

KSIĘGA AKADEMII
KRAJ CZARODZIEI





OGÓLNY OPIS

W SKRÓCIE

Czarodzieje są dumnymi poszukiwaczami wiedzy podporządkowującymi sobie prawa natury. Cenią wiedzę i rozwój nad wszystko inne, a ich wielką słabością jest dążenie do nich przez miejsca i sposoby, które najlepiej byłoby pozostawić nieodkrytymi. Wiecznie konkurują ze sobą na inteligencję, wielbią przepych oraz czasami stawiają osiągnięcie swych celów ponad wartości moralne. Przez niektórych uważani za aroganckich i butnych.

Znani jako: Czarodzieje, Magowie, Srebrna Liga

Powiązane barwy: pomarańczowa (szafran), złota i lazurowa (mana)

Kraj / Królestwo: Siedem Miast (Siedmiogród), w późniejszym okresie: Srebrne Miasta

Stolica: Al-Safir, Niebiańska Kopała

HISTORIA

Pierwszym królestwem czarodziei była konfederacja Siedmiu Miast założonych przez trzech uczniów Siódmego Smoka. Położone na południowych pustyniach Thallanu, miasta te pierwotnie miały służyć jako miejsca, gdzie można by studiować magię bez obawy o to, że adeptom ktoś przeszkodzi lub coś ich rozproszy. Jednakże wraz ze zdobywaniem potęgi przyszły też rozproszenie i rozwiążność, a miasta pogrążyły się w dekadencji. Stawały się coraz bogatsze i bardziej zaludnione, a w każdym wzniesiono wysadzaną klejnotami wieżę, wysoką na trzysta metrów, jako znak ich potęgi.

Podczas Wojny Krwawego Księżyca Czarodzieje sięgnęli prawdopodobnie szczytu swej pychy przez stworzenie Orków. W laboratoriach Al-Rubit Szkarłatni Czarodzieje eksperymentowali z krwią demonów, którą zaszczepili ludziom – niewolnikom i kryminalistom.



Oddziały uderzeniowe Orków stały się decydującą bronią przeciw Demonom, przechylając szalę zwycięstwa w wojnie i ratując Ashan od całkowitego unicestwienia. Jednakże, gdy wojna zakończyła się zwycięstwem, a niebezpieczeństwo minęło, podjęto straszną decyzję o losie pozostałych przy życiu Orków. Przesiedlono ich jako niewolników i przymusowe oddziały do pracy w kopalniach i strzeżenia niebezpiecznych granic Siedmiu Miast oraz sąsiedniego Świętego Imperium Sokoła.

Później zaś Szkarłatni Czarodzieje stworzyli Zwierzoludzi przez wystawienie ludzi i wielu gatunków zwierząt na silne działanie Smoczyczych Żył, co sprawiało, że stworzenia łączyły się w przeróżne hybrydy. W zamierzeniach Zwierzoludzie mieli zastąpić Orków jako robotnicy, służący, strażnicy i „pupile” w Siedmiu Miastach. Uważano ich za nieco lepsze stworzenia, gdyż nie mieli w sobie krwi demonów.

Niezadowoleni ze swego niewolniczego losu, Orkowie i Zwierzoludzie ogłosili niepodległość i niezależność od swych panów, Czarodziei. Rewolta szybko rozprzestrzeniła się także na ziemie Świętego Imperium, co doprowadziło do krwawych Krucjat Orkowych. By zastąpić swych zbuntowanych służących, Czarodzieje zwrócili się w stronę niespodziewanego rozwiązania: Nieumarłych.

Belketh był utalentowanym uczniem Sar-Shazzara, który skoncentrował swoje studiowanie Objawień Siódmego Smoka na fragmencie dotyczącym Nekromancji, mocy nieśmiertelnej duszy. Dzięki zyskaniu władzy nad duchami oraz ożywionymi trupami Belketh oraz jego zwolennicy mogli liczyć na niekończące się zastępy wiecznie posłusznych służących, którzy nie znali strachu, nie musieli jeść ani odpoczywać i nie mieli najmniejszej chęci do buntu. Ich filozofia szybko zyskała popularność we wszystkich Siedmiu Miastach.

Ostatecznie jednak różnice między Czarodziejami i Nekromantami stały się zbyt duże, by mogli się między sobą porozumieć. Obawiając się stale rosnącej siły i liczebności uczniów Belketha, władcy Siedmiu Miast rozpoczęli prześladowania Nekromantów na wielką skalę. Przybierały one różne formy - od konfiskaty majątku, poprzez wygnania, a na spektakularnych publicznych egzekucjach kończąc. To, jak sądzili, miało rozwiązać problem. Mylili się. Sympatycy Nekromantów w Siedmiu Miastach, wspomagani przez ich wygnanych sojuszników, wszczęli rewoltę.

