

KSIĘGA FORTECY

LORDOWIE POD GÓRAMI





OGÓLNY OPIS

W SKRÓCIE

Krasnoludy są zaciekłymi wojownikami, pracowitymi kowalami i mistrzami Magii Runicznej. Są nieufni wobec obcych. Pełnią rolę strażników Demonów (gdyż mieszkają najbliżej magmowego jądra Ashanu, gdzie Asha uwięziła Urganasha) i są rywalami Mrocznych Elfów (gdyż konkurują z nimi o podziemne terytoria).

Znani jako: Krasnoludy

Powiązane barwy: ognista czerwień i stalowa szarość

Kraj / Królestwo: Grimheim, Królestwo pod Górą, znane też jako „Kamienne Komnaty”

Stolica: Tor Myrdal, Bulgocząca Ogniem Forteca.

BART BRIMSTONE – KRASNOLUDZKI PIRAT

W społeczeństwie tak odosobnionym i zorganizowanym jak krasnoludzkie renegaci są rzadkością, lecz nie są niespotykani. Jednym z nich jest Hilbart „Brimstone” z klanu Potężnego Młota, lepiej znany jako Bart Brimstone, Krasnoludzki Pirat. Urodzony w klanie rzemieślników i inżynierów Brimstone był zafascynowany wodą i był przekonany, że w połączeniu ognia i jego przeciwnego żywiołu tkwi wielka moc, którą można ujarzmić. Jego badania były uważane przez inne Krasnoludy za herezję, co ostatecznie doprowadziło do jego wygnania. By pogłębić swą wiedzę na temat Wody, Brimstone dołączył nawet do załogi Morskich Elfów w ich podróżach, co sprawiło, że zakochał się w oceanie i jego niekończących się możliwościach. Został piratem, by móc sfinansować swe eksperymenty i przez pewien czas pływał jako bosman pod rozkazami niesławnego Crag Hacka, po czym sam został kapitanem. Brimstone wybudował fortecę na wulkanicznej wyspie położonej na Dzikim Morzu, gdzie stworzył swoje arcydzieło: pierwszy (i jak na razie jedyny) napędzany parą wehikuł na Ashanie – ogromny okręt, który nazwał Ogniste Serce. Okręt ten można często spotkać płynący ku następnej przygodzie na Dzikim Morzu obok Zemsty należącej do Crag Hacka lub też zakotwiczony w Foster’s Reach. Może też brać udział w bitwie z arcywrogiem Brimstone’a: nagijskim łowcą piratów, Uminori.

OGNISTE DUSZE

Gdy Krasnolud doświadcza silnych emocji takich jak namiętność, miłość lub gniew, budzi się w nim moc Arkatha. Jego włosy i broda stają w płomieniach. Te przejawy mocy różnią się w zależności od klanu. Broda Krasnoluda z klanu Ponurej Stali staje się rzeką płynącej lawy, a włosy Krasnoluda z klanu Wysokiego Płomienia stają się chmurą iskier...

HISTORIA

Krasnoludy zjednoczyły się z wielu rozproszonych klanów w potężny naród, zdolny do obronienia się przed wszelkimi wrogami. Są dziećmi Smoka Ognia i czczą go w głębiach świata – w miejscach, gdzie magma jest jedynym źródłem światła. W zamian otrzymują wiedzę o tajnikach kuźni i paleniska. Krasnoludy mają długie sagi, eddy i opowieści o swych dokonaniach, wojnach i przygodach, lecz nie dzielą się nimi ze światem zewnętrznym. Rzeczy, które ujrzały i bitwy, które stoczyły w ich własnych krainach pozostają tajemnicą dla mieszkańców powierzchni.

Z tego, co wiadomo o ich historii, w Epoce Starożytnej były częścią Imperium Shantiri i miały kluczowy wpływ na budowę i zaczarowanie ich legendarnych broni i Konstruktyw. Podczas Wojen Ognia krasnoludzkie oddziały dołączyły do innych narodów Ashanu, by stawić czoła Demonom. Jednakże gdy walki dobiegły końca, Krasnoludy powróciły do swych domostw pod górami i przez całe wieki miały niewiele do czynienia z innymi rasami. Wykopano wiele tuneli pomiędzy krasnoludzkimi miastami, co sukcesywnie – rok po roku i dekada po dekadzie - łączyło je w podziemną sieć o strukturze plastra miodu.

