

Nieautoryzowany dodatek do gry Wiedźmin: Gra Wyobraźni, pt.
„Krainy Północy”

Autor: Remigiusz „Vangel” Szczerbak

copyright „Necropis: braterstwo cieni”

All rights reserved

Prawa autorskie posiada
Remigiusz „Vangel” Szczerbak

Słowo wstępne

Oto drogi Mistrzu Gry masz przed sobą elektroniczną wersję nieoficjalnego dodatku do systemu Wiedźmin: Gra Wyobraźni, pt. „Krainy Północy”.

W niniejszym dodatku zostały opisane krainy dalekiej północy, dokładniej Góry Smocze. Znajdziesz tu charakterystyki ras, plemion i narodów zamieszkujących te ziemi, opis ich kultury, społeczeństwa, sekretów oraz ogólną historię krain. Poza tym znajdziesz tu również rozszerzenia mechaniki. Zaznaczam jednak, że zasady tu przedstawione mogą stać w sprzeczności z zasadami opisanymi w podręczniku lub dodatkach do systemu Wiedźmin: GW. Ich stosowanie leży w Twojej sugestii.

Całość materiału opisującego Krainy Północy jest jedynie luźno oparta o opowiadania Andrzeja Sapkowskiego, w większości są to jedynie moje własne pomysły.

Ogólna charakterystyka Krain Północy

Na dalekiej północy kontynentu leżą kraje Poviss i Kovir. Rozciągają się ona u stóp wysokich Gór Smoczyc, zwanych Górą Krańca Świata. Nazwę swą zawdzięczają wysokości i niedostępności stanowiącej naturalną granicę oddzielającą państwa cywilizowane od reszty świata.

Wierzchołki tych gór są strome i bardzo niebezpieczne. Klimat jest mroźny, w wyższych partiach pasma gór temperatura jest tak niska, że mogą tam przeżyć jedynie najlepiej wyposażeni i zahartowani śmiałkowie. W dolinach można spotkać olbrzymy, trolle i liczne grupy dzikich goblinów.

Jaskiń jest tam wiele, tworzą one ogromną sieć podziemnych korytarzy i labiryntów. Właśnie w takich korytarzach mają swe siedziby Krasnoludu. Od wieków zwalczają one gnomy nachodzące ich kopalnie srebra i żelaza. Rasa ta wybudowała pod ziemią kilkanaście dużych sal i kompleksów tworzących ukryte warownie. Nikt nie wie ilu w nich obecnie żyje krasnoludzkich wojowników, przypuszcza się jednak, że jest ich bardzo wielu.

Oprócz krasnoludów w Górach Smoczyc żyją jeszcze plemiona ludzkie, które zawędrowały tam zaraz po przybyciu na kontynent. Słynni są wśród nich Pogromcy Olbrzymów, traperzy i berserkerzy niemający sobie równych na całym Kontynencie.

1.0.0 - Historia Krain Północy

Pierwszym człowiekiem, który zawędrował do Gór Smoczyc był Gyrhan Twardoreki, wielki wojownik Koviru, który wyruszył w Góry Smocze wraz z drużyną zbrojnych w czasie wojen ludzi z krasnoludami. Jego karna ekspedycja składająca się z dwustu mieczy i dziesięciu magów miała zniszczyć najpotężniejszą wówczas krasnoludzką twierdzę Karak-Gerhen leżącą w sercu góry Złamany Kieł (nazwa wywodzi się z kształtu góry przypominającej złamany psi kieł). Osiągnięcie celu było bardzo ważne dla władców lesistego kraju (wówczas sięgającego prawie gór północy), bowiem z fortecy wciąż napływały oddziały krasnoludzkich wojowników dokonujących zbrojnych wypadów na Kaedwen i szybkich odwrotów do niezdobytch dolin i jaskiń. Takie komanda dokonywały

wielkich zniszczeń i były powodem załamania się handlu na zagrożonych terenach. Postanowiono więc za wszelką cenę zniszczyć zagrożenie.

Zbrojna grupa Gyrhana dotarła do góry i zanurzyła się w sieci tuneli prowadzących do podziemnej siedziby. Walki z krasnoludami trwały dwa tygodnie – były to bardzo zacięte potyczki w wąskich, ciemnych korytarzach, szybkie wypadki i długie defensywy w napotkanych jaskiniach. Imperium krasnoludzkie było wtedy jeszcze słabe i pomimo swej doskonałej znajomości tuneli krasnoludy zaczynały się wycofywać. Po jedenastu dniach walk ludzka ekspedycja dotarła do samej twierdzy, w której schroniło się sześćdziesięciu wojowników nieludzi. Zaczynało brakować jedzenia, więc Gyrhat Twardoreki zdecydował się na szaleńczy szturm fortecy. Wszyscy sprawni wojownicy (a było ich stu jedenastu jak donoszą kroniki) wspierani czarami magów zniszczyli główną bramę i wdarli się do środka. Doszło do pierwszego otwartego starcia. Dokonała się rzeź w wyniku której poległa setka ludzi oraz siedemdziesiątka twardych krasnoludów. Pozostałych przy życiu nieludzi wzięto w niewolę. Twierdzę zasypano, a zwycięscy ludzie (było ich piętnastu wraz z dowódcą Gyhrenem) wyszli na powierzchnię. Ich radość nie trwała jednak długo. Gdy tylko ich oczy przyzwyczyły się do światła powierzchni zostali napadnięci przez bandę goblinów. Wszyscy padli trupem.

Śmierć trzystu istnień w szturmie twierdzy zwabiła nieumarłych grasujących po terenach przyległych do gór. Na tydzień po Wielkiej Bitwie do gruzów fortecy przybyły grupy wampirów i ożywieńców. Jak powiadają legendy jeden z młodych wampirów, Jaremiash, obdarzył Wiecznym Życiem samego Gyrhana Twardorekiego. Wampir nie wiedział, co uczynił, bowiem wielki wojownik był zbyt potężny jak dla niego. Gyrhat obdarzony „nowym” życiem zamiast ulec wampirowi jako niewolnik, zabił swego stwórcę. Ogarnięty piekielnym szałem wymordował prawie wszystkich nieumarłych. Ci, którzy ocalili szybko uciekli w przełęcz.

