KSIĘGA SANKTUARIUM

CESARSTWO LOTOSU

OGÓLNY OPIS

W SKRÓCIE

Nagi są gadopodobnymi humanoidami żyjącymi w mistycznej i militarnej kulturze feudalnej. Za swój dom uznają zarówno ląd, jak i morze, choć w wodzie szybciej się poruszają. Uważają, że ich czas na Ashanie jest ulotny i iluzoryczny. Dążą do perfekcji w swym zachowaniu i umiejętnościach. Ich ideały czystości, prostoty i harmonii są odzwierciedlone w ich magii, sztuce wojennej i filozofii życiowej.

Znani jako: Nagi [Nagowie], Smocze Dzieci, Wężoludzie
Powiązane barwy: jadeitowa zieleń, turkus i srebro
Kraj / Królestwo: Hashima
Stolica: Nariya, ośmiopłatkowy Lotos

HISTORIA

Stworzone jako wybrańcy Shalassy, Smoczej Bogini Wody, Nagi są jedną ze Starszych Ras Ashanu. Ich historia, zarówno ta spisana, jak i przekazywana ustnie, sięga czasów Imperium Shantiri, które bardzo dobrze pamiętają. Nagi były cenione za swą harmonię, sztukę i pracowitość. Jednakże Pradawne Wojny odcisnęły na nich swe straszliwe piętno. Sądziły, że będą bezpieczne w swych podwodnych pałacach zbudowanych z muszli i koralowców, lecz były bardziej narażone na wojny Światła i Ciemności, niż im się wydawało. Potrzebne były całe wieki, by wznieść ich ogromne miasta i tylko kilku lat wojny, by je zburzyć.

Gdy Pradawne Wojny się zakończyły, Nagi uciekły w stronę lodowych kier i głębin oceanu, odcinając się od niegodnych zaufania narodów pozostałych Smoczych Bogów. Słyszały jednakże echa odkryć Sar-Elama i szybko odczytały znaki, które wynikały z jego dokonań. Wielu wojowników i kapłanów opuściło zrujnowane miasta głębin, by poszukiwać zmian zachodzących w świecie i zrozumieć je. Odkrywanie wielkich cudów Shalassy ponad poziomem morza przyciągało coraz więcej jej wyznawców. Okres, w którym na reszcie świata nastąpiła pierwsza inwazja Demonów jest przeto znany Nagom jako Diaspora.

Naród Nag stopniowo się zmieniał. Wtedy właśnie założono wiele z ich odległych świątyń i wielkich pływających miast. Jednakże pomimo ich coraz większej obecności na powierzchni Ashanu, Nagi pozostawały na uboczu, medytując w odosobnieniu i doskonaląc swe sztuki walki. Ta izolacja stała się dla nich niemalże drugą religią, a pierwsze Zaćmienia i wojny z Demonami były dla Nag niczym więcej niż tylko echami i plotkami. Jednakże pojawienie się na brzegach ich królestwa Orków pod wodzą Kunyaka przebudziło je z letargu.

Jasne jak słońce stało się, że stary świat, od którego się odizolowały – przestał istnieć. Nagi ponownie nawiązały kontakty z innymi narodami i nauczyły się, że niektórzy przybywają w pokoju, niektórzy – by handlować, niektórzy – by wykorzystywać, a niektórzy – by podbijać.

WIECZNA CESARZOWA

Nagom przewodzi Wieczna Cesarzowa. Jako teokratka i łagodna dyktatorka jest u władzy od czasów Epoki Mitycznej. Jest zarówno militarną, jak i duchową przywódczynią społeczeństwa Nag. Sprawia wrażenie nigdy niestarzejącej się, lecz nigdy też nie została pokonana w pojedynku – na broń, na poezję, na pieśń ani na ceremoniał. Przywódcy narodu Nag muszą być uosobieniem perfekcji we wszystkich ich dążeniach.

POŁOŻENIE GEOGRAFICZNE

Nagi można znaleźć wszędzie tam, gdzie wodę, gdyż pod wszelkimi postaciami jest ona dla nich święta. Świątynie Nag znajdują się w pobliżu wodospadów, na dnach jezior, przy ostrych nurtach rzek, wśród raf koralowych oraz na dnie oceanu. Krainy Shalassy obejmują również lodowce i czapy lodowe, a wiele z Nag czuje się tam jak w domu.

