – bowiem nawet gdyby, przykładowo, kobieta almohadzka urodziła półelfa czy półolbrzymia – została by posądzona o obcowanie z „demonami” i spalona na stosie razem z bękartem; nieco inny stosunek mają do półorków – jako, że orkowa rasa jest im znana – taka kobieta zostałaby prawdopodobnie wygnana razem z dzieckiem; jeśli trafi do społeczności orków – ci oczywiście zaopiekują się i dzieckiem, i matką – są jednak znikome szanse by taki mieszańiec miał okazję poznania religii swych przodków. Orkowie co prawda zawsze i wszędzie uznają „Edykt o Równouprawieniu Religii”, jednak nie przekonali się do wiary almohadów i bogom ich panteonu nie jest oddawana cześć.
- 2. Kapłani** – praktycznie nie spotyka się mistrzów kultu bogów Asnamu, którzy nie byłiby kadimi (czy al-tolahami) lub ulemami, dlatego też bohater będący tylko i wyłącznie kapłanem (lub kapłanem piastującym jednocześnie inną profesję, niż te uznawane przez tradycję almohadzką za „godne”) wzbudzić może podejrzenia innych wiernych.
- 3. Specjalne moce wyznawców** – jako, że wyznawcy bóstw almohadzkich nie mogą parać się magią i jej podobnymi mocami, **Profity Wiary** przypadają jedynie kadim/ulemom/al-tolahom i czasami – świętym zabójcom. Zamiast tego wierni mają możliwość rozwijania specjalnej umiejętności. Zasady jej zdobycia i rozwijania są analogiczne do Profitów Wiary, ale nie traktuje się jej jako profitu tylko jak umiejętność zawodową (tzn. wierni mogą rozwijać ją do 3 PU a przedstawiciele kasty kapłańskiej do 5 PU). Umiejętność ta nazywa się:

Fundamentalizm – gorące, politeistyczne zaangażowanie almohadów objawia się tym, że za każdy PU uzyskują możliwość złożenia 1 dodatkowej modlitwy błagalnej; dodatkowo podczas każdego modłów ich ZW jest zwiększane o 1 pkt/PU.

ILMUKAH

Strefa wpływów: boga tego – zwanego też czasem Głośnym – uważa się za przynależnego do Neutralnie-Obojętnego Kręgu Boskości. Almohadowie wierzą, że stworzył świat z ognia (stał się pojęciem, 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 księżycy, deszczu i burzy, mężem bogini Zat Himjam oraz ojcem Hubala i Alilat.

Symbol: sierp księżycy, lub dwie rozchodzące się od siebie ku górze błyskawice.

Wyznawcy: mogą być członkami dowolnej profesji, o dobrym lub obojętnym charakterze.

Ulubione Ofiary: stelle (kolumny) wotywnie z kamienia, najlepiej alabastru.

Kult: posągi, które stawia się Ilmuhakowi mają dwie postacie. Jedna z nich wyobraża sam Ogień Tworzący – odpowiednich kształtów słup wyrzeźbiony w białym alabastrze. Druga ma przedstawiać samego boga – almohadowie wyobrażają sobie go jako siedzącego (ze skrzyżowanymi nogami) wędrowca, otulonego wieloma połaciami ubrania turbanowego; spod turbanu i opuszczonej chusty twarzowej wyziera – zamiast twarzy – płomień.

Jeśli chodzi o święta to pod koniec każdego miesiąca księżycowego urządzone 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 księżycy, 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.



Profity Wiary:

1. Możliwość dwukrotnie

dłuższego niż normalnie pozostawiania pod wodą bez świeżego powietrza.

2. +20 pkt. do Odp. nr 9 lub 8.

ZAT HIMJAM

Strefa wpływów: Darząca Blaskiem – bogini księżycy, 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 dająca mu odpoczynek na łonie swej domeny, matka Hubala i Alilat. Prawdopodobnie przynależy do tego samego Kręgu Boskości co jej mąż.

Symbol: księżyc i srebrna różga – jako wyobrazenie promieni księżycowych.

Wyznawcy: mogą być dowolnej profesji – o dobrym lub obojętnym charakterze, przy czym największą czcią darzą ją kobiety.

Ulubione ofiary: stelle (kolumny) wotywnie z białego kamienia lub obitego srebrem drewna.

Kult: posągi (wykonane ze srebra lub drewna obitego srebrną blachą) wznoszone na cześć tej bogini mają postać kobiety w średnim wieku z półokrągłymi rogami na głowie, pomiędzy którymi umieszczona jest srebrna tarcza (rogi symbolizują księżyc w nowiu, tarcza zaś – w pełni).