Tak narodziło się straszliwe zło – piekielny wojownik chaosu Gyrhan. Nękał on Góry Smocze przez ponad sto lat. Wieść o jego panowaniu rozniosła się po Kontynencie bardzo szybko. Niektórzy wzięli to za bujdę, znaleźli się jednak i tacy, którzy zapragnęli śmierci Gyrhana i jego bogactw zgromadzonych w niedostępnych górach. Wiele drużyn się wybrało na Wojownika Chaosu. Wszyscy znaleźli tam jedynie śmierć. Prawie wszyscy. Mniej więcej w tym czasie swą świetność przeżywał zakon paladynów, świętych pogromców nieumarłych. Pewien członek Elity Wojowników, paladyn Teremion, wyruszył wraz z grupą młodszych paladynów na pogrom bestii. Po trzech tygodniach wrócił z powrotem do Zakon. Był sam, ciężko ranny, na skraju śmierci. Został opatrzony i wyleczony. Po przeczekaniu zimy zebrano wszystkich paladynów, jakich tylko było można i wyruszone po raz drugi w niegościnne góry. Ekspedycji ponownie dowodził Teremion. Tym razem udało się dotrzeć do siedziby Gyrhana. W wyniku wielkiej bitwy wojownik chaosu został pokonany, a zło po dwóch miesiącach walk - wytępione. Udało się umknąć jedynie nielicznym wampirom. Paladyni po oczyszczeniu gór wrócili na Kontynent, a postawiona przez nieżywego już Gyrhana Czarna Twierdza stała samotnie. Nie długo jednak czekała na następcę.

Po pięciu latach od zażegnania zła w Górach Smoczycy wznowiły się wojny człowieka z nieludźmi. Szczególnie krwawo zwalczano elfy w Kovirze. Większość z nich umknęła do Kaedwenu, jednak jedno z plemion pochodzące z wioski Feerenth'haep'sin ścigane przez żądnych krwi Łowców Nieludzi umknęło w góry, będące jedyną drogą ucieczki. Plemię zaszyło się w nich gubiąc po drodze pogoń. Sami jednak również zbłądzili. Próbuąc zejść ze szczytu elfy natknęły się na mroczną budowlę odbijającą się na tle śniegu. Były zziębnięta i zgłodniałe. Zamieszkały w twierdzy nie wiedząc, do kogo należy. Znalazły tam porzucony oręż i schronienie. Początkowo planowały tam jedynie dojść do sił, jednakże po upływie zimy zostały na kolejny rok. Za pomocą magii stworzyły dookoła twierdzy zielony gaj – rzecz

zadziwiająca wśród pustkowi szarych bezmiarów skał i śniegu. Powiada się, że to za łaską Matki Natury gaj utrzymuje swój własny mikroklimat niepoddający się wiecznej zimie panującej w górach.

W tej właśnie enklawie zamieszkało ów plemię zbłąkanych elfów. Od południa otoczeni zostali coraz to mocniejszymi ludzkimi osadami, od północy górami zdającymi się sięgać nieba. W swej kryjówce byli jednak bezpieczni. Do czasu.

Mijały lata, a plemię się nie rozrastało. Potrzebna była im młodzież. W 1078 Ery Człowieka przywódca elfów, wiekowy **Hirfemir aep Vareth** utworzył drużynę najprzebieglejszych elfów, która pod osłoną głębokiej nocy zeszła z gór i zakradła się do najbliższej wioski. Elfy porwały z niej wszystkie dzieci, dorosłych zaś wymordowały. Jeszcze przed świtem wróciły do Twierdzy z ludzkimi dziećmi. Te wychowywały się wśród nich, aż osiągnęły wiek odpowiedni do kopulacji. Tym sposobem narodziło się I Pokolenie Pół-Elfów zwane Pokoleniem Zbawiennym. Nie obeszło się jednak bez problemów. Uprowadzenie dzieci i rzeź wioski zdenerwowała króla Koviru, który wysłał na fortecę sporą grupę zbrojnych najemników. Hanza jednakże szybko została rozbita w niegościnnym terenie. Po tym incydencie następowało jeszcze kilka wypadów ludzi, w końcu jednak sytuacja się uspokoiła i zapanował względny pokój.

Osada w Górach Smoczyc rozrastała się. Po pewnym czasie zaczęło brakować miejsca i ludzie z domieszką elfiej krwi zeszli z gór uzbrojeni w dawną broń krasnoludów. Dokonali kilkunastu najazdów na ludzkie osiedla u stóp gór, szybko zostali jednak pokonani przez zaprawione w bojach armie zjednoczonego Koviru i Povissu. Wycofali się znów do swej twierdzy, której zaciekle bronili. Po roku walk dano spokój twierdzy i armie dwóch królestw przyległych do gór wycofały się.

Ustanowiono jednak stałe strażnice u stóp gór, a w świat puszczone wieść, że poszukiwani są najemnicy do usunięcia zagrożenia w górach.

Elfy przez ten czas rozbudowały twierdzę, zaprzyjaźniły się z okolicznymi sokołami i rozbiły swe osiedla na większy obszar tworząc liczne ukryte wioski w górach. W tym momencie nie były to już jednak elfy, a ludzie z domieszką elfiej krwi. Cechy ludzkie w końcu przewyciężyły cechy elfie. Tym sposobem powstała rasa Ludzi Północy, bardzo zaciekle w walce, wytrwała i wytrzymała na zimno. Tworzą ją świetni strzelcy i wysmienici łowcy. Brak w niej jednak ciężkiej piechoty, a tym bardziej konnicy.

Nowe osady Ludzi Północy leżą w dolinach górskich, w wąskich przełęczach zawsze dobrze ukryte i strzeżone. Życie w nich jest trudne. Oprócz zagrożenia ze strony ludzi mieszkańcom osad grożą również górskie gobliny i stada wilków. Czasem zdarzają się nawet olbrzymy i nieumarli, potomkowie zbiegłych przed wiekami wampirów.

*

Powiedziałem już, że dawno temu Gyrlen zniszczył krasnoludzką twierdzę i wziął pozostałe przy życiu krasnoludy do niewoli, które zginęły niedługo później po wyjściu na powierzchnię. Mniej więcej po pięćdziesięciu latach na tereny Gór Smoczyc ściągnął inny krasnoludki klan pod wodzą Theriona Nieustraszonego III. Był to okres walk elfów z ludźmi. Krasnoludy postanowiły się na razie nie wtrącać do konfliktu licząc na wybicie się obu ras nawzajem. Osiedliły się w najmroczniejszych zakamarkach gór, nie niepokojone przez nikogo toczyły tam swoje życie.