Niektóre Nagi mieszkają nawet na tratwach, pływających świątynnych wyspach, zbudowanych z wodorostów i dryfującego drewna, które wiecznie opływają lądy Ashanu. Z tych powodów ciężko jest wskazać palcem na mapie i powiedzieć „tu są Nagi", choć można by z pewnością wskazać pustynię Sahaar i powiedzieć „tu Nag nie ma". Z drugiej strony, w jakiejś oazie…

POTYCZKA KUNYAKA

Gdy Kunyak i jego Orkowie przybyli, by zająć wyspy Pao, napotkali tam małą świątynię Nag u podstawy wielkiego wodospadu. Otoczony przez swych osobistych ochroniarzy Kunyak powiedział samotnemu nagijskiemu wojownikowi stojącemu na straży, by stamtąd odszedł, jeśli nie chciał ponieść śmierci. Wojownik jednak wyciągnął swoje cztery miecze i czekał. Kunyak, będąc pod wrażeniem jego nieustraszonej odwagi, zaproponował oszczędzenie mu życia. On jednakże odmówił.

– Jakże mógłbym być wyznawcą Shalassy, jeśli bałbym się śmierci? – powiedział. – Jeśli właśnie nadszedł mój czas, by powrócić do wód, zrobię to z chęcią.

Kunyaka nie mógł powstrzymać żaden pojedynczy żołnierz, więc nagijski wojownik został zabity. Jednakże świątynia pozostała nietknięta, a wielu Orków przybywa tam po błogosławieństwo przed wyruszeniem na bitwę.

DROGI NAG

Tak mówił Daimyo Hiroshi do Iriny z rodu Gryfa:

„Musisz teraz poznać nasze drogi postępowania. Pierwsza jest ta: należy dążyć do perfekcji. W wojnie, w sztukach, w medytacji. We wszystkim, w czym dążymy do bycia godnymi błogosławieństw Shalassy. Tak też jest z naszą hierarchią. Gdy wielki filozof Min Kai przegrał debatę ze swym największym uczniem Fuyao, przekazał mu władzę nad Świątynią Zatoki Siedmiu Wysp.

Podobnie jak wąż zrzuca swą skórę, tak my odrzucamy tych, którzy nie są już godni swego stanowiska. Dzięki tej drodze nasze społeczeństwo wzrasta i odnawia się, ciągle trzymając się ściśle tradycji, które nas spajają."

STRUKTURA SPOŁECZNA

Naród Nag zbudowany jest na relacjach uczeń-mistrz. Wszystkie Nagi przysięgają wierność i obiecują posłuszeństwo wybranemu przez siebie mistrzowi. Oczekuje się od nich obowiązkowości i lojalności. Gdy Naga czuje, że przerósł swego mistrza, musi go pokonać w formalnym pojedynku. Jeśli mu się uda, sam staje się mistrzem lub poszukuje dalszego szkolenia u większego mistrza. Te pojedynki niekoniecznie są staczane przy pomocy broni. To mogą być zawody w poezji, w rytualnej medytacji lub nawet w gotowaniu.

Najwyższym mistrzem w społeczeństwie Nag jest Wieczna Cesarzowa, która jest uważana za żyjące wcielenie Shalassy.

DUCHOWA DOSKONAŁOŚĆ

Podstawowym celem Nag jest osiągnięcie samodoskonałości, do której dążą poprzez wymagające treningi fizyczne, ćwiczenia z bronią, modlitwę, medytację oraz wytrzymując drastyczne rygory i ciężkie warunki. Ciało i umysł są niczym miękka bibuła, którą trzeba utwardzić w piecu ćwiczeń i modlitwy.

Nagi chcą przeżyć swe życia w czystości i prostocie, wierząc, że ci, którzy tak czynią odrodzą się jako duchy oceanu, pomagające Shalassie w jej dziełach.

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Nagi mają humanoidalną głowę i tułów, lecz wężową dolną część ciała i ogon. Nierzadko też rodzą się z czterema ramionami. Ich skóra jest pokryta łuską. Podobnie jak węże mają skośne oczy z pionowymi, eliptycznymi źrenicami. Ich język jednakże jest normalny, nie rozdwojony. Żeńskie Nagi mają „wężowate włosy". Najczęściej węże te są uśpione i ułożone w wymyślny kok. Jednakże jakaś silna i niespodziewana emocja lub niebezpieczeństwo mogą je obudzić.

