

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

ARABIA

Piach i Złoto



Przewodnik po Arabii

ARABIA

Piach i Złoto

Podręcznik Źródłowy do WFRP2

Opracował: Torto
warhammer.arabia@gmail.com

Materiały, z których między innym korzystałem oraz ich fragmenty znajdujące się w poniższym opracowaniu, pochodzą z: Araby – Warhammer Armies MATHIASA “M4cR11113n” ELIASSONA, WFB Tomb King, WFRP 2 - The Lure of the Liche Lord, Liche – bestiary Expansion by Jackdays, oraz innych źródeł, którym nie potrafię przypisać autora ☺.

Nota prawna

Ten projekt powstał w celu propagowania WFRP 2 i ma służyć dobrej zabawie oraz rozwijaniu hobby. Nie jest jego celem osiągnięcie jakichkolwiek zysków finansowych, a jego przeglądanie, pobieranie i drukowanie jest całkowicie bezpłatne i nie może być wykorzystany w celach komercyjnych.

Niniejsze publikacja jest całkowicie nieoficjalna i w żaden sposób nie jest autoryzowana przez Games Workshop Limited. Chaos, the Chaos Device, the Chaos Logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double Head/Imperial Eagle device, ‘Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo oraz wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera, Warhammera 40000 są ®, ™ lub © należącymi do Games Workshop Ltd. Użyto ich bez pozwolenia, bez zamiaru naruszenia praw autorskich, które należą do Games Workshop Ltd i są różnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata.

Wszystkie zawarte w tekście grafiki i tłumaczenia nie są w nim umieszczone w celach komercyjnych i są w całości własnością ich autorów, bądź innych osób i firm posiadających do nich prawa.

Spis Treści

Rozdział I: Kraina i jej mieszkańcy	6
Spoleczeństwo	9
Kraina	11
Nastawienie i zwyczaje	13
<i>Gościnność</i>	13
<i>Tolerancja</i>	14
<i>Poważanie dla władzy</i>	14
<i>Prawo i Przestępczość</i>	15
Architektura	15
Płeć w Arabii	17
<i>Małżeństwo</i>	18
<i>Poligamia</i>	19
<i>Dzieci</i>	19
Życie w pałacach	20
Handel	21
Niewolnictwo	22
Podróżowanie po Arabii	24
Religia	25
Język arabski	25
Inne rasy w Arabii	26
Wewnętrzne konflikty	27
Pustynia	28
<i>Migracja i zwyczaje</i>	28
<i>Krwawa Zemsta</i>	29
<i>Szejkowie i inne ważne funkcje</i>	30
Sąsiedzi i wrogowie Arabii	30
<i>Chaos</i>	30
<i>Krainy Południowe</i>	31
<i>Królowie Grobowców</i>	33
<i>Orki</i>	35
<i>Skaveni</i>	36
<i>Stary Świat</i>	37
<i>Wampir</i>	38
Rozdział II: Historia Arabii	40
Początki państwowości	40
Pokuta uczonych	41
Wielka klęska i dzień grozy	42
Wojny śmierci	42
Arabia podzielona	42
Czas proroka	42
Zaraza	43
Arabia rośnie w potęgę	43
Wojny korsarzy	43
Oblężenie Brionne	44
Wiek wielu Sultanów	44
Wielka wyprawa krzyżowa przeciw Arabii	44
Interwencja sprzymierzonych	45

Wyprawa krzyżowa przybywa do Arabii	46
Bitwa pod El-Haikk	46
Czas upadku i wojny domowej	47
Kontynuacja wypraw krzyżowych	47
Walki na granicy	48
Arabia obecnie	48
Chronologia	49
Rozdział III: Religia i wierzenia	53
Nieoświeceni	53
Anann	53
Asah i Handal	54
Azyat	54
Dhuram	54
Ghedan	54
Moshar	55
Ormazd	55
Oświeceni	55
Dżihad	56
Bogowie oświeconych	57
Ormazd	57
Azyat	61
Obrzędy	64
Narodziny	64
Pogrzeb	64
Przesady i zwyczaje	66
Rozdział IV: Miasta i Wielka Pustynia	70
Miasta i słynne miejsca	70
Alhaka lub El-Haikk	70
Al-Qehm	72
Bel-Aliad	72
Copher	72
El-Kalabad	74
Góra Eunuchów	74
Góra Sępa	74
Ka-Sabar	74
Khariq	77
Kraina Derwiszy	77
Kraina Zabójców	77
Lashiek	78
Marg beh-Marg	79
Martekk	79
Mendai	79
Oaza Tysiąca i Jednego Wielbłądów	80
Oko Pantery	80
Pałac Czarodzieja Kalifa	80
Przełęcz Kobry	80
Songhai	80
Wyspy Czarowników	80
Wybrane, Ważniejsze Arabskie Miasta	82
Arabskie plemiona	84

<i>Asad</i>	85
<i>Bakr</i>	85
<i>Dhi`b</i>	85
<i>Ebonian</i>	86
<i>Ghutani</i>	86
<i>Kahied</i>	86
<i>Malaluk</i>	86
<i>Muzil</i>	86
<i>Nasr</i>	87
<i>Tayif</i>	87
<i>Tuareg</i>	87
<i>Turjuk</i>	88
<i>Zamesi</i>	88
Rozdział V: Postacie i Profesje	89
Nomadzi	89
Ludzie miasta	89
Cechy początkowe bohaterów z Arabii	89
<i>Nomad</i>	89
<i>Człowiek miasta</i>	90
Cechy początkowe bohaterów według plemion oraz Kalifatów i Emiratów	90
<i>Plemiona</i>	90
<i>Kalifaty i Emiraty</i>	90
Wygląd i pochodzenie	96
Arabskie imiona	96
Ekwipunek Arabów	96
<i>Opis uzbrojenia</i>	98
<i>Opis ekwipunku</i>	101
Tabela profesji podstawowych	103
Profesje z poza Arabii	103
Nowe profesje	104
<i>Profesje podstawowe</i>	104
<i>Profesje zaawansowane</i>	111
Rozdział VI: Magia w Arabii	124
Nekromancja w Arabii	125
Magia piasku	126
Czarownicy piasku	126
Grimoire	128
Magia Prosta	128
<i>Magia Piasku</i>	129
<i>Czay Ormazda</i>	130
Tradycja piasku	131
Dziedzina Ormazda	137
Dziedzina Azyata	141
Rytuały	143
<i>Dzinn jako chowaniec</i>	148
Artefakty piasków	148
<i>Magiczne przedmioty Arabii</i>	149
<i>Skarby Khemri</i>	151
Rozdział VII: Bestiariusz	154
<i>Stworzenia Arabii</i>	154

<i>Magia dzinnów</i>	165
<i>Wrogowie Arabii</i>	176
Dodatek I: Licze	189
<i>Pochodzenie Liczy</i>	191
<i>Zasady tworzenia Licza</i>	191
<i>Mroczna magia Nehekary</i>	195
Dodatek II: Klątwy	198
Dodatek III: Imiona Arabów	201



Rozdział 1

Kraina i jej mieszkańcy



Kraina Arabii leży na południe od Starego Świata. Z trzech stron otoczona jest Wielkim Oceanem. Od południa, przez ocean graniczy z Krainami Południowymi, połączona z nimi pasem lądu, który z zachodu ograniczony jest przez zatokę Medes, a od wschodu ciągnie się wzdłuż Góry Krańca Świata. Ten obszar graniczny prawie w całości pokryty jest wielką Piaszczystą Pustynią. Od północy, Wielki Ocean oddziela Arabię od Estali i Tilei. Natomiast od wschodu, Arabia graniczy z krainą umarłych. Między Górami Atalan, a Khemri rozciąga się Wielka Pustynia, którą przemierzają jedynie karawany nomadów.

Chociaż klimat jest suchy i gorący, to zachodnie wiatry przesuwiają znad oceanu obciążone wilgocią chmury, na drodze których nagle wyrastają wysokie szczyty gór Atalan. Spadający z nich deszcz daje początek licznym sezonowym strumieniom. Zimą strumienie te, zamieniają suche doliny zwane *wadi*, w płynące na zachód rzeki. Chociaż wiele obszarów tej krainy nadal pozostaje suchych, to rzeki te przynoszą wodę potrzebną miastom, miasteczkom i wsiom. Natomiast w gorących południowych i wschodnich regionach, jedynymi źródłami wody pitnej są oazy i samotne studnie stanowiące główne źródło przetrwania dla okolicznych osad.

Arabowie są znanymi żeglarzami. Od wielu wieków trudnią się rybołówstwem, a ich statki handlowe pływają regularnie pomiędzy południowym wybrzeżem Arabii, a północą Starego Świata, docierając nawet do tak egzotycznych miejsc jak Ulthuan, Ind czy Kataj. Elfy wysokiego rodu nie pozwalają Arabom podróżować dalej na zachód niż do samego Ulthuanu. Nawet, jeżeli uda im się tam dotrzeć, to ze wszystkich cudów zobaczyć mogą jedynie przystań Lothern. Elfy i mieszkańcy Arabii utrzymywali ze sobą stosunki handlowe na długo zanim elfy opuściły Stary Świat. Obecnie elfy wysokiego rodu utrzymują niewielkie placówki handlowe w Copher, Lashiek i Al-Qehm.

Arabowie są nie tylko doświadczonymi żeglarzami, ale również cechując się śmiałością i żądzą przygód. Niektórzy z nich porzucili rybołówstwo i handel dla korsarstwa. Największe skupisko piratów znajduje się wokół Lashiek, które to w konsekwencji stało się znane jako Miasto Korsarzy. Natomiast, drugim mniejszym skupiskiem piratów, jest Songhai, które nazywane jest Miastem Bezprawia. Główna, gęsto zaludniona część Arabii leży na północ od Wężowej Rzeki, która jest największą drogą wodną w krainie i jedną z niewielu rzek płynących przez cały rok. Ta kraina jest miejscem gdzie leżą cztery wielkie miasta: Lashiek, Copher, Martekk i Alhaka lub, jak czasem się o nim mówi, El-Haik, (co w języku arabskim znaczy Miasto Złodziei).



Każde z Arabskich miast i otaczających go terenów, tworzy „niezależne księstwo” rządzone przez Sułtana, Kalifa lub Emira.

Na południe od Węzowej Rzeki kraina nie jest zbyt urodzajna i o wiele bardziej sucha. Ten suchy i zubożały region posiada pojedyncze oddalone od siebie przybrzeżne miasta, ale głównie jest on domem dla wędrujących nomadów i samotnych mistycznych wspólnot.

Na wschód od Gór Atalan aż do Krainy umarłych rozciąga się na setki kilometrów Wielka pustynia. Centrum wielkiej pustyni zwane jest Interiorem. To kraina tak niegościnna, że rzadko zdarza się żeby ktoś zapuścił się tam z własnej woli. Interior przyciąga jedynie szaleńców i głupców żądnych skarbów legendarnego Iherm, miasta Tysiąca Kolumn.

Leżące po wschodniej stronie gór doliny kryją dobrze osłonięte oazy, które dostarczają wystarczającą do przetrwania ilość wody żyjącym w ich cieniu plemionom. Plemiona które często czerpią zyski z przeprowadzania karawan przez zdradzieckie pustynne szlaki.

Wysokie szczyty i ukryte doliny gór Atalan skrywają wiele plemion górali i zielonoskórych, którzy napadają na zamieszkałe tereny pogórza, oraz przejeżdżające tamtędy karawany

Leksykon

Aamij – Nowiejusz Ormazda.

Adab – Rodzaj opowieści rozrywkowej, przeplatanej wątkami dydaktyczno-moralizatorskimi. Pisana prozą, przeplataną z poezją. Informacje dydaktyczne w nim zawarta dotyczą zwykle literatury, języka, historii, etnografii itp.

Al-Kitab – Święta księga arabów spisana przez proroka Mulhaeda al-Quyata. Zawiera zbiór zasad religijnych, mądrości, zasad moralnych i praw, w postaci prawd objawionych przez Ormazda i zawartych w niej przypowieści.

Amir – Książę z urodzenia, syn Sułtana lub Kalifa.

Badawi – Ci którzy pojawiają niespodziewanie i nagle znikają. Jedno z określeń dla nomadów, używane przez ludność osiadłą.

Chatib – Jest to „orator” w plemionach nomadów.

Dao – Rodzaj dzina powiązane z żywiołem ziemi.

Dar ar-Ilm – Dosłownie Dom nauki. Są to Arabskie akademie, w których wykłada się i rozwija różnorodne dziedziny nauk.

Dau – Tradycyjny Arabski statek żaglowy, z załogiem, od kilkunastu do ok. 30 osób.

Derwisz – Członek wędrownego bractwa wojujących mnichów, mistyków.

Dija – Cena krwi. Rekompensata, jaką należy zapłacić za popełnione zbrodnie, bądź wykup wymagany do zakończenia krwawej zemsty.

Dirah - Teren plemienny w ramach, którego wypasa się zwierzęta i posiada dostęp do wody.

Djinn – Rodzaj dzina powiązane z żywiołem powietrza.

Dybuk – Wedle wierzeń arabów człowiek nawiedzony przez samego Ormazda.

Dżinn – Specyficzny dla Arabii, rodzaj magicznych istot pochodzenia demonicznego, często o dużej mocy, powiązanych z czterema żywiołami.

Efendi – Zwrot grzecznościowy, oznaczające „Pan” używany dla okazani szacunku.

Emir – Tytuł przysługujący najwyższym dowódcom wojskowym lub książętom z nadania, podlegającym bezpośrednio Kalifom lub Sułtanowi. Niektórzy z potężniejszych Emirów zarządzają Emiratami.

Emirat – Prowincja oddana pod zażądanie Emirowi przez Wielkiego Sułtana, podlegająca mu bezpośrednio, ale posiadająca dużą autonomię.

Eunuch – Wykastrowany mężczyzna, obecnie zwykle pełniący rolę strażnika haremu. W dawnych czasach niemal wszyscy strażnicy Sułtana lub Kalifów byli eunuchami.

Hadari – Tak nomadzi nazywają ludność osiadłą, Ludzi Miasta.

Hamasa – Oznacza męstwo i jest jedna z składowych *ird* nomada.

Hara – Dzielnica w mieście.

Harem – Sfera domu przeznaczona dla kobiet, gdzie nie mają wstępu obcy mężczyźni.

Hashishini (Al-Azyashini) - Sekta kultywująca wiarę w Azyata – Boga Węża, specjalizująca się w skrytobójstwie.

Ifryt – Rodzaj dzina powiązane z żywiołem ognia.

Ihram Zat al-Imad (Ihram o tysiącu filarów) - Legendarne miasto leżące prawdopodobnie na terenie obecnego interioru, zniszczone przez Ormazda za pychę jego mieszkańców i zwrócenie się ku Azyatowi.

Ilm ar-raml – „Nauka o piasku”, to określenie magii piasku używane przez uczonych i wezyrów.

Imam – Arabski najwyższy duchowny – Arcykapłan, często potocznie tym mianem określa się wszystkich kapłanów Ormazda.

Interior – Wewnętrzny obszar wielkiej pustyni, spalony słońcem, praktycznie nieposiadający źródeł wody, nawet nomadzi nie zapuszczają się tam bez ważnej przyczyny.

Ird – To Honor nomada. W skład tego pojęcia, wchodzi trzy główne cechy *hamasa*, *sabr* i *wafa*.

Kadi – Urzędnik państwowy pełniący rolę sędziego i mediatora.

Kahin – Rodzaj kapłana wróżbity wśród nomadów i małych społeczności.

Kalif – Tytuł władcy Kalifatu. Oficjalnie utrzymuje się, że każdy z Kalifów ma w sobie, chociaż odrobinę krwi proroka Mulhaeda al-Quyata, choć nie zawsze jest to prawdą.

Kalifat – Region w Arabii zarządzany autonomicznie przez Kalifa, ale formalnie podległy Sułtanowi.

Karawanseraj – Miejsce postoju karawan i zajazd dla podróżnych, często o charakterze obronnym.

Kasbah – Arabskie miasto-forteca, zwykle usytuowane na wzgórzu.

Kornak – Poganiacz słoni.

Machr – Posąg wnoszony przez mężczyznę.

Malik – Tytuł oznaczający „Król”, którym określani byli władcy miast-państw przed prorokiem. Obecnie używany on jest wobec władców obcych krain.



Mardżar – Wybraniec boży Ormazda.

Marid - Rodzaj dzina powiązanego z żywiołem wody.

Meczet – Arabska świątynia poświęcona Ormazdowi.

Muhtasib – Inspektor w miastach arabskich, nadzorujący jakość towarów.

Nomad – Określenie członka arabskich plemion koczowników i łupieżców.

Rada Dywanu – Rada doradcza na dworze Sultana i Kalifów składające się z kilku wezyrów, pod przewodnictwem wielkiego wezyra.

Rakaja – Zaklęcie, czar.

Rammal – Czarownik piasku.

Rawi – Wśród nomadów jest on osobą, która ma za zadanie zapamiętywać twórczość i wiedzę sz'ira plemienia.

Ribat – Ufortyfikowany arabski klasztor.

Sabr – Oznacza wytrwałość i jest jedna z składowych *ird* nomada.

Sada – Dusza człowieka, która pod postacią sowy ulatuje w chwili śmierci przez nos i usta lub z rany, ku królestwu Ormazda.

Sahir – Czarownik, osoba parająca się magią.

Salaam – Arabskie powitanie.

Sar – Krwawa zemsta.

Sayid – Dawniej tytuł męskiego potomka poroka. Obecnie określenie szlachetnie urodzonego.

Selamlik - Pomieszczenia lub dom przeznaczone tylko dla mężczyzn.

Sihr – Arabskie określenie magii, niezależnie od jej rodzaju.

Suk – Arabskie targowisko, w zależności od miejsca, odbywające się codziennie lub raz w tygodniu. Większe ośrodki miejskie i wiejskie posiadają zwykle wydzielony, osłonięty dachem obszar, gdzie urządza się suk.

Sultan – Arabskie słowo oznaczające „Władcę”. Tradycyjny tytuł władcy całej Arabii, któremu podlegają Kalifowie. Większość Sultanów ery współczesnej, wraz z obecnym, są bezpośrednimi potomkami Wielkiego Proroka Mulhaeda al-Quyata. Określenie Wielki Sultan pierwszy raz zostało użyte wobec Proroka i tym tytułem jest nazywany każdy Sultan będący z nim spokrewniony.