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

Profity Wiary:

1. Jeśli wyznawca znajdzie się w intensywnym świetle księżycy (np. podczas pełni) jego MD, UM, WI i ZW są zwiększane o 10 pkt.
2. Podczas księżycowych nocy (jeśli księżyc jest widoczny na niebie) uzyskuje się zdolność widzenia tak jak w dzień.

HUBAL

Strefa 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.

Wyznawcy: mogą piastować każdą profesję, o charakterze każdym nie-chaotycznym.

Ulubione ofiary: płody rolne i zwierzęce.

Kult: posągi ku czci Hubala mają postać humanoida bez prawej ręki, wykonywane z czerwonego kamienia. Często (m.in. w Makorabie) w miejsce straconej kończyny wstawia się rękę wykonaną ze złota lub drewna pokrytego złotą blachą.

Posągi 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.

Najważniejszym świętem ku czci Hubala są Święte Dni Poczęcia – dwa dni, 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 wykapania 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. Oprócz powyższego ważne są jeszcze: Święta Plonów i Święta Zasiwow – pierwszego dnia zasiewów i ostatniego dnia zbierania plonów urządzone są na polach skromne uroczystości na cześć Hubala, ograniczone do modlitwy i złożenia symbolicznej ilości ziaren siewnych i plonów. Obchodzone jest również Święto Narodzin – podczas rodzenia każdego, wolnego almohada składa się w świątyni dary wotywnie w intencji przychodzącego na świat dziecięcia, po czym kadi wznosi modły za jego powodzenie. Poza tym pod patronatem Hubala pozostają niektóre świątynne wyrocznie – przyszłe losy przepowiada się z lotu siedmiu wystrzelianych/wyrzucanych po kolei bełtów lub strzałek.

Profity Wiary:



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 test 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

Strefa wpływów: bogini słońca, ale jednocześnie pani krainy, 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: krzyżowa swastyka będąca starożytnym wyobrażeniem gwiazdy słonecznej; czasem za symbol Alilat służą obcięte głowy (rzeźbione lub np. prawdziwe, nabijane na pal).

Wyznawcy: mogą być każdej profesji i charakteru.

Ulubione ofiary: 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.

Kult: niektórzy wyznawcy bogini praktykują starożytną sztukę preparowania głów obciętych wrogom – czynią tak na chwałę Alilat, tworząc bardzo osobliwe symbole jej kultu – czasem nawet używane przez kadich zamiast standardowych symboli kapłańskich. Alilat rzadko stawia się pomniki – zwykle bywały to białe, czworoboczne skały. W ostatnich czasach przyjęło się jednak przedstawiać ją jako smukłą, szczupłą kobietę, od stóp do głów ubraną w stalową szatę turbanową, z odsłoniętą twarzą o surowym (jakby nieludzkim, a na pewno mało kobiecym) obliczu. W jednej ręce trzyma ona włócznię, w drugiej tarczę. Posąg taki zwykle obwiesza się („uzbraja”) wotywnymi egzemplarzami innej broni.

Istnieją trzy rodzaje świąt ku czci bogini. Pierwszym jest Święto Zimnej Prośby – urządzone 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). Drugim jest Obrzęd Za Ducha – kiedy to, podczas pogrzebu wznosi się modły do bogini, by w swej ciemnej krainie dała wieczny pokój zmarłemu. Ostatnim, znanym świętem jest 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.

Profity Wiary:

1. Dotyk wiernego 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 wiernego, jeśli nie podejmuje on przeciwko nim żadnych działań.

AZ-UZZA

Strefa wpływów: zwana także Wściekłą Boginią – prawdopodobnie przynależy do Neutralnie Złego kręgu boskości. Jest patronką ciemnej strony wojny (czyli tzw. wojny niesprawiedliwej) i zaborczości. Należy do Triady Bogiń. Córka Hubala i Alilat, siostra Manat i Dżaddy.

Symbol: Gwiazda Zaranna (zwykle w postaci gwiazdy wychylającej się zza horyzontu) – za święte drzewo bogini uznaje się akację.

Wyznawcy: mogą parać się każdą profesją związaną z wojną, nie mogą mieć praworządnego charakteru.

Ulubione ofiary: krew czarnych zwierząt, ale przede wszystkim ludzi, jeńców wojennych.

Kult: Nie za bardzo wiadomo czy bogini ta jest rzeczywistą córką bogów asnamu, czy też może przybraną istotą o półboskim lub demonicznym pochodzeniu. Niektórzy podejrzewają, że zesłano ją przodkom almohadów by gnębiła ich za ich przewiny, aby była biczem pomsty, ściągającym na drogę krwawych, bratobójczych wojen kolejne pokolenia. Za co? Tego niewiadomo. Na posągach przedstawia się jako czarnoskórą kobietę (zaś jak wiadomo mało które czarne ludy przyjęły wiarę almohadów – skąd więc ta tajemnicza postać Wściekłej?) o demonicznym wyglądzie, z rozwichrzonymi włosami, nienaturalnie długimi pazurami i zębami. Jej piersi są obnażone – w czasie obrzędów wylewa się na nie krew ofiar.