Nekromanci zostali ostatecznie pokonani i zmuszeni do osiedlenia się w dolinach Heresh. Ogłosili swą niepodległość, obrali miasto Nar-Heresh jako swoją bazę operacyjną i zaczęli planować zemstę. Z kolei Czarodzieje zostali zmuszeni do zmian granic swego królestwa. Lamentując nad utratą "złotej epoki", swój nowy dom nazwali Srebrnymi Miastami.

Niektórzy, niezadowoleni z osądów swych kolegów, udali się na dobrowolne wygnanie i wyruszyli na dzikie bezdroża. Większość z nich trafiła do Wolnych Miast jako najemni magowie. Szkarłatni Czarodzieje z Al-Rubit i ich zwierzoludscy służący, teraz odrzuceni na rzecz Konstruktorów, osiedlili się na zachodzie i założyli miasto Karthal nad brzegiem morza Irisus.



W przeddzień Czwartego Zaćmienia Czarodzieje byli zaślepieni swą potęgą i przekonani, że pokonali wszystkich swych wrogów. Ich miasta, uwolnione od nekromanckiego zagrożenia, ponownie uznały się za niepodległe, kłócąc się między sobą na szkodę wszystkich. Nie odbudowano sił obronnych, ostrożność została zastąpiona chciwością, a cały naród szybko stał się kompletnie nieprzygotowany do wojny.

To właśnie ten moment wybrali Nekromanci, by zaatakować z zaskoczenia. Konflikt rozgorzał na dziesięć lat, a wielkie fale niszczycielskiej magii używanej po obu stronach sprawiły, że większość ziem stała się niezdatna do zamieszkania.

Niegdyś żyzne gleby doliny Heresh teraz zostały „zeszklone”, stając się jałowymi pustkowiami, pełnymi jedynie kości i płaczu. Ocaleni Nekromanci zaczęli się ukrywać. Sami Czarodzieje zaś byli bardzo osłabieni. Potrzebny był ktoś bardzo potężny, by ponownie zjednoczyć ich w silny naród. Tym kimś był Cyrus, ojciec legendarnego Zehira – tego, który zasłynął ocaleniem tronu królowej Izabeli, Świętego Imperium i całego świata Ashan.

SŁYNNI CZARODZIEJE

TRZECH ZAŁOŻYCIELI SIĘDMIU MIAST

Sar-Shazzar, najbardziej uzdolniony uczeń Siódmego Smoka.

Sar-Issus, autor pierwszych zasad Magii Tajemnej.

Sar-Aggreth, autor pierwszych opracowań na temat Dżinnów i Świata Duchów.

NUR

Dżinnka Nur jest jedną z tych istot, które nie tylko władają magią, ale same są z natury magiczne. Bitwy, jakie Nur stoczyła z magią chaosu na wielu światach sprawiły, że stała się prawdziwą legendą wśród Czarodziej. Gdy Siedem Miast było jeszcze w budowie, pewien perfidny czarodziej oszukał ją i uwięził, chcąc przejąć jej moce, by stać się tak potężnym jak Sar-Elam. Nie był jednak w stanie kontrolować czystej magii, która go pochłonęła. To zaś spowodowało zniknięcie jego wieży i większej części otaczającego ją miasta. Wiele wieków później odnaleziono wieżę owego czarodzieja zagrzebaną pod piaskami pustyni Sahaar. Dzięki tajemniczemu zbiegowi okoliczności esencja Nur została uwolniona, co pozwoliło jej na ponowne objęcie roli łaskawej strażniczki Świata Duchów.

MAAHIR

W 820 RSS Liga Srebrnych Miast toczyła wojnę z Nekromantami. Czarodziej Maahir, niegdysiejszy podróżnik, otrzymał od Kręgu zadanie dotarcia do serca doliny Heresh, by tam znaleźć i pokonać Zoltana, prawą rękę Belketha. Aby przygotować się do tej bitwy, Maahir zmusił swe ciało do niekończących się wysiłków w przekonaniu, że wyjątkowa wytrzymałość umysłu idzie w parze z wyjątkową wytrzymałością ciała. Dzięki temu wymagającemu treningowi Maahir pokonał swego wroga, a armie Ligi zyskały kluczową dla losów wojny przewagę. Po swym zwycięstwie Maahir zastąpił Arcymaga Yafiaha jako Pierwszy z Kręgu. Potem poprowadził zwycięską kampanię przeciwko Nekromantom, której kulminacją dwa lata później było pokonanie samego Belketha.