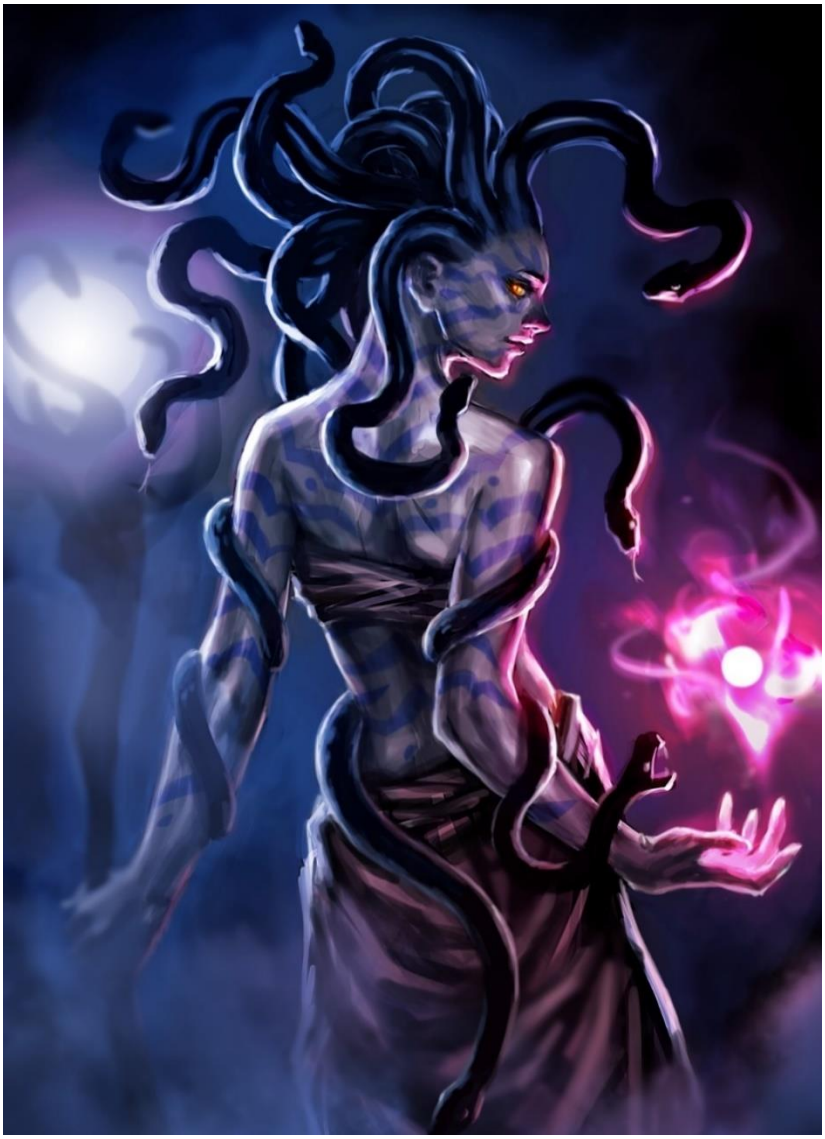
Wśród Nag można wyróżnić trzy główne rodzaje:

- **Koralowe Nagi** są małe, podobne do ludzkich dzieci, lecz gdy staną na ogonie, mogą mierzyć nawet 1,7 lub 1,8 metra. Ich łuski są jasne i wielokolorowe, a ich twarze niemalże ludzkie. Mieszkają w zalewach i na brzegach mórz.

- **Jeziorne Nagi** są średniego wzrostu (mierząc około 1,8 metra wzrostu ze zwiniętym ogonem, a licząc od głowy do czubka ogona – 3 metry). Ich łuski są blado-niebiesko-zielone z jaśniejszymi pasmami, a ich twarze bardziej „wężowate” niż u Koralowych Nag. Można je spotkać w jeziorach, dużych rzekach i na moczarach.
- **Głębinowe Nagi** są bardzo duże (licząc z ogonem, ich długość ciała może wynosić od 3,7 do 4,6 metra). Ich łuski są ciemne, a ich twarze są bardziej gadzie niż ludzkie. Mieszkają w podwodnych miastach na dnie oceanu.

ZDOLNOŚCI RASOWE

Nagi mogą żyć zarówno na lądzie, jak i w wodzie. Mają też wyczulone zmysły smaku i węchu, a także potrafią wyczuć ciepło ciała z oddali. Ich wężowy ogon sprawia, że poruszają się nieco wolno na równym terenie, lecz bardzo sprawnie podczas wspinania się na skały lub drzewa i niezwykle szybko podczas pływania w głębokiej wodzie.



NAGI I HERBATA

Choć algi i inne wodorosty pod różnymi postaciami zawsze były częścią diety Nag, to zaczęto z nich przyrządzać napoje dopiero, gdy Nagi zaczęły zamieszkiwać bardziej regularnie powierzchnię Ashanu. Nie trzeba wspominać, że trudno jest wysuszyć liście herbaty lub zagotować wodę na dnie oceanu.