Sza`ir – Jest to staro arabskie określenie poety, obecnie odnoszące się jedynie do nomadów, gdzie sza`ir pełni również funkcję rzecznika plemienia.

Szamszir – Rodzaj arabskiej szabli, nazwa oznacza „lwi ogon” i jest to broń powszechnie kojarzona z kultem Ormazda.

Szejk – U nomadów, tytuł władcy plemienia lub terytorium.

Waez- Kapłan Ormazda.

Wafa – Oznacza wierność danemu słowu i jest jedna z składowych *ird* nomada.

Wezyr – Pierwotnie tytuł wysokiego urzędnika, doradcy na dworze Kalifa i Sultana, obecnie kojarzony z potężnymi arabskimi *sahirami*.

Spółeczeństwo

Władców miast oraz otaczających je ziem nazywa się Kalifami lub Emirami. Kalif El-Haikk nosi tytuł Sultana, władcy wszystkich Arabskich miast. Dzięki czemu jest również nazywany Wielkim Sultanem - władcą całej Arabii. Jest on następcą swego ojca i jego ojca, oraz ich przodków. Jest osiemnastym następcą tronu tej



linii krwi. Pierwszym Sultaniem był ten, który odkrył słowo Jedyne i rozgłosił Jego mądrość wiele lat temu w całej krainie. Miastem, gdzie to się wszystko zaczęło był El-Haikk, który nadal jest domem dla Wielkiego Sultana i miejscem, gdzie wznosi się jego niezwykły pałac, z Lazurowym tronem, symbolem władzy sułtańskiej. Dalej w hierarchii władzy za Sultaniem znajdują się Kalifowie. Władają oni miastami-państwami Arabii, które same w sobie bywają małymi imperiami.

Kalifowie i Sultani wywodzą swe prawo do sprawowania władzy i do swego szlacheckiego dziedzictwa, z koczowniczej przeszłości. Ich pochodzenie wprost od szejków pustynnych nomadów, którzy byli założycielami arabskich miast, zagwarantowało im to wysoką pozycję wśród elit Arabii. Arabskie Kalifaty, mimo powszechnej opinii, nie są teokratyczne. Jednakże, ich władcy chętnie przedstawiają się jako osoby bardzo religijne. Powód tego jest prosty, im bardziej są popierani przez *Imamów*, tym mają większy wpływ na społeczeństwo.

Każdy z władców Arabii utrzymuje swoją własną armię, która składa się z żołnierzy stacjonujących w miastach i fortach, jak również z poddanych im plemion, które żyją na otaczających ich włości, ziemiach. Generałów tych armii nazywa się Emirami. Niektórzy z nich zgromadzili tak wielką władzę, że sami zarządzają miastami na podobieństwo Kalifów. Natomiast przywódcy plemion nomadów, żyjących na pustyni, nazywani są Szejkami. Wśród wszystkich tych walczących i rywalizujących między sobą Książąt, Kalifów i Emirów, żyją zwykli mieszkańcy Arabii.

W większości arabskich miast, zwykli ludzie są szarym tłem dla intryg wielkich tego świata, którzy gardzą nimi i używają ich wedle swoich potrzeb.

Ludzie w Arabii są podzieleni na dwie wyraźne grupy: nomadów, zwanych czasem *badawi* oraz *hadari* - mieszkańców miasta.

Podczas gdy Nomadzi w większości żyją na rozległych pustynnych płaskowyżach, obywatele zamieszkują w miastach, przeważnie położonych na nizinach i wybrzeżach Arabii. Takie umiejscowienie miast podyktowane jest tym, że tereny te są chłodniejsze i bardziej wilgotne, z mgłami o poranku i intensywnymi, ale krótko trwałymi deszczami podczas pory deszczowej. Życie nomadów jest o wiele trudniejsze niż mieszkańców miast, ponieważ w większości polega ono na poszukiwaniu życiodajnej wody i zielonej trawy do wypasu zwierząt. Aby istniało rolnictwo, niezbędny jest dostęp do studni i nawadnianie suchej ziemi. W związku z tym, ludzie z osad Arabii, mając dostęp do wody, mogą prowadzić osiadły tryb życia. Natomiast nomadom pozostaje ciągłe pozostawanie w ruchu.

Mieszkańcy miast i wsi prowadzą osiadły i uregulowany tryb życia. Arabowie często żyją w tym samym domu, co ich ojcowie, i w tej samej wspólnotce, co ich dziadkowie. Wśród mieszkańców miast istnieje większe poczucie ciągłości tradycji niż wśród ludów pustyni. Objawia się to przywiązaniem do domu, jako budynku i pracy, która jest dowodem umiejętności człowieka, zdolnego okiełznać niegościnną ziemię.

Handel w większości odbywa się w osadach, w których znajduje się *suk*. Tam gdzie nie ma

wyznaczonego miejsca na stały *suk*, handlarze wystawiają swe towary na bazarach, położonych pod gołym niebem. Tego typu *suk* organizują nomadzi i odbywa się on zwykle w określonych porach roku. W zależności od regionu, są to dni świąteczne, cykliczne daty jak np. pierwszy dzień miesiąca czy pierwszy dzień nowiu itp. Spotkania takie, zwłaszcza te odbywające się w dni świąteczne, często nie tylko polegają na wymianie handlowej, ale są też wydarzeniami kulturalnymi. Najważniejszymi z nich są festiwale poetyckie, gdzie *szairzy*, prezentują swoje wiersze. Największy tego typu, trwający tydzień *suk*, odbywa się w raz w roku w Oazie Tysiaca i Jednego Wielbłądów. Jego zwieńczeniem jest wielki festiwal, podczas którego najwięksi poeci, prezentują dopieszczane przez cały rok wiersze. Zwycięzca konkursu staje się osobą sławną i poważaną na całej pustyni. Podczas tego i innych świątecznych *suków*, następuje całkowite zawieszenie działań wojennych, w tym także *sar*.

Poezja jest bardzo ważna dla Arabów. Dzięki niej ukształtował się ich język, a także jest ona nośnikiem kultury i pamięci o czasach minionych. Po dziś dzień, poezja jest praktycznie główną formą literatury. O wiele mniejsza część piśmiennictwa Arabów, nie licząc traktatów naukowych i historiografii, tworzona jest prozą. Wśród prozy dominuje literatura podróżnicza, autobiografie oraz specyficzny rodzaj opowieści, w których przeplata się poezją z prozą, o charakterze dydaktyczno-rozrywkowym, zwanej *adabem*.

Wśród nomadów *szairowie*, pełnią ważną rolę, nie tylko kulturową, ale i społeczną (Patrz: **Szejkwowie i inne ważne funkcje str. 30**). W miastach poeci kształcą się w swej sztuce, a ci utalentowani, są bardzo poważani w wszystkich warstwach społecznych. Wśród elit Arabii w dobrym tonie jest uprawianie poezji i mecenat nad jej twórcami.

Nauka w Arabii rozwija się w akademiach zwanych *Dar ar-Ilm*. Zwykle są to ośrodki zawierający nie tylko uczelnie, ale również obszerne biblioteki, obserwatoria astronomiczne, działy tłumaczeń z języków innych ras i nacji, oraz inne miejsca wspomagania nauki, zależne od profilu uczelni. Dziedziny nauki najczęściej rozwijane w akademiach to filozofia, teologia, matematyka, astrologia, fizyka, alchemia, medycyna, mechanika i poezja. Popularne jest również prowadzenie wykładów i dysput pod gołym niebem w miejscach publicznych i prywatnych domach.

W im bardziej w dzikich rejonach żyją ludzie, tym bardziej rygorystyczne mają zasady i prawa. Mieszczanie Arabscy są o wiele bardziej kosmopolityczni niż mieszkańcy pustyni, ponieważ o wiele częściej mają styczność z obcymi. Kupcy z dalekich krain rzadko zaryzykują wyprawę na niegościnną pustynię, ale za to z chęcią odwiedzają wielkie miasta Arabii. W skutek tego, obywatele mają szersze, o wiele bardziej praktyczne spojrzenie na życie. Osady, w których żyją tzw. mieszkańcy miasta, są najróżniejszej wielkości. Od prymitywnej wioski składającej się z kilku lepierek, posiadającej na wpół wyschniętą studnię, po lśniące złotem wieże El-Haikk. Natomiast, gdyby spojrzeć na to z perspektywy nomadów, to uważają oni, że życie biedaków z wiosek i bogaczy z miast, jest tak samo spokojne, osiadłe i monotonne. Faktyczne podobieństwa między tymi, którzy żyją na wsi, a tymi, którzy żyją w wielkim mieście są o wiele mniejsze niż się wydaje.

Poza zasiedlonymi obszarami Arabii, plemiona nomadów przemierzają gorące pustynie od jednego źródła z wodą do drugiego. Wielkość plemienia jest różna. Od kilku rodzin, po dziesiątki ludzi, którzy podróżują w formacjach podobnych do karawan handlowych, lecz w całości składają się z spokrewnionych ze sobą osób. Nomadzi w większości przypadków pozostają niezależni od swych mieszkających w miastach braci.

Ludność Arabii jest bardzo podobna do innych ludzi zamieszkujących Stary Świat, takich jak mieszkańcy Imperium czy Bretonni. Jednak mimo to, wystarczyły tylko niewielkie różnice między nimi, aby doprowadziło to do wielu letniej wojny pomiędzy nacjami.

Podczas gdy ludzie w Imperium mają błądą skórę i blond włosy, skóra Arabów ma oliwkowy kolor a ich włosy są mocne i czarne, poza tym często mają oni ciemne oczy i często noszą zarost. Zwykle ich ubiór składa się z turbanów chroniących głowę przed słońcem i przewiewnych dopasowanych szat, ponieważ jest zbyt gorąco nosić na sobie cokolwiek więcej.

Wszyscy Arabowie starają się żyć wedle pewnego systemu honorowo-moralnego, który wywodzi się z tradycji, jak i został zapisany przez wielkiego proroka w *Al-Kitab*. W uproszczeniu system ten składa się z czterech cnót – gościnności, szczodrości, waleczności i dobrosąsiedztwa. Cnoty te wyznaczają drogę, którą powinien podążać każdy, a zwłaszcza oświecony Arab, gdyż życie według tych zasad jest najlepszym sposobem na dostanie się do królestwa Ormazda.

Kraina

Ludność Arabii przestrzega ustalonego i regularnego systemu produkcji rolnej. Zwykle zbiory składają się z pszenicy, kukurydzy, ryżu, daktyli, roślin strączkowych i cytrusów. Często widzi się, że na niższych zboczach tarasowych plantacjach miast, kwitną pachnące cytryny, granaty i inne owoce, podczas gdy powyżej rośnie kawa.

W większość przypadków, rolnictwo w Arabii polega na nawadnianiu wyschniętej ziemi. Niewiele jest obszarów gdzie spada wystarczająca ilość deszczu, by bez dodatkowej pomocy rolnik mógł cokolwiek

wyhodować. W Arabii stosuje się różne metody nawadniania. Od pojedynczego koła wodnego napędzanego przez osła, który może dostarczyć wodę dla małego gospodarstwa rolnego, nie większego niż zadbany ogród, po irygację pól i nawadnianie ich poprzez skomplikowane wynalazki arabskich inżynierów. Zwykle te kosztowne systemy nawadniania istnieją w pobliżu miast, gdzie rolnictwo występuje na większą skalę, a ziemia uprawiana jest w ramach robót publicznych.

W Arabii, jedynym i oficjalnym władcą całej krainy jest Wielki Sułtan. Pierwszy Sułtan otrzymał władzę nad Krainą od samego Ormazda, w zamian za wprowadzenie ludności Arabii na drogę oświecenia zgodną z prawami Jedyne. Jego następcy dbają o to, aby nic w tej kwestii się nie zmieniło. Wielki Sułtan przyznaje władzę nad obszarami Krainy Kalifom, Szejkom i Emirom. Mają oni zarządzać i dbać o ziemię, która znajduje się pod ich zwierzchnictwem oraz o ludność, która ją zamieszkuje, ludzi, którzy są poddanymi Wielkiego Sułtana.

Z kolei ci władcy nadają tytuły i obowiązki niższym urzędnikom i zarządcom lub indywidualnym farmerom. Za nadanie ziemi, rolnik zwykle zobowiązany jest wysyłać część zebranych plonów lub pieniądze z ich sprzedaży, swemu zwierzchnikowi. Te pieniądze są formą podatku. Fundusze zdobyte w ten sposób są wykorzystywane do budowy rowów irygacyjnych, kopania nowych studni, wykonywania prac społecznych i wzmocnienia murów miast, kiedy jest to konieczne. Pieniądze te, zarządcy wykorzystują również do opłacania własnych podatków temu, kto stoi wyżej na drabinie społecznej. W miastach, podobny system odnosi się do kwartałów i dzielnic, jak również dla obszarów, które są wykorzystywane do działań produkcyjnych lub artystycznych.

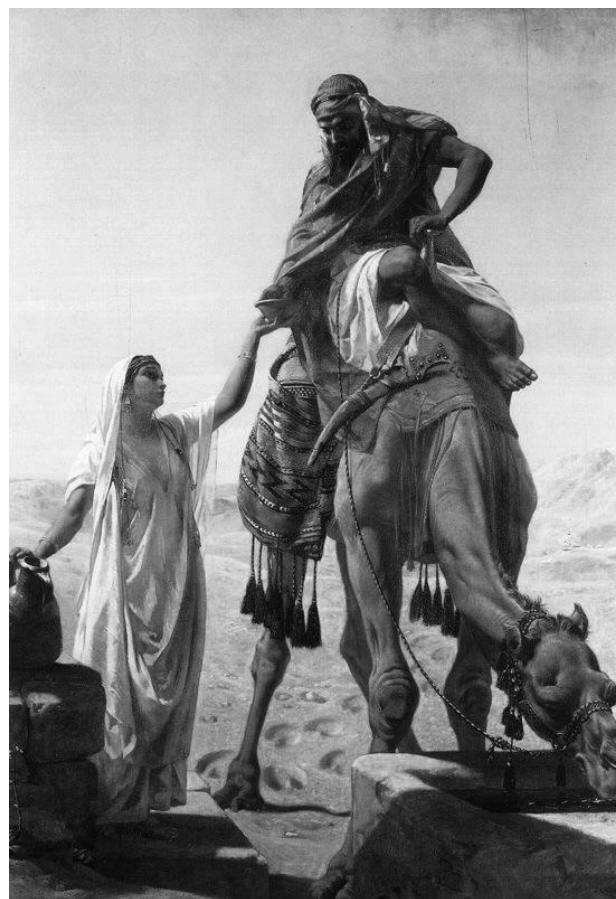
Rolnicy nie są w większości właścicielami ziemi, którą uprawiają. W większości są oni jej najemcami, a jedynie niewielu z nich pracuje na niej wyłącznie na siebie. Zwykle ich praca, pozwala na zgromadzeniu tylko tyłu środków, aby mogli przeżyć, a reszta zostaje przekazana właścicielowi krainy. Ponieważ władca krainy musi również opłacić podatek, nie leży więc w jego interesie, aby ustanowić podatek zbyt wysokim lub nalegać na otrzymywanie pełnej płatności, kiedy plony były słabsze. Działanie to nie wynika z litości, lecz jest przemyślane, aby w dłuższej perspektywie nie odciąć źródła swojego dochodu.

Odpowiedzialni urzędnicy zwykle uzyskują wystarczającą ilość funduszy aby opłacić swoje własne nadania i podatki, a to co pozostaje w nadmiarze, przeznaczają na rozwój swych ziem, aby przynosiła ona jeszcze więcej funduszy. Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie zobowiązania krainy są elastyczne i mogą zostać zmienione, by uniknąć niespodziewanych problemów. Zbiory mogą nie dopisać i nikt nie życzy sobie widzieć jak rolnicy głodują oddając ostatnie pieniądze na podatek, gdy nie jest to spowodowane ich zaniedbaniem. Władza w Arabii operuje dwoma typami nadań dla ludzi zamieszkujących ich ziemię: tymczasowym i trwałym. Tymczasowe nadanie jest utrzymywane dopóki obdarzony wywiązuje się z związanych z nim obowiązków, oraz płaci należne podatki. Jeżeli obdarzony nie sprostą postawionym mu obowiązkom, nadanie może zostać cofnięte. Tymczasowe nadanie także dobiega końca gdy obdarowany umiera, przestaje korzystać z przyznanej ziemi w przeznaczony sposób lub odchodzi w inne miejsce, na co jednak najpierw musi uzyskać pozwolenie obdarowującego.

Odbiorcami trwałych nadań zwykle są rodziny, a rzadziej pojedyncze osoby. Okres darowizny jest niesprecyzowany i pozostaje w mocy o ile rodzina żyje na danym terenie lub wykorzystuje nadane im grunty. Ta darowizna może zostać odwołana, jeżeli członkowie rodziny umrą lub przestają płacić swoje podatki. Ten typ nadań jest rzadziej stosowany niż darowizny czasowe.

Chociaż trwałe nadania zwykle oznaczają niższe podatki, to wymagają zazwyczaj wyższej wpłaty wstępnej. Ponieważ trwałe nadania pozwalają rodzinie wybudować się na przyznanej ziemi. Zwykle, w wyniku tego, trzy lub cztery pokolenia, żyją w budynku, wybudowanym przez przodka, który otrzymał trwałe nadanie.

Ten uporządkowany system nadań i posiadania został ustanowiony przez pierwszego Sułtana, Mulhaeda al-Quyata. W celu rozstrzygnięcia konfliktów między nadającym i obdarzonym została powołana grupa mediatorów i



sędziów zwana *Kadi*. Obowiązki *Kadich* szybko się rozszerzyły. Dzisiaj te ważne osoby orzekają w zbrodniach przeciw państwu, przeciw wierze i przeciw zwykłym mężczyznom i kobietom.

Nastawienie i zwyczaje

We wsiach, miasteczkach i miastach Arabii, miłość do rodziny jest równoznaczna z miłością do domu. Dla nomada dom i rodzina są synonimami. Dla mieszkańców miasta dom oznacza posiadanie korzeni, poczucie ciągłości, bezpieczeństwo i stałą przystań. Dom, który pomaga im i ich rodzinom nadać tożsamość. Korzenie są tak silne, że np. kupcy, którzy przemierzają morza, pozostając przez wielu lat poza domem, płacą trybut swojemu miastu rodzinnemu.