CYRUS

Cyrusowi przeznaczona była chwała. Od najmłodszych lat wykazywał zarówno wrodzony talent, jak i wielką ambicję właściwą przywódcom. Magii uczył go wielki czarodziej Azh-Rafir. Gdy tego ostatniego oładnęły siły Chaosu, Cyrus był pośród tych, którzy stawili mu czoła i pokonali go. Nieco później Cyrus został młodym i żywiołowym Pierwszym z Kręgu. Jednakże śmierć jego ukochanej żony Nadii, która skonała, rodząc ich syna, Zehira, sprawiła, że stał się zgorzkniały i z czasem bardziej był znany ze swego kamiennego serca i egoizmu niż ze swego geniuszu. Pozostał jednak potężnym czarodziejem, niszcząc wielkiego lisza Sandro podczas magicznego pojedynku. To wielkie zwycięstwo było też powodem jego upadku, gdyż został później zamordowany przez Markala, mściwego ucznia Sandro.

ZEHIR

Pobudliwy, uparty i żywiołowy to słowa, jakimi Zehira określają starsi Czarodzieje. Syn Cyrusa i Nadii wybrał naukę mistrzostwa magii żywiołów, sądząc (zresztą słusznie), że jeśli będzie potrafił kontrolować istoty tak nieprzewidywalne i potężne jak Żywiołaki, to będzie przygotowany na każde magiczne wyzwanie. Choć tytuł Pierwszego z Kręgu przyznano młodemu czarodziejowi, by zapobiec politycznym walkom podczas kryzysu, to Zehir okazał się nadzwyczaj kompetentnym (choć czasem irytującym) przywódcą i pokonał Markala, mordercę swego ojca, a także zjednoczył narody Ashanu w walce przeciw Kha-Belethowi i poprowadził ich armie do ognistych trzewi samego Sheoghu. Kilka lat później Zehir przeszedł również do historii jako Czarodziej, który wreszcie zawarł pokój z Orkami, wówczas przewodzonymi przez Gotai Khana. Podczas historycznego szczytu w Shahibdiyi stare wrogości odłożono na bok, by stworzyć sojusz przeciwko demonicznym uzurpatorom, którzy przejęli władzę nad Świętym Imperium.



POŁOŻENIE GEOGRAFICZNE

Siedem miast zostało zbudowanych w południowo-zachodniej części Thallanu. Na tutejsze tereny składają się żyzne niziny, które przechodzą w suche, skaliste wyżyny. Niziny to głównie obszary zalewowe, których gleby czerpią wodę i potrzebne składniki odżywcze z wiosennych wylewów rzek. Góry są strome, lecz nie niedostępne. Wiele miast i domostw zostało wyrytych w ich zboczach. Na południu i zachodzie góry ustępują nieprzyjaznej pustyni Sahaar, pierwotnemu



domowi ludzkich koczowniczych plemion wiernych Ylathowi, Smokowi Powietrza. Później osiedliły się na niej bandy rabusiów, niespecjalnie wierzących w Smoczych Bogów, a następnie Orkowie, którzy przynieśli swych własnych bogów.

Na wschodzie leży niegdyś żyzna dolina Heresh, która stała się zatrutą „ziemią niczyją” po tym, jak Czarodzieje wyzwolili nad nią swą najbardziej destruktywną magię, próbując wymazać Nekromantów z powierzchni ziemi.

STRUKTURA SPOŁECZNA

Krąg Dziewięciu jest senatem najpotężniejszych i najbardziej ambitnych Czarodziei w Srebrnych Miastach i to on włada królestwem. Każdy z członków Kręgu reprezentuje jakieś miasto. W teorii Krąg ma kontrolę nad wszystkim – od opłat celnych, poprzez zasoby militarne, do bicia monet. W praktyce każde z miast utrzymuje większy lub mniejszy stopień niezależności i sporo jest wewnętrznych kłótni oraz walk politycznych. Jedynie w czasach kryzysowych Krąg Dziewięciu sprawuje faktyczną władzę.

W społeczeństwie Czarodziei istnieje kilka kast, w porządku hierarchicznym: Czarodzieje, Magowie Ostrzy, obywatele i kupcy oraz służący. Na początku służącymi byli niewolnicy, lecz później zastąpiły ich istoty duchowe, Orkowie, Zwierzoludzie, Nieumarli i Konstrukty.

Czarodzieje są podzieleni na trzy Zakony. Są to Alchemicy (Dom Materii), Stworzyciele (Dom Chimery) i Przywoływacze (Dom Anima).