W mrocznych jaskiniach niektóre z krasnoludów napotkały na pozostałe przy życiu wampiry, a było ich czterech zaszytych w czterech różnych kryjówkach. Oto imiona wszystkich czterech: Vargh, Thar, Nyth oraz Yog. Krasnoludy, które spotkały Thar'a i Yog'a

szybko uśmierciły nieśmiertelnych. Jednak grupka niełudei, która spotkała Vargh'a weszła z nim w mroczne związki, z których powstała podrasa Mrocznych Krasnoludów. Ów podrasa wyłamała się ze swojego klanu i na długie lata przepadła wśród cieni jaskiń – krasnoludy te uznano za martwe. Wampira Yog'a nikt nigdy nie spotkał, a wiadomo o nim jedynie z podań Mrocznych Krasnoludów.

*

Po upływie dwóch wieków drogi Ludzi Północy (w tedy byli już faktycznie ludźmi jedynie z domieszką elfie krwi) i krasnoludów się skrzyżowały. Były to czasy niebezpieczne. Z mroków gór wypełzało zło. Po dolinach wałęsały się Upiorne Wilki i gobliny, z nizin ciągnęli najemnicy i poszukiwacze przygód. Ludzie z Koviru coraz bardziej wdzierali się w góry i zakładali w nich kolonie. I właśnie ze względu na trudne położenie obu ras doszło między nimi do porozumienia. Było ono tym łatwiejsze do zawarcia, gdyż Ludzie Północy byli bardziej ludźmi z psychiki i wyglądu niż elfami, po których pozostały im niewielkie zmiany ciała (bystrzejszy wzrok, często smukłość postury etc.). Obie rasy zaczęły więc ze sobą handlować. Krasnoludy miały do zaoferowania cenne metale, których ludzie nie potrafili wydobywać. W zamian sprzedawali więc krasnoludom odzież, zioła i pożywienie. Czasem również magiczne przedmioty, bo powiedzieć trzeba, iż wśród ludzi wciąż było kilku magów i kapłanów. Współpraca układała się dobrze.

Tak mijały lata. Z czasem zło stało się bardziej nachalne. Dochodziło do licznych starć, czego skutkiem było zmniejszenie się populacji ludzkiej. Osady były znacznie oddalone od siebie, każda tworzyła jakby autonomiczny kraj, choć wszystkie były pod rządem jednego władcy. W praktyce jednak Twierdza (będąca stolicą) nie sprawowała na co dzień władzy na swoimi enklawami.

Doszło do opustoszenia gór. Osady były otoczone silnymi murami, zamkniętymi koloniami. Po pustych przełęczach zaś wałęsały się potwory. Jednak nie tylko one. Na szlakach czasem pojawiły się szczelnie opancerzone karawany wędrujących kupców od osady do osady. Pojawiały się też nieliczne oddziały Mrocznych Krasnoludów polujące czasem na niektóre potwory z sobie tylko znanych przyczyn, choć chodzą pogłoski, że z trupów potworów Mroczne Krasnoludy składały ofiary swym bluźnierczym bogom.

Tak było do roku 1178, bowiem wczesnym latem tegoż roku na przełęcz Górn Smocznych wdarły się długie kolumny dobrze uzbrojonych Wojski Zjednoczonego Koviru i Povissu. Armia miała na celu zagarnięcie jak największych terenów, na których występowało tak cenne żelazo i srebro. Zostały zaatakowane osady Ludzi Północy i Krasnoludów. Doszło do wojny Pięciu Ras. W walkach brały bowiem udział krasnoludy, ludzie z nizin, Ludzie Północy, Mroczne Krasnoludy i zieloni, czyli plemiona goblinów. Wojna trwała z górą 5 lat. W jej czasie Góry Smocze nie raz przybierały purpurową barwę zakrzepłej krwi. Nawałnice walk, jakie przetoczyły się przez te ziemie pozostawiły na spalonej glebie wiele trupów. Po pięciu latach nieustających walk ludzie z nizin zostali zdziesiątkowani, podobnie jak Ludzie Północy. Po Mrocznych Krasnoludach pozostały nędzne niedobitki – odnowienie ich potęgi zajęłoby pozostałym przy życiu kilkanaście dziesięcioleci. Zieloni wycofali się do pieczar – ich liczebna potęga została złamana. Jedynie krasnoludy nie odniosły większych strat. Doskonale broniły się w swoich tunelach nie ustępując pola wrogom.

Ludzie Północy wkrótce potem podpisały pokój z Kovirem i rok później z Povissem, a po kilku miesiącach rozpoczęły nawet handel z tymi krajami. Krasnoludy są nastawione raczej niechętnie do ludzi z nizin, choć nie wszczynają walk. Pobudowały również twierdze na powierzchni i zajęły się handlem żelazem.

Obecnie, tj. w 1120 roku dominującą pozycję w górach mają Ludzie Północy. Mają dość liczne osady traperów, drwali (Góry Smocze pokryte są w większości lasami, choć są one raczej szare i rzadkie w zaroście, a na dodatek wiecznie pokryte śniegiem). Oprócz tego prowadzą handel.

Szlaki górskie są już bezpieczniejsze niż w czasie napływu zła, choć wciąż nieuzbrojone grupy najczęściej z nich nie wracają. Spotkać na nich można wilki, niedźwiedzie, gobliny, strzygi, wilkołaki a nawet olbrzymy i trolle górskie. Oprócz tego panuje względny spokój.

Wróćmy jeszcze na chwilę do roku około 1050. Wtedy to do jednej z osad Ludzi Północy przybyła mała grupka zielonych, niewysokich postaci. Początkowo wzięto ją za przerośnięte gobliny, jednak okazało się, iż istoty wzrostu krasnoluda, szczupłej postawy i z długimi nosami są przedstawicielami rasy nikomu na północy nieznannej. Tak, były to gnomy. Okazuje się – z tego, co o sobie mówią – że od dawno żyły ukryte w Górach Smoczyc. Informacja ta ogromnie zszokowała krasnoludy uparcie twierdzące, że to absolutnie niemożliwe, aby jakaś rasy żyła obok nich – w „ich” tunelach – przez tyle lat niezauważona. Gnomy jednak obstawały przy swoim. Szybko dano spokój tym dociekaniom, a długonose istoty przyjęły się w nowym środowisku żyjąc w osadach Ludzi Północy i krasnoludów pracując w nich jako niezrównani mechanicy i lekko stuknięci wynalazcy. Szczególnie zaprzyjaźniły się z tymi ostatnimi, równymi im wzrostem osobnikami. Bardzo im też pomogły wynajdując ulepszone rodzaje kilofów i innych sprzętów górniczych.