Dom reprezentuje również zażyłość. Dzięki temu osiadłemu trybowi życia, obywatele zwykle mogą znaleźć jakiś związek między sobą poprzez krew, małżeństwo lub wspólną historię i doświadczenia, które łączą ich z większością pozostałych w ich wsi, miasteczku lub dzielnicy.

Chociaż taka więź może nie otworzy drzwi pałacu przed żebrakiem, to tworzy poczucie wspólnoty i pomaga ludziom w zbieraniu informacji, prowadzeniu biznesu lub choćby w poruszaniu się w ich rodzinnym miasteczku lub mieście.

Gościnność

Zarówno plemiona pustyni, jak i ludzie miast i osad z nizin wierzą, że każda osoba uważająca się za honorową musi być gościnna. Mieszczanie zrobią wiele, aby godnie przywitać przyjezdnych, którzy przekroczą miejskie bramy – dotyczy to również obcych.

Jednakże, w praktyce, zwykli mieszkańcy miasta nie czują wielkiego obowiązku wobec przybyszy. Najczęściej obywatel może spełnić swój obowiązek gościnności przez skierowanie nieznajomego do najbliższego meczetu lub zajazdu. Z drugiej strony, sławny podróżnik, jest prawie zawsze mile widziany przez miejscowych.

Goście, którzy zostali zaproszeni do domu mieszkańca miasta, otrzymują pełne szacunku traktowanie, takie samo, jak arabscy goście honorowi. Podczas pierwszego wieczoru po przyjeździe odbywa się wielka uczta, często ponad możliwości finansowe gospodarza. Jeżeli gość pozostaje na kolejne dni, posiłki są skromniejsze, ale atmosfera nadal jest uroczysta. Podróżnik opowiada o swoich podróżach, a członkowie rodziny lub wynajęci muzycy dostarczają dalszej rozrywki. Trzeciego poranka oczekuje się, że gość odejdzie. Opuszczając dom gospodarza wypada aby gość zostawił prezent. Jednakże nie jest do tego zobowiązany.

Jeżeli gość nie ma żadnych ważnych spraw w mieście, gospodarz może poprosić go o pomoc przy jego rodzinnym interesie: pomocy w dostawach, dostarczeniu wiadomości, przypilnowaniu sklepu itd. Zobowiązanie się do pomocy może skłonić podróżnika do podjęcia innej profesji. Poszukiwacze przygód zauważyli, że



poddanie się takiej procedurze często przeszkadza w ich drodze ku sławie. Więc aby nie zostać posłańcem dla swych gospodarzy, wolą trzymać się zajazdów i karczm.

Jeżeli gość pracuje w imieniu gospodarza, ten jest za niego odpowiedzialny. Również gość nie może przynieść wstydu lub w czymkolwiek zagrozić gospodarzowi. Gość nie może okraść gospodarza lub jego towarzyszy. Gość nie może również wyciągnąć broni w innym celu niż obrona gospodarza. Takie są zasady gościnności.

Wśród nomadów podejście do gościnności jest zależne od plemienia. Wśród pokojowo nastawionych nomadów panuje zwyczaj zwany *al-kira* „ogień gościnności”. Polega on na tym, że obok namiotu rozpala się niewielkie ognisko na znak życia i jako zaproszenie do posiłku i odpoczynku zdrożonego wędrowca. Jeżeli taki znużony wędrowiec pojawi się może liczyć na skromną gościnę, za którą nie oczekuje się zapłaty. W dobrym tonie jest odwdziżyć się w miarę możliwości, poczęstować jakimś smakołykiem, pomóc w drobnych pracach wokół obozowiska itp.

Tolerancja

Gościnność mieszkańców miast jest blisko związana z chęcią bycia tolerancyjnym. Gość nie musi wyznawać tego samego boga lub być tej samej rasy co gospodarz, aby zostać zaakceptowanym i mile witany. W istocie najgorsze, co może spotkać człowieka o innych przekonaniach religijnych lub społecznych, wyznającego innego boga lub pochodzącego z innej części cywilizowanego świata, to kilka wieczorów ożywionej dyskusji. Chociaż porozumienie między cywilizowanymi ludami wcale nie jest takie oczywiste, a nawet rzadsze niż się wydaje.

Mimo to, tolerancja innych idei, jest w Arabii tradycją. Jakkolwiek ta tolerancja ma swoje granice. Odnosi się to do wiary w Jedyne oraz do autorytetu Wielkiego Sułtana. Osoba, która nie wierzy w żadną wyższą boską siłę, jest traktowana z podejrzliwością a nawet z wrogością. Brak wiary wskazuje, że osoba ta również nie ma moralnej kotwicy, która oddziela cywilizowanych ludzi od barbarzyńców. Dla Arabów, lepiej jest wierzyć w odmiennego boga, niż nie wierzyć w absolutnie nic. O ile oczywiście nie jest to złe lub chaotyczne bóstwo. Niewierzący może oczekiwać, że wielu odmówi mu gościnności lub nawet werbalnie lub fizycznie zaatakuje. Roztropny niewierzący nie ujawnia tego zatrzymując swoją filozofię dla siebie.

Poważanie dla władzy

Cywilizowana arabska ludność poddaje się władzy Wielkiego Sułtana, chociaż każde miasto – państwo, często czuje się niepodległe w stosunku do reszty Arabii, a jego mieszkańcy uważają się za lepszych od innych. Odległość jest częstym wyznacznikiem nastawienia do władzy. Ponieważ Kalifaty i Emiraty Arabii są często od siebie znacznie oddalone, to ta odległość, wraz z tolerancją ze strony Wielkiego Sułtana, daje miejscowym władcom dużą wolność w zarządzaniu ich wspólnotami. W dużym stopniu ta niezależność wraz z poczuciem wolności odgrywają niebagatelną rolę w tworzeniu się regionalnej niezależności.

Wielki Sułtana wybiera swego następcę pomiędzy swymi synami, szukając najbardziej kompetentnego z nich, choć na wybór Sułtana może mieć wpływ wiele czynników (Patrz: **Życie w pałacach str. 20**). Mimo to, od pięciu pokoleń to najstarszy syn przejmuje władzę po ojcu. Zgodnie z tą tradycją, Sułtan stara się odpowiednio wcześniej przygotować swego najstarszego syna do jego przyszłych zadań. Kwestia wyboru najstarszego potomka jest dyskusyjna i niektórzy twierdzą, że z ostatnich pięciu Sułtanów, dwóch nie koniecznie było najbardziej kompetentnymi z kandydatów.

Wśród Kalifów tradycja dziedziczenia jest również mocno zakorzeniona. Rządzenie prowincjami, dogłądanie szlaków handlowych, zbieranie podatków to działania, które często od wielu pokoleń wykonuje jedna rodzina, a zwykli ludzie mają na to niewielki wpływ. Kalifowie, podobnie jak Sułtan dostosowują się do tradycji i nominują swego najstarszego syna na następcę. Chociaż Sułtan może nie zaakceptować takiej kandydatury, to przynajmniej w ostatnim czasie nic takiego się nie zdarzyło. Jeżeli Sułtan zdecydowałby się zakwestionować kandydaturę następcy Kalifa, musiałby liczyć się z możliwymi konsekwencjami. W najgorszym wypadku mogłoby to doprowadzić do wojny domowej.

Książęta lub potężni Emirowie to osoby, które otrzymują mniejsze obszary do zarządzania. Ich nadania i funkcje zależą do decyzji Sułtana lub Kalifów. Chociaż zdarza się coraz częściej, że Emiratami zarządzają synowie swoich poprzedników.

Natomiast, wśród pustynnych nomadów panuje zwyczaj wybierania swych władców, zwanych Szejkami. Jeżeli władcy i władze, które im towarzyszą są nieodpowiednie, niewielu z podległych im ludzi będzie mieć skrupuły w usunięciu ich.

Na lokalnym poziomie, występuje bardziej demokratyczna forma rządów. *Kadi* są sędziami i mediatorami, i są wybrani na jednej z dwóch sposobów: przez wspólnotę lub przez panujących urzędników. Wśród nomadów i w małych społecznościach wiejskich rolę *kadich* spełniają *kahini*.

Zwykli ludność jest często podejrzliwa wobec tej ostatniej formy wyborów, ponieważ cele biurokracji nie

zawsze są zbieżne z pragnieniami ludzi. Wspólnota często ignoruje orzeczenia sądowe jurorów, których nie szanuje. *Kadi*, który jest nieudolny, zwykle jest usuwany z urzędu.

Ważną postacią w arabskich miastach jest urząd swego rodzaju inspektora, zwanego *Muhtasibem*. Do zadań osób powołanych na to stanowiska należy nadzór na różnego typu ludźmi wyrabiającymi jedzenie: rzeźnikami, piekarzami, mleczarzami, sprzedawcami pieczonego mięsa itp. oraz wszelkiego rodzaju rzemieślnikami i pracownikami sektora usług, takimi jak np. nadzorcy łaźni, weterynarze, handlarze niewolników, uliczni kupcy. *Muhtasib* może na nieuczciwych sprzedawców i rzemieślników nakładać nakazy poprawy i kary pieniężne. W razie nie stosowania się do zaleceń *muhtasiba*, sprawa może być przekazana do *kadiego*, co często skutkuje chłostą, więzieniem lub rzadziej wtrąceniem w niewolę.

Dbanie o porządek w miastach i wspomaganie *kadich* i *muhtasibów* w ich obowiązkach należy do dowódcy straży i podległych mu ludzi. Dowódca straży wybierany jest przez Radę Dywanu i pełni swe obowiązki aż do odwołania.

Pozycja lidera w Arabii oparta jest na nieformalnej umowie pomiędzy nim a ludźmi, których on prowadzi. Dlatego też społeczność zgadza się podążać za nim, honorować orzeczenia sądowe *Kadich* lub autorytetów religijnych. W zamian, oczekuje się, że lider będzie dokonywać wyborów, które są mądre i zrozumiałe dla ludzi. Między nomadami, którzy wybierają swych szejków dla ich faktycznej wartości, a niekoniecznie z powodu ich krwi, tego typu umowy są szczególnie istotne.

Przestępczość i prawo

Ponieważ każde z Arabskich miast jest niezależnie zarządzane, to przestępczość każdego z nich dotyka w innym stopniu. Głównym problemem wszystkich miast, jest drobna przestępczość, wynikająca z biedy najniższej warstwy społecznej. W ramach tego istnieje cała rzesza złodziei działających samotnie lub częściej w zorganizowanych grupach, począwszy od dziecięcych gangów na gildiach skończywszy.

W Arabii dużym problemem jest również fałszerstwo. Obejmuje ono szeroką gamę przestępstw od podrabiania i skrawania monet począwszy, na fałszowanie dzieł sztuki i starożytnych artefaktów skończywszy. W miastach poważniejszą, choć rzadszą formą przestępczości, są napady i rozboje. Zwykle kończą się one, co najwyżej pobiciem, rzadziej zabójstwem, które to zresztą jest domeną gildii zabójców. Śmierć ofiary podczas rozboju jest mało opłacalna, ponieważ powoduje niepotrzebne zainteresowanie władz. Dodatkowo rodzina zmarłego może stosunkowo niedużym kosztem może wynająć zabójców, którzy ukarzą morderców ich bliskiego.

Najbezpieczniejszym z arabskich miastem jest Mendai ze względu na swój charakter i stacjonujący tam zakon Rycerzy Płonącego Szamszira. Z kolei Songhai jest przykładem miasta bezprawia i korupcji.

Natomiast na pustyni dość często spotyka się bandy łupieżców i banitów, jak również całe plemiona nomadów, które żyją z grabienia karawan i podróżnych oraz sporadycznych napadów na wsie.

Ocean wokół Arabii opanowany jest przez korsarzy, których działalność jest nieoficjalnie akceptowana. Dzieje się tak dopóki zajmują się oni grabieniem obcokrajowców i odprowadzaniem części łupów do kieszeni władców. Mimo to, z chęci zysku, wielu korsarzy atakuje również arabskie statki, ale w tym wypadku zwykle starają się zatrzeć wszelkie ślady po swoich działaniach, mordując całą załogę i zatapiając złupioną jednostkę.

Prawo wywodzące się z tradycji i nakazów zawartych w *Al-Kitab*, opiera się o system działań dozwolonych i zabronionych. Wśród nich są działania, których wykonanie powinno być nagradzane, a zaniechanie karane. Działania, których wykonanie powinno być nagradzane, a zaniechanie nie jest karane. Działania obojętne, pod względem prawa i moralności. Działania potępiane, lecz niezakazane oraz te, które są całkiem zakazane. Poza tym istotnym jest równoważne zadośćuczynienie za krzywdy, często w formie zapłaty za popełnione zbrodnie. Jeżeli przestępca nie może wynagrodzić krzywd ofierze poprzez wypłacenie mu, zwykle wygórowanej rekompensaty, zwanej *dija*, wtedy ponosi karę fizyczną. Repertuar kar jest bardzo szeroki i zależy od popełnionej zbrodni oraz opinii o zbrodniarzu. Dotkliwość kar jest zwykle stopniowana począwszy od chłosty czy obcięcie palca za drobne kradzieże, oszustwa, drobne uszkodzenie ciała itp., po obcięcie dłoni i napiętnowanie lub długoletnie uwięzienie za poważne kradzieże, okaleczenie, fałszywe świadectwo czy recydywę.

Zbrodnie, za które nie jest przewidziana możliwość rekompensaty to bluźnierstwo, paranie się mroczną magią czy zabójstwo z premedytacją. Za dwie ostatnie przestępstwa najczęściej karze się śmiercią.

Architektura

Dla większości Arabów drewno jest towarem luksusowym, ponieważ musi być ono w dużej mierze importowane z Krain południowych. Czynnikiem ten znacząco wpływa na sposób konstrukcji budynków.

Najpowszechniejszym materiałem budowlanym jest wypalana z błota cegła, z której buduje się jedno-izbowe



budynki z dachem z wypalanych dachówek i klepiskiem. Dzięki swej prostocie te najbiedniejsze domy buduje się szybko i łatwo. Ten typ budowli najczęściej wykorzystywany jest przy wznoszeniu dalekich placówek i domów biednych wieśniaków.

Z kolei budynki wiele izbowe z wypalanych cegieł są najpierw starannie projektowane. Ich dachy często pokryte są stelażem pokrytym gliną, który tworzy płaski dach, po którym można swobodnie się poruszać. Gliniana podłoga pokryta jest matami lub kobiercami, a nisze w ścianie służą jako schowki. Jest to najbardziej popularna forma domów na wiejskich obszarach i rolniczych wspólnotach. W takich domach często mieszczą się centralne dziedzińce.

W miastach style domów zmieniają się dramatycznie. Wypalana cegła nadal jest materiałem, z którego powstają budynki, ale zwykle są one bielone na zewnątrz i malowane w środku. Wygięte w łuk sufity jak i terakota oraz inne zewnętrzne ozdoby, stają się powszechne. Domy zyskują proste, drewniane wyposażenie, zwykle w postaci niskich stołów i komód. Niektóre z tych budowli mają po kilka pięter, będących mieszkaniem dla kilku pokoleń tej sam rodziny.

Bogaci kupcy i urzędnicy mogą pozwolić sobie na budowanie domów używając kamienia i drewna. Wnętrza tych budowli są bogato wykafelkowane, z namalowanymi na ścianach dziedzińca freskami.

Centralny dziedziniec jest oazą zieleni, obszernym ogrodem z rozkwitającymi roślinami, basenami i tryskającymi fontannami. Centralny dziedziniec z ogrodem jest tym co łączy wszystkie arabskie domostwa, zarówno proste budynki jak i wielkie pałace. Życie w domu posiadającym centralny dziedziniec, skupia się właśnie na nim.

Zewnętrzne ściany nie mają żadnych okien na parterze, tworząc wrażenie małej fortecy. Nawet górne piętra rzadko mają okna wychodzące na ulice. Jeżeli tak jest, to posiadają one kraty pełniące rolę żaluzji. Jednakże wewnątrz budynku każdy z pokoiów na parterze ma zestaw szklanych drzwi lub okien, które wychodzą na dziedziniec. Pokoje na piętrze otaczają dziedziniec ogrodem balkonami i krużgankami.

W swej najprostszej formie, dziedziniec domu nie jest niczym więcej niż zbiorowiskiem palm zgrupowanych wokół zbiornika wodnego. W większych domach może on być bogatym ogrodem pełnym rozkwitających krzewów oraz fontann ułożonych w geometrycznym wzory. W pałacach, olbrzymie dziedzińce są wypełnione różami oraz innymi kwiatami, fontannami, basenami, dekoracyjnymi drzewami i oswojonymi zwierzętami.

Ogród jest oazą dla mieszkańców domu, wyspą chłodnej ciszy w gorącym i często wrogim świecie.

Ponieważ Arabowie cenią sobie prywatność ogniska domowego, domy budowane są w znacznej odległości od siebie, aby nie można było swobodnie zaglądać z okna do okna. Zyskują na tym ulice miast, które są wyjątkowo szerokie. Nie dotyczy to dzielnic biedoty z wąskimi uliczkami i obszarów handlowych, gdzie stragany blokują ulice czyniąc przejście trudnym. Zawieszane ponad nimi dachy powodują, że nawet w dzień trzeba używać lamp do oświetlenia.

Inną cechą wspólną dla arabskich osad jest centralny rynek. We wsiach może to być otwarty dziedziniec zawierający bazar. W miastach często na rynku znajduje się suk. Jest to wielki obszar handlowy, zawierający

stragany osłonięte przed słońcem wysokimi dachami ze słomy, płótna lub drewna.

Największymi budynkami w Arabii są jej pałace i meczety. Są one budowane z kamienia, z bogatymi ornamentami i mozaikami oraz ręcznie malowanymi dachówkami i zdobieniami z cennych metali, które często są inkrustowane misternymi wzorami. Pałace noszą odcisnięte znaki pokoleń władców i ich indywidualnych smaków. Są one wielkimi kompleksami, złożonymi z prywatnych dziedzińców, apartamentów i osobnych budynków pokrytych dachami w kształcie małych i wielkich kopuł.