Wszystko to zmieniło się na kilka lat przed Drugim Zaćmieniem, gdy pierwsze grupy Mrocznych Elfów osiedliły się przy krasnoludzkich granicach. Stopniowo pogarszająca się sytuacja przerodziła się w Wojnę pod Górą, w której Krasnoludy dowodzone przez Hathora "Grotołaza" Orlandsona rozbiły i wypędziły armie Mrocznych Elfów.

Dziś Krasnoludy utrzymują czujność i bacznie obserwują swe granice. Nikt nie porusza się po ich terenach niespostrzeżenie. Mają nielicznych, lecz cennych sprzymierzeńców i ostrożnie rozbudowują swe królestwo.

POŁOŻENIE GEOGRAFICZNE

Stolicą Krasnoludów jest Tor Myrdal, miasto wybudowane pod dwoma ogromnymi wulkanami. Tradycja nakazuje, aby wszyscy królowie Krasnoludów wspięli się na długą





na półtora kilometra i wąską niczym ostrze noża grań łączącą ich szczyty. Tor Myrdal jest tak wielkie i rozbudowane, że nikt, z samymi Krasnoludami włącznie, nie zna wszystkich tamtejszych tuneli i przejść. Niektórzy nawet mają podejrzenia, że ktoś inny – nie z ich rodzaju – przez wieki rozbudowywał i modyfikował te tunele w jakimś złowrogim celu, lecz nikt nie wie, czy to prawda.

Drugim najstynniejszym i najbardziej zaludnionym miastem Krasnoludów jest Tor Hallr, znane innym ludom jako „Brama Brodaczy”, a samym Krasnoludom zwyczajowo jako „Wysokie Miasto”. Jest przejściem do królestwa Grimheim i jedyną krasnoludzką placówką handlową dostępną dla „obcych” z zewnątrz. Inne większe miasta Krasnoludów to m.in. Tor Vettfang, Tor Eldrheim, Tor Hlifa i Tor Lindhath.

STRUKTURA SPOŁECZNA

Krasnoludy określają się jako przynależne do jednego z sześciu klanów. Każdy z nich pochodzi od mitycznego przodka i posiada własną nazwę, historię bitew i zwyczaje.

Klan Wysokiego Płomienia – Strażnicy tradycji i historii, a także Kapłani Run Arkatha, Smoka Ognia

Klan Ponurej Stali – Wojownicy

Klan Zimowego Wichru – Odkrywczy i Władcy Bestii

Klan Potężnego Młota – Rzemieślnicy i Metalurzy

Klan Kamiennej Pięści – Architekci i Kamieniarze

Klan Strażników Domu – Sekretarze i Zarządcy



Choć klany są rozsięte po całym królestwie Krasnoludów, swe siedziby mając w każdym większym mieście, to jednak ostatecznie każdy Krasnolud zawsze wraca do swojego klanu.

Każde miasto ma swojego króla, któremu pomaga rada przedstawicieli najbogatszych i najbardziej pracowitych rodzin. Król pod Górami jest wybierany spośród tychże krasnoludzkich królów i to do niego należy prawo ustalania polityki i wzywania swych poddanych do wojny. Tron nie jest dziedziczny, choć stanowisko króla jest dożywotnie.

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Krasnoludy są niskie i krępe. Rzadko mają więcej niż sto dwadzieścia centymetrów wzrostu. Dorośli mężczyźni zawsze noszą długie brody. Ich włosy mogą mieć jakiegokolwiek kolor, aczkolwiek najczęstszym jest blond. Rude włosy są rzadkością, ale uważane są za dobry znak, gdyż przypominają barwę ich smoczego patrona.

Kobiety nigdy nie noszą brody ani wąsów. Fryzury są w dużym stopniu skodyfikowane i różnią się w zależności od klanów.

Większość Krasnoludów ma czarne oczy, za wyjątkiem garstki, których oczy wyglądają niczym pokryte płatkami złota. Takie krasnoludzkie dzieci są regularnie zabierane z domów, by dołączyły do kapłanów Arkatha.