W roku 1115 pewien śmiałek ludzki wyruszył wraz z trojgiem przyjaciół w najwyższe partie gór. Jak mówił – szukał przejście na drugą stronę Gór Smoczyc, która chyba od zawsze interesowała wszystkich żyjących w górach. Jeden z jego przyjaciół był magiem, co znacznie miało ułatwić wędrówkę. Cała czwórka zabrała więc ekwipunek i wyruszyła w drogę. Minęły trzy lata i stracono nadzieję, że kiedykolwiek wrócą. Zjadły ich trolle jak mawiano. Zaskoczeniem jednak było, gdy czwartego roku od rozpoczęcia wyprawy znaleziono pod jedną z osad najwyższej położonych oszałego człowieka. Wariat był niemiłosiernie brudny, ledwo rozpoznawano w nim człowieka. Zabrano go do osady i tam się nim opiekowano. Przybłęda twierdził, iż był jednym z członków wyprawy. Mówił, że znaleźli przejście na drugą stronę – co więcej – był tam. Opisywał niewiarygodne krainy, jakie widział, istoty, jakie spotkał. Naszkicował nawet mapę jak tam dojść. Ludzie jednak mówili, że to po prostu zwykły wariat, biedak, który postradał zmysły z zimna. Wierzył mu jedynie miejscowy kapłan Kreve, starzec, który o wiele za często zaglądał do butelki. Spisał wszystkie opowieści szaleńca w księdze, sporządził również kopię mapy naszkicowanej przez przybłędę. Po nie całych dwóch tygodniach od znalezienia szaleniec zmarł. Kapłan rozповідаł, że planuje kiedyś wyruszyć na poszukiwania przejścia na drugą stronę. Może by i dotrzymał słowa, jednak zapił się w trupa i zmarł z zimna leżąc pod jakąś tawerną. Księga z opowieściami domniemanego członka ekspedycji wraz z mapą trafiła do Twierdzy, stolicy państwa Ludzi Północy i jest tam przetrzymywana w bibliotece. Kilka osób ponoć wyruszało w poszukiwaniu przejścia na drugą stronę, nikt jednak nie wrócił.

Powiedziałem, że obecnie dominującą pozycję w Górach Smoczyc mają Ludzie Północy. Po odparciu zagrożenia ze strony zła osady tej rasy zacieśniły związek ze stolicą. Na wskutek tego obecnie w każdej osadzie na bardziej niebezpiecznych terenach stacjonuje regularna armia Ludów Północy pilnująca porządku i życia mieszkańców. Władcą Ludów Północy jest Książę Hearvin aep Werth (sytuacja ta zostanie jaśniej opisana w dalszych rozdziałach).

2.0 - Rasy występujące w Krainach Północy

W Krainach Północy żyje pięć ras cywilizowanych: Ludzie Północy, krasnoludy, gnomy, Mroczne Krasnoludy oraz Ludzie z Nizin, czyli mieszkańcy Koviru i Povissu. Każda z tych ras posiada swoją społeczność oraz unikalną kulturę, jednak nie są one jedynymi mieszkańcami mroźnych krain. Oprócz nich jest jeszcze sporo goblinów, trolli i innych pomniejszych potworów. Ja w tym dziale opiszę jednak wspomniane pięć ras.

2.1.0 - Ludzie Północy

Ludzie Północy są potomkami elfów, które niegdyś zabłądziły w Góry Smocze i ludzi, uprowadzonych dzieci Koviru. Z biegiem lat nowe pokolenia Ludzi Północy zwalczyły w swojej krwi cechy elfów, pozostała im po nich jedynie smukła sylwetka i często delikatna uroda. Jednak już uszy, kości i oczy (często błękitne) mają typowo ludzkie.

Jest to bardzo twarda rasa odporna na zimno i niewygody związane z życiem w górach. Potrafią zazwyczaj wyśmienicie strzelać z łuków i polować (górskie kozice, itp.). Gdy trzeba to się również skradają, choć w tym wychodzą już o wiele gorzej niż elfy.

Typowy Człowiek Północy ma jasne włosy, błękitne lub ciemno niebieskie oczy, około 1,80 wzrostu i nie więcej jak 60-80 kg. Twarze mają lekko smukłe, delikatne, a skórę jasną. Są zamknięci w swoim społeczeństwie, choć dla wędrowców najczęściej są dość życzliwi. Poza tym są bardzo wytrwali w dotrzymywaniu danego słowa. Honor jest dla nich cechą najważniejszą. Jeśli ktoś będzie go łamał, musi się liczyć z niechęcią z ich strony.

Ludzie ci lubują się w snuciu opowieści przy kominku w karczmach po całym dniu ciężkiej pracy, cenią dobrą zabawę i zasłużony wypoczynek. Większość z nich to drwale i traperzy. Co bogatsi są kupcami lub Poszukiwaczami Przygód wyprawiającymi się na pogromy olbrzymów czy polowania na trolle i wierny za pieniądze.

Najchętniej noszą miecze i łuki. Kusze posiadają z rzadka, a bełty do nich kupić jest naprawdę ciężko i drogo. Strzały wyrabiają sami, choć można nabyć również strzały specjalnie formowane na odpowiednie rodzaje zwierząt lub nasączone magią.

2.1.1 – Struktura społeczna Ludzi Północy

Najważniejszy w kraju Ludzi Północy jest król wybierany drogą elekcji wśród szlachty co dziesięć lat (dekadę). Druga, co do wagi jest Rada Najwyższa zajmująca się zatwierdzaniem lub odrzucaniem projektów wysuniętych przez Radę Niższą. Projekty zatwierdzone przez Radę Najwyższą, aby wejść w życie muszą jeszcze zostać zatwierdzone przez króla. Tak samo decyzje króla muszą zostać zatwierdzone przez Radę Najwyższą, aby móc istnieć. Początkowo Rada miała być jedna i pełnić rolę doradcy króla, jednakże na wskutek najróżniejszych przywilejów nadawanych przez królów na przestrzeni lat jej rola urosła do niejako równorzędnej z rolą króla.