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Teoretycznie Czarodzieje pochodzą z przeróżnych miejsc i ze wszystkich ras Ashanu. Jednakże większość z nich to ludzie, którzy wieki temu osiedlili się na południowych pustyniach. Ci „tubylcy” najczęściej mają ciemną, opaloną karnację, ciemne oczy i włosy.

Moda w Srebrnych Miastach jest kolorowa, wyrafinowana i dobrze dostosowana do upalnego klimatu. Czarodzieje mają słabość do długich szat i nakryć głowy. Ich stopnie w hierarchii można rozróżnić po cechach takich jak długość, kolor i wzór ich szat. Często są jedwabie i inne połyskujące tkaniny, podobnie jak wyraziste kolory i ozdobna biżuteria. Ich ulubionymi barwami są odcienie niebieskiego, pomarańczu i żółci. Jeśli jednak wybierają się w podróż, noszą bardziej stonowane szaty z cięższych tkanin.



DYPLOMACJA

ZEWNĘTRZNE RELACJE Z INNYMI FRAKCJAMI

Historyczni sojusznicy: Przystań (Rycerze), a także w mniejszym stopniu Sylvan (Elfy) i Forteca (Krasnoludy) – w przeszłości wszyscy mieli wspólny cel walki z inwazją Demonów.

Historyczni wrogowie: Inferno (Demony – choć niektórzy Czarodzieje uważają Chaos jedynie za jeszcze jedną formę magii i zostali zwiedzeni lub opanowani przez jego sługi), Nekropolia (Nieumarli – ich kult narodził się w Siedmiu Miastach, lecz później byli prześladowani i zostali wygnani), Twierdza (Orkowie – stworzeni przez Czarodziei, by być ich niewolnikami i ochroniarzami, zbuntowali się i wywalczyli swą wolność, lecz nigdy nie przebaczyli swym „stworcom”).



LOCH

Ciągle ewoluują i zawsze zaskakują. Nigdy nie wiadomo, co wyjdzie z jaskiń lub czego będzie trzeba, by to coś z powrotem tam zagnać.



FORTECA

Tajemniczy i uparci w targach. Niechętni do dzielenia się swymi sekretami, lecz nad wyraz skłonni do szukania złota. Wymagają cierpliwości w obchodzeniu się z nimi.



NEKROPOLIA

Nasi przekłści, bękarci bracia. Wiemy, skąd się wzięli i czemu służą. Już raz ich wygnaliśmy i zrobimy to ponownie.



SYLVAN

Długowieczni i spostrzegawczy, są fascynującym źródłem wiedzy i punktem odniesienia.



PRYZSTAŃ

Nudni, lecz można na nich polegać. Wystarczająco dobrzy sąsiedzi, jak sądzę, lecz ich obraz świata jest czasami nieco wąski, a oni sami mają tendencję do działania najpierw, a zadawania pytań później.



INFERNO

Siódmy Smok oddał życie, by je uwięzić. Musimy być wiecznie czujni, aby upewnić się, że nigdy więcej nie uciekną.



TWIERDZA

Stworzenie ich było mniejszym złem. Są dzikusami, których można odsunąć na bok, jeśli tylko będziemy chcieć czegoś z ich ziem. Do tego czasu są niewarci uwagi.



SANKTUARIUM

Oświecenia należy szukać w świecie dookoła siebie, a nie w sobie. Są mądrzy i przezorni, lecz zbyt łatwo myślą mistycyzm z nauką. Ogólnie jednak ich skłonność do jednego żywiołu stoi znacznie niżej niż nasze mistrzostwo we wszystkich.

WEWNĘTRZNE WAŚNIE

Magia nauczana jest w Akademiach w dużych miastach, gdyż na czarodziejstwo praktykowane poza nimi patrzy się raczej krzywo. Te akademie to sformalizowane miejsca, gdzie wybór przedmiotów ma bardzo duży wpływ na to, czego się nauczysz, jak się tego nauczysz i jak potoczy się reszta twojego życia. Czarodzieje mają tendencję do grupowania się w „szkołach”, które podążają za naukami jednego z wielkich Magów. Rywalizacja między tymi szkołami jest zacięta.





KULTURA

GŁÓWNA FILOZOFIA

„Żadnych bogów, żadnych panów. Wiedza to Potęga, a Potęga to Wolność.”
Wszeczeńświat jest zagadką, którą należy rozwiązać wszelkimi możliwymi środkami.