Ubiór Krasnoludów jest praktyczny. Gdy ruszają w świat, lubią nosić kilka warstw odzieży skórzanej, a w czasach wojny dodatkowo zbroję płytową i dobrze wykute hełmy. Wszystkie Krasnoludy zawsze noszą przy sobie broń – nawet jeśli jest to tylko sztylet schowany w cholewie buta. Krasnolud wolałby być nagi niż bezbronny.

ZDOLNOŚCI RASOWE

Jako dzieci Arkatha Krasnoludy są bardzo odporne na ogień. Potrafią chwycić rozżarzone węgle gołymi rękoma, nie odczuwając bólu i nie parząc sobie skóry. Ponadto ich temperatura ciała jest na tyle wysoka, że nie odczuwają mrozu, a zakłęcia lodowe czynią im niewiele szkód. Krasnoludy posiadają także wrodzone wyczucie kierunków świata i głębokości, co pomaga im znajdować drogę w ich podziemnych labiryntach.



DYPLOMACJA

ZEWNETRZNE RELACJE Z INNYMI FRAKCJAMI

Historyczni sojusznicy: Przystań (Rycerze) i Sylvan (Leśne Elfy)

Historyczni wrogowie: Inferno (Demony) i Loch (Mroczne Elfy)



SYLVAN

To odważny lud. Żyją w lasach tak delikatnych, że łagodny wietrzyk i jedna iskra mogłyby je spalić do cna w trakcie ledwie jednego uderzenia serca góry.



PRYZSTAŃ

Dziwacznicy. Są na przemian dumni i chekpliwi, odważni i tchórzliwi, szlachetni i podli. Idzie się z nimi dogadać częściej niż w połowie sytuacji, ale nigdy nie wiesz, na którą połowę trafisz.



INFERNO

Przynoszą ze sobą ogień, lecz go nie rozumieją. Gdy jakiegoś zobaczysz, to odeślij go tam, skąd przylazł, zrozumiano?



TWIERDZA

Odważni, honorowi brutale. Pomyśleć tylko, ile mogłyby dokonać, gdyby mieli trochę dobrego sprzętu.



SANKTUARIUM

Medytacja nie zastąpi fachu w ręku. Ogień Arkatha mógłby zamienić ich miasta w parę wodną. Wtedy byłiby bezbronni jak ryba bez wody.



AKADEMIA

Czarodzieje chcą mieć wszystko i chcą tego od razu. Pomyślałby ktoś, że Smoki stworzyły resztę z nas tylko po to, żebyśmy im służyli i słuchali ich gadania.