Rada Niższa jest odpowiedzialna za tworzenie wszelkich projektów ustaw i reform, choć Rada Najwyższa również ma prawo do wysuwania własnych ustaw. W obu tych radach mogą zasiadać jedynie szlachetnie urodzeni obywatele Krain Północy, choć ich rasa nie jest ważna.

Armia Krain Północnych jest narodową, regularną armią opłacaną z podatków. Pilnuje ona porządku, chroni osady przed atakami wrogów oraz pełni rolę sądów (przywilej sędziego

posiada jedynie specjalnie tytułowany do tego stanowiska członek dowództwa). Armia ta jest podległa na równi królowi oraz Radzie Najwyższej. Decyzje odnośnie jej muszą być podejmowane zgodnie przez radę i króla.

Jak łatwo zauważyć rozwiązanie takie może prowadzić do sporów i blokad działalności armii. Dlatego już osiemdziesiąt lat temu król Nehemir I Cichy utworzył specjalną grupę wojskową podległą JEDYNNIE królowi. Było to rycerstwo składające się z najbardziej oddanych i najwaleczniejszych Ludzi Północy. Jego przywódcą jest I Rycerz Królewski, zaś pod jego komendą znajduje się Elitarne Rycerstwo Królewskie będące faktyczną elitą i dumą rycerstwa (liczy sobie ono maksymalnie 10 członków jednocześnie). Elita ta pełni często rolę dowódców większych oddziałów. Na niższym szczeblu jest już same rycerstwo. Każdy rycerz ma przynajmniej 1 giermka. Ich ilość zależna jest od stanu majątkowego rycerza.

Tak mniej więcej prezentuje się główny podział władzy Krain Północy. Jest to zarys ogólny, bowiem w strukturze władzy znajduje się sporo pomniejszych gałęzi władzy i poddaństwa jak giermkowie, nowicjusze, specjalistyczne urzędy i jednostki etc. Nie jest to jednak sprawą ważną, więc pozostawiam ją Twojej sugestii Mistrzu.



Na powyższym wykresie nie ukazano hierarchii magów. Chciałem omówić ją osobno.

Wśród elfów-praojców Ludzi Północy znalazł się kapłan. Dał on początek kultowi Aneth, śnieżnej damy pędzącej na białym wilku przez ośnieżone szczyty. Zbudowano jej największą świątynię w Twierdzy, a większość osad przyjęła później tą religię i wybudowała swoje własne małe kapliczki i świątynie.

O wiele później, bo dopiero po zapanowaniu pokoju między ludźmi z nizin i Ludźmi Północy w górach pojawili się pierwsi magowie. Choć ich czary były pewniejsze od kapłańskich modlitw do bogów, to czarodzieje nie znaleźli zbyt wielkiego poparcia na dworze. Obecnie jest ich kilku, mieszkają jednak w wysokich wieżach z dala od wszelkiej cywilizacji. Prowadzą w nich badania i nikt nie śmie im przeszkadzać, choć kilkakroć zdarzało się, że ludzie szli do nich po pomoc. Cenny ich usług są jednak najczęściej za wysokie.

Raz zdarzyło się, że pewien mag nadto się „zadomowił” i próbował nawet przejąć władzę nad jedną z osad. Skończyło to się krwawym pogromem czarodzieja. Od tego czasu żaden mag nadto się naprzykrza innym rasom i panuje w tym względzie spokój.

Magowie nie są zrzeszeni ze sobą. W górach każdy żyje sam sobie, choć niektórzy wciąż utrzymują kontakty z Kapitułą. Jedyną rzeczą, jaka stoi nad magami to ich kontrakt z królem, który jednak jest w stosunku do nich bardzo nieufny. Sprawy magiczne powierzył kapłanom, którzy to cieszą się dużą popularnością wśród ludu. Naturalną kolejną rzeczą było wystąpienie

kapłanów o większą pozycję, król jednak szybko dał do zrozumienia, że nie będzie tolerował żadnych wpływów wiary na państwo (był już rozgniewany decyzją swego poprzednika, Lafrata hvi'Taola, który nadał przywileje Radzie Najwyższej).

Obecnie królem Ludów Północy jest Yfral II, 71 letni starzec. Pozostało mu jeszcze 7 lat panowania, aż do następnych wyborów. W czasie ostatnich przekupił większość szlachty, dzięki czemu wygrał. Do tak drastycznego kroku posunął się z powodu wiszącego nad Krainami Północy zagrożenia rewolucji. Po władzę próbował sięgnąć szlachcic Gerwaz z rodu Tevenów. Człowiek to młody, acz ambitny. Chce doprowadzić do zjednoczenia Krain Północy i Koviru królewskim mariażem. Posiada duże poparcie wśród wyborców, wszyscy są bowiem świadomi korzyści, jakie by ten związek przyniósł. Jego wadą jest ryzyko wojny z krasnoludami, które przeciwne są kontaktom z ludźmi z nizin. Panujący Yfral chce za wszelką cenę uniknąć wojny. Przekupił więc wyborców i został królem na następnych 10 lat. Jest to starzec poczciwy, dbający o lud, jednak z powodu wieku nie jest w stanie sprawować tak odpowiedzialnej funkcji. Dlatego po przedłużeniu swego panowania mianował swoim pełnoprawnym przedstawicielem wnuka siostry, Księcia Hearvina aep Werth'a. Yfral narzucił mu jednie jedno zadanie: odsuwanie od władzy rewolucyjnego szlachcica. Resztę spraw całkowicie powierzył w ręce Hearvina.

Młody (bo 25 letni) Książę sprawujący władzę w państwie otoczył się szczelnie strażą po jednym nieudanym zamachu na jego życie. Miało to miejsce rok i trzy miesiące temu. Od tego czasu sytuacja w państwie jest napięta. Zwykli ludzie: mieszczenie i chłopci są przeciwni związkowi Krain Północy z ludźmi z nizin. Nie mają jednak żadnego głosu. Szlachta zaś w tym względzie jest podzielona. Szlachcic Gerwazy wciąż dąży do uzyskania jak najszybciej władzy i nie cofnie się przed niczym, co sprawia, że sytuacja wewnętrzna kraju Ludów Północy jest skomplikowana, pełna intryg i potajemnych sojuszy. W państwie nie jest to jednak odczuwalne i życie toczy się jak dawniej. Gorączka intryg zaraziła jedynie wyższe sfery.