RELIGIA

Prawdziwą religią każdego Czarodzieja jest wiedza. Czarodzieje postrzegają Smoki Żywiółów nie jako bogów, ale jako najwyższe formy istot duchowych. Są dla nich albo metaforami na zrozumienie i przekazywanie mocy, albo też – być może – prawdziwymi bytami, które z czasem będzie można pojąć i zrozumieć. Czarodzieje wierzą, że za pomocą odpowiedniej nauki i doświadczeń oni także będą mogli osiągnąć moc Smoków, podobnie jak udało się to Sar-Elamowi.

Jest to jednak możliwe tylko poprzez poświęcenie całego życia na poszukiwanie wiedzy i zdobywanie potęgi. Tacy magiczni naukowcy dążą do zrozumienia magii i wierzą w różnorodność. Wszelkie życie ma w sobie wiedzę i nawet najmniejszy kwiat lub zwierzę może dostarczyć mądrości, która pomoże zrozumieć całość. To rozumowanie czasami prowadzi Czarodziei do usprawiedliwiania eksperymentów, w których poświęcenie jakiegoś życia jest ceną za podążanie ku większej wiedzy.

MAGIA

Dla wszystkich pozostałych frakcji Ashanu magia jest równoznaczna z wiarą. Moce magiczne pochodzą od Smoczycy Bogów i są przekazywane poprzez ich duchowe służki tym, którzy oddają im cześć i przeprowadzają prawidłowe rytuały. Zaklęcia są cudami, darami bogów. Jednakże dla Czarodziei magia jest po prostu wyższą formą wiedzy,

DUCHOWE NEGOCJACJE

Czarodzieje mają kilka sposobów, by „przekonać” swych duchowych służących do współpracy: przymus (wynikający z większej siły woli), szantaż („Pomóż mi z tym zaklęciem lub wszystkim wyjawię twą słabość.”), wymiana („Pomóż mi z tym zaklęciem, a dam ci informację o twoim wrogu.”), podstęp („Pomóż mi z tym zaklęciem, a ja dam ci ten święty palec Sar-Elama. Słowo daję, że prawdziwy!”), sojusz lub pakt („Pomóż mi z tym zaklęciem, a ja pomogę ci w przyszłości.”) i inne.



którą trzeba rozwijać poprzez uważną i dokładną naukę sztuk tajemnych (głównie dzieł Sar-Elama) i rygorystyczną dyscyplinę.

Zamiast modlić się do istot duchowych Czarodzieje nakłaniają je do swojej woli. Tak więc głównym źródłem ich magii są istoty duchowe, które im służą oraz artefakty, które są przez nich wytwarzane lub znajduwane i w których obecne są duchy o przeróżnej mocy. Czarodzieje są mistrzami wszystkich szkół magii, bez żadnych wyjątków. Ich dążenie do potęgi i wiedzy sprawia, że mają dostęp do wszystkich istniejących zaklęć. Doprowadziło to do wynalezienia nowych sposobów na ich wykorzystanie i łączenie.

ARCHITEKTURA

Najważniejszym elementem architektury czarodziejskiej jest wieża. Wieże są wysokie, smukłe i niepodziurawione oknami, z wyjątkiem samej góry. W tych budowlach znajdują się laboratoria, biblioteki i kwatery mieszkalne Czarodziei. Na niższych poziomach można też znaleźć służbę, zapasy, zaczarowane stworzenia i cokolwiek innego potrzebnego dla komfortu Czarodzieja. Zwykli obywatele nie mogą budować wież, choć najbogatsi z nich wznoszą małe pałace. Największym i robiącym największe wrażenie architektonicznym osiągnięciem Czarodziei są latające miasta.

SYMBOLE

OKO ROZUMNOŚCI



Okło Rozumności symbolizuje duchowy wzrok, spojrzenie w głąb siebie oraz wyższy poziom wiedzy. Reprezentuje ideę, według której aby dojrzeć prawdę, należy wykroczyć poza dualizm materii i ducha.

DRZEWO WIEDZY



Drzewo wiedzy jest symbolem używanym przez Czarodziei do opisania ścieżki oświecenia, jaką przeszedł Sar-Elam. Drzewo przedstawia mapę świata duchów: krąg żywiołów (ciemność, światło, ogień, wodę, ziemię, powietrze) otoczony przez pierwotne siły Ładu (na górze) i Chaosu (na dole).

DZIAŁANIA WOJENNE

NA POLU BITWY

Czarodziei można zobaczyć na liniach frontu mniej więcej tak samo często jak anioły w Sheoghu. Przynajmniej o ile mają coś do powiedzenia. Mając do swojej dyspozycji armie ożywionych Konstruktów, istot duchowych, Żywiolaków oraz „magicznie wytworzonych” niewolników (jak Orkowie i Zwierzoludzie), nie wspominając już o „tradycyjnych” ludzkich oddziałach (najczęściej najemników), Czarodzieje naprawdę nie muszą stać w środku bitwy.