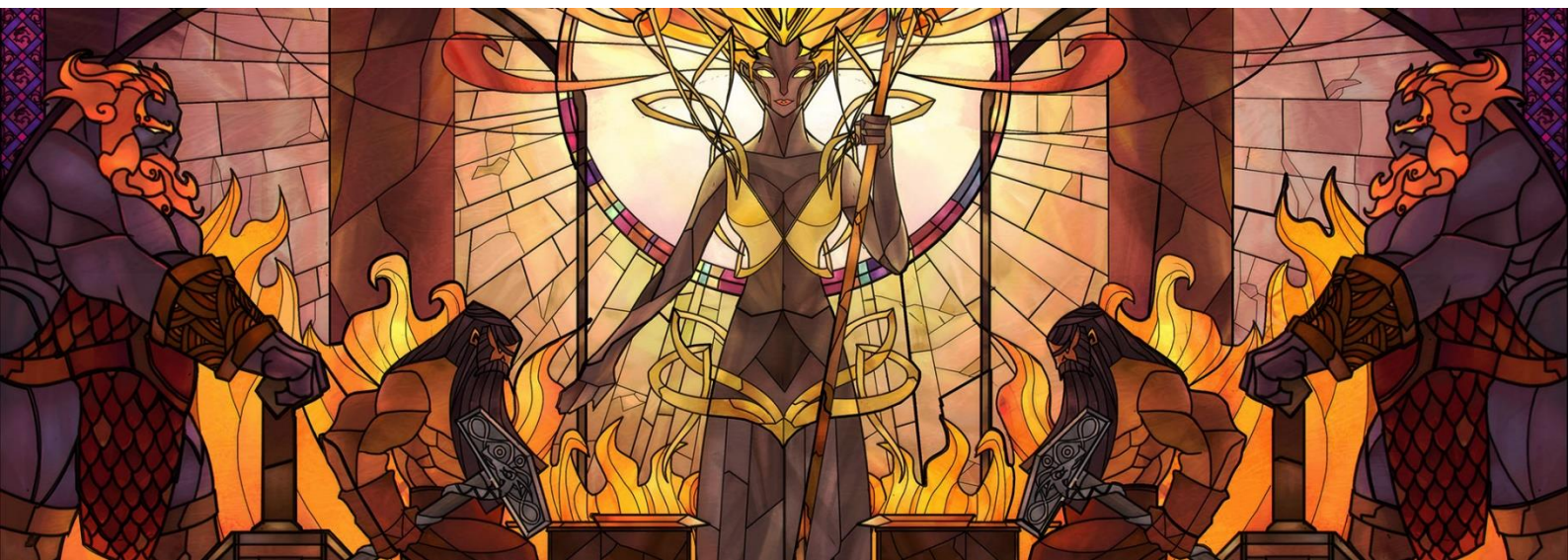
LOCH

Są takie rzeczy pod ziemią, które odmroziłyby jaja najodważniejszemu nawet rycerzowi. Uważamy na nie, a gdy wypełzną z ciemności, to je zabijamy.



NEKROPOLIA

Chodzili po mrocznych miejscach. Nie chcemy mieć z nimi nic wspólnego, a oni z nami – i wszyscy jesteśmy zadowoleni.





KULTURA

KRASNOLUDZKA MUZYKA

Krasnoludy lubią śpiewać. Krasnoludzkie pieśni dzielą się na trzy rodzaje – długie, bardzo szczegółowe eposy, chrapliwe przyśpiewki bojowe i krótkie, sprośne piosenki biesiadne.

Eposów uczą się wszystkie krasnoludzkie dzieci. Od każdego oczekuje się, że będzie znał w zasadzie całą ich litanie. Przykładowo, Krasnolud, który nie potrafi wyrecytować wszystkich klanów, które brały udział w Bitwie Hlalki pod Górą, jest gromadnie wyszydzany. Podczas bitew Krasnoludy uderzają swymi toporami o tarcze, by nadać rytm swym szaleńczym pieśniom. W bardziej pokojowych czasach budują ogromne organy, wykorzystując naturalne struktury jaskiń i echa.

Bramy miast mogą być otwarte dopiero, gdy strażnicy zagrają konkretną melodię na wielkich, kamiennych organach.

GŁÓWNA FILOZOFIA

„Nigdy się nie poddawaj i zawsze zachowuj twarz”. Bądź dumny z tego, kim jesteś. Broń swych braci, swej ojczyzny i swego honoru. Zawsze chroń palenisko.

RELIGIA

Krasnoludy czczą Arkatha, Smoka Ognia. Z ogniem są za pan brat, a ich komunią jest w ogromnej mierze osobisty rytuał, którego większość osób z zewnątrz nigdy nie widziała. Węgiel i zestaw porządných miechów są kluczowymi elementami każdego świętego miejsca Krasnoludów. Rytualne wypalanie znaków jest częścią ich obrzędów przejścia i podkreśla ono wiarę Krasnoludów w to, że duszę trzeba wykuć, podobnie jak sztabę czystego metalu.

MAGIA

Krasnoludy polegają głównie na Magii Ognia, „bezwzględnej” magii, która pochłania słabych, lecz daje moc i cel silnym. Oprócz zabójczych zaklęć ogniowych używają magii głównie do napełnienia siłą swych wojowników, do wykuwania przedmiotów i do pomocy przy obronie ich miast.

Runiczne inskrypcje są wszechobecne w społeczeństwie Krasnoludów, a wielu z nich posiada też runiczne tatuaże na swej skórze. Każdej runie odpowiada zaklęcie będące otwartymi wrotami do porozumiewania się między światem fizycznym a duchowym. Runy pozwalają na przeniesienie fizycznych właściwości obiektu na posiadacza runy.

ARCHITEKTURA

Labirynty Krasnoludów są budowane koncentrycznie, w formie pierścieni wokół centralnie położonej, wielkiej komory. Najważniejsze drogi odchodzą od niej w głównych kierunkach świata, a pomiędzy nimi znajdują się pomniejsze tunele. Architektura Krasnoludów jest trójwymiarowa, pełna schodów, studni i tarasów, które



zamieszkałym przez nich górą nadają wewnętrzną formę plastra miodu.