W zasadzie znana jest tylko jedna „uroczystość” ku czci tej bogini: Święto Szafu 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. Resztę jeńców przyozdabia się „klejnotami kłęski” – są to zwykle pęta i cierniowe korony wykonane z kolczastych gałęzi świętego drzewa.

Profity Wiary:

1. +10 pkt. do wszystkich testów w trakcie konfrontacji (walka, rzucanie czarów) z istotami o praworządnym charakterze.
2. Krew poświęconych ofiar ma dla wiernego własności lecznicze (wysmarowawszy całe ciało krwią ofiarną uleczy ona 50 obrażeń w ciągu doby).

MANAT

Strefa wpływów: bogini, której imię znaczy „los”. Jest patronką przeznaczenia i sprawiedliwości. Należy do Triady Bogiń. Córka Hubala i Alilat, siostra Az-Uzzy i Dżaddy (i równocześnie żona tego ostatniego). Uznaje się ją za członka Praworzadnie-Obojętnego Kręgu Boskości.



Symbol: Dwa święte miecze – Michzam (Sprawiedliwy) i Rasub (Szybki) – symbole sprawiedliwości.

Wyznawcy: mogą piastować każdą profesję, nie mogą mieć chaotycznego lub złego charakteru.

Ulubione ofiary: mięso i krew białych zwierząt.

Kult: W dawnych czasach wnoszono tej bogini posągi w kształcie czarnych, czworobocznych kamieni. Obecnie rozpowszechniła się tendencja przedstawiania Manat jako nagiej kobiety, dzierżącej prosto swoje dwa miecze.

Na imię Manat czyni się przysięgi, lub przywołuje się ją podczas podpisywania umów, traktatów – almohadowie wierzą, że swymi mieczami dosięgnie ona tego, kto złamie dane słowo. Znana jest jednak uroczystość ku czci bogini, zwana Świętem 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. Manat poświęcone są niektóre świątynne wyrocznie – wróży się tam, rzucając kilkanaście glinianych kulek do odpowiedniego systemu dotków.

Profity Wiary:

1. Jeśli wypowie krótką modlitwę (wymagany test WI), pod jego spojrzeniem krzywoprzysięzca zostaje sparaliżowany lub może mówić tylko prawdę. Moc ta działa zwykle przez 1k3 godziny.
2. Zealota może udzielić specjalnego błogosławieństwa (raz w miesiącu) walczącym o słuszną sprawę, dzięki czemu otrzymują oni w trakcie najbliższej takiej walki +10 pkt. premii do wszystkich wykonywanych testów.

DŻADDA GAAD

Strefa wpływów: bóg wody, rzek, studni. Pod imieniem Gaad znany jako bóg szczęścia. Czczony szczególnie przez koczowników, znacznie mniej wyznawców posiada wśród Almohadów osiadłych. Uważa się go za przedstawiciela Chaotycznie-Dobrego Kręgu Boskości.



Symbol: skrzyżowane złote płacidła (wyparte w dzisiejszych czasach przez monety) w postaci rogów kwaranów (zwierzęta te uznaje się za święte symbole pomysłności).

Wyznawcy: mogą piastować każdą profesję, o ile jest ona związana z posiadaniem dobrego, neutralnego lub obojętnego charakteru.

Ulubione ofiary: w ofierze Dżaddzie przyjęło się składać kumickie kwiaty pustyni, lub też inne cuda natury związane z życiodajną mocą deszczu, jako Gaadowi składa mu się dary w postaci kwarcowych

kamieni ozdobnych (kryształy górskie, agaty itp.), zraszanych krwią białych, ofiarnych byków.

Kult: Posągi tego boga mają postać brodatego humanoida, o nadzwyczaj bujnym owłosieniu (pot spływający po tych włosach ma symbolizować deszcz). Czasami posągi trzymają dzbany z wodą (zdarza się, że wznosi się je jako fontanny).

Imienia boga wzywa się gdy chce się zapewnić szczęście w interesach lub powodzenie podejmowanych postanowień życiowych. Ku czci Dżaddy odprawia się Święto Prośby – pod koniec okresu wegetacji urządza się święto (szczególnie hucznie obchodzone przez koczowników), podczas którego błaga się go, 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.