Zwyczaj ten przyjęto od rozproszonych wędrowców – ludzi mieszkających nad brzegiem Jadeitowego Morza. Niektóre rośliny po wysuszeniu i rozdrobnieniu były używane do parzenia napojów, które dostarczały przyjemnych wrażeń kubkom smakowym Nag. Zgłębianie wiedzy o roślinach i uprawie liści przeszło okres wzmożonego wzrostu podczas Diaspory. Na wielu z ogromnych tratw – sztucznych wysp, które wówczas zbudowano – zaczęto handlować krzewami herbaty pochodzącymi z różnych rejonów Ashanu. Wtedy też po raz pierwszy zaczęto mieszać suszone wodorosty z liśćmi lądowych roślin.

Przez ostatnich kilka stuleci herbata stała się nieodłączną częścią kultury Nag, a specjalizujący się w niej rzemieślnicy wytworzyli nawet specjalne, wydłużone czajniczki, które po napełnieniu do połowy powietrzem i odwróceniu do góry dnem umożliwiają picie herbaty pod wodą. Typowa świątynia lub karczma może oferować jeden lub więcej następujących rodzajów nagijskiej herbaty, jak też i miejscowe specjalności:

Urago *– zielona herbata, która swą nazwę wzięła od wzgórz znajdujących się na wybrzeżu na północny wschód od Hashimy*

Heijin *– bardzo ciemna, pachnąca dymem herbata, która podobno ma wspaniałe właściwości regeneracyjne*

Ohlae *– jedna z pierwszych mieszanek herbacianych, złożona z miejscowych wodorostów z Hashimy i liści z Wysp Australskich*

Higan *– bardzo szczególna mieszanka herbaciana, do której liście są jednocześnie suszone na słońcu i na wietrze w rejonach polarnych podczas zimy*

Akari *– mocna, czerwonawa herbata, której liście przed wysuszeniem są najpierw trzykrotnie fermentowane*

DYPLOMACJA

ZEWNĘTRZNE RELACJE Z INNYMI FRAKCJAMI

Historyczni sojusznicy: Choć Nagi miały ograniczony kontakt z innymi narodami Ashanu (głównie poprzez handel lub oficjalne ambasady), najbliżej im do Sylvanu (harmonijnie myślących Leśnych Elfów) i Twierdzy (Orków, których szanują za ich brutalną odwagę i szczerość i z którymi dzielą zupełną obojętność na śmierć).

Historyczni wrogowie: Inferno (Demony mają wrodzoną niechęć do cichej i harmonijnej natury Nag), Nekropolia (Śmierć należy zwyczajnie zaakceptować, a nie wielbić ją jako stan idealny), Forteca (Nagi uważają, że Krasnoludy są głośne, grubiańskie i cuchnące; poza tym mają bardzo mało pozytywnych uczuć do Smoka Ognia).

AKADEMIA

Poszukują czystości i doskonałości, lecz szukają tego w laboratoriach i księgach. Nie rozumieją, że umysł, ciało i natura muszą być jednością

INFERNO

Nie rozumieją obowiązku, nie szukają czystości, nie doceniają mądrości. Pewnego dnia utoną w nieskończonych falach Shalassy.

NEKROPOLIA

Śmierci nie należy podziwiać ani naginać jej do swej woli. Należy jedynie zaakceptować jej nieuchronność. Obsesja Nekromantów jest błędna i głupia.

PRZYSTAŃ

Niewiele więcej niż wyrośnięte Krasnoludy. Rycerze jednak przynajmniej rozumieją zasady manier i grzeczności. Szkoda, że ich fanatyzm ogranicza ich umysły.

FORTECA

Krasnoludy są głośne i aroganckie. Ich humor jest grubiański, a ich kultura prostacka. Cuchną dymem i ogniem. Trzymajcie je z dala.

SYLVAN

Ich oddanie ziemi jest godne szacunku. Szkoda, że tak słabo rozumieją morze.

LOCH

Morza mają w sobie zarówno światło, jak i mrok. Tak bardzo uwielbiane przez Mroczne Elfy sekrety są jedynie półprawdami wynikającymi z ignorancji, a nie z mądrości.

TWIERDZA

Są zażarci i honorowi – na swój brutalny sposób. Podobnie jak my, nie obawiają się śmierci. Gdybyśmy mogli nauczyć ich, jak ochłodzić swój gniew i skoncentrować się na duchu, mogliby dołączyć do nas na ścieżce ku doskonałej równowadze.