Konstrukty takie jak Golemy i Tytani są oddziałami piechoty i stanowią rdzeń sił zbrojnych Czarodziei, a istoty duchowe są odpowiednikiem kawalerii pod względem zdolności do szybkiego uderzenia i siły. Zaletą tych stworzeń jest to, że robią dokładnie to, co im się każe i nie mają problemów z morale. Ludzkie i humanoidalne oddziały uderzeniowe są wykorzystywane do wypełniania luk w oddziałach, wspomaganie ataku innych jednostek i do szeroko rozumianego wspierania głównych sił armii.

Sami Czarodzieje pozostają na tyłach, najchętniej na jakimś wznesieniu, skąd mogą obserwować bitwę i wpływać na jej losy bez ryzyka fizycznego zagrożenia. Najczęściej pełnią rolę artylerii dalekiego zasięgu, posyłając w bój swe zaklęcia, jednocześnie pozostając z dala od linii frontu.

KULTOWY BOHATER AKADEMII

MAG OSTRZY

Moc i Magia. Miecz i Czarodziejstwo. To właśnie Mag Ostrzy – połączenie walki wręcz i sztuk tajemnych. Mag Ostrzy jest bitewnym Czarodziejem, którego zaklęcia przepływają przez jego broń i który używa magii, by wzmacniać swe uderzenia na wroga.

KULTOWE STWORZENIA AKADEMII

RAKSZASA

Rakszasy to pół-ludzie, pół-lwy, a więc są gatunkiem Zwierzoludzi stworzonym przez Czarodziei w 344 RSS razem z innymi, podobnymi stworzeniami.

W czasach, gdy Minotaury były oddziałami uderzeniowymi, a Centaury kawalerią, Rakszasy pierwotnie postrzegano jako myśliwych

i ochroniarzy. Wkrótce jednak ze względu na swoją siłę i charakter stały się oficerami w armiach Zwierzoludzi. Cóż – trudno zignorować rozkazy, jeśli są wykrzywane przez coś tak wielkiego. Łącząc ze sobą zabójczą prędkość i refleks z mistrzowskim wyszkoleniem w walce mieczami oraz zaczarowaną bronią otrzymaną od swych panów, Rakszasy są być może najbardziej niebezpiecznymi stworzeniami





walczącymi wręcz na powierzchni całego Ashanu. Są także często wzmocnione magią – niektóre mają ochronne tatuaże, inne zaś dodatkową parę rąk. Najpotężniejsze z kolei są nasycone esencją prastarych duchów powietrza, co sprawia, że stają się jeszcze szybsze i zwinniejsze. Choć było to zaskakujące, po rewolcie Zwierzoludzi wiele z Rakszas postanowiło pozostać u boku swych panów. Posiadanie szerszych przywilejów oraz wzbudzanie zarówno strachu, jak i szacunku były głównymi powodami ich niezachwianej lojalności.

DŽINN

Kiedy największy z Czarodziei, Sar-Elam, przemienił się w Siódmego Smoka, w świecie duchów powstał wskutek tego zupełnie nowy wymiar, pełen czystej magii. Ten wymiar wkrótce został zamieszkały przez humanoidalne duchy później nazwane Dżinnami. Uważa się je za odbicia potęgi i geniuszu Sar-Elama. Zależnie od tego, gdzie i jak przywołany zostanie Dżinn, może mieć zarówno żeńską, jak i męską formę (co sprzyja utrzymaniu niepewności odnośnie do prawdziwego wyglądu i płci Sar-Elama).

Dżinny są dla Czarodziei cennymi sojusznikami, gdyż ich mistyczna wiedza i naturalne powinowactwo do magicznych prądów mogą znacząco zwiększyć zakres magicznych możliwości Czarodzieja.

To, czy Dżinny współpracują z wyboru czy z konieczności jest kwestią indywidualną w każdym przypadku. Czasami, choć rzadko, Dżinn może z własnej inicjatywy chcieć dołączyć do Czarodzieja, jeśli jest zaintrygowany jego badaniami lub zmotywowany jego wizją. Częściej Czarodziej, który pragnie ujarzmić moc Dżinna, próbuje schwytać go jako swego niewolnika. Jednakże o ile takich prób jest wiele, to niemal tyle samo jest uroczystości pogrzebowych następujących wkrótce po nich.