Profity Wiary:

1. Każde pobłogosławione przez zealotę przedsięwzięcie (po udanym teście WI) nie przyniesie materialnych ani duchowych strat. Czasami – w nadzwyczajnych okolicznościach – może przynieść nawet jakieś dodatkowe korzyści (dokładna interpretacja zależy od MG).
2. Nawet na najgorętszej pustyni wierny zawsze znajdzie trochę życiodajnej wody (zgubiony bukłak, ukryte pod głazem zagłębienie z wodą, itp.). Niestety, zazwyczaj płynu jest tak niewiele, że z trudem wystarcza na utrzymanie przy życiu jednej osoby.

„Opowieść Hakima

>>Wiatr znad niedalekiej pustyni przynosił woń rozgrzanego piasku, lecz dla każdego 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 w pustyni, 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 licha 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! Zmaruje 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 paliwem, 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 dziwić, że nie mieli ochoty kłaść się na ostatni spoczynek. Hakim westchnął, w myślach przebolewał 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 zanadru 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, oszczędźcie sobie niesławy za niemile 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 dopytywać. Mogło to świadczyć o dobrej woli przybysza, bo wolał przemilczeć swe imię, niż skłamać. 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 materii.

Obcy nie był zbyt rozmowny, ale Hakim i jego znajomi nie ciągnęli go za język. Poczęstowali gościa plackiem i alkoholem, a nieznanemu przyjął dary. I co też było dziwne, do jedzenia zdjął zawój. Twarz miał wychudzoną, nos potężny, orli, a cerę ziemistą. Najbardziej jednak zaskoczył 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 monotonicznie, nie nadając żadnemu ze słów większego znaczenia, jakby wszystko, co mówił, było tak samo ważne. Albo nieważne – 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 sobie z nich żartował, albo całe to przemówienie było skierowane do kogoś mądrzejszego niż oni.

– Tak, potrafi dbać i troszczyć się o nich, kiedy są w potrzebie. Wymaga tylko wdzięczności. 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? Bogowie, 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. Poussah wpadł do namiotu, potykając się o miskę, w której niewiasta przyniosła gościowi śniadanie.

Kupiec leżał na swoim posłaniu. Był nieżywy. Aby to stwierdzić, Hakim nie musiał nawet podchodzić. Niejednokrotnie widział ciała ludzi, których zabiła pustynia. Złuszczona, 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 łamać pradawny 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 wydłm. Rozejrzał 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. <<"

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 odwdziżyć 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 Pustyn”.

Czy awatar pustyni jest jednym z obliczy Królowej Piasku i Wiatru – Sharami? Nie wiadomo. Niektóre z plemion koczowników podają z pokolenia na pokolenie legendę o losie ludzi – głównie niewolników – którzy przez zabobonnych almohadów zostali złożeni pustyni w ofierze (czyli na nią wypędzeni – podobnie jak to uczynił Hakim z cytowanej opowieści ze swoją żoną). Ponoć pustynia czyni z nich swych kultystów – kapłanki i templariuszy, którzy otrzymują dzięki temu wyzwolenie od cywilizacji ludzkiej, która tak okrutnie (na pierwszy rzut oka) się z nimi obeszła. Mają oni rzekomo posiadać dar wiecznego życia – zabobonni almohadowie ich właśnie obwiniają za wszystkich zaginionych na pustyni podróżników. Kultysty Piaskowej Burzy mszczą się bowiem na swych niedawnych ciemiężycielach lub poszukują nowych akolitów...

APENDYKS

DODATEK A: OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZGRYWANIU PRZYGÓD...

„Jeśli przybyłeś z Archipelagu Centralnego, świat Almohadów jest dla Ciebie trochę niezrozumiały, trochę dziwny, a trochę śmieszny. Ale przynajmniej – zawsze tak się czujesz, gdy jedziesz do odległego kraju, a tubylcy otaczają cię ze wszystkich stron i z niedowierzaniem głoszą Twą jasną skórę czy blond włosy. Jeśli znasz tu kogoś to on najlepiej już ci wytłumaczy czego możesz się tu spodziewać będąc królem, a czego będąc żebrakiem. Zamieszczam poniżej kilka nieśmiałyh 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. Jedyne 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 almohadzkiimi 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, szturcharce i wyzywiska – 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”.
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 dziwnymi 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 wykazesz 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, to nie spotka cię nic, czego byś już nie znał na Północy.
5. Jeżeli jesteś nie-człowiekiem: oj, nie będzie Ci lekko. Jedyne 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 obedną ze skóry i wbiją na pal. Wniosek? Samotne spacerki nie są polecane!
6. Jeżeli jesteś jednocześnie nie-człowiekiem, kobietą, czarodziejką i złodziejką: sytuacja teoretyczna, nie warta rozważania (dlaczego? to chyba jasne).”