FILIŻANKA MĄDROŚCI

Imperialny Ambasador: *Wasza kultura jest dla nas fascynująca. Chcielibyśmy się dowiedzieć o niej więcej.*

Nagijski Dyplomata: *Najpierw napijemy się herbaty.*

(Naga nalewa herbatę i robi to dalej, nawet gdy filiżanka ambasadora jest już pełna.)

Imperialny Ambasador: *Co ty wyprawiasz?!*

Nagijski Dyplomata: *Podobnie jak ta filiżanka, twój umysł jest już zapełniony tym, co wydaje ci się, że wiesz. Musisz opróżnić swój umysł. Wtedy dopiero będziemy mogli rozmawiać o drogach Shalassy.*

KULTURA

GŁÓWNA FILOZOFIA

„Zmieszaj czyste wody nieba i gorzkie wody oceanu ze swymi własnymi. Zjednocz się z nieskończonym morzem. Opróżnij siebie i pozwól działać boskim siłom."

RELIGIA

Nagi wielbią Shalassę, Smoczycę Wody, we wszystkich jej aspektach (oceany, jeziora, strumienie, źródła, deszcz, mgła, śnieg, lód, krew i łzy…).

MAGIA

Nagi są mistrzami „cichej" szkoły magii – Wody, która sprawia, że ciało i duch stają się możliwe do formowania niczym ciecz. Wiele pokładają w mądrości i nauce. Z tego powodu ich magia często działa stopniowo, w pewnym okresie czasu, nawarstwiając się aż do wielkiej kulminacji. Zaklęcia ofensywne mogą być echami efektów fal powodziowych czy huraganów. Błogosławieństwa pozwalają oddziałom atakować w niepowstrzymanych falach, a klątwy spowalniają wrogów i wytrącają ich z równowagi.

NAGIJSKA ZAGADKA

Nagijski Pielgrzym: *Powiedz mistrzu, czy to morze porusza falą czy to fala porusza morze?*

Kirin: *Ani to, ani to, kijanko. To twój umysł się porusza.*

ARCHITEKTURA

Czy pod wodą, czy na wybrzeżach, budynki Nag konstruowane są z naturalnych materiałów. Choć Nagi bardzo dobrze czują się na lądzie, to jasnym jest, iż ich prawdziwym domem jest morze. Mimo iż nie mają aż takich umiejętności, jakie wykazują Elfy w kształtowaniu drzew, to jednak rafy koralowe i kolumny masy perłowej będące częścią domów Nag są w podobnym stopniu „uprawiane", co konstruowane. Kształty budynków odzwierciedlają cechy geologiczne oraz faunę i florę morza.

Ich proste budynki lądowe mają podobne dekoracje, a budowane są z materiałów znanych im najlepiej – skał pochodzących z den rzek lub morza, gliny napływowej, trzciny i dryfującego drewna. Jeśli te lądowe budynki przetrwają tylko kilka lat, to jest to dla nich bez większego znaczenia. Nagi wierzą, że podobnie jak morze jest wiecznie w ruchu, tak i wszystko inne również. Zmiany są ciągłe, nieustające i nieuchronne.

SYMBOLE

Samotna fala oceanu symbolizuje nieskończoną moc i mądrość Shalassy, a także zmienną naturę istnienia.

Ośmiopłatkowy kwiat Lotosu jest jednym z najważniejszych symboli Nag. Osiem płatków można rozdzielić na trzy części, a każda z nich reprezentuje aspekt doskonalenia się Nag: dyscyplinę, mądrość i koncentrację. Lotos jest również utożsamiany z Ashą i symbolizuje czystość, harmonię i oświecenie.

DZIAŁANIA WOJENNE

NA POLU BITWY

Uderz w najmocniejszy punkt przeciwnika, nie obawiając się wyzwania, gdyż nie ma takiej honorowej walki, której nie możesz wygrać i nie ma takiej honorowej śmierci, za którą Shalassa mogłaby cię winić. Gdy miecz twego wroga będzie już złamany, wystarczy tylko cios łaski, by zakończyć starcie.

Sztuka wojenna Nag polega w całości na kontroli i żelaznym ramieniu. Kontrola, by upewnić się, że wróg nie dosięgnie najważniejszych punktów walczącego lub przynajmniej, by nie zrobił tego zbyt wcześnie. Żelazne ramię, by upewnić się, że gdy już dojdzie do kontaktu, to Nagi okażą się najsilniejsze. Jako istoty wodno-lądowe Nagi najlepiej walczą na mokrej lub wilgotnej ziemi – są naturalnie tak dobrze do tego przystosowane, że wówczas każdy wróg jest na gorszej pozycji. Zawsze będą próbowały przenieść bitwę na tego rodzaju teren.