We wzornictwie Krasnoludy nie przepadają za przedstawieniami figuralnymi, preferując motywy geometryczne. Ich budynki, drogi i schody są budowane tak, aby były wytrzymałe, a niekoniecznie miłe dla oka. Jednakże jest jedna dziedzina sztuki dekoracyjnej, w której Krasnoludy się specjalizują i są to magmowe ogrody. Większość krasnoludzkich rodzin posiada swe własne, liczące stulecia ogrody roztopionych skał i starannie formowanego obsydianu, schładzanego według ściśle określonych reguł przez wiele lat.

Krasnoludy są także uzdolnionymi szklarzami i są znane w całym Ashanie z mistrzostwa w tworzeniu witraży, których używają głównie do dekoracji wnętrz swych domów, zwłaszcza wokół domowego paleniska. Te wielkie wypełnienia okien najczęściej przedstawiają heroiczne wyczyny ich przodków. Wraz z ogniem płonącym w środku domu wygląda to tak, jakby cała historia rodziny ożywała na ścianach.

Wbrew powszechnej opinii powtarzanej często w Świętym Imperium – Krasnoludy nie mają obsesji na punkcie złota. Wykorzystują ten metal do handlu z innymi ludami Ashanu, lecz uważają go za zbyt kruchy, by mógł być użyteczny. Zamiast tego pozycję społeczną i majątność Krasnoluda można poznać po tym, jak bardzo złożone są szklane okna i rzeźby w jego domu.

SYMBOLE

OGNISTY SMOK



Ognisty Smok, żywy przejaw mocy Arkatha, to kwintesencja krasnoludzkiej symboliki. W ich wspaniałych kamiennych komnatach i słynnych napędzanych żywiołem ognia kuźniach odlany lub wyryty wizerunek Ognistego Smoka można znaleźć na filarach każdej większej bramy lub łuku.



PŁOMIENNE OSTRZE

Płomienne Ostrze to imponujący grot włóczni wykuty z magicznych metali splecionych w formę żywego ognia.

Niezwykle ciężkie, wymaga ogromnej siły mięśni do władania i wielkiej siły woli do osiągnięcia mistrzostwa w posługiwaniu się nim. Ci, którzy dzierżą Płomienne Ostrze uznawani są za prawdziwych wojowników Arkatha.



MŁOT RUNICZNY

Młot, święte narzędzie kowali, górników i murarzy, to symbol najbardziej szanowanych profesji Krasnoludów. Ci, którzy są zdolni do kształtowania metalu w użyteczne przedmioty i ciosania kamieni w formę świątyń i fortec są pobłogosławieni przez Arkatha prawdziwie boskim talentem.

DZIAŁANIA WOJENNE

NA POLU BITWY

Krasnoludzkie zbrojne bandy to jedna z wzbudających najwięcej trwogi sił militarnych na świecie. Są niezrównane w swej zaciekłości i żelaznej dyscyplinie, a do tego można je zwołać niemal natychmiast. Podczas bitwy zbrojne bandy z różnych miast próbują się nawzajem prześcignąć w liczbie zabitych wrogów, przejętych chorągwi i tym podobnych - wojna jest dla nich grą, a powyższe są sposobem na zliczanie wyniku.

Krasnoludzy wojownicy, choć zaciekli, są też niezwykle zdyscyplinowani. Znane są sytuacje, w których przez wiele godzin utrzymywali swe pozycje pod wyniszczającym gradem strzał, czekając na właściwy moment do ataku. Krasnoludy nigdy, przenigdy się nie poddają. Walczą aż do śmierci, nawet jeśli są kompletnie bez szans. Najlepsza śmierć, na jaką Krasnolud może liczyć, to śmierć w niemożliwym do wygrania boju, przy świadku, który pewnego dnia ułoży pieśń o jego czynach.



Choć wolą walczyć pod ziemią, to Krasnoludy zbierają się też czasami na powierzchni. W tunelach, gdzie duże oddziały są mniej przydatne, wznoszą złożone fortyfikacje obronne i zastawiają pułapki. Krasnoludy, które eksplorują nieznanne tunele są nazywani Głębinowcami i stanowią najczęściej pierwszą linię obrony przed najazdami Mrocznych Elfów, Demonów i innych.