DODATEK B: GARŚĆ WSKAZÓWEK JĘZYKOWYCH

Język, którym posługują się ludy almohadzkie (lub zalmohadyzowane) to jedna z odmian Humandaru. Północnym Narzeczem tej mowy posługują się ludzie o jasno-śniadej i kreolskiej cerze, którzy zamieszkują na Archipelagu Centralnym, jego zaś centrum kulturowym jest Osmund. Na maragistanie króluje zaś gwara nieco odmienna – zwana Narzeczem Południowym, wywodząca się ze starożytnej Saaby. Jest to wciąż ten sam język, ale przedstawiciele obu „gwar” mogą mieć pewne trudności przy zrozumieniu siebie nawzajem – głównie jeśli chodzi o konteksty niektórych wypowiedzi. Jedną z zasadniczych różnic, rzucających się już na pierwszy rzut oka są szczegóły nazewnictwa. Poniżej zaprezentowane zostaną przede wszystkim: zasady tworzenia imion oraz trochę zwrotów charakterystycznych dla Narzecza Południowego. Dzięki temu widać wyraźnie jak bardzo różnią się imiona za północy. Co do zwrotów typowo almohadzkich, to część z nich można odnaleźć także i w gwarze osmundzkiej – jednak w znacznie zmienionej formie i wymowie. Dokładne decyzje względem zawoilości językowych pozostawione są w gestii interpretacji MG.

Warto także zwrócić szczególną uwagę na specyficzną formę stworzoną przez ludzi południa Wspólnej Mowy, która wykształciła się na Maragistanie – tzw. Pustynny Pidgin. Jest to mieszanina wielu ludzkich gwar, która



Męskie imiona:

Abdullah
 Asim
 Ahmed
 Akbar
 Ala'i
 Anwar
 Aziz
 Baahid
 Dedrim
 Daahib
 Dyjab
 Dżamal
 Dżamil
 Dżebbar
 Dżuhah
 Ezrin
 Farid
 Fayiz
 Hakim
 Hussam
 Jusuf
 Kamal
 Karim
 Kerim
 Khalid
 Mahmud
 Mamoon
 Mutamin
 Naaman
 Nabim
 Nadżib
 Rashad
 Umar
 Yezeed
 Waleed

króluje pośród pustyń Maragistanu (głównie w mowie koczowników), czasem znają ją także obce rasy zamieszkujące ten archipelag. Osoby znające Wspólną Mowę są w stanie się komunikować się w Pidginie, jednak z powodu braku obcorasowych naleciałości, charakterystycznych dla wielorasowych społeczeństw Krain Północnych mogą występować spore problemy w interpretacji (analogiczne jak w przypadku obu Narzeczy Humandaru).

ZASADY TWORZENIA IMION

Jeżeli uczestnicy chcieliby stworzyć postacie pochodzące z almohadzkiego Maragistanu, to 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” (zarezerwowane dla wyższych klas społeczeństwa mieszkańców domów; forma niespotykana wśród koczowników) lub „Bin”, np. Kerim Ibn Umar to Kerim, syn Umara. Spójnik „Bent” (klasy wyższe) lub „Nebt” 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

Dla urozmaicenia inscenizacji zamieszczone zostały poniżej popularne zwroty z Południowego Narzeczka Humandaru (niektóre występują również w Pidginie Pustynnym).

[A]

ABAH – długi kaftan z rękawami;
 ADŻAL – opaska podtrzymująca kefiyę;
 AGEDAL – step, półpustynia;
 AHL – mieszkaniec, obywatel;
 AHDI – „ten, który przemierza świat”
 AKRABA – pustynia;
 AL – z (kądś);
 AL'TOLAH – „ten, który jest biczem bożym”;
 AMIN – przewodniczący Rady Starszych;
 ANDALAYA – łągodność;

[B]

BA'IR – wielbłąd;
 BARAKA – szczęście;
 BARUD – bitwa, wojna;
 BENT – córka;
 BIN – syn;
 BURNUS – biały płaszcz odświętny;

[C]

CZADORA – zasłona na twarz (męska i kobieca);

[D]

DAH – niewolnik;
 DARIJA – zemsta rodowa;
 DISZDA – prosty kaftan dla mniej zamożnych;
 DUAR – wioska;
 DŻAUZA – wędrowka;
 DŻEBEL – góra;
 DŻELLABA – płaszcz z kapturem (u koczowników);
 DŻENNA – dawny/dawno;
 DŻENNUN – rodzaj maragistańskiego demona;
 DŻEZYRAT – wyspa;

[E]