Ponieważ najczęściej są obojętne na widmo śmierci, wierząc, że odrodzą się, by służyć Shalassie w jakiejś wyższej formie, Nagi bardzo rzadko czują potrzebę ucieczki z pola bitwy i ratowania się. W wyniku tego jest bardziej prawdopodobne, że nagijska armia zostanie zdziesiątkowana, niż że się podda.

Ten nieustraszony charakter w połączeniu z mądrością i nieprzejednanym spokojem jest groźną bronią. W wypadku problemów zawsze znajdzie się bohater, który spokojnie będzie się zbliżał do wroga i ściągał na siebie wszelkie niebezpieczeństwa, dając swoim towarzyszom czas na przygotowania i pozyskanie przewagi taktycznej.

W pojedynkach Nagi ufają swej niezachwianej woli, swej doskonałości w sztukach walk i swej magii, by wzmacniała i chroniła ich czempionów, co daje istotną różnicę w walce z każdym przeciwnikiem.

KULTOWY BOHATER SANKTUARIUM

SZOGUN

„Stań się jednością z tym, co chronisz. Ziemie i ich ludy są twoim odbiciem."

Spośród honorowych wojowników wysp pokrytych lotosem, Szoguni opanowali sztukę odrzucania osobistych pragnień i pożądań do takiego stopnia, że pozostały im tylko działanie i cel. Ci wyjątkowo rzadcy osobnicy są znani ze swej mądrości i niezłomności. Gdy zostaną dostrzeżeni przez Wieczną Cesarzową, w nagrodę otrzymują tytuł Szoguna i prawo zarządzania wieloma rozległymi terenami cesarskich krain. Gdy Cesarstwu Nag coś grozi, jeden z Szogunów jest często wysyłany na czele kilku armii.

KULTOWI SOJUSZNICY SANKTUARIUM

ŻARŁACZ

Czarodzieje z Siedmiu Miast stworzyli Zwierzoludzi jako strażników, służących i „pupili". Być może jednym z najdziwniejszych eksperymentów pewnego Czarodzieja posiadającego bardzo bujną wyobraźnię było stworzenie hybrydy człowieka i rekina. W ten sposób miały powstać świetne oddziały morskie.

Członkowie Rady Czarodziei nie przekonali się jednak do tego pomysłu i postanowili, że zamienią militarne zastosowanie Żarłaczy na polityczne: podarowali oni stworzenia Władcom Nag. Nagi przyjęły Żarłaczy jako równych sobie, nie zaś jako niewolników i zaproponowały im istotne stanowiska strażników ich podwodnych pałaców. W zamian Żarłacze są posłuszni swym panom, wykazując niezachwianą dumę i lojalność.

KAPPA

Często żartobliwie określane jako potomstwo ropuchy i żółwia, Kappy są tak naprawdę pomniejszymi Duchami Wody związanymi z rzekami i jeziorami, które zyskały materialną postać dzięki ich sojuszowi z kapłanami Nag. Przybysze z innych krain często stroją sobie żarty z wyglądu i zachowania Kapp, lecz Nagi są mądrzejsze i nigdy nie lekceważą talentów wojennych tych przedziwnych stworzeń.

KIRIN

Potężny Duch Wody związany z wodami niebios we wszystkich aspektach (deszczu, gradu, chmur, mgły, rosy…). Kirin jest znany w kulturze Nag jako niosący wiedzę i wybierający władców. Mówi się, że dowódca, który prowadzi do bitwy Kirina jest pobłogosławiony przez Shalassę, a cała jego armia korzysta z niebiańskiej aury tego ducha. Mówi się też, że ktokolwiek dosiądzie Kirina, będzie mógł podróżować szybciej niż wiatr, lecz za cenę własnego życia.