Większość Krasnoludów rusza do boju z tarczą, ciężkim toporem z pojedynczym ostrzem i zestawem sztyletów. Na wszelki wypadek mają też inne bronie schowane za pazuchą. Krasnolud nigdy nie jest nieprzygotowany do bitwy. Kusze i maszyny oblężnicze są krasnoludzkimi specjalnościami i są zdecydowanie preferowane nad mniej złożonymi łukami czy procami. Krasnoludzkie załogi obsługujące balisty są zabójczo celne i potrafią przeładowywać i strzelać na tyle szybko, aby zatrzymać jakiegokolwiek wroga natarcie. Krasnoludy są szczególnie wybitne w sztuce oblężeń. Ich inżynierowie i saperzy nieustannie pracują, by osłabić wszelkie napotymane fortyfikacje. Podobnie doskonale sobie radzą w działaniach obronnych i potrafią z zadziwiającą szybkością zamienić każde miejsce, z wyjątkiem tych najbardziej jałowych, w fortecę.

KULTOWY BOHATER FORTECY

KAPŁAN RUN

Kapłan Run jest mistrzem Magii Runicznej, która tworzy połączenia ze Światem Duchów. Kreśląc symbole na kamieniu lub ogniem, Kapłani Run mogą porozumiewać się z duchowymi odzwierciedleniami żywiołów. Na przykład, rozmawiając z kamieniami, umożliwiają powstawanie nowych przejść i tuneli.

Kapłani Run przewodzą także podczas rytuałów składających hołd ich Smoczemu Bogowi. Gdy Krasnolud umiera, Kapłani przenoszą jego ciało do wulkanu, by zapewnić jego duszy zjednoczenie się z płomieniami.





KULTOWI SOJUSZNICY FORTECY

WALKIRIA

Walkirie to duchy ognia, przejawy mocy Arkatha. Ich popieliste ciała są zdobione przez majestatyczne ogniste skrzydła. Walkirie rodzą się na polu bitwy. Gdy podczas walki zginie wielu Krasnoludów, ich dusze się gromadzą i – z błogosławieństwem Arkatha – powołują do istnienia tego potężnego, walecznego ducha.

NIEDŹWIEDŹ BOJOWY

Gdy Krasnoludy z klanu Zimowego Wichru wyruszają ze swych podziemnych krain na powierzchnię, często zatrzymują się w pobliskich lasach, by upolować lub schwytac mieszkające tam dzikie zwierzęta. W ten sposób gromadzą stada olbrzymich niedźwiedzi, które następnie tresują do walki u swego boku.



OGNISTY OLBRZYM

Dla Krasnoludów każda nowa erupcja wulkanu jest ważnym wydarzeniem i okazją do oddania hołdu ich Smoczemu Bogowi, Arkathowi. Wielu wojowników zgłasza się na ochotników do rytualnego złożenia ofiary. Kapłani Run kreślą potężne symbole na ich nagiej skórze, by związać ich z uświęconym Ogniem. Następnie ochotnicy wspinają się na szczyt wulkanu w chwili jego wybuchu.

Nieliczne Krasnoludy, które przetrwają tę mękę zostają złączone z żywiołami ognia i kamienia. Ulegają przemianie w Ognistych Olbrzymów – ogromne istoty zbudowane z bazaltu i lawy. Po powrocie do swych rodzinnych miast są czczone jako bohaterowie i wybrańcy Arkatha.



Tłumaczenie:

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

Korekta: Rabican

Fragment pt. „Fortress book” książki:

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

POSŁOWIE



O RELIGII KRASNOLUDÓW NIECO WIĘCEJ

Jak krótko wspomina wcześniej Kompendium, kapłaństwo jest „obowiązkowe” dla Krasnoludów urodzonych z oczami z płatkami złota. Nikt nie podaje w wątpliwość tego powołania, ze względu na bezpośredni wpływ Smoka Ognia na codzienne życie Krasnoludów. Ani rodzice, ani dzieci nie kwestionują zabierania z domu młodego Krasnoluda do jednego z wielkich seminariów. Tam właśnie akolici uczą się historii Smoków, smoczej magii, medycyny, teorii wojskowej i dobroczynności.