Meczety w miastach Arabii są dużymi strukturami, w których mogą gromadzić się wierni. Parter meczetu zwykle posiada jedną wielką, pojedynczą salę z łukami i filarami podtrzymującymi sklepienie. Większość meczetów posiada również minarety: wysokie, smukłe wieże, z których duchowni nawołują wiernych do modlitwy. Chociaż nie wszystkie świątynie wiosek i miast Arabii są tak okazałe, to na pewno buduje się je na tym samym planie.

Płeć w Arabii

W czasach przed oświeceniem, zanim słowo Proroka rozprzestrzeniło się po Arabii, role mężczyzn i kobiet były proste. Mężczyźni zarządzili gospodarstwem domowym i byli odpowiedzialni za zapewnienie bytu rodzinie. Kobiety opiekowały się domem i rodziły dzieci. Nadejście Jedyne i rządów Wielkiego Sultana rozszerzył role kobiet w Arabii, ale dużo tradycyjnych zwyczajów nadal pozostało. Mówi się, że w Arabii istnieje równość, lecz w rzeczywistości, jeżeli jakaś mieszkanka miasta pragnie tej równości, musi sama ją zdobyć.

Dzisiaj, w większość osad Arabii, mężczyzna jest nadal odpowiedzialny za swoją kobietę oraz rodzinę i oczekuje się, że będzie on dostarczać środków do życia. Kobieta natomiast jest odpowiedzialna za dbanie o honor mężczyzny przez moralne zachowanie, opiekowanie się domem i rodzenie dzieci. Chociaż kobiety należące do klasy wyższej mogłyby jedynie zająć się nadzorem nad służącymi, którzy pracują w gospodarstwie domowym, to rzadko dzieje się tak, że zaniedbują swoje pozostałe obowiązki, zwłaszcza, jeżeli mogłyby ucierpieć jej dzieci.

Zgodnie z Arabską tradycją, kobiety żyją wraz z mężczyznami w tym samym gospodarstwie domowym. Kwatery kobiet są nazywane haremem. Harem jest wydzielonym obszarem, gdzie mogą przebywać tylko kobiety i dzieci. (Pan gospodarstwa domowego może tam wejść, ale nawet on musi poprosić o pozwolenie na wejście z szacunku dla prywatności kobiet). W biednym gospodarstwie domowym, harem jest nie większy niż pokój z gobelinem zawieszonym w drzwiach. W pałacach Kalifów, harem jest wspaniałym kompleksem strzeżonym przez jego własnych elitarnych strażników zwanych tradycyjnie Strażą Sultanską.

Zasłanianie twarzy przez kobiety

Wiele osób w Starym Świecie, jeżeli wie cokolwiek na temat arabskich kobiet, to przede wszystkim kojarzy je z zakrywaniem twarzy i myśli, że postępują tak wszystkie kobiety. Nie jest to jednak prawdą.

Zwyczaj zasłaniania twarzy wziął się od kobiet z plemion nomadów, które zakrywały twarze z dwóch powodów. Po pierwsze, podczas podróży chroniło to przez piaskiem i pyłem. Po drugie chroniło od spojrzeń obcych. Wiele konfliktów wybuchało z powodu miłości między mężczyzną i kobietą pochodzących z różnych plemion. Z powodu braku akceptacji ich uczucia często kończyły się to porwaniem wybranki, co następnie doprowadzało do krwawych zatargów (patrz: **Krwawa zemsta str. 29**). Aby uniknąć tego rodzaju kłopotów, kobiety zaczęły zasłaniać twarze przed obcymi.

W miastach natomiast zwyczaj ten przeniknął z pustyni wraz osiadłymi nomadami. Niektóre kobiety nadal hołdowały tradycji nie pokazywania twarzy obcym, podczas gdy inne zaczęły traktować to, jako modę. Najpierw twarz zaczęły zasłaniać wysoko urodzone kobiety, ale nie były to nieprzezroczyście zasłony jak u nomadek a raczej delikatne materiały dodające im uroku i tajemniczości. Później moda ta zaczęła przenikać do niższych warstw społecznych.

Obecnie ozdobne zasłony na twarzy zwane nikabem, nosi publicznie wiele arystokratek i bogatych kobiet. Natomiast całkiem osłaniające nikaby oraz hidżaby, czyli chusty na głowę zasłaniająca włosy i szyję, noszone są z własnego wyboru przez tradycyjalistki, matrony, niektóre mężatki i kapłanki.

Dodatkowo wierzone i wielu nadal wierzy, że zasłona twarzy chroni przed klątwami w postaci złego oka i słowa. Na tego rodzaju klątwy narażone są przede wszystkim osoby urodziwe i najczęściej one, zarówno kobiety jak mężczyźni zasłaniają twarze przed obcymi.

W arabskich plemionach kobiety zawsze były prawie na równi z mężczyznami. Ciężki i skromny styl życia nomadów wymagał, aby każdy brał czynny udział w życiu społeczności w celu zapewnienia jej trwałości. Ta naturalna równość dopiero niedawno dotarła do mieszkających w miastach kobiet. Niemniej jednak, istnieją śmiało arabskie kobiety będące kupcami, rzemieślnikami i najemnymi żołnierzami, czyli pełnią te same, co



mężczyźni role. Zgodnie z prawem, kobiety mogą otrzymać nadania ziemskie na takich samych prawach jak mężczyźni i w dużej mierze tak się dzieje..

Bohaterkami arabskich opowieści jest wiele kobiet, które były mądrzejsze, śmielsze i bardziej kompetentne niż mężczyźni w ich własnych rodzinach.

Według tradycji, skarbem Arabii są właśnie kobiety, będące jak bezcenne klejnoty. Szczególnie wśród wyższych warstw społecznych, gdzie bogactwo i status jest zależny od pochodzenia.

Wśród bogatych, mężczyźni i kobiety są równi w wyborze profesji. Kobiety mają w tej kwestii nieznacznie większą swobodą, ponieważ ich ojcowie przygotowują je do tego, zapewniając dostatek i gwarantując komfort psychiczny, obojętnie, czy ich wybór przyniesie bogactwo czy też nie.

Żadna profesja nie jest niedostępna dla Arabki. Jeżeli zdecyduje się zostać tkaczem lub derwiszem, *sahiriem* lub hodowcą koni, żaden ojciec lub mąż nie ośmieli się stanąć na jej drodze.

Arabski mężczyzna przez większość swojego życia pracuje, aby zdobyć dostateczne bogactwo i status, aby móc udowodnić swą wartość, jako mąż. Kiedy bierze ślub, posiada tylko to, co sam zdobył. Jeżeli ma tylko jedną żonę, nie ma problemu w określeniu, kto odziedziczy jego majątek. Jeżeli mężczyzna ma wiele żon, co zwykle zdarza się tylko wtedy, gdy jest księciem królewskiego rodu lub absurdalnie bogatym człowiekiem, wtedy musi co roku przydzielać część majątku dla każdej z swych żon na użytek ich i jej dzieci. Jeżeli kobieta ma wielu mężów (przypadek zarezerwowany tylko dla najbogatszych kobiet i tylko wtedy, gdy nie są z królewskiego rodu), wtedy ona sprawuje pieczę nad ich bogactwem. Większość arabskich kobiet rzadko znajduje jednego w pełni odpowiadającego ich potrzebom męża, więc tym bardziej nie będą tolerować drugiego niekompetentnego.

Kiedy arabski mężczyzna umiera, jego bogactwo jest dzielone zgodnie z jego wolą pomiędzy jego żonę i córki. Arabscy synowie dziedziczą bardzo mało, chociaż tradycja zastrzega, że broń i konie wierzchowe w pierwszej kolejności otrzymują synowie. Arabski dom bez córek jest uważany za pusty, a wdowiec, który umiera tylko z męskimi spadkobiercami, jest uważany za przeklętego przez bogów. Tylko w tym przypadku, synowie mają szanse odziedziczyć duży majątek, przy czym prawie natychmiast zwracają uwagę innych arabskich ojców szukających młodych, bogatych mężów dla swych córek.

Małżeństwo

Małżeństwa są zasadniczo kontraktem między dwoma rodzinami, zawartymi przez rodziców często, kiedy ich

dzieci są jeszcze małe. W wielu regionach, nadal „najlepszym” małżeństwem jest tradycyjny związek między dziewczyną i jej pierwszym kuzynem od strony ojca lub innym dalszym krewnym.

Jeżeli dwoje młodych ludzie bez tej relacji pragnie zawrzeć związek, rodzice nadal mogą go zaakceptować - pod warunkiem, że na przeszkodzie nie stoi status, wiara, rasa i profesja. Ogólnie, cywilizowany mężczyzna może ożenić się z dowolną wybranką. Natomiast kobieta już nie ma takiej możliwości. Zły wybór, może zostać unieważniony przez rodziców lub władzę. W poematach, taka rodzicielska przeszkoda jest często początkiem długich opowieści o tym, jak rozdzieleni kochankowie przechodzą przez wiele przygód, zanim będą mogli w końcu ponownie się połączyć i wziąć ślub. Jak to w życiu bywa, bohaterscy i śmiały mężczyźni oraz kobiety, mogą zignorować tradycję i dokonać naprawdę wiele, jeżeli tego pragną. W odwrotnym przypadku, aby uniknąć niechcianego małżeństwa, przeciętny mieszkaniec miasta nagle staje się wolnym ptakiem, ruszając na poszukiwanie przygód.

Technicznie rzecz biorąc, kontrakt małżeński polega na ustaleniu wysokości *machru* – posagu wnoszonego przez mężczyznę. Dodatkowo niektóre kobiety negocjują inne warunki, np. prawo do monogamii. Po ustaleniu wszelkich szczegółów, para staje przed *imamem* i potwierdza uroczyście chęć zawarcia związku. Gdy to uczynią stają się mężem i żoną. Po tym następuje *zifaf* – czyli wesele, zwykle duże i huczne, w trakcie którego panna młoda przenosi się do domu małżonka.

Mężatki cieszą się większym poważaniem niż kobiety niezamężne, a z biegiem lat rośnie ich autorytet społeczny.

Rozwody są dopuszczalne, ale zdarzają się rzadko. Dzieje się tak dlatego, że rodzina jest wartością nadrzędną, a na osobę, która opuściła swego współmałżonka, patrzy się niechętnie. Dodatkowo *machr* jest zwykle dzielony i mężczyzna wpłaca jego część przy ożenku, a druga jest gwarancją na wypadek rozwodu. Rozwodząca się kobieta musi natomiast zwrócić mężowi kwotę, którą uzyskała w ramach *machru*. Wysokie koszty są drugą z przyczyn, które zniechęcają do rozwodów.

Poligamia

Poligamia, praktyka posiadania więcej niż jednego współmałżonka jednocześnie jest rzadka, ale tolerowana w większości osad Arabii. W tradycji, mąż z więcej niż jedną żoną jest dość powszechny. Cztery żony to nieoficjalne maksimum. Zgodnie z legendą, pierwszy z mężczyzn miał cztery żony – dżinny, a arabska tradycja jest odbiciem tej legendy. Zwykle, tylko bogaci mężczyźni mogą sobie pozwolić na więcej niż jedną żonę (po części, dlatego że każda nowa żona może wydać na świat więcej dzieci). Wielu mężczyzn z wyższych klas uważa, że jedna żona wystarczy. Pierwsza żona musi zaaprobować kolejne żony w gospodarstwie domowym. Jeżeli ona zgodzi się dzielić swym mężem, to i tak nadal zatrzymuje władzę nad gospodarstwem.

Jeżeli jakiś mężczyzna utrzymuje kurtyzany, to tylko za pozwoleniem żony. Arabskie prawo nie zakazuje tej praktyki, ale również jej nie popiera. Tradycja wymaga, żeby mężczyzna był poślubiony zanim weźmie kurtyzanę, a unikanie małżeństwa uważane jest za karygodne.

W przeszłości, Sułtani Arabii rzadko zawierali związki małżeńskie. Zamiast tego, utrzymali duże haremy kurtyzan i konkubin, które były prezentami od pomniejszych władców. Takie działania pozwalały im obejść społeczne ograniczenie czterech żon i uznać potomka, który okazałby się obiecujący lub wartościowy. Zarówno dzieci kurtyzan, jak i konkubiny dochodziły w ten sposób do władzy. Dzisiejsi Kalifowie mają po cztery żony, oraz oczywiście, duży harem. Natomiast Sułtan, z pośród kobiet z haremu wybiera tylko jedną żonę.

Zwykle w poligamicznym małżeństwie wszystkie żony mieszkają pod jednym dachem. Inna jest tradycja występująca w wielu miastach handlowych na wybrzeżu. W tym przypadku, każda żona żyje w innym porcie, pracuje jako niezależna kobieta, sprzedając dobra, które jej mąż przywozi. Te żony wiedzą o sobie, ale mogą nigdy się nie spotkać. Po śmierci ich współmałżonka, każda z nich w pełni zatrzymuje skład handlowy, który prowadziła podczas małżeństwa.

Dzieci

Arabskie dzieci żyją w kwaterach z kobietami do czasu osiągnięcia pięciu lat. Wtedy chłopcy opuszczają harem i żyją z mężczyznami w *selamlík*.

Po osiągnięciu pięciu lat inaczej postępuje się z chłopcami, a inaczej z dziewczętami. Opiekunowie, jeżeli rodzice mogą sobie na nich pozwolić, uczą dzieci o sprawach języka, wiary, kultury, etykiety i prawa.

W bogatszych rodzinach, te wczesne lata pozwolą ustalić, jakie są ich zainteresowania i jaka droga życiowa będzie dla dziecka najlepsza. Dziewczęta, jeżeli są zainteresowane życiem, jako kobiety niezależne, są edukowane podobnie jak chłopcy, opierając swą edukację na aspektach społecznych i ekonomicznych. Dziewczęta, którym przeznaczony są tradycyjne role, mogą skupić się na umiejętnościach prowadzenia gospodarstwa domowego i sztukach pięknych. Dla klasy średniej, rzemieślników i biednych, taki wybór ścieżki

edukacji jest luksusem. Wszystkie nauki dla chłopców lub dziewczyn dotyczą handlu, rzemiosła czy prowadzenia karawan.

Jeżeli mężczyźni lub kobiety z danej kultury zasłaniają twarze, to chłopcy i dziewczyny zaczynają to robić w wieku 12 lat. Chłopiec zwykle jest uważany za mężczyznę, a dziewczyna za kobietę, w wieku 16 i w tym wieku wolno wziąć im ślub, chociaż ich związek mógł zostać zaaranżowany lata wcześniej.

Życie w pałacach

Życie pałacowych elit Arabii różni się znacznie od życia przeciętnych obywateli. Sułtan i Kalifowie opływają w dostatki żyjąc w przepychu i luksusie. Posiadają setki niewolników, mają na swe rozkazy armię żołnierzy, ale nie oznacza to, że są spokojni i bezpieczni. Cały czas muszą zachowywać czujność, ponieważ w pałacach bez przerwy trwa walka o władzę. Walka ta wygląda inaczej na dworach Kalifów i Emirów, a inaczej w pałacu Sułtana.

Walka o władzę zaczyna się to od samego dołu. Co bardziej ambitni żołnierze pragną zostać oficerami, aby poprawić swe warunki życia. Ci, którym się to uda, oraz pozostali oficerowie, pragną otrzymać tytuł Emira.

Tytuł ten mogą zdobyć dzięki swej sławie lub śmierci poprzedniego Emira. Ci z nich, którzy mają dużo szczęścia i przebiegłości politycznej mają szansę zostać zarządcami Emiratu

Nawet wśród tych, którym udało się dojść tak wysoko, są tacy, którzy pragną jeszcze większej władzy i bogactw, chcą zdobyć tytuł Kalifa. W ciągu wieków niewielu udało się to osiągnąć, ponieważ przed nimi w kolejce do tytułu, czekało wielu innych kandydatów.

Z drugiej strony, sprawujący władzę Kalif ma za sobą tłum rzekomych popleczników, z których większość cały czas knuje, jak poprawić swoją pozycję w pałacu i przy odrobinie szczęścia sięgnąć szczytu. Są to wszelkiej maści książęta, kuzyni Kalifa i inni szlachetnie urodzeni (lub tak twierdzący) oraz potężni Emirowie. Nawet ci, którzy mają największe szanse na przejęcie władzy, czyli synowie Kalifa, często od małego rywalizują, chcąc udowodnić, który z nich jest najbardziej odpowiednim kandydatem. Istnieje wiele legend, gdzie słabi i podstępni bracia nie mogąc uczciwie pokonać najlepszego i najszlachetniejszego z nich, sprzymierzają się przeciw niemu i porzucają rannego na pustkowiu. Lecz on, dzięki sile swojego charakteru i wierze w Ormazda wraca do pałacu, gdzie wraz z ojcem Kalifem karze złych braci i przejmuje po nim tytuł. W rzeczywistości to sam Kalif podsyca w braciach chęć rywalizacji, chcąc wyłonić najlepszego następcę, umiającego sobie radzić w każdej sytuacji.



Synowie Kalifa muszą nauczyć się radzić sobie z intrygami, ponieważ, kiedy obejmą urząd, cały czas narażeni będą na pałacowe spiski. Jeżeli uda im się przetrwać ten pierwszy okres i podporządkować sobie wszystkich domniemanych pretendentów do tytułu, to już tylko pozostaje im do końca życia być czujnymi i nie popełniać błędów, na które czyhają ich tak zwani poplecznicy. Natomiast dla nieudolnych Kalifów, niemających poparcia, istnieje specjalny zwyczaj, zwany jedwabną nicią. Kiedy rada wezyrów, zwana Radą Dywanu zadecyduje, że Kalif nie jest w stanie dłużej zarządzać Kalifatem, wysyła do niego człowieka, który dostarcza mu jedwabną nić. Oznacza to, że powinien odebrać sobie życie wieszając się na tej nici. Jeśli Kalif jest faktycznie na tyle słaby, to lepiej dla niego, żeby zdecydował się skorzystać z sugestii rady. Rada Dywanu korzysta z tego zwyczaju niezwykle rzadko, ponieważ już wyjątkiem samym w sobie jest nieudolny Kalifa.