Tłumaczenie:
Acid Dragon, Kwasowa Grota (www.acidcave.net)
Korekta: Rabican

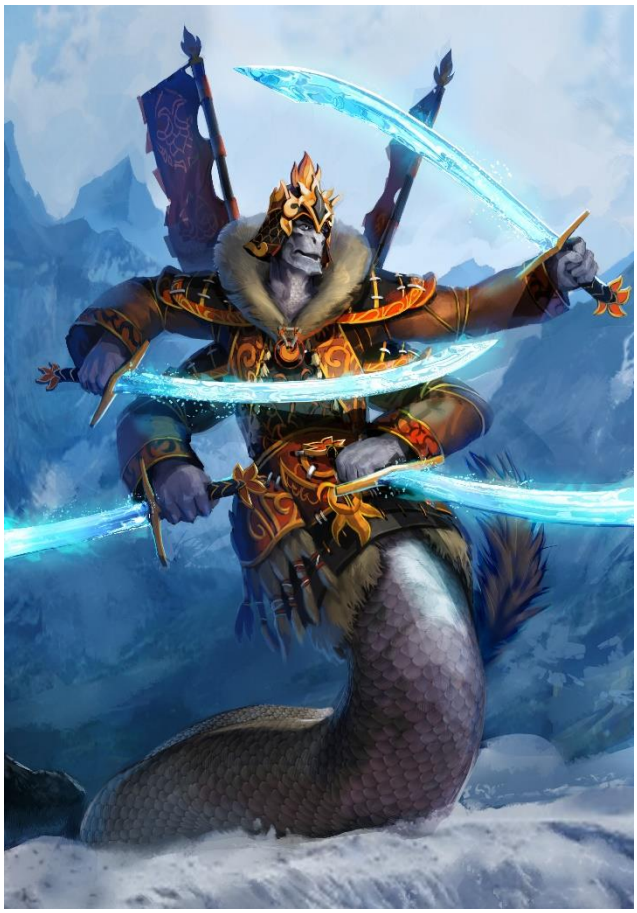
Fragment pt. „Sanctuary book” książki:
„The World of Might & Magic – The Ashan Compendium”
Ubisoft Entertainment, Ospray Publishing, 2012

PUSTYNIE I LODOWCE

„Tu Nag nie ma" mówi Kompendium, wskazując pustynię Sahaar. Okazuje się jednak, że nie tylko Nagi na pustyni Sahaar są, to jeszcze dziwnym zbiegiem okoliczności jest to jedno z dwóch miejsc, gdzie jest ich nieco więcej – jeśli nie liczyć okolic wysp Hashima oczywiście. To miejsce to Sayama i jest uznawane za osobne królestwo Nag. Zostało założone podczas jednej z Diaspor, gdy Nagi zamiast izolować się szukały nowych dróg rozwoju i podboju nowych ziem. Teoretycznie Sayama powinna uznawać zwierzchność Cesarstwa Lotosu. W praktyce jednak ze względu na odległość i odosobnienie kraina ta z czasem stała się niezależna i odrzuciła władzę Wiecznej Cesarzowej.

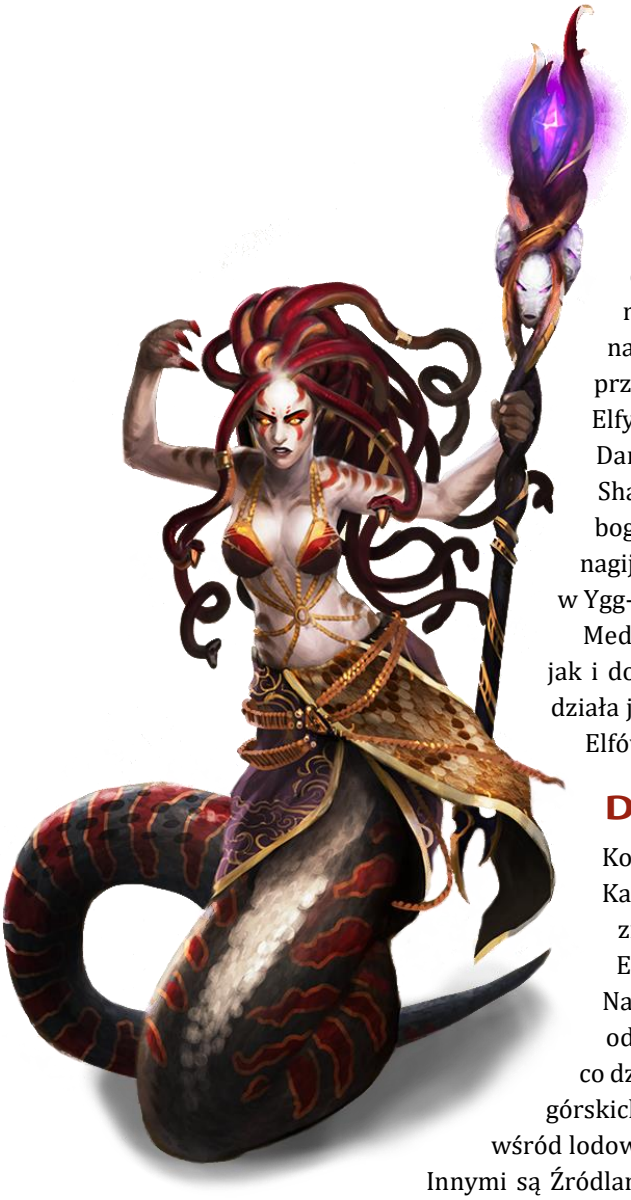
Nagi wydmowe z Sayamy używają skraplaczy wilgoci oraz zaklęć, by pozyskiwać wodę z powietrza, a następnie zbierają ten cenny zasób w dobrze strzeżonych, podziemnych zbiornikach. Woda jest jednocześnie ich głównym towarem handlowym na spiekanej żarem pustyni Sahaar.