2.1.2 Rycerstwo Królewskie

Rycerstwo Królewskie posiada swoją główną siedzibę w stolicy, w Twierdzy. Mieszczą się tam siedziby elity rycerstwa oraz sala obrad. Jest to spory budynek przylegający do zamku królewskiego w mieście. Tam też przetrzymywany jest potężny artefakt „Lśnienie Ostatniego Brzasku”, o którym można dowiedzieć się więcej z dodatku „Artefakty”.

Do głównej siedziby na zmianę przybywają rycerze z wszystkich zakątków gór, aby odbyć ćwiczenia, pełnić okresową służbę w głównej siedzibie lub po prostu stawić się po specjalne zadanie.

Większość zadań rycerstwa polega na tworzeniu grup uderzeniowych i niszczeniu jakiegoś zagrożenia, bowiem praktycznie cały czas rycerstwo pomaga w obowiązkach zwykłej armii. Należy jednak pamiętać o bezwarunkowym poddaniu zakonu samemu królowi – jest on jakby zabezpieczeniem króla na niepewne czasy, kiedy armia by zwiodła. Ostatnim czasy rycerstwo również pomaga w sporze króla Yfral'a z opozycją, podejmują się jednak jedynie honorowych zleceń. O moralności danego zadania decyduje I Rycerz Królewski – druga osoba w hierarchii władzy.

Kodeks Rycerski:

1)Przestrzegać zasad honoru

- 2) Z rasami inteligentnymi walczyć honorowo
- 3) Zniewagę zakonu lub króla mścić śmiercią bluźniercy
- 4) Być posłusznym jedynie Królowi, a w następnej kolejności I Rycerzowi Króla
- 5) Nie używać magii nekromantycznej
- 6) Zabijać wszelkie przejawy chaosu i zła
- 7) Jeśli nie stoi to w sprzeczności do zadań zakonu, to chronić niewinnych
- 8) Względem szlachetnie urodzonych przestrzegać etykiety i zasad dobrego wychowania
- 9) Dotrzymywać danego słowa nawet kosztem życia

Przykładowy rycerz:

Ko: 4 **Po:** 2 **Si:** 3 **Zm:** 2 **Zr:** 4 **Zw:** 2

In: 3 **Og:** 3 **Wo:** 4

Żywotność: 28

Strzelanie: 1

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 1

Unik: 2

Obrona fizyczna: 1/5/2

Obrona magiczna: 2/2/2

Zbroja: przeszywania (1), kolczuga (2), hełm (2), napierśniki płytowe (3), tarcza (2)

Broń: Miecz (k6+6)/miecz dwuręczny (2k6+6),

Zakon liczy obecnie 15 rycerzy, 6 elitarnych rycerzy oraz I Rycerza Króla imieniem Qeameel. Na co dzień w siedzibie głównej można spotkać około 3 elitarnych rycerzy i do 6 zwykłych.

Niektórzy z elitarystów posiadają również słabe przedmioty magiczne i po 6k6x10+2000 denarów.

2.1.3 Kapłani

Kapłani w Krainach Północy posiadają wśród społeczeństwa inny autorytet niż władcy. Są wzorami i przewodnikami duchowymi, do których ludzie zwracają się z szacunkiem, jednak historia pokazała kogo ludność ma słuchać w pierwszej kolejności (pogrom kapłanów z rozkazu królewskiego).

Spotkać można kapłanów 3 religii, w tym dwie z nich pochodzą w prostej linii od religii Kontynentu. Są to kulty Kreve, Melietele oraz Aneth. Najsilniejszy z nich jest kult Aneth z oczywistego względu na klimat. Jeśli chcesz losowo określić kult w danej osadzie wykonaj rzut k100 dla: 1-60 – Aneth, 60-80 – Kreve, 81-95 – Melietel, 96-100 kult regionalny (Ew. sekta).

Ośrodek każdego z kultów znajduje się w stolicy, w Twierdzy Początków. We wszystkich 3 wyznaniach obowiązuje podobna hierarchia: naczelną władzę sprawuje Rada Najwyższych Kapłanów (różnie nazywana w poszczególnych kultach), pod nią zaś znajdują się wszyscy kapłani.

Najczęściej król i rady kraju nie wtrącają się do spraw religii, jeśli tylko ta nie zaczyna ingerować w politykę i rządy. Poza tym kapłani muszą przestrzegać zasad narzuconych przez

rządzących jak m.in. nie nakłanianie społeczeństwa do wojny czy zmiany poglądów politycznych oraz ścisłego zakazu używania nekromancji i przywoływania istot sferycznych/chaotycznych.

2.1.3.1 Aneth – nowa religia

Nazwa kultu: Aneth:

Rasy czcicieli: ludzie i elfy

Charakter boga: neutralny

Symbol: kawałek lodu

Wyobrażenie boga(bogini): kobieta w idealnie białej, prawie świetlistej szacie o białych włosach i jasnej, młodej twarzy pędząca na białym wilku. Na ręce ma czarny sygnet, a na głowie koronę z lodu.

Zasięg kultu: 60% górskich wiosek, świątynie we wszystkich większych osadach

Ograniczenia i zakazy nałożone na wyznawców: brak

Święta: Najważniejszym świętem jest środek zimy Midinváerne (przesilenie zimowe – 24 grudnia).

Modlitwy kapłanów kultu: codzienna, wszystkie związane z wodą i wiatrem, absolutnie żadnych związanych z żywiołem ognia, ochrona przed zimnem, ujarzmienie zwierząt, lodowy pocisk, wezwanie lodowego trolla (tylko bardzo wtajemniczeni).

Specjalne: umiejętność warzenia mikstur niewrażliwości na niskie, dodatnie temperatury (zmniejszają również obrażenia od mrozu)

Kapłani: Kapłani ubierają się często w białe, ciepłe szaty. Mogą nimi być zarówno kobiety jak i mężczyźni. Wbrew pozorom kapłanom wolno rozpalać ogień, nie wolno im jedynie korzystać z magii wiążącej się z ogniem. Na kapłanów są brane dzieci w wieku od 10 do 12 lat, które wykazują odpowiedni cechy poszanowani życia i natury. Są kształceni przez około 10 lat, po czym otrzymują kostur +2, zbiór 5 modlitw i zostają przydzieleni do jakiejś osady jako naczelnicy kapłani, do pomocy lub mają za zadanie wędrowanie po szlakach i pomaganie potrzebującym.