Kapłani Arkatha czasami pełnią rolę bezstronnej władzy i zdarza się, że są proszeni o rozstrzygnięcie konfliktów między klanami, zanim te zdestabilizują państwo.

Na co dzień religia Krasnoludów przejawia się w codziennych modlitwach – rano, wieczorem i przed posiłkami. W kuźniach, kapliczkach

i pomieszczeniach z paleniskami na lewo od wejścia (a więc od strony serca) zawsze znajduje się mały przedmiot symbolizujący obecność Smoka Ognia. Krasnoludy zawsze rytualnie dotykają tych przedmiotów przy wchodzeniu i wychodzeniu z takich miejsc.

KOBOLDY

Koboldy są gatunkiem Zwierzoludzi, a w zasadzie Zwierzokrasnoludów, stworzonym przez pewnego Czarodzieja, który wykorzystując moc Łzy Ashy zapragnął stworzyć nowe rodzaje stworzeń.

Nie powstały więc razem z pierwszymi Zwierzoludźmi z czasów Pierwszego Zaćmienia, ale znacznie później. Podczas ich tworzenia połączono cechy schwytych Krasnoludów i świstaków, otrzymując zwinne istoty o wyczulonym węchu i grubym futrze zapewniającym ochronę przed niekorzystnymi warunkami pogodowymi. Gdy Koboldy zostały uwolnione z laboratoriów swego twórcy, Krasnoludy z Sudgerdu bez wahania przyjęły je w poczet mieszkańców swego miasta.

Dzięki swym rozmiarom i cechom zwierzęcym sprawdzają się najczęściej jako zwiadowcy i tropiciele. Jeśli muszą walczyć, wolą zachować dystans, używając krasnoludzkich kusz.



OGNISTE SMOKI

Awatary Smoczego Boga Ognia, Arkatha, Ogniste Smoki rodzą się w jeziorach kipiącej lawy, głęboko we wnętrzach ziemi. Te majestatyczne stworzenia są strażnikami Grimheimu. Ich ogniste zionięcie ma ogromną, niszczycielską moc i potrafi spalić na popiół wszelkich wrogów Krasnoludów. Ich ciała zbudowane są z półprzezroczystych czerwonych kryształów, przez które można dojrzeć ich ogniste, magiczne serce.

Nie są to jedyne istoty będące awatarami Arkatha (są nimi także między innymi bezskrzydłe Magmowe i Wulkaniczne Smoki), lecz uchodzą za najpiękniejsze z nich.



OD TŁUMACZĄ NUDNYCH SŁÓW KILKA

Kompendium Ashanu zostało wydane w 2012 roku przez Ubisoft i Ospray Publishing wyłącznie w języku angielskim. W Polsce było trudno dostępne, choć i w chwili pisania tego tekstu (2018) ciągle można je spotkać w kilku sklepach internetowych. W 2014 roku, po uzyskaniu informacji, że nie jest planowana polska wersja książki, zaproponowałem Ubisoftowi, że podejmę się tłumaczenia z zamiarem opublikowania przetłumaczonych fragmentów w Kwasowej Grocie. Niestety dostałem wymijającą odpowiedź, że rozważana jest współpraca z nowym wydawnictwem, które mogłoby zwiększyć zasięg dostępności Kompendium, jak i dodać nowe wersje językowe. Jak widać, to nigdy nie nastąpiło, lecz wówczas zahamowało to moje plany.



Jednak od czasu wydania zdecydowana większość tekstów i grafik z Kompendium została już nieodpłatnie opublikowana przez Ubisoft na stronach internetowych związanych z marką Might & Magic (przede wszystkim na oficjalnym portalu Might & Magic oraz na oficjalnej stronie Heroes VII). Teksty były nawet tłumaczone na język polski, choć jakość tego tłumaczenia czasami mogła pozostawiać wiele do życzenia. Toteż biorąc pod uwagę powyższe oraz fakt, że pod koniec 2017 roku szanse na jakiegokolwiek nowe wydanie Kompendium spadły do zera, postanowiłem, że jednak zrealizuję swój pomysł sprzed lat i stworzę serię dokumentów odtwarzających opisy frakcji z angielskiej wersji książki, zbierając wszystkie, zarówno udostępnione publicznie, jak i pojedyncze opublikowane wyłącznie w książce fragmenty (zamieszczone tu na prawach cytatu) w jedną całość.