W przypadku Sułtana, walka o władzę odbywa się trochę inaczej. Ponieważ każdy z Wielkich Sułtanów musi być potomkiem Wielkiego Proroka, to w związku z tym nikt, poza bezpośrednio spokrewnionymi, nie ma szans na tytuł. Dlatego też, intrygi w większości zaczynają się i kończą w sułtańskim haremie.

Wszystkie kobiety przebywające w haremie są sobie równe, dopóki nie urodzą swemu panu syna. Wtedy to stają się faworytami i otrzymują pierścień symbolizujący ich status. Z pośród tych kobiet, które

powiły Sułtanowi synów, ta, której potomek jest najbardziej obiecujący ma szansę zostać wybrana i stać się żoną Sułtana. Jeżeli tak się stanie, to nie jest ona już tylko jedną z spiskujących przeciw sobie faworyt, ale celem ataku wszystkich pozostałych. Mówi się, że sułtańskie faworyty są groźniejsze od wściekłych lwic i zrobią wszystko, aby to ich syn został następcą Sułtana, co oznacza, że zdrada, kłamstwo i śmierć krążą w komnatach haremu. Syn faworyty może zostać następcą gdy będzie na tyle silny, aby udowodnić Sułtanowi, że jest godny tego tytułu, oraz jego matka będzie na tyle sprytna, aby obronić go przed pozostałymi faworytami. Kiedy już oficjalnie zostanie ogłoszony następcą, tradycyjnie Rada Dywanu podejmuje decyzję, aby zgładzić pozostałych synów Sułtana, z wyjątkiem dwóch lub maksymalnie trzech najbardziej obiecujących.

Ci, którzy zostaną przy życiu, zostają zamknięci pod silną strażą w tak zwanych złotych klatkach. W praktyce oznacza to, że zostają oni odizolowani i w luksusie spędzają swoje życie, do czasu kiedy ich brat wybrany na następcę, sam nie zostanie Sułtanem i nie spłodzi synów. Jeżeli następcą zginąłby przedwcześnie lub nie mógł spłodzić syna, to Rada wraz z Sułtanem podejmuje decyzję o uczynieniu następcą jednego z braci mieszkających w złotych klatkach.

Te haremowe wojny często dzielą pałac sułtański na różne frakcje, popierające tą czy inną faworytę. Intrygi te muszą być na tyle subtelne żeby aktualny władca nie odczuwał, że coś dzieje się za jego plecami. Biada tym kobietom, które próbują działać zbyt otwarcie i brutalnie. Zazwyczaj dostają one zaproszenie do sułtańskich ogrodów, gdzie czeka na nie Wielki Ogrodnik, który tradycyjnie oprócz kwiatów ścina głowy. Faworyty, które wypadły z łask, są zabierane przez niego w ostatnią podróż na wody Morza Południowego.

Sułtan, Kalifowie i Emirowie zarządzają poległymi im obszarami. Oprócz nich w pałacach jest wielu urzędników, którzy posiadają mniejszy lub większy zakres władzy. Zwykle drugą, najpotężniejszą osobą w Kalifacie jest Wielki Wezyr, często będący również czarodziejem. W historii kilkakrotnie zdarzało się, że wezyr swą potęgą i wpływami przyćmiewał samego Kalifa. Wielki Wezyr przewodzi Radzie Dywanu, które jest ciałem doradczym Sułtana i Kalifów. W skład Rady wchodzi zwykli wezyrowie, z których każdy zarządza w imieniu władcy jednym z działów administracji Kalifatu zwanym Dywanem. Wezyrowie wchodzący w skład Rady Dywanu niekoniecznie muszą być *Sahirami*.

Poza tym na dworze istnieje wiele różnych innych funkcji, jak naczelnik urzędu pocztowego, będący de facto szefem wywiadu, szambelan odpowiedzialny za porządek ceremoniału dworskiego, dowódca straży odpowiedzialny za porządek i bezpieczeństwo, nadworni lekarze, którzy najczęściej są mistrzami swej sztuki z Ka-Sabar, nadworni astronomowie i teologowie oraz urzędnicy kancelarii osobistej. Poza tym pałace pełne są wszelkiego rodzaju służących i obsługi składającej się zarówno z wolnych ludzi jak i niewolników. Są nimi kamerdynerzy, odźwierni, kurierzy, dobosze, trębacze, pałacowi rzemieślnicy, kucharze, stajenni, dozorczy, łowczy, załogi dworskich statków, zapalacze lamp i wielu innych.

Handel

Handel jest siłą napędową Arabii. Kupcy żeglują daleko na północ do wielkich morskich portów Marienburga i Erengradu oraz daleko ku wschodowi do krain takich, jak Nippon, Katak i zakazana Lustria. Karawany złożone z plemion nomadów przemierzają wzdłuż i wszerz niebezpieczną pustynię oraz tereny leżące poza nią. Jako centrum dla wszystkich karawan podróżujących z pustyni i w jej kierunku, Arabia ma unikalną pozycję kraju, przez który w końcu przejdzie większość wszelkiego rodzaju dobra. Dzięki temu, Arabowie utrzymują korzystną pozycję by manipulować rynkiem i przewidywać, kiedy ceny będą dla nich najkorzystniejsze.

Nawet bez powiązań ze Starym Światem, Arabia jest samowystarczalna. Zboża rosną obficie w dolinach gór Atalan i wzdłuż brzegów Wężowej Rzeki. Małe farmy warzywne jak kolorowy dywan rozciągają się na równinach zachodniej Arabii. W oazach, naturalnie otoczonych piaskami pustyni, rosną daktyle i figi. Natomiast lasy blisko gór pełne są drzew rodzących granaty i brzoskwinie i oliwki.

W wielu miejscach Arabii można znaleźć dziko rosnący cynamon i kolendrę, a kosztowny marmur, bezwartościowy dla Arabów, z wyjątkiem handlu z mieszkańcami Północy, leży czekając na wydobycie wśród piasków pustyni.

Te dobra, których Arabowie nie mogą sami wykorzystać, przeznaczają na handel. Na rzadkie przyprawy, herbaty i jedwab jest w miastach stały popyt. Sól, tradycyjnie uzyskiwana z wody morskiej, dociera w obfitości na statkach przemierzających wielki ocean. Kadzidla wszelkich rodzajów przechodzą przez Copher, a najchętniej kupowane są te, zawierające w sobie wartościową i leczniczą mirrę.

Warzywa korzenne są rzadkie w Arabii, krainie będącej bardziej odpowiednią dla pszenicy, roślin strączkowych, drzew owocowych i kawy.

Arabskie wyroby z brązu są nadal jednymi z najlepszych w całym starym świecie. Krasnoludy i elfy posiadają większą biegłość w obróbce stali niż Arabscy kowale. To do nich Arabowie zwracają się po zbroje i broń, chociaż od jakiegoś czasu wyroby z miasta Khariq są coraz lepsze i coraz bardziej znane, nawet poza Arabią. Podobno kowale z Khariq znaleźli nową metodę skuwania stali, z której wykonywane są doskonałe zbroje i

broń.

Arabowie wyjątkowo podziwiają siłę i wygląd koni. Za szybkiego, wytrzymałego lub po prostu pięknego konia, mogą zaproponować kilka razy więcej niż wynosi jego normalna rynkowa cena, o ile oczywiście właściciel będzie skłonny nawet przy tak dobrej cenie rozstać się ze zwierzęciem.

Równie dużym zainteresowaniem cieszą się Arabskie mechanizmy: precyzyjne zegary imitujące zwierzęta lub postacie ludzkie, przyrządy i urządzenia służące do obserwacji nieba i odtwarzania ruchów ciał niebieskich oraz wszelkiego rodzaju zabawki jak pozytywki czy mechaniczne lalki.

Elfy są dość częstym widokiem w przybrzeżnych miastach Arabii. Kupcy Morskich i Wysokich Elfów dostarczały dobra już do pierwszych arabskich miast, w których od ponad tysiąca lat do tej pory są ich kolonie.

Ekonomia w Arabii opiera się na arabskim prawie, a więc w dużej części na *Al-Kitab*. Podstawą prawa jak i arbitrażu gospodarczego jest uznaniowość, czyli sięganie do podobieństwa przypadków opisanych w *Al-Kitab* i wywodzących się z tradycji (opisanych w księgach prawa). W księgach prawa opisane są też wyrażone opinie uczonych dla danego przypadku, po które sięga się w następnej kolejności na równi z analogiami. Jeżeli tam nie znajdzie się rozwiązania, wtedy sięga się po bieżące opinie uczonych.

Ponieważ w *Al-Kitab* opisanych jest wiele wskazówek i nakazów dotyczących handlu, to ukształtowały one kilka podstawowych aspektów życia gospodarczego, takich jak: zakaz lichwy, oszustwa, łapówkarstwa i hazardu. Ważne jest również dotrzymanie terminów.

Te i inne nakazy spowodowały ukształtowanie się trzech podstawowych założeń dotyczących handlu. Po pierwsze dozwolona jest wszelka działalność handlowa, jeżeli nie przynosi ona szkody innym. Po drugie, nawet najmniejsze wątpliwości dotyczące popełnionego wykroczenia lub przestępstwa w tej sferze, działają na korzyść oskarżonego, co może uchronić go przed karą. Po trzecie, prawo pierwokupu mają zawsze partnerzy handlowi, krewni i sąsiedzi.

Z prawa wynika również nakaz zawierania umów handlowych na piśmie w obecności dwóch świadków. Wiele płatności na terenie Arabii dokonywanych jest za pomocą *sakków*, które są pisemnymi zobowiązaniami do zapłaty, za towar przy dostawie. Więc Arabski kupiec może zrealizować Sakk wystawiony w banku w El-Haik, po dostarczeniu towaru do Copher.

Ponieważ do Arabii przybywają kupcy z niemal całego znanego świata, przywożąc własne waluty, to dla ułatwienia Sułtan powołał instytucję *Serafich*. W każdym większym mieście znaleźć można *Serafich*, którzy zajmują się wymianą obcych walut, kruszców, kamieni szlachetnych itp. na Arabskie pieniądze.

Pieniądze w Arabii dzielą się na: dinary, dirhemy, felsy. Dinary to złote monety używane głównie w handlu, również międzynarodowym. Obecnie bite dinary na rewersie posiadają dwie skrzyżowane szable, a na awersie jest podobizna obecnie panującego Wielkiego Sułtana. Srebrną arabską monetą jest dirhem. Dziesięć dirhemów to równowartość jednego dinara. Na rewersie dirhema zwykle umieszcza się wizerunek słynnych arabskich rumaków, natomiast na awersie znajduje się wizerunek Kalifa bądź Emira, w którego mieście bite są monety. Fels to drobna moneta miedziana, która po jednej stronie zwykle ma wybitą półksiężyc, a na drugiej statek, wielbłąd, palmę, czy inny symbol w zależności od miejsca pochodzenia monety. Jeden dirhem to czterdzieści osiem felsów.

Niewolnictwo

Niewolnictwo jest w Arabii powszechne i ważne dla gospodarki. Bez pracy niewolników niemożliwe byłoby dokonanie zbiorów, drogi niszczałyby, a gospodarka by runęła.

Niewolnicy pochodzą z niemal każdej ludzkiej nacji z całego znanego świata. Zwykle są to osoby złapane przez łowców niewolników lub jeńcy schwytni podczas plemiennych konfliktów. Wielu z nich to Arabowie, a wśród nich przeważają zubażali chłopci, przestępcy i jeńcy wojenni.

Niewolnictwo jest najbardziej rozpowszechnione w miastach, lecz nie jest to regułą. Wśród wszystkich niewolników specjalnymi względami cieszą się Mamelukowie, a ich role jako żołnierzy i administratorów czynią ich wyjątkowymi.

Człowiek może zostać niewolnikiem na jeden z trzech sposobów: przez długi, za złamanie prawa i przez bycie niecywilizowanym. Ludzie, którzy zaciągnęli wysokie pożyczki i są niezdolni aby je spłacić, mogą zostać zniewoleni i sprzedani. Zwykle takie zniewolenie trwa, dopóki dług nie zostanie odpracowany, lub aż rodzina niewolnika nie zdobędzie dostatecznych funduszy, aby uregulować zobowiązania. Krewni dłużnika nie mogą zostać za niego zniewoleni a dzieci osób, których ojcem jest niewolnik odpracowujący dług, są wolne.

Kolejnym przypadkiem są ci, którzy poważnie naruszyli Arabskie prawo. Okres zniewolenie w większości jest dożywotni, jednakże orzeczenia sądowe może zostać uchylone w zamian za szczerą pokutę niewolnika i jego dobre uczynki. Co więcej, rodzina przestępcy nie może zostać zniewolona za jego zbrodnie, chociaż w pewnym sensie i oni zostają ukarani, ponieważ ich honor zostaje splamiony. Dzieci niewolników, którzy są przestępcami są uważane za wolne. Właściciele niewolników często zajmują się nimi, traktując je jak swoje własne dzieci.

W końcu część ludzi w Arabii może zostać zniewolona dlatego tylko, że są uważani za niecywilizowanych,



brakuje im zrozumienia i akceptacji prawa Jedyne, przez co potrzebują oświecenia.

Mieszkańcy wysp oraz Krain Południowych, pewne plemiona górskie i niewierzący, którzy przemierzają pustynie są często chwyteni przez łowców niewolników i sprzedani na służbę. Prawo zakazuje, aby cywilizowana osoba została w ten sposób zniewolona, a niewolnik, jeżeli zostanie później oświecony, może odzyskać wolność. Pozbawieni skrupułów łowcy niewolników czasami chwytają pielgrzymów i podróżnych. Jeżeli podczas sprzedaży ci niesłusznie zniewoleni zaczną protestować, handlarze bagatelizują to. Mówią, że to sprytnie dzikusy, którzy twierdzą, że są cywilizowani, po to tylko żeby wydostać się z niewoli.

Dzieci urodzone niecywilizowanym niewolnikom pozostają w niewoli tylko, jeżeli rodzice nie przyjmą praw Jedyne.

Zgodnie z Arabskim prawem, na właścicielu niewolników spoczywa kilka obowiązków. Podstawowym z nich jest odpowiedzialność za dbanie o zdrowie niewolników, co kontrolowane jest przez *Muhtasibów*. Niedopełnianie tego obowiązku może skutkować karami grzywny. Niewolnicy, którzy są zagłodzeni lub nadmiernie wykorzystywani, mogą zbuntować się. *Kadi*, który dowie się o niemoralnym zachowaniu ich panów, może przyznać im wolność. Właściciele są również odpowiedzialni za czyny swych niewolników. Jeżeli niewolnik uszkodzi bądź zniszczy własność innej osoby, to właściciel jest za to odpowiedzialny. Właściciele nie mogą porzucić lub sprzedać niewolnika z powodu choroby lub starzenia się i muszą ich utrzymywać, nawet jeżeli nie mogą oni dalej wykonywać swych normalnych obowiązków. Jednakże zdrowy niewolnik może zostać uwolniony w każdej chwili. Niewolnik może również otrzymać pozwolenie na poślubienie wolnego człowieka i tym samym również stać się wolnym.

Prawo, przede wszystkim żąda od właścicieli niewolników, aby ci traktowali ich dobrze. Mamelukowie, jako silna frakcja, są pierwszymi z popierających to prawo. Ta największa elitarna siła wojskowa w Arabii. Jest złożona z niewolników, będących własnością Wielkiego Sułtana lub Kalifów. Zostali oni w młodym wieku przysposobieni przez innych Mameluków i szkoleni, aby zostać doskonałymi i lojalnymi żołnierzami.

Copher jest miejscem w którym istnieje największy aktywny rynek niewolników w Arabii. Właściciele niewolników, którzy przebywają w tym mieście, muszą być honorowi i sprawiedliwi. Jeżeli tak się nie dzieje, to mogą stracić nie tylko przychody, ale i życie, ponieważ Mamelukowie nie tolerują złego traktowania zniewolonych.

Kompanie mameluckie wędrują w głąb gór w pobliżu miast, gdzie chwytają młodzież z tamtejszych plemion. Młodzieńcy pojmani w ten sposób, nienadający się żeby zostać Mamelukami są sprzedawani, jako prywatni służący.

Wreszcie banici, z terenów sąsiadujących blisko z Krainą Umarłych, mają skłonność do zajmowania się niewolnictwem. Są oni bardzo liberalni w swych ocenach jeżeli chodzi o decydowanie, kto jest niecywilizowany i nadaje się do tego, aby zostać niewolnikiem.

W Arabskich miastach istnieją gildie zajmujące się sprowadzaniem, przygotowywaniem i handlem ludzkim

towarem. Przygotowanie polega na ocenie przydatności, nauczaniu podstaw języka oraz w razie potrzeby złamaniu krnąbrnych niewolników. Następnie, w zależności od przypuszczalnego przeznaczenia niewolnika, znakuje się go. Prawo pierwokupu niewolników ma Sułtan i Kalifowie, co jest wykorzystywane zwykle wtedy, gdy potrzebne jest uzupełnienie szeregów Mameluków i Janczarów. Ci, którzy nie zostaną sprzedani w ramach pierwokupu, trafiają na ogólnie dostępne targi. Zanim jednak tak się stanie, szlachta i bogaci mieszczaństwo są często zapraszani na prywatne aukcje, gdzie mogą kupić towar najlepszej jakości. Najczęściej nowo kupieni niewolnicy zostają służącymi, robotnikami, gladiatorami lub trafiają do domów rozkoszy, a ci najbardziej krnąbrni, lądują w kopalniach i na galerach.

Krążą plotki, że niektórzy z niewolników trafiają w łapy straszliwych Skavenów, a bardziej egzotyczni niewolnicy jak jaszczuroludzie czy ogry, są od nich kupowani. Nawet, jeżeli ten proceder istnieje naprawdę, to jest przez władze zakazany i każdy handlarz na nim przyłapany zostanie surowo ukarany.

Podróżowanie po Arabii

Podróż po Arabii nie jest łatwa i przyjemna. Wszystkie główne miasta są połączone drogami a wielka ilość statków pływa wzdłuż wybrzeża. Niebezpieczeństwo podróży jest naprawdę duże. Drogi prowadzące przez Arabię są groźne same w sobie. Nawet, jeżeli nie znikną pod grubymi warstwami piasku lub nie wiją się wzdłuż stromych zboczy górskich, to prawdopodobnie, za następnym zakrętem będzie czyhała grupa rabusiów, lub nagle burza piaskowa pogrzebie podróżnych żywcem. Mimo, że na głównych szlakach w odległości dnia drogi znajdują się karawanseraje, gdzie można bezpiecznie spędzić noc, to i tak w ciągu dnia trzeba przebyć drogę między nimi.