2.2.0 Krasnoludy

2.2.1 Ogólna charakterystyka

Krasnoludy zawsze były bardzo hardą rasą. Widać to doskonale na przykładzie krasnoludów Krain Północy, które swym hartem ducha imponują wszystkim. Dumnie wytrzymują twarde klimat gór wiecznej zimy. Pracują w pocie czoła w mrocznych tunelach zimnych kopalń wydobywając żelazo i srebro. Ich kuźnicy wytwarzają broń i zbroje, kują najpotrzebniejsze narzędzia i przedmioty. A ten, kto sądzi, że taka praca jest bezpieczna, srogo się myli. Na pracujących w kopalniach krasnoludów czyhają setki niebezpieczeństw. Głęboko pod ziemią jest bowiem tyle samo, a może i więcej potworów co na powierzchni. Bolesnie się o tym przekonali górnicy, którzy napotkali w swych najniższych tunelach najdziwniejsze monstra przybyłe wprost z serca ziemi. Ogromne, zmutowane pająki w twardych pancerzach, małe potworki podobne do gnoli, węże w kamiennych łuskach i mnóstwo innych

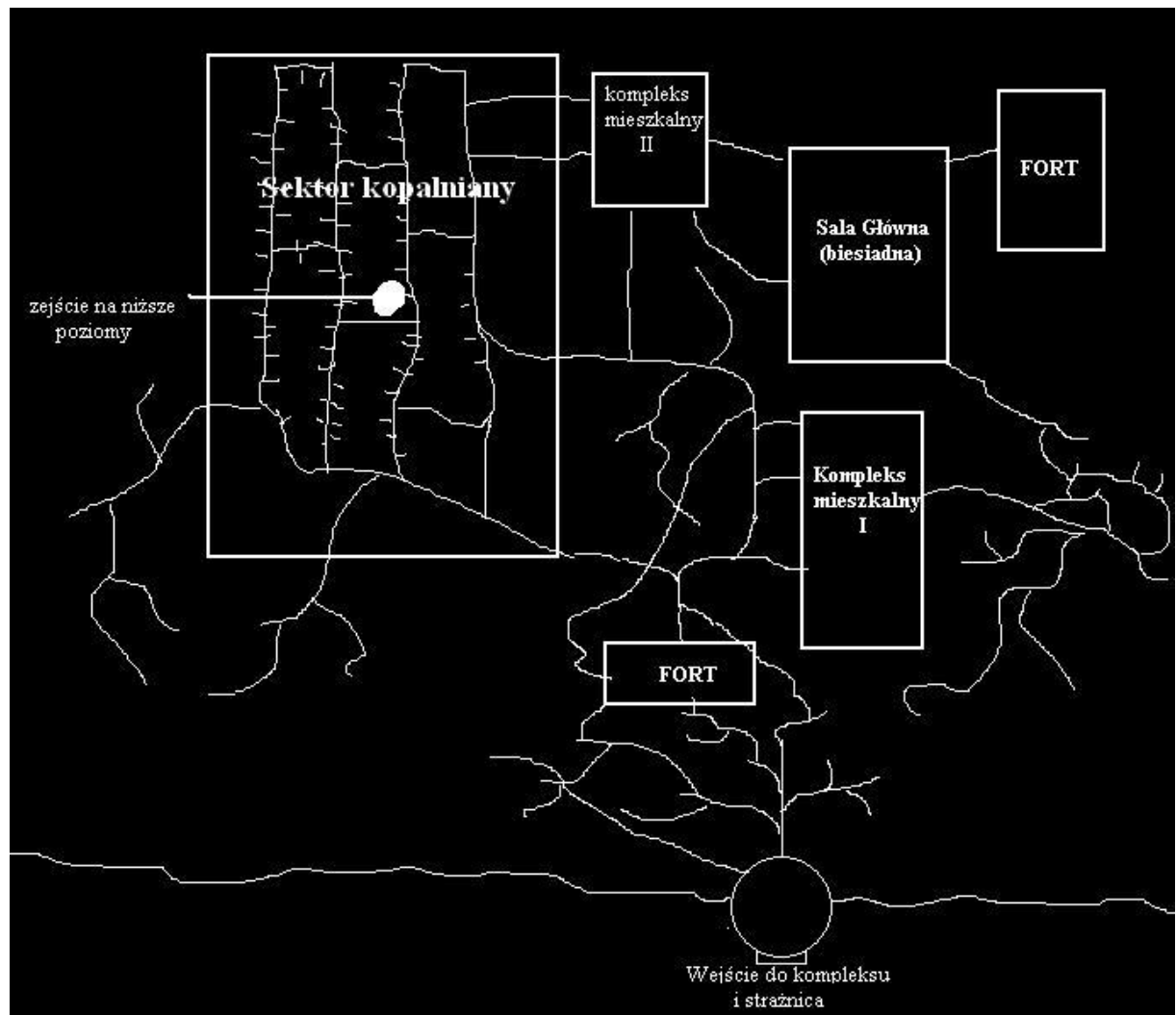
niebezpieczeństw grozi im każdego dnia. Na dole kopalń toczy się zacięta walka o dary ziemi. I należy uważać, aby nie dokopać się za głęboko. Przed tym przestrzegają liczne legendy.

Krasnoludy przybyły do Krain Północy w pewien czas po rzezi ich poprzedników. Przybyli skrycie i w tajemnicy przed wszystkimi zaczęli dobudowę swego królestwa. Powód? Surowce. Wiadomo, że krasnoludy to urodzeni górnicy zamiłowani w kopaniu w ziemi i machaniu toporem. Na północy znaleźli obie te rzeczy. W krótkim czasie rozpoczęli wojny z potomkami elfów wygrywając coraz więcej krwawych potyczek. I choć walkę mają we krwi, to po Bitwie Pięciu Ras ponieśli takie straty, że po raz drugi ich dalsze istnienie stało pod znakiem zapytania. Zawarły pokój z Ludźmi Północy i rozpoczęli z nimi korzystny dla obu stron handel. Jednak do ludzi z nizin nie pałali taką przyjaźnią. Starali się pohamowywać zapędy, ale i tak było zawsze lepiej, gdy ludzie z nizin trzymali się z daleka.

Początkowo krasnoludy nie napotykały problemów przy wydobyciu, jednakże z czasem zaczęły się kłopoty z potworami jakie spotkali w ziemi. Im głębiej kopali, tym zagrożenie było większe. Gdy znajdowali jakąś sporą żyłę srebra głęboko pod ziemią to dochodziło do sytuacji, gdy to górnicy wydobywali surowiec zabezpieczani przez oddział uzbrojonych wojowników. Ale zapal tej rasy nie zna granic. Jakoś sobie radzili i radzą.