EMIR – tytuł władcy emiratu; d. tytuł zwierzchnika namiestników sultańskich;

[F]

FEZ – sztywna czapka;

[G]

GHUL – demon pustynny;

[H]

HADI – znamię;
 HADUK – demon powstały z ognia;
 HARAM – zakazany przez religię, nieczysty;

[K]

KADI – „ten, który sądzi w imieniu bogów”
 KAN – starzec;
 KEFIYA – chusta na głowę, podtrzymywana adżal;
 KEMKSAR – zamek;
 KUHAJLAN – koń;
 KWEF – kobieca, przezroczysta osłona twarzy;

[M]

MAD – wybranka;
 MADAR – dom;
 MARAGABIJA – zachód;
 MARATAHIYA – wschód;
 MALIK – „boski pomazaniec”;
 MARAGA – nasz;
 MARIE – trup;
 MARIDA – dusza zamordowanego;
 MDŻUNNA – kobieta opętana przez demony;
 MEM – ptak;
 MEMUN – demon w postaci ptaka;

Żeńskie imiona:

Alia
 Amsha
 Aziza
 Badiat
 Bahija
 Dżaheira
 Dżamila
 Dżazmina
 Dżuleidah
 Dżulnar
 Farida
 Fatima
 Ghunayya
 Halima
 Hyla
 Ibtisam
 Latifa
 Khadiga
 Khumufseh
 Maneira
 Nabila
 Nadżiba
 Nura
 Safana
 Samia
 Satara
 Tala
 Thuria
 Tufala
 Wadia
 Wudeia
 Zobeida

MEETTA – „tam, gdzie czuwają bogowie”;
MUU’AHDJI – „najdzielniejszy pośród obieżyświatów”;

[N]

NUNN – szczęście;

[P]

PARILA – demon kobiecy, używane także dla określenia „kobiety fatalnej”;

PEIRI – ogon;

POSAAN – wysepka, d. używane na określenie „wyspy szczęśliwej”, krainy o rajskim obliczu.

[R]

RIAD – ogród;

[S]

SHAGAR – „ten, który przemawia w imieniu możnych”;

SILA – kobieta-demon;

SILLA – tancerka;

STAN – świat, kraj;

SUŁTAN – „najmożniejszy z władców”;

SUKK – targ;

SZEJK – tytuł wodza koczowników lub władcy szeikatu, d. znaczyło to: „pierwszy pośród braci”;

[T]

TIZI – przełęcz górską;

TIREMT – wieża;

TOBBA – imię pierwszego, legendarnego władcy Tobbanatu (przyrównywane majestatem do cesarza), d. znaczyło człowieka o wielkich przymiotach ciała, umysłu i doświadczenia;

TWOWABAR – namiot;

[U]

ULUAN – ściek, miejsce nieczyste (materialnie lub duchowo);

[Z]

ZHULEI – burza piaskowa;

DODATEK C:

KALENDARZ I TABELA CHRONOLOGICZNA

Almohadowie mierzą czas systemem księżycowym: dwanaście miesięcy księżycowych (siedem po 35 i pięć po 31 dni) składa się na rok księżycowy, liczący 400 dni – a więc tyle samo co rzeczywisty rok słoneczny. Oczywiście taka notacja – dzieląca rok na niejednolite miesiące (z których każdy dodatkowo podzielony jest na siedmiodniowe tygodnie) – jest bardzo niewygodna. Z tego powodu powstał także tzw. Saotrański Kalendarz Reformowany. Stworzyło go dowództwo saabatejskiej floty, dzieląc rok podobnie jak w starożytności uczynili to astrologowie elfów – na dziesięć miesięcy, z dziesięciodniowymi tygodniami. Poza Saabą używa się go jednak bardzo rzadko, jak wiadomo prawowierni almohadowie są niechętni wszelkim nowinkom.

Dzień nie zaczyna się o północy, ale tuż po zachodzie słońca. Pierwszy dzień miesiąca muharram jest pamiętką po przeprowadzeniu się Yahyi Abada przez cieśninę między Almohadiją a Maragabiją, dziś zwaną jego imieniem.

Nazwy miesięcy almohadzkich:

1. Muharan – 35 dni
2. Sofar – 35 dni
3. Rabiwal – 35 dni
4. Rabisani – 35 dni
5. Dzumadaula – 31 dni
6. Dzumadachira – 35 dni
7. Dzarab – 31 dni
8. Szaban – 31 dni
9. Ramodar – 35 dni
10. Szawal – 31 dni
11. Zukada – 35 dni
12. Zuhidżdża – 31 dni

W nawiasach kwadratowych podano daty w przeliczeniu na kalendarz orków. Skrót inny niż r.k.o. (rok kalendarza orków) oznaczają poszczególne, tysiącletnie przedziały czasowe, przez orków zwane „erami”; i tak skrót E.U. oznacza – Era Ucisku (do 5999 roku kalendarza orków), E.K. – Era Kartana (od 6000 do 6999 k.o.), E.N. to sławetna Era Niepokoju (od 7000 do 7999 k.o.), E.I. czyli Era Nowego Imperium (od 8000 do 8999 k.o.), i ponownie E.K. znaczy już tym razem Ere Katanów (od 9000 do dnia dzisiejszego).