Większość karawanserajów, piętrowe lub parterowe, umocnione budowle z ogromnym dziedzińcem, wokół którego mieszczą się pokoje gościnne, stajnie i magazyny. Na środku dziedzińca często są łaźnie i toalety. Nieodłącznym elementem tych budowli jest mały meczet, lub choćby kapliczka Ormazda.

Pewien typ karawanserajów znajduje się w miastach. Położone są zwykle koło *suków* i mają trochę inny charakter niż te na szlaku, ponieważ tam kupcy zatrzymują się zwykle na dłużej.

Większość osób podróżujących lądem, wie, że mądrze jest poruszać się w grupie, a relacje z pierwszej ręki o terenie, który ma się przebyć, są niezwykle pomocne.

Żeglowność jest bardziej wygodnym sposobem podróżowania, ale nadal istnieje zagrożenie z strony korsarzy, piratów, burz i zdradzieckich raf. Arabskie statki handlowe, takie jak popularne bakury, czy wielkie kadisy docierają w najdalsze zakątki mórz i oceanów. Podczas gdy na krótsze trasy wyruszają dau, czy małe fulki.

Najlepiej, wybierając się w podróż jest zarezerwować miejsce na morskim statku lub dołączyć do karawany. Karawany złożone z koni i wielbłądów, a czasem słoni, poruszają się wolno, ale zazwyczaj są duże i wystarczająco dobrze strzeżone, by odstraszyć potencjalnych napastników. Kupieckie karawany często przyciągają do siebie ludzi najróżniejszych profesji kuglarzy, żołnierzy najemnych, poszukiwaczy przygód i



czarodziejów. W tak zróżnicowanej kompanii, podróż z karawaną może być przygodą samą w sobie.

Religia

W Arabii istnieją dwa główne nurty wyznaniowe, wedle których dzieli się Arabów na oświeconych i nieoświeconych. Oświeceni Arabowie to większość populacji, która wyznaje Ormazda jako jedyne boga, powszechnie nazywając go po prostu Jedynym. Do oświeconych należą prawie wszyscy mieszkańcy miast oraz część nomadów. Natomiast tak zwani nieoświeceni Arabowie, kultywują religie z czasów przed prorokiem. Są oni wyznawcami starych bóstw, które w zależności od obszaru czy plemienia, są wyznawane wspólnie lub pojedynczo.

Kult Ormazda został wyniesiony ponad inne stare bóstwa przez proroka Mulhaeda al-Quyata, który doznał objawienia i dzięki swemu uporowi i boskiemu wstawiennictwu zdołał zjednoczyć Arabię pod swoim panowaniem i patronatem Ormazda. Mulhaed al-Quyata, zwany często Wielkim Prorokiem, stworzył Księgę Ormazda, powszechnie znaną, jako *Al-Kitab*. Zawiera ona dogmaty wiary, jest źródłem zasad i prawa, wedle którego powinni żyć wszyscy Arabowie, aby dostać się do królestwa Ormazda. Stanowi ona podstawę organizacji życia codziennego zwykłych Arabów oraz kształtuje ich stosunek do świata i ludzi.

Wielu Arabów stara się dogłębnie poznać *Al-Kitab*, ucząc się jej na pamięć, czytając ją sami lub słuchając jej wersów i interpretacji na spotkaniach religijnych. Kapłani Ormazda, powszechnie zwani *Imamami* obowiązkowo znają *Al-Kitab* na pamięć. Wersety z księgi służą jako modlitwy podczas codziennych modłów. Również wielu *Kadich*, przy rozstrzyganiu sporów stara się powoływać się na *Al-Kitab*.

Poza oficjalnie uznanymi kultami Arabii, istnieją również inne stare, zakazane wyznania. Najbardziej rozpowszechnionym jest kult Azyata, mrocznego Boga Węża, który jest przeciwieństwem wszystkiego, co reprezentuje Ormazd. Azyat wyznawany jest głównie przez Hashishinów, którzy podobno są członkami jakiejś większej tajnej organizacji, ukrytej wśród prawych obywateli Arabii. Organizacja ta czeka i snuje plany, aby zaatakować, przejąć Lazurowy Tron i wynieść ich boga na piedestały.

Kitab al-Ormazd czyli Księga Ormazda

Kitab al-Ormazd, zwana po prostu *Al-Kitab*, jest najświętszą księgą Arabów. Zawiera ona zbiór prawd, zasad, praw i mądrości dotyczących wiary w Ormazda i życia zgodnie z tą wiarą. Wszyscy oświeceni Arabowie uznają słowa zawarte w *Al-Kitab* jako niepodważalne i starają się w miarę możliwości żyć zgodnie z nimi. Ponieważ wierzą, że słowa w niej zawarte pochodzą od samego Ormazda, traktują je bardzo poważnie i każdy, kto znieważa księgę, traktowany jest jakby znieważał samego Jedynego.

Co ciekawe, samo słowo *Kitab* oznacza Księgę, ale ponieważ jest ona wzorem dla wszystkich ksiąg, to kiedy używa się w rozmowie słowa *Al-Kitab*, wszyscy wiedzą, że chodzi o księgę Ormazda. Gdy chce się powiedzieć o innej księdze, zawsze wypowiada się jej pełny tytuł, czyli np. *Kitab an-nabat*, czyli Księga Roślin.

Drugim z zakazanych bóstw, które posiada więcej niż kilku wyznawców, jest pierwotny patron korsarzy Bezin-Anan. Wyznaje go część najbardziej krwawych i zdeprawowanych piratów, którzy regularnie składają mu ofiary w ukrytej gdzieś głęboko pod Lashiek świątyni.

Osobnym tematem są Bogowie Chaosu, którzy podobnie jak w większości cywilizowanego świata są wyklęci i niestety, jak wszędzie, posiadają swoich zdeprawowanych wyznawców.

(Więcej o religii i bogach Arabii jest znajduje się w **Rozdziale III – Religie i wierzenia str. 51**).

Język arabski

Język którym posługują się Arabowie, jest w mowie i piśmie znacznie odmienny od języków używanych w Starym Świecie. Wyewoluował on z połączenia dialektów plemion pustyni, z językiem używanym w Starożytnej Nehekharze, oraz z domieszką Eltharinu, języka elfów wysokiego rodu i szczyptą tajemnego języka magicznego. Pisana forma języka wywodzi się wprost od Nehekaryjskich hieroglifów, które zostały przekształcone w alfabet.

W dawnych czasach gdy formowały się pierwsze arabskie miasta i pismo, okazało się język nie jest jednorodny. Praktycznie każde plemię posługiwało się swoim dialektem, co powodowało, że Arab z zachodu miał problem z porozumieniem się ze swoim pobratymcem z wschodu. Około - 1300 roku KI, grupa uczonych, imamów i poetów zebrała się aby ustalić jak powinien wyglądać "język doskonały". Po długich obradach i

studiach nad różnymi dialektami, ustalili podstawy języka. Języka który był rozwijany jeszcze przez wiele set lat i którym dziś posługują się głównie poeci, kapłani, *kahini*, uczeni i wszyscy którzy pragną mówić pięknie. Nadal istnieje wiele dialektów, które jednak na przestrzeni wieków wchłonęły na tyle dużo z "doskonałego języka", że porozumienia się w podstawowym zakresie między Arabami z różnych stron nie powinno stanowić problemu.

Dialekty Arabii

Ponieważ w Arabii nadal jest w użyciu wiele dialektów i z powodu pośpiechu, przyzwyczajenia, izolacji czy czasem w sposób zamierzony itp., mogą nastąpić problemy w komunikacji. Zdarzyć się tak może nie tylko w rozmowach z obcokrajowcami mówiącymi po arabsku, ale często między samymi Arabami z odległych zakątków kraju, czy różnych plemion. Od decyzji MG zależy, czy aby zrozumieć niuansy lub nawet całą wypowiedź, trzeba wykonać Test na znajomość języka. Zwykle ewentualne modyfikatory nie powinny przekraczać -10, ale w przypadku odizolowanych społeczności, czy specjalnego utrudniania porozumienia mogą wynieść nawet -30. Jeżeli obaj rozmówcy znają język arabski i rozmawiają jego literacką formą, nie powinno się wykonywać żadnych rzutów.

Język który jest oficjalnie uznanym przez. Sultana, językiem arabskim, to właśnie "język doskonały" zwany też literackim. Jest on płynny i harmonijny i jak twierdzą niektórzy zawiera w sobie moc, dlatego też osoby które władają nim biegle powinny używać go z rozwagą, aby w złości (a może z premedytacją) komuś nie zaszkodzić. Wraz z rozwojem literackiego języka mówionego, rozwinęło się pismo. Poza swoją prostą formą, używaną w życiu codziennym, istnieje też forma kaligraficzna gdzie każda litera jest wystudiowana i musi być zapisana w ściśle określony sposób. Istnieje wiele stylów kaligraficznych. Używają ich głównie kaligrafowie, artyści i poeci. Zapisuje się nimi modlitw, które czasem służą za talizmany. Tworzy się z przy użyciu kaligrafii ozdobne napisy i freski oraz wiersze, które dążą do tego aby być doskonałe, nie tylko jako sam utwór poetycki, ale też w formie zapisy. Dotychczas najdoskonalszym dziełem w formie i treści jest sama *Al-Kitab*.

Nauka języka (arabskiego) sprawia obcokrajowcom, a zwłaszcza Staroświatowcom wiele trudności. Nie dość, że posiada on zupełnie inny alfabet, w którym słowa zapisywane są od strony prawej do lewej, to jeszcze z powodu swego pochodzenia, na pierwszy rzut oka, nie posiada żadnych cech wspólnych z językami północy. Dodatkowo, podstawowym błędem popełnianym przez tych którzy poznają język arabski, jest postrzeganie go jako języka posiadającego wiele synonimów. Prawdą jest, że w języku Arabskim istnieje wiele określeń oznaczających tą samą rzecz lub zjawisko, lecz każde z nich oznacza inny aspekt tej rzeczy lub zjawiska. Czasem może to doprowadzić do drobnych nieporozumień w rozmowach między rodowitymi Arabami a obcokrajowcami. Niektórzy sprytni i bezwzględni arabscy kupcy, handlując z innymi nacjami, wykorzystują te zawilości językowe aby interpretować umowy na swoją korzyść.

Inne rasy w Arabii

Na całym świecie, nie istnieje chyba żaden przedstawiciel rasy rozumnej, który nie zawitałby do Arabii – w większości przypadków jako niewolnik. Jednak również wielu obcych przybywa tu z własnej woli Najbardziej znaną i szanowaną obcą rasą w Arabii są elfy. Kupcy elfów wysokiego rodu od tysięcy lat handlują z arabami. Miasta takie jak Copher i Lashiek zostały założone właśnie przy placówkach handlowych Elfów i cały czas mają one w swoich granicach ich stałą komunę. Morskie elfy są uznawane za mądrych i uczciwych kupców, są to zalety, których często nie posiadają sami Arabowie. Odzwierciedlone jest to w potocznej mowie, gdzie „elfi targ” to powiedzenie określające uczciwą transakcję, w której każda ze stron jest zadowolona.

Jeżeli chodzi o halflingi i krasnoludy, to są one rzadko spotykane w Arabii. Nie ma tam stałej populacji Krasnoludów, gdyż niewielu z nich przybywa w te rejony, a nawet jeżeli, to jedynie jako kupcy bądź krasnoludzcy zabójcy. Większość Arabów słyszała o krasnoludach, ale



niewielu miało okazje spotkać któregoś z nich osobiście. Jedynie miasto Ka-Sabar utrzymuje regularne kontakty handlowe z twierdzą Karak Zorn, a morskcy kupcy odwiedzają czasem twierdze Barak Var.

Natomiast, wśród halflingów, ci bardziej spragnieni wiedzy o świecie, czasem przybywają do Arabii, aby poznać egzotyczne przyprawy i nowe sposoby przyrządzania potraw. Jednak bardzo niewielu z nich zostaje tam na dłużej, jako że jest dla nich zbyt gorąco.

W Arabii spotkać można również ogry. W większości są to najemnicy, ale zdarzają się i kupcy lub zbłąkani wędrowcy szukający nowych smaków. Ze względu na ich nieposkromiony apetyt i związane z tym koszta, na ich usługi mogą sobie pozwolić bogaci kupcy, książęta i Kalifowie. Dlatego też większość ogrzych najemników służy jako budząca respekt, ochrona bogatych kupców lub żołnierze w specjalnych oddziałach Kalifów.

Wewnętrzne konflikty

Formalnie, Arabia znajduje się w stanie pokoju wewnętrznego i zewnętrznego. Jest to zjednoczona wspólnota, rządzona przez mądrego i oświeconego Wielkiego Sultana. Żadni wielcy przeciwnicy Lazuruwego Tronu nie czają się w jej granicach. Niewierni z dalekiej północy nie są realną groźbą, ponieważ oddzieleni są od Arabii przez Wielki Ocean, góry i pustynie.

Rzeczywistość jest jednak mniej kolorowa niż oficjalnie się ją przedstawia. Arabia, ma nadmiar pomniejszych władców Kalifów, Emirów, Książąt i Szejków. Która z tych władz jest najważniejsza, zależy od osoby, którą pytasz. W większości miejscowi władcy działają jak gdyby to oni byli najwyższą władzą w ich własnym regionie, nawet, jeżeli uznają zwierzchnictwo Wielkiego Sultana. W skutek tego, ci pomniejsi władcy, wplątują się w nieistotne konflikty próbując potwierdzić swoją wyższość nad innymi.

Z reguły miasta Arabii są dobrze bronione. Większość z nich utrzymuje milicję i straż. Milicja jest powoływana w czasach kryzysu by odeprzeć wrogów. Natomiast straż, jest formacją trwałą, służącą, jako strażnicy pałacu i patrole miejskie. Ponadto kilka miast Arabii, utrzymuje własne armie, floty lub obie te formacje. Niektóre miasta dla ochrony korzystają z usługi najemników i Mameluków. Większość wojskowych jednostek składają się z piechoty i kawalerii, ze sporadycznymi jednostkami magicznymi lub powietrznymi. Sztuka oblężnicza nie jest w Arabii powszechna, a Arabowie w ogóle nie prowadzą wojen na sposób północnych narodów.

Kalifowie są dumni z swych oddziałów wojskowych, a w szczególności z kawalerii, więc nie szcędzą wydatków na jej wyposażenie i utrzymanie. W powszechnym mniemaniu, arabskie konie wywodzą się od elfich, które zostały sprowadzone z zachodu wiele wieków temu. Są one pełnymi wdzięku, szybkimi stworzeniami, osiągającymi bardzo wysokie ceny.

Najlepsza arabska piechota jest również dobrze wyposażona. Posiada ona stalowe pancerze, ostre jak brzytwy miecze lub topory, błyszczące hełmy i piękne jedwabne szaty. Ci żołnierze lub strażnicy towarzyszą Sultanowi i Kalifom w podróżach poza ich ziemie i wspaniałe pałace. Lojalność tych wojsk jest dobrze znana. Dzieje się tak nie tylko z powodów ich poglądów, ale również przez to, że są dobrze wynagradzani, opływają w bogactwa, luksusy i prestiż. Zwykli piechurzy są skromniej wyposażeni, posiadają jedynie proste włócznie lub łuki. Zarówno regularne oddziały, jak i wojownicy z plemion pustyni, mają w swych szeregach jeźdźców wielbłądów ze wschodu i południa.

Taktyka wojenna w Arabii jest inna niż ta, wykorzystywana przez ludy z północy. Podczas gdy armie Imperium mają skłonność do polegania na swych ciężko opancerzonych formacjach rycerzy, w większości wojska Arabii polegają na lżejszej zbroi oraz łukach, mając nadzieję, że ich dodatkowa szybkość i mobilność zrekompensuje słabsze opancerzenie. Jednak okres Wypraw Krzyżowych nauczył arabsów, że nie zaszkodzi posiadać w swoich armiach, kilku cięższych zbrojnych oddziałów.

Innym rodzajem zagrożenia, którego często nie dostrzegają moiżni, prowadzą swe gierki, jest ukryta groźba ataku zwolenników Azyata – Boga Węża. Ta zakazana religia miała niegdyś poważny wpływ na klasy rządzące i próbuje go odzyskać, mając się wszelkich możliwych środków między innymi, takich jak morderstwa wykonywane przez straszliwych Hashishinów i magia, często mroczna.

Również, w kulcie samego Ormazda, występują pewne tarcia. Jakiś czas temu pojawiła się grupa bardzo radykalnych wyznawców, którzy traktują przykazania dosłownie i są raczej wrogo nastawieni do innych wyznań. Mimo, że nie jest to wielka frakcja, to stale rośnie w siłę, zwłaszcza, gdy na wielkiego *Imama* został wybrany jej członek Asim Al-Ghazwan. Planuje on wpłynąć na Wielkiego Sultana, aby ten oficjalnie poparł jego dążenia do zaostrzenia przykazań wiary w Ormazda i całkowitego wypłenicia kultów starych bogów pośród nomadów. W tym celu powołał on milicję religijną, mającą czuwać nad czystością wiary. Na razie rozpoczęła ona swoje działania jedynie w El-Haikk i to dość ostrożnie, ponieważ Sultana niezbyt chętnie patrzy na ich brutalne działania i pochopne sądy. Asim Al-Ghazwan ma plany wprowadzenia swoich jednostek do innych kalifatów i emiratów, zwłaszcza na prowincji, gdzie łatwiej narzucić pewne poglądy.

Pustynia

Pustynie Arabii są ogromne i nieprzebyte. Temperatury często osiągają ponad 55 stopni podczas letnich dni, a spadają poniżej zera podczas zimnych nocy. Żaden inny region nie jest tak okrutny, jak również żaden nie jest tak święty dla nomadów pustyni. Niejeden wędrowiec zwrócił uwagę na doskonałości chłodnego pustynnego poranka: bezchmurne niebo, lśniące wydmy i żadnego żywego stworzenia w promieniu półtora kilometra, może oprócz przemykającej w oddali gazeli.