Największym wyzwaniem w tłumaczeniu Kompendium wcale nie był tekst. Ten tłumaczyło mi się w miarę sprawnie i przyjemnie. Wyzwaniem zaś były grafiki i układ graficzny. Musiałem odtworzyć oryginalne Kompendium na tyle, na ile mogłem i potrafiłem, a to znaczyło także opracowanie czcionek, obramowań, układu tekstu i przerabianie dziesiątek grafik – głównie poprzez usuwanie tła. Bardzo pomogło mi w tym spotkanie z panią Dominiką Bochenek, profesjonalną graficzką i twórczynią gier, dzięki której postanowiłem nauczyć się wykorzystywać tablet graficzny. Co prawda dalej nie potrafię rysować, ale teraz nie potrafię rysować na tablecie!





Od czasów swego wydania Kompendium trochę się zdezaktualizowało. Było tworzone równolegle z Heroes VI i siłą rzeczy nie mogło zawierać elementów fabularnych dodanych później – np. wzmianek o Behemotach, o zbuntowanych królestwach Nag lub o Pustce. Moje „posłowia” zostały napisane, aby część z tych luk i nieaktualnych informacji uzupełnić, ale ostatecznie wydaje mi się, że gdyby Kompendium było pisane przez autorów dzisiaj, wyglądałoby ono znacząco inaczej.

Nie wszystkie teksty – zarówno w Kompendium, jak i w posłowiach – znajdują stu procentowe odzwierciedlenie w grach. Zdarzają się pewne wyjątki od reguł i nieściśłości (zwłaszcza odnośnie do wczesnych gier, takich jak Heroes V i Clash of Heroes). Przykładem tych nieściśłości może być chociażby określenie Rakszas jako istot duchowych (Heroes V), a nie Zwierzoludzi lub też mniej znaczący fakt, że statystycznie mało który ze znanych Nekromantów goli owłosienie, choć Kompendium twierdzi, że robią to wszyscy poza Wampirami (co brzmi dość zabawnie, jeśli wyobrazimy sobie Lisza, który goli sobie nogi). Kompendium jest jednak oficjalnym, pochodzącym od twórców opisem fabuły świata Ashan z tytułów Might & Magic i nie jest ani gorszym, ani lepszym źródłem niż którakolwiek z gier. Moje „posłowia” również są oparte na oficjalnych źródłach, takich jak biografie bohaterów, dialogi, opisy stworzeń, oficjalne artykuły fabularne oraz wypowiedzi twórców i wywiady z nimi.

Zawierają także kilka własnych interpretacji (np. domysł, że Bezimienni prawdopodobnie nie mają podziału na płci oraz podobieństwa Leśnych Elfów do tych ze Śródziemia).

Serdecznie dziękuję Albertowi Wrzesińskiemu za korektę językową, która pomogła wyłapać wiele moich wpadek, Dominice Bochenek za nauczenie starego smoka nowych sztuczek graficznych oraz użytkownikom Kwasowej Groty za wsparcie, miłe komentarze i docenienie tych dni spędzonych przeze mnie w czeluściach edytora tekstu.

Świat fabularny Ashanu jest w mojej opinii daleki od ideału. Można mu zarzucić między innymi wtórność, bardzo małą ilość unikalnych, charakterystycznych elementów i czasami wręcz nudę. Jednakże trzeba przyznać, że został stworzony z rozmachem, obejmując historię dziewięciu stronnicstw na przestrzeni ponad dziesięciu stuleci. Opisano wiele, zaczynając od stworzenia świata i wielkich wojen, poprzez relacje między frakcjami na przestrzeni dziejów, a na takich szczegółach jak uzdolnienia Krasnoludów w sztuce tworzenia witraży kończąc. Mimo swych wad, Ashan jest światem bogatym, rozbudowanym, w miarę spójnym i w wielu miejscach interesującym. Warto się z nim zapoznać, a teraz można to zrobić chociażby poprzez lekturę polskiej wersji Kompendium... co zapewne właśnie zrobiłaś/eś, skoro to czytasz. I jak wrażenia?

Kamil K. Belau