Przed Dżauzą

- ? [prawdopodobnie u zarania Czasu Reptylionów, nie później niż do ok. 2120 r.k.o.] – przybywają na Maragistan koloniści starożytnych cywilizacji jaszczurów i elfów.
- ok. 6000 r. [2994 r.k.o.] – początki pracywilizacji almohadzkiej; według podań zwyczajowych na znak boskiej łaski oświecenia, Ilmukah wypiętrza obelisk koło niewielkiej, prymitywnej wioski – która potem miała stać się Makorabą.
- ok. 5600-5500 r. [3394-3494 r.k.o.] – okres wielkich wojen w Barrubie i migracji starożytnych cywilizacji czarnych ludzi na tereny dzisiejszych państw Środkowej Maragabiji Zachodniej.
- ok. 5000 r. [3934 r.k.o.] – na wyżynach przyszłej Saaby tworzą się silne związki plemienne, które dadzą początek temu starożytnemu państwu; początek władzy saabatu.
- ok. 4294 r. [4640 r.k.o.] – pierwsza wielka wędrówka krasnoludów z Archipelagu Centralnego na południe.
- ok. 3500 r. [5434 E.U.] – założenie Tobbanatu Saaby.
- ok. 3000 r. [5934 E.U.] – Czarni zakładają królestwo Fasanu.
- ok. 2966 r. [6000 E.K.] – Gaddar Kartanida z pierwszymi osadnikami przybywa po wielu latach przedzierania się przez Archipelag Pajęczy do wybrzeży Maragistanu.
- ok. 2500 r. [6434 E.K.] – białe plemiona przybywają z Maragabiji Południowej i zakładają wysoko rozwiniętą cywilizację Aksum.
- ok. 2200 r. [6734 E.K.] – powstanie gaddaratu orkijskiego w północnej części archipelagu.
- ok. 2000 r. [6934 E.K.] – Saaba zakłada kolonie i faktorie w obrębie Morza Otoczonego.

- ok. 1950 r. [6984 E.K.] – plemiona białych Garamantów podbijają Czarnych z Fasanu i zakładają tam własne królestwo.
- 1500-1000 r. [7434-7934 E.N.] – ukształtowanie się państw almohadzkich w Hidżdzu (pod zwierzchnością Saaby).
- ok. 1200 r. [7734 E.N.] – powstają państwa Gattów na Andalayi.
- ok. 1100 r. do 100 r. po dżauzie [7834 E.N. do 9034 E.K.] – okres mocarstwowości Garamantów w rejonie pustyni maragabijskich.
- od 742 r. [8192 E.I.] – upadek wielkości Saaby. Uniezależnienie się almohadzkich kolonii na Wyspach Ścieżki Południowej oraz państw Hidżdzu. Po tych wydarzeniach powstają też państwa północnej Almohadiji.
- 562-552 r. [8372-8382 E.I.] – wojna domowa w gaddaracie orków.
- ok. 550 r. [8384 E.I.] – Gattowie tworzą jednolite królestwo.
- 552-540 r. [8382-8394 E.I.] – wojna ludzi pod przewodnictwem Gattów z orkami. W efekcie upada gaddarat orkijski.
- ok. 540-530 r. [8394-8404 E.I.] – założenie państwa orków na Wyspach Ścieżki Północnej.
- 540 r. do 111 r.p.dż. [8394 E.I. do 9045 E.K.] – okres dominacji Gattów w północnej części archipelagu.
- ok. 400 r. [8534 E.I.] – założenie mansanatu Sanga przez legendarnego przybysza z sawann.
- ok. 200 r. [8734 E.I.] – w Sawahilu kształtują się silne państwa almohadzkie na bazie starych kolonii saabatejskich.
- 0 r. [8934 E.I.] – **DŻAUZA** – Yahya Abad na czele pierwszej grupy przesiedleńców przekracza cieśninę między Almohadiją a Maragabiją.