Pewnego czasu do ich osad przymaszerowały grupki gnomów. Początkowo byli niechętni obcym, lecz szybko znaleźli wspólny język i nowoprzybyła rasa zamieszkała między nimi robiąc za świetnych mechaników, wynalazców i towarzyszy kufla. Mawiało się, że ludzie mieli magię bogów (kapłani), a krasnoludy miały magię mechaniczną (gnomy i ich wynalazki), która dawał często takie same lub nawet lepsze skutki. Porozumienie tych dwóch ras układało się świetnie może dlatego, że jak mawiali niektórzy mędrcy, obie miały wspólne lub bardzo zbliżone korzenie.

Pierwsze, w późniejszym czasie zgładzone, krasnoludy budowały jedynie podziemne osady, jednakże ich omówieni powyżej następcy zaczęli budować również niewysokie, naziemne budowle. Są to jednak jedynie małe zamki lub strażnice strzegące wejść do podziemi. A w podziemiach znajdują się długie sieci tuneli prowadzące do osiedli mieszkalnych, dużych sal na różnego rodzaju „uroczystości”, twierdz i, oczywiście, sektorów wydobywczych. Poniżej zamieszczamy plan przykładowego, średniej wielkości kompleksu podziemnego dla 50 do 100 krasnoludów:



Jak widać korytarze są poprowadzone bardzo zawile, krzyżują się, kończą nagle i niespodziewanie. Wszystko to ma swoje zastosowanie przy obronie i buduje się tak nawet w czasach pokoju. Krasnoludy są zapobiegawcze pod tym względem i jak już coś robią, to robią to dobrze oraz co najważniejsze – pożytecznie.

Świętują dość często. Okazja nie musi być szczególna. Dla nich najważniejsze jest spotkanie z przyjaciółmi i rodziną, wspólne picie i jedzenie. Imprezy takie są bardzo huczne i trwają do samego rana (krasnoludom pod tym względem mało kto dorówna).

Dla społeczności krasnoludów bardzo ważne są narodziny potomka. Takie wydarzenia są świętowane wyjątkowo hucznie. Młody krasnolud może liczyć na wsparcie wszystkich obywateli rodzimego kompleksu a najczęściej również całej pozostałej społeczności. Jest tak dla tego, że młode krasnoludy (krasnoludki?) rodzą się stosunkowo rzadko, aczkolwiek częściej niż u elfów. Edukacją potomka zajmuje się cały klan, a każdy uczy tego, co potrafi najlepiej. Krasnoludy osiągają pełną dojrzałość w wieku 60 lat. Wtedy odbywa się uroczyste mianowanie na pełnoprawnego krasnoluda, a wchodzący w dorosłość osobnik otrzymuje dobrej jakości topór i zbroję. Wtedy może wyruszyć w świat lub pozostać w kompleksie. Zazwyczaj ci, którzy wyruszają na szlaki nie są zbyt ciepło witani z powrotem w rodzinnym kompleksie. Takie krasnoludy wybierają życie najemników, łowców przygód lub (w przypadku zhańbienia swego honoru) zostają Pogromcami Olbrzymów.

2.2.2 Społeczność

Krasnoludy nie wybierają sobie monarchów, ani urzędników. Największą władzę posiada przywódca, czyli najstarszy lub najwaleczniejszy klanu. Ma on władzę absolutną, podejmuje wszelkie decyzje o wyprawach wojennych, dalszym rozwoju osady, podziale obowiązków itd. Jest on zarazem największym autorytetem i przewodnikiem. Nie otacza się urzędnikami jak ludzie. Wybiera jednak grupę krasnoludów, który powierza specjalne funkcje. Są to dowódcy wojsk, naczelnicy górniczy, główni kucharze i strażnicy. Nikt nie ma wpływu na wybór przywódcy. Jeśli jednak zachodzi sytuacja, gdy dowództwo wodza jest nieudolne lub przynosi duże szkody może dojść do odsunięcia go od władzy. Jest to jednak sytuacja bardzo skrajna, bowiem krasnoludy darzą ogromnym szacunkiem i poważaniem swych przywódców. Praktycznie nigdy nie mają miejsca intrygi i spiski względem władców. Trzeba bowiem pamiętać, że jest to plemię proste i szczere w swym zachowaniu wolne od wszelkich zachowań typowo ludzkich (skrytobójstwa, spiski).

Przywódca i grupa wybranych mu do pomocy krasnoludów jest głównym organem władzy. Poza nimi wszyscy są prawnie równi. Prawnie, bowiem największym szacunkiem spośród wszystkich darzy się najmężniejszych wojowników i najlepszych górników o jakichś wyjątkowych dokonaniach. Osoby takie mogą liczyć na większą pomoc oraz poważanie niż reszta. Również strata takich krasnoludów jest bardziej opłakiwana.

Ponad wodzami klanowymi nie istnieje już żadna wyższa władza. Wszyscy przywódcy klanów są autonomiczni i mogą prowadzić działania inne niż reszta. Jednak w przypadku jakiegoś nadzwyczajnego problemu dochodzi do jednoczenia się dwóch lub więcej klanów i wzajemnej współpracy. Było tak np. w czasie Bitwy Pięciu Ras czy w czasie najczęstszych ataków goblinów i orków. Wtedy na wroga ruszał duży batalion krasnoludów podzielonych na oddziały pod różnymi flagami klanowymi. Każdy jednak musiał słuchać rozkazów jedynie swego dowódcy.

6 krasnoludzkich klanów Krain Północy:

Klan Krwawy Topór – Nagash z Północy

Klan Płonąca Stopa – Ythar Szybkostopy

Klan Gyrham – Yaneck Topornik

Klan Śnież Nawałnica – Thorin Nieustraszony

Klan Weringh – Denar Zwycięzca (lecz zwany Krótko Myślący)

Klan Góro Łamacz – Urah Twardoreki

Pomimo iż dodatek był planowany na znacznie dłuższy, miały tu się znaleźć dokładne charakterystyki klanów krasnoludzkich, przygoda i inne dobra, to z przyczyn zawieszenia działu Wiedźmina w magazynie Necropis również ów dodatek pozostał nieukończonym. To co jednak powstało postanowiłem zamieścić. Możliwe, że kiedyś dopiszę resztę, słowa jednak nie dają.