TYTAN

Pierwsi Tytani zostali stworzeni w Imperium Shantiri podczas Epoki Starożytnej jako ogromne posągi zbudowane z drogocennych minerałów i metali, z których najważniejszym było gwiazdne srebro. Większość z tych kolosalnych i skomplikowanych konstruktów ożywionych magią poległa lub zniknęła podczas wielkich wojen tamtego okresu. Kilka okazów uniknęło zniszczenia i te właśnie odkryli Czarodzieje w ruinach Shantiri.

Nieliczne z tych legendarnych stworzeń, które dotrwały do dnia dzisiejszego są otoczone niemalże religijnym uwielbieniem. Czarodzieje chronią je i studiują, by móc na ich podstawie wykonywać niedoskonałe kopie, sterowane na odległość przez zespół magów-animatorów. Te „kopie” są jednak wciąż niezwykle potężne w walce. Podobnie jak wszystkie konstrukty są niewrażliwe na jakiegokolwiek próby kontroli umysłu, a ich zbita, mineralna skóra sprawia, że są bardzo odporne na fizyczne ciosy. Ich rozmiar i waga pozwalają im tratować przeciwników, a ich trzęsące ziemią pięści mogą również ciskać niszczycielskie pioruny czystej magii.

Należy jednak zaznaczyć, że zasoby potrzebne do konstrukcji Tytana są rzadkie i drogie. Z tego powodu decyzje o tym, by wykorzystać Tytanów w wojnie nie są podejmowane lekko.

Tłumaczenie:

Acid Dragon, Kwasowa Grota (www.acidcave.net)

Korekta: Rabican

Specjalne podziękowania dla Darkeny

Fragment pt. „Academy book” książki:

„The World of Might & Magic – The Ashan Compendium”
Ubisoft Entertainment, Ospray Publishing, 2012

POSŁOWIE

TRJEMNICZY SIÓDMY SMOK



Najbardziej tajemniczą postacią związaną z Akademią jest najpotężniejszy, a zarazem pierwszy czarodziej, Sar-Elam, zwany Siódmym Smokiem. Nie wiemy o nim praktycznie nic – nawet tego, jak wyglądał ani jakiej był płci (choć autorzy dawali kilka razy znać, że mógł być kobietą). Jego (jej?) dojście do poziomu boskich smoków jest także opisywane bardzo skrótowo – ot, wybrał się w podróż przez Świat Duchów, jakimś cudem przebył Pustkę i dotarł do świadomości Ashy, a ta go nauczyła, jak być Smokiem. Skoro to takie proste, to dlaczego nikomu innemu dotąd się to nie udało?

Sar-Elam miał siedmiu uczniów, także potężnych czarodziei, lecz niedorównujących swemu mistrzowi. Po jego poświęceniu i uwięzieniu Demonów uczniowie ci nie mogli dojść do porozumienia, jak należy kontynuować dzieło i nauki Siódmego Smoka. O trzech z nich wspomina ta część Kompendium, gdyż są założycielami Siedmiu Miast. Są to Sar-Shazzar, Sar-Issus i Sar-Aggreth. Prawdopodobnie pozostali oni najwierniejsi naukom mistrza.

Czwarty uczeń, Sar-Badon, uznał, że lepiej jest iść drogą mistycyzmu i trenowania zarówno duszy, jak i ciała. Założył on zakon Smoczycy Rycerzy, którzy od tamtej pory z ukrycia wielokrotnie uczestniczyli w historii Ashanu, lecz nie tworzyli żadnej frakcji ani królestwa.

Trzech pozostałych uczniów założyło Kościół Ashy, Smoczycy Ładu i nauki Sar-Elama traktowało religijnie. Wewnątrz tego Kościoła powstały trzy różne kongregacje, nieco inaczej wyznające swą wiarę – jedna dla każdego oblicza Ashy. Sar-Anton, przywódca tej trójcy, założył zakon Ślepych Braci – jasnowidzów i kronikarzy, dzięki którym mieszkańcy Ashanu nauczyli się przewidywać zło wrogie Zaćmienia Księżyca. Sar-Bahir założył zakon Białych Tkaczek – pielęgniarek i położnych, specjalizujących się w magii leczniczej. Ostatni, Sar-Tigon, założył zakon Cichych Sióstr – pełniących rolę grabarzy i balsamistów. To tym właśnie religijnym aspektem Ashy pewnego dnia zafascynują się Nekromanci.

ZWIERZOLUDZIE DOKOŁA ŚWIATA

Stworzenie Zwierzoludzi miało donioślejsze skutki niż tylko ich rewolta. Jest ich tak wiele gatunków, że pomogły ukształtować większość frakcji Ashanu. Czymże wszak byłyby Lochy bez Minotaurów? W Sanktuarium zaś spotkać można Żarłacze i Wanizame, w krasnoludzkiej Fortecy – Koboldy, a oczywiście w Twierdzy – Centaury, Gnolle i Harpie. Nawet Nekropolia zawdzięcza swe Lamasu Czarodziejom. Przypomnijmy też o Rakszasach, które pozostały w Akademiach oraz o Syrenach i Jaszczuroludziach, które wybrały niezależność od jakiejkolwiek frakcji.