Większość arabskiej pustyni składa się z piaszkowych wydm. Jednakże są też obszary wyschniętej ziemi i skalistych równin, a tu i ówdzie znajdują się pola wulkanicznych rumowisk. Egzystujące tam drzewa są karłowate i szerniałe. Sporadycznie z ziemi wyrastają cierniste krzewy i zielone trawy, które szybko zamieniają się wyschnięte i kruszące się pod stopami żdźbła. W pełni lata kilku odpornym gałązkom mleczu udaje się wyrosnąć na wydmach, lecz zwirowe równiny pozostają nieodmiennie jałowe.

Arabia w ramach swojego terytorium posiada dwie pustynie. Pierwsza olbrzymia, leżąca w centrum kraju, zwana jest po prostu Wielką Pustynią lub Pustynią Arabską. Druga, mniejsza, leżąca na granicy z Krainami Południowymi to Wielka Piaszczysta Pustynia.

Na Wielkiej Pustyni istnieje znikoma ilość źródeł wody. Jedyne jej ujęcia to garść cennych, rzadko występujących studni i oaz. Centrum tej pustyni jest obszar zwany Interiorem, gdzie praktycznie nie ma wody, a co za tym idzie, życia.

Brak wody nie jest jedynym niebezpieczeństwem, które można spotkać na pustyni. Miraże wabią nieostrożnych podróżników do źródeł będących tylko iluzją. Burze piaskowe smagają ludzi i zwierzęta oraz zasypują obozowiska. Zimą, podczas burzy, niebo wypełnia się błyskawicami, woda zalewa wszelkie zagłębienia i zrywa mocowania namiotów. Najgorsze ze wszystkiego są czarne chmury szarańczy, które ogoławają pastwiska aż do ostatniego żdźbła trawy, zanim Nomadzi zdążą przyprzeprawić tam swoje stada.

Migracja i zwyczaje

Podczas letnich miesięcy, kiedy łąki są nagie, Nomadzi zakładają wokół pustynnych studni obozy. Ich namioty oferują niewielką ochronę przed palącymi promieniami słonecznymi, gdy temperatura na zewnątrz staje się nie do zniesienia. Większości nomadów nie lubi tego okresu. Nie dość, że jest ekstremalnie gorąco, to jeszcze muszą pozostawać przywiązani do jednego miejsca, mimo iż gardzą takim sposobem życia.



Jest to dobry czas, aby załatwić interesy we wsiach i miastach. Nomadzi sprzedają tam żywy inwentarz, wełnę, tekstylia, sery i czasami pieczoną szarańczę. Za to kupują ryż, pszenicę i broń. Jeżeli plemię jest bogate, to również kupuje błyskotki i wytworne ubrania.

Z początkiem jesieni na pustyni spada trochę deszczu. Plemię przygotowuje się do podróży, zwijają namioty, pakują zapasy jedzenia, poduszki, ozdobne dywany, cienkie materace wypchane bawełną oraz rzeczy osobiste, po czym wyruszają na szlak. Przez osiem miesięcy plemię przemieszcza się z miejsca na miejsce, rozbijając obozy na czas od tygodnia do 10 dni. Z nadejściem zimy, noce stają się wietrzne i chłodne. Na wyższych terenach potrafi spaść nawet trochę śniegu, który zaraz topi się pod wpływem słońca chowającego się za horyzontem

Z początkiem wiosny, pastwiska najlepiej nadają się do wypasu. Nieopodal pastwisk rozstawiane są rodzinne obozy. Te obozowiska pozostają na tyle blisko, by można było usłyszeć ostrzegawczy dźwięk rogu sąsiada. Każda z rodzin zna położenie obozu swych sąsiadów i czuje się zobowiązana honorem, by ich chronić w razie potrzeby.

W przypadku zagrożenia plemiona ustawiają namioty w okrąg, aby łatwiej się bronić. Jeżeli bandytom uda się przebić ochronny krąg, to zwykle oznacza to klęskę obrońców.

Każde plemię migruje w obrębie własnego *dirah*. Typowy *dirah* zajmuje powierzchnię około 200 mil kwadratowych.

Granice są nieoficjalne, a przymierza między sąsiadującymi plemionami, częste. Pomaga to zapewnić im przetrwanie. Jeżeli pastwisko znajdujące się w granicach *dirah* plemienia jest biedne, wtedy muszą oni przenieść się gdzie indziej. Kiedy między plemionami panuje prawdziwa wrogość, każdy wściekle chroni swój własny teren i najważniejsze zasoby, jakimi są studnie.

Dla Nomadów kradzież żywego inwentarza nie jest przestępstwem, jest to znak, że mężczyźni w plemieniu są dzielni i zaradni. Kobiety również mogą brać udział w atakach, czasem zdobywając reputację wielkich wojowników.

Ważną cechą Arabskiego nomada jest jego honor - *ird*, a jego najważniejszym składnikiem, jest męstwo - *hamasa*. Pozostałe składniki to wytrwałość - *sabr* i wierność danemu słowu - *wafa*.

Hamas to poszanowanie samego siebie, unikanie niesprawiedliwości i niepotrzebnej wrogości oraz przede wszystkim nakaz, aby wojownicy mężnie walczyli z wrogiem twarzą w twarz. Jednak ci, którzy są słabsi, nie czują żadnego obowiązku, by walczyć aż do śmierci. Poddanie się nie hańbi, ale nie podjęcie walki lub ucieczka przed wrogiem, już tak. O chwale nomada nie świadczy zwycięstwo, ale to jak walczył.

Sabr to wytrwałość w dążeniu do celu i przeciwstawianie się niebezpieczeństwu. Natomiast *wafa* to lojalność i dotrzymywanie przysięg. Łamanie umów i zdrada to jedne z najpoważniejszych naruszeń honoru nomada. Z tą też zwyczaj zawierania przysięg przy ogniskach (Patrz : **Przesady i zwyczaje. Rozdział III, str. 64**).

Kodeks honorowy nomadów wymaga, aby kobiety, które nie walczą, należy pozostawić w spokoju. W swych namiotach są zwykle całkiem bezpieczne, ponieważ tylko pozbawiony honoru nomad mógłby je skrzywdzić. Naczynia, dywany i żywność to rzeczy, które mogą stać się łupami. Istnieje jednak jeden wyjątek, żadna z rzeczy, którą kobieta ma na sobie, nie może zostać jej zabrana.

Częstą praktyką wśród nomadów jest atakowanie odległych miasteczek i wsi. Niestety mieszkańcy miasta nie przestrzegają tych samych reguł bitewnej etykiety, co honorowi Nomadzi. W skutek tego ataki te są często krwawymi wydarzeniami dla obydwu stron, pogłębiając wrogość i nienawiść, o których łatwo się nie zapomina.

Krwawa zemsta

Wbrew popularnemu wizerunkowi nomadów, którzy nie walczą aż do śmierci, zdarzają się wśród nich krwawe i śmiercionośne konflikty. Znane są one, jako *sar* - krwawa zemsta. Konflikt taki może powstać, kiedy plemię sądzi, że jeden z ich członków został niehonorowo zabity lub jego honor został splamiony.

Wedle zwyczajów i honoru, aby wypełnić *sar*, należy zabić mordercę lub kogoś z jego plemienia. Zwykle dokonać tego ma przedstawiciel rodu zabitego, najczęściej najstarszy syn lub brat. Dokonanie zemsty najczęściej wiąże się z odwetem z drugiej strony. Co w konsekwencji doprowadza do wojny między plemionami. W przeszłości krwaw zemsty potrafiły rozciągnąć się na kilka pokoleń. Dziś jest to już rzadkością.

Cokolwiek było przyczyną, konflikt eskaluje do śmiertelnej wymiany ofiar, a takie zabijanie się nawzajem nie prowadzi do rozwiązania sporu.

Sar nie obowiązuje wewnątrz plemienia, tam winny ponosi osobistą odpowiedzialność. Jeżeli ofiarą padł gość z innego plemienia, wtedy obowiązek krwawej zemsty biorą na siebie gospodarze, a nie jego własne plemię. Wedle kodeksu honorowego, zemsty nie dokonuje się w dni świąteczne, w czasie trwania *suku*, ani na świętej ziemi.

Szejkowie walczących plemion rzadko sami mogą zakończyć wendetę pomiędzy sobą. Zwykle musi im pośredniczyć trzeci, neutralny szejk lub *chatib*. On lub ona, może rozpocząć uroczystość pogrzebania. Podczas ceremonii każda z stron konfliktu rysuje linie na piasku - jedną za każdego zabitego członka własnego

plemienia. Jeżeli ilość śmierci jest nierówna, strona posiadająca mniej linii musi zapłacić *dija* - cenę krwi (zwykle w postaci wielbłądów i pieniędzy) wyrównując stratę drugiego plemienia. Neutralny szejek usiłuje wynegocjować cenę, która zapewni zachowanie honoru każdej ze stron i zakończy, często krawawo i długotrwałe waśnie.

Szejkowie i inne ważne funkcje

Nomadzi u szejka szukają czterech cech: odwagi, mądrości, wspaniałomyślności i szczęścia, a znaczenie ostatniej z tych cech nie powinno być niedoceniane. Szejek mający szczęście jest pobłogosławiony przez przeznaczenie i wszyscy członkowie plemienia chcieliby dzielić jego dobry los.

Chociaż prawdą jest, że wielu szejków jest synami byłych szejków, to na Wielkiej Pustyni ani płeć szejka, ani pokrewieństwo, nie są tak ważne, jak posiadanie powyższych cech. Tytuł szejka zwykle przechodzi na najstarszego syna, ale nie jest to gwarancją zachowania go. Żadne plemię nomadów nie poprze wodza, który nie jest godny poważania. Wiele razy zdarzało się, że Nomadzi wygnali lub zabili przywódców, którzy byli uważani za słabych, głupich lub niehonorowych. Jak wspomniano powyżej, Nomadzi oczekują by ich szejkowie byli hojni, a to w dużej mierze decyduje o ich honorze. Obowiązkiem szejka, jest zapewnić, aby żaden członek plemienia nie głodował i nie zmarł, kiedy inni mają jedzenie i ciepło. Podstawowe potrzeby takie jak jedzenie, woda, odzież i miejsca do spania są prawem każdego nomada. Większość nomadów potrzebuje jedynie tych kilku rzeczy i jeżeli to możliwe, powinni je otrzymać.

Inną ważną funkcją pełnioną w plemieniu jest *chatib*, którego zadaniem jest, w imieniu szejka obwieszczać ważnych wydażeń oraz prowadzenie modlitw, obrzędów i ceremonii. Jeżeli plemię posiada własnego *kahina*, to najczęściej on pełni tę rolę.

Równie ważną osobą w plemieniu jest poeta zwany *sha`irem*. Jest on nie tylko artystą, ale również osobą przechowującą tradycje i historie plemienia, oraz jego rzecznikiem na zewnątrz. W swej poezji często wychwala on cnoty swego ludu i potępia wrogów. Nie jednokrotnie bywało to przyczyną krwawych bitew między plemionami. Czasem jednak, sytuacja jest odwrotna. Niektóre spory rostrzygane są przez pojedynek poetycki *sha`irów*. Wygrana w nim jest w większości przypadków respektowana przez obydwie strony sporu.

Poeci wywodzący się z ludności osiadłej, to osoby wyszkolone i obyte w świecie. Od dawna zapisują oni swoją twórczość, a także starają się gromadzić i przelać na papier spuściznę pustynnych *sha`irów*. Bardzo powoli, ten tręd zaczyna przenikać także do nomadów., głównie tych którzy utrzymują stałe kontakty z mieszkańcami miast. Ich poeci są często wysyłani poza plemię, aby zdobywać wiedzę i doświadczenie.

Mimo tego większość *sha`irów*, to ludzie nie piśmienni, kultywujący tradycję swoich przodków. Każdy *sha`ir*, posiada swojego *rawiego* – zapamiętywacza. Uczy się on na pamięć wszystkich wierszy, obecnego poety plemienia, jak i jego poprzedników. Później najczęściej, on sam zostaje *sha`irem* i przekazuje wiersze swoje, oraz swoich poprzedników nowemu *rawiemu*. Dzięki temu tradycja i historia plemienia jest przekazywana przez pokolenia.

Sąsiedzi i wrogowie Arabii

Chaos

Ponieważ Arabia znajduje się z dala od magicznych biegunów, to wpływy Chaosu są słabsze, ale nie mniej groźne. Chaos w Arabii nie manifestuje się w postaci hord wojowników chaosu, zwierzóludzi czy mutantów, ale atakuje po cichu, od środka, przez co jest po dwakroć groźniejszy. Jego działania są subtelne i cierpliwe, nie rzucają się od razu w oczy. Bardzo rzadko zdarza się, że jakaś grupa wojowników chaosu przedrze się przez Ziemię Umarłych lub wylądować gdzieś na wybrzeżu. Nie są to zorganizowane najazdy, a raczej rajdy wojowników szukających chwały. W większości przypadków działania niszczycielskich potęg manifestują się w postaci małych, zwykle niepowiązanych z sobą kultów, które pod postacią różnorodnych stowarzyszeń, werbują i deprawują swoich członków.

Czy bogaty kupiec poszukujący nowych przyjemności nie może nieświadomie poddać się władzy Slaanesha, a znakomity Arabski lekarz, badając egzotyczne choroby z Ziemi Południowych może zbliżyć się do Nurgła? Z kolei zabójca wykonujący swą pracę może zacząć robić to w imię Khorna, natomiast czarownik, dla którego rzucanie czarów jest w Arabii trudniejsze, w poszukiwaniu potęgi może zwrócić się, do Tzeentcha?

Z widocznych przejawów Chaosu, najczęstszym są mutacje. O ile te drobne są nawet akceptowalne i najwyżej mogą spowodować, że osoba obdarzona takim piętrem zostanie żebrakiem lub niewolnikiem, to te poważne, są tępione, a ich posiadacz zwykle zostaje zabity przez rycerzy lub kapłanów Ormazda. Jeżeli jednak zdoła wcześniej uciec, to sprawę najczęściej załatwi bezlitosna pustynia. Raczej nikt nie udzieli nieszczęśnikowi schronienia, aby nie narazić się na gniew Jedynego. Istnieją pogłoski o plemieniu nomadów z Interionu, które



podobno w całości składa się z mutantów, ale jak na razie Rycerzom Płonącego Szamszira nie udało się ich odnaleźć.

Jeżeli chodzi o zwierzoludzi, to z wyjątkiem centigorów, przystosowanych do życia na pustyni i co jakiś czas atakujących wsie, miasteczka i karawany, są oni raczej rzadkością. Najczęściej spotkać ich można głęboko w górach Atalan, gdzie jest ich stosunkowo niewiele i muszą konkurować z orkami, bandytami oraz innymi groźniejszymi stworzeniami..

W kwestii bestii Chaosu, poza olbrzymimi skorpionami, niewiele tego typu istot można spotkać na pustyni, bo i niewiele z nich jest w stanie tam przeżyć. Te które są na tyle odporne na upał i brak wody, muszą być jeszcze na tyle sprytnie, aby zdobyć pożywienie w tych trudnych warunkach.

Nie jednokrotnie zdarza się, że przez granice z Khemri przejdzie jakaś potworność, która będzie siała spustoszenie wśród przygranicznych osad do czasu, aż Święci Jeźdźcy nie zrobią z nią porządku.

W wysokich górach, częściej niż na pustyni, można natknąć się na bestie zrodzone przez Chaos, o ile oczywiście ktokolwiek będzie chciał się w te góry zapuścić. W oceanie pechowi żeglarze mogą czasem natknąć się na bahamuta, krewniaka lewiatana z Morza Szponów, bądź krakena oraz kilka innych dziwactw zagrażających mniejszym jednostką i samym żeglarzom. Szczególnie nie lubianym przez kapitanów miejscem jest Cieśnina Rekinów, oddzielająca Wyspy Czarowników od stałego lądu. Żyjąca tam rekiny osiągnęły tak wielkie rozmiary, że bez strachu przepływają tamtędy tylko duże jednostki.

Między czarownikami krążą pogłoski, jakoby w ruinach Bel-Aliad był ukryty Portal Zmierzchu. Potężny artefakt, będący wrotami do królestwa Chaosu. Może to wyjaśniać opowieści nomadów i strażników karawan według których, przyczyną znikania w tamtych okolicach podróżnych i karawany, są ataki demonów chaosu.

Krainy Południowe

Za Wielką Piaszczystą pustynią, która jest południową granicą Arabii, zaczynają się tereny zwane Krainami Południowymi. Jest to olbrzymi kontynent przedzielona na pół Górami Krańca Świata, których łańcuch kończy się w najdalej wysuniętym punkcie Ziemi Południowych. Jedyne zachodnia część kontynentu jest regionem odwiedzanym przez arabskich kupców, łowców niewolników, poszukiwaczy przygód czy inne osoby pragnące pozyskać cenne surowce tej krainy.

Opuszczając Wielką Piaszczystą Pustynię, przed wędrowcami rozciąga się wielka sawanna, zwana Krainą Słoni. Jest to obszar pokryty morzem traw, na którym wyrastają pojedyncze wyspy rozłożystych drzew. Pomiędzy nimi majestatycznie przechadzają się olbrzymie słonie, oraz przemieszczają się stada antylop, na które polują wielkie koty. Podążając dalej na południe, od wschodu w cieniu gór powoli zaczyna pojawiać się dżungla, która stopniowo zaczyna wdzierać się na obszar sawanny aż w końcu całkowicie ją pokrywa. Wilgotna i parna dżungla, przetykana obszarami mokradeł, rwącymi rzekami i dymiącymi wulkanami, zajmuje większość kontynentu, z wyjątkiem terenów na zachodnim wybrzeżu, na których można spotkać faktorie handlowe oraz obozy łowców, górników i drwali niemal z każdej nacji świata.

Krainy Południowe są miejscem niebezpiecznym. Zagrożenie stanowi nie tylko fauna w postaci groźnych ssaków i gadów, ale i różnorodna flora. Dżungla pełna jest trujących, bądź oszałamiających czy nawet mięsożernych roślin i kwiatów. W powietrzu, na ziemi i w wodzie pełno jest dokuczliwych owadów. Jedne z nich są silnie jadowite, podczas gdy inne przenoszą dziesiątki egzotycznych chorób, które potrafią powalić nawet najsilniejszego mężczyznę.