Po Dżauzie

- 0-10 r. [8934-8944 E.I.] – Almohadowie opanowują dolinę Tilemsi.
- ok. 50 r. [8984 E.I.] – Almohadowie docierają do terenów wybrzeża późniejszego Kairuanu.
- 72 r. [9006 E.K.] – Almohadowie zakładają sułtanat Chechu.
- ok. 80 r. [9014 E.K.] – Almohadowie docierają do ziem późniejszego malikatu Fezu.
- 80-150 r. [9014-9084 E.K.] – wyprawy almohadzkie zapuszczają się coraz głębiej na pustynie maragabijskie.
- 100-145 [9034-9079 E.K.] r. – okres wojen domowych wśród Garamantów.
- 105 r. [9039 E.K.] – założenie szeikatu Fezu.
- 111 r. [9045 E.K.] – wojna domowa i rozpad jedności królestwa Gattów.
- 120-150 r. [9054-9084 E.K.] – założenie kilku pomniejszych państw almohadzkich na Maragabiji, m.in. szeikatu Idżilmasy.
- 145 r. [9079 E.K.] – Gatlowie, po kilkuletniej wojnie, odrywają się od Garamantów i tworzą własne państwo.
- 141 r. [9075 E.K.] – założenie sułtanatu Kairuanu.
- 150 r. [9084 E.K.] – koniec wojny domowej u Garamantów.

- ok. 170 r. [9104 E.K.] – początek wypraw Almohadów na Andalayę i walk z Gattami.
- ok. 190 r. [9124 E.K.] – założenie trzech emiratów andalayskich na pierwszych zdobytych wybrzeżach.
- 190-300 r. [9124-9234 E.K.] – okres walk o ziemie Andalayi.
- ok. 300 r. [9234 E.K.] – ustalenie dzisiejszych granic na Andalayi. Krasnoludy zawierają pomiędzy sobą Pokój Hraktara, skierowany przeciw Almohadom.
- 417 r. [9351 E.K.] – nieudana wyprawa chechańska na Aksum.
- 429 r. [9363 E.K.] – u Garamantów dochodzi do władzy dynastia Madjanitów.
- ok. 470-511 r. [9404-9445 E.K.] – okres wzmoczonych wypraw fezańskich na zachodnie wybrzeża Maragabiji.
- 486 r. [9420 E.K.] – prawdopodobna data Przymierza Restytucji Gaddara z Katanem.
- 494 r. [9428] – słynny zjazd w Kairuanie. W efekcie (2 lata później) szejek Fezu ogłasza się malikiem.
- 511 r. [9445 E.K.] – czas powrotu pierwszej, wielkiej wyprawy badawczej z Tabadanu.
- 512-540 r. [9446-9474 E.K.] – okres kilkunastu kolejnych wypraw zamorskich z Macierzy i Zachodu.
- 546 r. [9480 E.K.] – dzień dzisiejszy.

DODATEK D: 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

W różnych państwach almohadzkich mogły występować różne wagi (ale zbliżone do podanych wyżej) poszczególnych monet, mogły 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).

MG może dla uproszczenia inscenizacji przyjąć, że 1 orkuska sztuka złota odpowiada 1 dinarowi. Dla osób chcących urozmaicić rozgrywkę pragniemy tylko przypomnieć, że złoto jest najbardziej deficytowym surowcem Maragistanu – znacznie trudniej dostępnym niż na Macierzy. W dodatku pomimo tego, że orkuska sztuka złota nie waży dwukrotnie więcej niż dinar – może być nawet dwukrotnie więcej warta (a w niektórych rejonach nawet pięcio- i dziesięciokrotnie – jeśli nie jest obrzynana). Wciąż bowiem jest to złoto pierwszorzędnej próby, z doskonałych wytopów – bez zanieczyszczeń typowych przy stapianiu almohadzkiego złota. Jeżeli więc ktoś chce może zastosować tę proporcjonalność względem reszty systemu płatniczego. Najprościej można by uznać, że dirhem odpowiada mocą czwartej części orkuskiej sztuki platyny, moc dirhema srebrnego to połowa orkuskiej sztuki złota a 1 dukiel miedziany ma moc ćwiartki orkuskiego srebrnika.

DODATEK E: EKWIPUNEK, KOSZTY ŻYCIA I CENY.

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.

KOSZTA ŻYCIA:

Zwierzęta:

- wielbłąd:
 - młody – 10 din.
 - dorosły – 30 din.
 - bojowy – 80 din.
- koń:
 - źrebak – 15 din.
 - pociągowy – 20 din.
 - ogier rozplodowy – 70 din.
 - półpustynny – 50 din.
 - bojowy – 150 din.
- koza – 7 din.
- owca – 6 din.
- otuszc:
 - 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.
- dzellaba (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 podróże:

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

Wyposażenie podróże:

- 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 poza miastem:

- 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.

Kupno domu w mieście:

- 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.