Rzadko angażują się w jakiekolwiek działania militarne lub relacje z innymi frakcjami, aczkolwiek miały swój niewielki wkład w powstrzymanie Herolda Pustki, gdy pomogły kompanii Wichrowych Ostrzy dowodzonej przez Veina.



Drugą grupą Nag uznającą się za osobne, niezależne królestwo jest Shanriya. Znajduje się na wschodzie kontynentu, wśród lodowców Smoczego Traktu. Te Nagi również zerwały kontakt z Cesarstwem Lotosu i nie uznają władzy Wiecznej Cesarzowej. Cesarzowa uznaje inaczej. Na początku siódmego wieku próbowała odbić Shanriyę, rozpoczynając tak zwaną Krucjatę Jesiennego Wiatru. Pojawiła się jednak trzecia siła. Jeden z jej generałów, Oshiro, znalazł potężną Łzę Ashy, lecz zamiast przekazać ją Cesarzowej, zatrzymał ją dla siebie, budując własną potęgę i obracając część armii Cesarstwa przeciw jego władczyni. Dla Shanriyi było to wybawieniem. Cesarstwo zajęło się własną wojną domową, a to dało Lodowym Nagom czas na umocnienie swych fortyfikacji i zawiązanie silnych sojuszy z Wolnym Miastem Stormcliff oraz z Krasnoludami z Ostgerdu. Choć ostatecznie Cesarzowa obroniła się przed rebelią Oshiro, to jednocześnie straciła szansę na odzyskanie władzy na lodowcach.

Lodowe Nagi z Shanriyi – co nie dziwi – są związane bardziej ze śnieżnymi i lodowymi aspektami wody, co czyni ich zaklęcia i taktyki bitewne bardziej ofensywnymi. Politycznie są postrzegane przez inne państwa Ashanu jako niezależne, co czyni z nich zarówno potencjalnych sojuszników, jak i wrogów.



MEDUZY

Gdy pokonane oddziały Oshiro zostały zmuszone do ucieczki pod ziemię, napotkały tam armię Mrocznych Elfów poszukujących tej samej Łzy Ashy, którą wcześniej odnalazł zbuntowany dowódca. Doszło do walki, którą renegaci Cesarstwa Lotosu przegrali. Dostrzegając potęgę narodu Tuidhany i rozpoznając własne położenie, pozostałe przy życiu Nagi nie miały innego wyboru, niż uznać Mroczne Elfy za swych nowych władców. Koralowe Kapłanki przyjęły Dar Malassy, jednocześnie odrzucając większość z dróg Shalassy na rzecz jej najbardziej destruktywnego aspektu – bogini mrocznych głębin, Niszczycielki Okrętów. W ten sposób nagijskie kapłanki stały się Meduzami i na stałe już zamieszkały w Ygg-Chall.

Meduzy posługują się teraz Magią Ciemności zarówno do walki, jak i do obezwładniania umysłów swych wrogów, co efektywnie działa jak hipnoza. Stanowią cenne wsparcie dla armii Mrocznych Elfów.

DUCHY WODY

Kompendium wspomina, że Duchami Wody są między innymi Kappa i Kirin. Jednakże wśród Nag takich duchów można znaleźć znacznie więcej. Jednymi z nich są tak zwane Śnieżne Efemerydy, żyjące z Nagami w harmonii od wielu stuleci, a na co dzień mieszkające w górskich pustelniach wśród lodowców.

Innymi są Źródlane Nimfy, niemal do złudzenia przypominające Żywiołaki Wody. Są one często przyzywane przez kapłanów Nag i biorą udział w wielu rytuałach oczyszczających i ochronnych. Stanowią też gwardię honorową Wiecznej Cesarzowej.

Najpotężniejsze zaś to smocze węgorze znane jako Hai Ryou. Są one uważane za awatary samej Shalassy i przyzwać je mogą w skomplikowanych rytuałach tylko jej najbardziej oddani wyznawcy. Co nie znaczy, że będą potrafili je kontrolować. Niektórzy uważają, że smocze węgorze to niekoniecznie Duchy Wody, ale rodzaj magicznych bestii. Do dziś nie udało się ustalić, jaka jest prawda.

Acid Dragon