Jednakże Zwierzoludzi jest znacznie więcej, choć o niektórych do tej pory zamieniono tylko kilka słów, a o niektórych nawet nie wspomniano. Jednymi z mniej znanych są Wojownicy Taweret, łączący cechy ludzi i hipopotamów oraz Harcownicy z Sahaaru, którzy posiadają cechy ludzi i szakali. Nie zachowały się o nich żadne szczegółowe opracowania, acz wiemy, że czasami byli używani jako oddziały wspomagające w wojnach. Najczęściej jednak walczący wręcz Wojownicy Taweret nie dorównywali Minotaurom czy Rakszasom, a ciskający oszczepami Harcownicy ustępowali skutecznością Centauirom.





IGRANIE Z PUSTKĄ

Czarodzieje – wyraźnie częściej niż jakakolwiek inna frakcja – ulegali Pustce, bezpostaciowej i potężnej sile, starszej niż Ład i Chaos. Pustka to negacja wszechrzeczy, nawet przestrzeni i czasu. Stanowi ogromną, nieokiełznaną potęgę, która mogłaby zniszczyć dzieło stworzenia zarówno Ashy, jak i Urgasha. Mogłaby, gdyby chciała. Ale Pustka nie chce. Pustka nie ma celów, pragnień czy osobowości. Pustka nic nie robi. Pustka niczego nie potrzebuje. Pustka nie jest i nie będzie zawsze.

Czarodzieje jednak zdają się czasem lecieć do niej jak ćmy do ognia – aby ją zbadać, aby nią zawładnąć lub aby ją wykorzystać. Nigdy jednak nie kończy się to dobrze. Ci, którzy wzywają moce Pustki przyjmują miano Mówców Zaświatów. Są naprawdę rzadkością i najczęściej, gdy już całkowicie zostaną pochłonięci przez Pustkę, ci Czarodzieje znikają – zarówno w przeszłości, teraźniejszości, jak i przyszłości. Znikają po nich wszelkie ślady, a nawet wspomnienia innych osób. Dlatego tak rzadko można o nich usłyszeć. Jednakże zachowało się kilka historii.



Jeden z mniej doświadczonych magów o imieniu Taybach, chcąc dotrzeć do świadomości Ashy jak sam Sar-Elam, postanowił spróbować „drogi na skróty”, omijając Świat Duchów i idąc od razu przez Pustkę. Oddzielił więc swą duszę od ciała i wyruszył w duchową podróż. Gdy jednak tylko jego dusza dotarła na skraj Pustki, została „wykrzywiona” i zamarła poza wszelkim czasem i przestrzenią. Jego ciało zaś natychmiast uległo rozkładowi. Pozostała po nim jedynie czaszka, którą ktoś umieścił na kosturze, tworząc artefakt wysysający życie i ducha, znany dziś jako Kostur Zaświatów.



Inny Czarodziej, Al-Kadhir, niedługo po czasach Trzeciego Zaćmienia uległ pokusie zbadania Pustki, aby później nagiąć ją do swojej woli. Oczywiście stało się na odwrót i to on został „nagięty”, opanowany przez Pustkę, przekonany, że to ona jest źródłem wszelkiej magii i że dla niej warto poświęcić każde życie. Jego dalsze zamiary były niejasne, acz został pokonany (dzięki pomocy Smoczyc Rycerzy), gdy stał przed portalem wysysającym wszystko do Pustki. Na szczęście ów portal udało się zamknąć.

Wreszcie, jest też historia o Czarodziejce Gazal i Tronie Odnowy. Tenże tron był potężnym artefaktem z czasów Imperium Shantiri i został odnaleziony przez Sandro, niesławnego założyciela Zakonu Pustki. Miał on zwiększać siłę woli tego, kto na nim zasiadł poprzez usunięcie z jego umysłu wątplenia i strachu. Gazal, w zamian za pomoc Sandro, była pierwszą, która zasiadła na Tronie. Jednakże coś poszło nie tak. Czarodziejka została opanowana przez starożytną magię artefaktu i stała się potężnym Heroldem Pustki. Czy chciała rządzić całym Ashanem, czy go zniszczyć – tego nie wiemy. Musiała jednak zostać powstrzymana. I została – dzięki Veinowi i dowodzonej przez niego kompanii Wichrowych Ostrzy.