Poza dzikimi zwierzętami, krainy południowe zamieszkałe są przez kilka ras inteligentnych. W dusznych lasach tropikalnych licznie występują dzikie orki. Ich prawie nagie ciała pokryte są malunkami i tatuażami a w rękach dzierżą prymitywną broń o kamiennych i kościanych ostrzach. Ich mniejsi pobratymcy to leśne gobliny, które mimo swojego rozmiaru potrafią być bardziej niebezpieczne, zwłaszcza gdy atakują na olbrzymich pająkach, zasypując wrogów gradem prymitywnych strzał. Ci dzicy zielonoskórzy często zmieniają miejsce swego pobytu i toczą walki z każdym kogo napotkają, a także między sobą.

Głęboko w dżunglach leżą podupadłe, starożytne miasta tajemniczych jaszczuroludzi, którzy zawzięcie bronią swych sekretów. Większość z jaszczuroludzi zamieszkujących Krainy Południowe, to zwinne i sprytnie scynki ale w mniejszości żyją między nimi saurusy i potężne kroxigory. W czasie walki scynki wspomagają się różnego rodzaju stworzeniami, siejącymi strach wśród przeciwników. Są to pradawne gady takie jak: większe niż słonie – stegadony, drapieżne carnosaurusy czy kołujące na niebie terradony. Jaszczuroludzie w większości trzymają się swoich miast i otaczających je terenów. Opuszczają je niechętnie, jedynie w przypadku wyższej konieczności,



którą coraz częściej jest odzyskanie skarbów skradzionych przez poszukiwaczy przygód. Ścigając świątokradców kierują się swoim zimnym, gadzim uporem. Żaden rabuś nie może być pewny, czy za kolejnym drzewem nie czai się scynk z wymierzoną w niego obsydianową strzałą.

W specyficznej symbiozie, pod pewną ochroną jaszczuroludzi, żyją prymitywne plemiona ludzkie. Ci tak zwani od koloru skóry „Czarni ludzie” są nawet bardziej prymitywni niż norsmeni. Okrywają się skórą zwierząt, żelazną broń mają jedynie dzięki wymianie i wierzą w swych różnorakich, totemicznych bogów.

Ich wygląd zdecydowanie różni się od ludzi mieszkających względem nich na północy. Mają mocne kręcone włosy, szerokie nozdrza, a ich skóra jest o wiele ciemniejsza nawet niż mieszkańców Arabii. Najczęściej żyją oni w małych wioskach i zajmują się głównie łowiectwem i zbieractwem, a czasem uprawą. Z natury przyjaźnie nastawione, plemiona te, wraz z biegiem czasu, stały się ostrożne i nieufne, głównie z powodu arabskich łowców niewolników, dla których są doskonałym źródłem towaru.

W parnych dżunglach czasem można spotkać przeklętych skavenów z klanu Pestilens. Ich tunele, prawdopodobnie biegną pod całym obszarem Ziemi Południowych. Skaveni wychodzą z nich na powierzchnię w poszukiwaniu nowych

jadów i egzotycznych chorób, których jest pełno w wilgotnych lasach.

Arabowie, poza niewolnikami z Krain Południowych, importują drewno, surowce w postaci kamieni szlachetnych i metali. Dodatkowo sprowadzają również towary takie jak: skóry, egzotyczne rośliny i przyprawy, kły wielkich zwierząt oraz wiele innych dóbr. Rzeczy te pozyskuje się w ramach wymiany od miejscowych plemion lub z kolonii na wybrzeżu, które zajmują się wyrębem drewna, wydobyciem i łowiectwem. Pozyskane towary powracają statkami lub karawanami. Obie formy transportu są niebezpieczne. Statek może paść ofiarą sztormu, korsarzy lub piratów. Karawany narażona są natomiast na ataki rabusiów, orków, dzikich zwierząt i potworów oraz burze piaskowe czy brak wody na pustyni. Jeżeli jednak kupcom uda się dowieźć towar, mogą liczyć na wielkie bogactwa i dlatego wielu podejmuje ryzyko wyprawy w te dzikie tereny.

Królowie Grobowców

Na wschód od Arabii leżą ziemie, na których od setek lat rządy swe sprawują nieumarli królowie i kapłani. Na tych terenach leżało starożytne królestwo Nehekhary, pierwszej ludzkiej cywilizacji. Współcześnie Nehekhare określa się również mianem Khemri. Khemri jest największym z miast Nehekhary, któremu pozostałe są podległe.

W skutek dążenia władców tej krainy do nieśmiertelności, powstał tzw. kult śmierci. Przez długie lata działania, jego członkowie poszukiwali metody przedłużenia życia swojego i swoich panów. Kres wszystkiemu przyniosło nadejście Nagasha - Wielkiego Nekromanty. Był on bratem Króla, i członkiem kultu śmierci, który w swoim dążeniu do władzy i nieśmiertelności posunął się za daleko. Zamordował swojego brata i przejął władzę, a także dzięki wiedzy wydartej Mrocznym Elfom stworzył przeklętą sztukę nekromancji. Symbolem jego chorych ambicji stała się stojąca po dziś dzień czarna piramida Nagasha. Wielki nekromanta odpowiedzialny jest za powstanie wampirów oraz wielką klątwę, która zniszczyła ziemię Nehekhary. Zabiła ona na niej wszelkie życie i doprowadziła do przebudzenia i panowania Królów Grobowców.

Podczas gdy wampiry w większości powędrowały w inne rejony świata, to Królowie Grobowców pozostali i nadal toczyli swe odwieczne wojny. Od czasu, gdy Arkhan Czarny wraz z hordą ożywieńców przez 1000 lat nękał Arabię, zdarzały się różnego rodzaju pomniejszych konfliktów z nieumarłymi. Na szczęście do kolejnych Wojen Śmierci nie doszło, lecz nie oznacza to, że niebezpieczeństwo minęło. Nikt z żywych nie zna planów, jakie rodzą się w głowach nieumarłych władców i kiedy znów zechcą zaatakować. Dlatego Wielki Sułta utrzymuje na pograniczu sieć fortów, które mają strzec Arabii przed ożywieńcami. Załogi fortów są wspomagane przez Rycerzy Płonącego Szamszira. Ślubowali oni dać opór nienaturalnemu plugastwu, którego najlepszym przykładem są właśnie nieumarli oraz różnego rodzaju czarnoksiężnicy.

Magia w Khemri

Czarna piramida Nagasha jest potężna, nieodbijająca światła i zimną w dotyku budowlą, w którą zostały wplecione potężne pieczęcie mocy. Jednym z zadań tej budowli jest wzmacnianie i kontrolowanie wiatrów magii. Mimo, że w Arabii wiatry magii wieją słabiej, to na terenie Khemri, w najgorszym wypadku nie tracą one swojej mocy.

Jako że Czarna Piramida jest centrum mocy, rzucając czary bezpośrednio w jej pobliżu (wliczając w to miasto Khemri) postać do wyniku rzutu każdej kostki dodaje +3, a do splewania magii otrzymuje modyfikator +10. Czym dalej od piramidy, modyfikator obniża się, aż przy samej granicy krainy umarłych wynosi 0. Dodatkowo czarujący bezpośrednio w pobliżu czarnej piramidy, jeżeli postać nie posiada zdolności Czarnoksiężstwa, musi rzucić dodatkową kostką. Uzyskany wynik nie jest wliczany do poziomu mocy a jedynie używany do prawdopodobieństwa wystąpienia przekleństwa Tzeentcha.

Nikt z żywych nie zdołał do tej pory sprawdzić, jak wygląda czarowanie we wnętrzu Czarnej Piramidy, ale wedle starych ksiąg, moc maga wewnątrz niej wzrasta dziesięciokrotnie.

Pewnym jest, że lepiej nie niepokoić Królów Grobowców, którzy wraz z swymi sługami przebywają w miejscach swego „spoczynku”, bądź w swych dawnych pałacach. Niekiedy śmiało decydują się przekroczyć w miarę bezpieczną granicę, którą stanowią forty i wyruszyć na ziemie starożytnej Nehekhary. W większości na taki krok decydują się kupcy, którzy prowadzą tamtędy karawany do Krain Południowych i z powrotem. Poza nimi ruszają tam uczeni, poszukiwacze przygód i hieny cmentarne, skuszeni legendarnymi skarbami i wiedzą (często zakazaną), jaką można znaleźć w miastach nekropoliach. Z kolei Rycerze Płonącego Szamszira i różnej maści fanatycy religijni wyruszają, aby niszczyć to, co w oczach Jedynego nie powinno istnieć.

Również władcy tej przeklętej krainy, prowadząc swoje nieumarłe sługi, czasem wkraczają na teren Arabii, aby zaatakować miasteczko, wioskę czy fort. Cel tych wypraw jest niewiadomy. Być może chodzi o samą walkę, którą Królowie Grobowców prowadzili przez stulecia, a być może o luksusowe towary, które mają zaspokoić ich chwilowe kaprysy, lub o niewolników, którzy staną się ofiarami podczas mrocznych rytuałów.

Niezależnie jaka jest prawda, to jeżeli nie uda się odeprzeć ożywieńców, pustoszą oni miejsca które zaatakowali, a ludność, której nie udało się uciec, mordują bądź niewolą.

Z ust tych, którzy podróżowali przez ziemie Królów grobowców, można usłyszeć opowieści, z których wyłania się następujący obraz tego miejsca.

Jest to kraina bez życia, pełna ciągle przemieszczającego się piasku, z kilkoma oazami składającymi się z martwych, wyschniętych drzew i sadzawek wypełnionych krwią. Jedyne żywe istoty, które tam występują to wszelkiej maści bestie przybyłe z gór krańca świata, polujące na podróżnych, którzy nieopatrznie tam się zapuszczają. Po niebie krążą martwi padlinożercy a bezdroża przemierzają zastępy Kościanych wojowników, patrolujących teren należący do ich władcy. Czasem imitują oni życie, prowadząc puste karawany kościanych koni, czy zbierając wyschnięte uprawy.

Szlak na ziemię umarłych i do miasta Khemri, prowadzi obok zrujnowanego i opuszczonego Bel-Aliad, zwanego miastem pyłu. Zanim jednak dotrze się do samego Khemri, należy minąć Sadzawki Rozpaczy. Jest to przeklęty magiczny obszar, w którym tworzą się miraże, ukazując wędrowcom bujne oazy ze stołami zastawionymi jedzeniem i źródłami tryskającymi chłodną wodą. W rzeczywistości nie ma tam nic oprócz piasku. Ci o słabszej woli, poddają się tym wizjom i umierają z ustami pełnymi piasku, myśląc, że to przednie jedzenie.

Dalej podążając na wschód, wędrowiec znajdzie się Khemri, mieście królów położonym po obydwu brzegach Rzeki Śmierci, dawniej zwanej Wielką Rzeką Życia, które swego czasu była największym szlakiem wodnym w regionie. Na Khemri składa się z tak zwanego stare miasto oraz nekropolia. Stare miasto jest to pozostałość po dawnym ośrodku miejskim, który w większości został przykryty piaskiem, spod którego wyrastają poszczerbione resztki dawnych domów i pałac Settry, władcy wszystkich Królów Grobowców. Natomiast nekropolia to obszar, który powstawał i rósł wraz z kultem śmierci. Składa się on z setek wielkich i małych piramid pomiędzy którymi ciągnie się labirynt, składający się z wąskich uliczek i małych budynków. Nad miastem górują cztery wielkie grobowce. Największy z nich to czarna jak heban, wielka piramida Nagasha, przeklęta budowla stworzona przez Wielkiego Nekromantę. Podobno w jej wnętrzu zgromadzone są jego największe mroczne sekrety, ale nie znalazł się jeszcze śmiałek, który odważyłby się do niej zapuścić, a jeżeli był już taki, to na pewno nie opuścił tego miejsca żywy. Kolejna pod względem wielkości budowla to Wielka Piramida Settry, władcy Nehekhary, który podobno po wiekach śmierci powrócił, by władać swoim państwem i czyni to do tej pory. Następną to Wielka Piramida Khetepa, którą dla swego pana przez 25 lat budowało milion



robotników oraz Grobowiec Królowej Rasut, w którym ponoć znajduje się fontanna „wiecznego życia”.

Ci, którzy odbiją na północ w kierunku delty rzeki Śmierci, natrafią na miasto Zandri, zwane Portem Grozy, niegdyś potężne, dziś zrujnowane i ciche. Jego władcą był i podobno nadal jest król Amenemhetum, który wysyłał swe statki na krańce świata. Dziś te same statki, wraz z ich nieumarłą załogą, nadal płyną po wielkim oceanie. Nawet najbardziej śmiali korsarze dwa razy pomyślał, zanim wpłyną na wody w pobliżu Zandri by zaatakować przeklętą flotę dla jej skarbów.

Natomiast idąc na północny wschód za Khemri, przy jednym z dopływów rzeki śmierci leży miasto skarabeuszy - Numas. Jest to wspaniałe miejsce gdzie odnowione piramidy zachwycają swoją świetnością. Jest to chyba jedyne miasto w tej krainie, gdzie można spotkać mieszkających żywych ludzi, co nie oznacza, że jest ono bardziej bezpieczne. Plemię Scytian, dawnych nomadów, osiedliło się w tym mieście i oddało się na służbę Księciu Tutankhanutowi. Jest on dla nich ucieleśnieniem ich boga i służą mu oni wiernie za życia jak i po śmierci. W dzień, ci ubrani od stóp do głów w czarne szaty jeźdźcy, patrolują obszary wokół miasta szukając intruzów, którzy chcieliby je ograbić i zbezczeszczyć. Natomiast nocą śpią spokojnie strzeżeni przez nigdy niezasypiających żołnierzy.

Na południe od Khemri, przy szlaku handlowym znajdują się źródła wiecznego życia. Jest to magiczne miejsce, którego woda, jak sama nazwa wskazuje, ma dać pijącemu wieczne życie. Podobno tak się dzieje, ale nie w sposób, jakiego można oczekiwać.

Na zachód prowadzi odnoga szlaku kierująca się ku Quatar, zwanym Pałacem Zwłok. Wybudowane w ścianach kanionu jest ono wspaniałym dziełem dawnej architektury. Od frontu wspierają go wielkie rzeźbione filary, a do samego pałacu prowadzą setki stopni schodów.

Bezpośrednio za Quatar poprzez góry ciągnie się Dolina Królów, zwana przez nomadów Grobową Doliną. Jest to imponujące miejsce. Na całej długości doliny w skale wyrzeźbiono olbrzymie statuy przedstawiające dawnych bogów i królów. Krążą plotki, że pewien potężny kapłan, przebywając w Pałacu Zwłok, poznał sekret jak tchnąć w te posągi życie.

Na wschód od źródeł wiecznego życia, na obszarze pustyni zwanym Spękaną Krainą, wznosi się ponura budowla. Jest to wieża Arkhana Czarnego, który to zabijał całe pokolenia Arabów. Służył on wiernie Nagashowi i oddał za niego swe nieżycie. Po jego śmierci wieża wyglądała na zniszczoną i opuszczoną, ale nadal kryła w sobie zło, a wszystko co żyje, łącznie ze skorpionami, unika tego miejsca. Ostatnimi czasy Nomadzi mówią, że wieża ma nowego mieszkańca, a jeżeli okaże się, że Arkhan powrócił, oznaczać to będzie, że pojawiło się zagrożenie o wiele większe niż sami Królowie Grobowców.

Za wieżą Arkhana leży miasto Bhagar, wielka nekropolia. Jego władcy obecnie śpią w swych sarkofagach a pomiędzy grobowcami przechadzają się strzegący ich kościani żołnierze.

Za grobową doliną, wedle opowieści, znajdują się inne starożytne miasta jak Mahrak, Rasetra czy Lybaras oraz słynne świątynie Lahmii. Niewiele można powiedzieć o tym jak obecnie wyglądają, ponieważ nie wiadomo by ktoś przeżył Grobową Dolinę i powrócił, aby opowiedzieć, co znajduje się za nią.

Orki

Orki w Arabii są znane, ale nie stanowią tak wielkiego zagrożenia jak w innych krajach. Największe skupisko tych stworzeń występuje w górach Atalan, gdzie walczą z sobą i ludzkimi bandytami, mającymi tam swe kryjówki. Gdy ich populacja nadmiernie się rozrośnie, podejmują wyprawy łupieżcze do położonych w dolinach wiosek i miasteczek. Zdarzyło się kilkakrotnie że było ich na tyle dużo, aby wyruszyć przeciw któremuś z wielkich miast.

Obecnie, dzięki regularnym patrolom Świętych Jeźdźców oraz Rycerzom Płonącego Szamszira, udaje się utrzymać je w ryzach, chociaż cały czas zwraca się baczna uwaga, aby zielonoskórzy nie zebrali się w większą bandę, która mogłaby stać się realnym zagrożeniem.

Natomiast w rejonach wschodnich orki są o wiele mniej powszechne. Zdarza się, że jakiejś banda ze Złych Ziem, czy z gór Krańca Świata, przedrzeć się przez Krainę Umarłych, aby ruszyć na Arabię. Żeby tak się stało, musi być to naprawdę duża siła, która była by w stanie przeciwstawić się nieumarłym. Paradoksalnie właśnie dzięki temu niechcianemu, wschodniemu sąsiedowi, czyli Królowi Grobowców Arabia wiele zyskuje w kwestii ochrony przed ładową inwazją. Ziemię, zamieszkiwaną przez nieumarłych oddzielają Arabię od Gór Krańca Świata i mieszkających tam, niezliczonych plemion zielonoskórych. Tylko kilka razy w historii zdarzyło się, że zjednoczone plemiona orków i goblinów ruszyły na Arabię i mimo strat zawsze zostały one odparte.

Tak czy inaczej, Arabowie posiadają na granicy mocno obsadzone placówki, których zadaniem jest strzec kraju przed dowolnym najeźdźcą, niezależnie czy będą to Królowie Grobowców, czy zielonoskórzy.

W dżunglach Krain południowych, żyją plemiona dzikich orków i goblinów. Zdarza się, że wiedzione nagłym impulsem ruszają ona na północ. Jeżeli już któremuś z tych plemion uda się minąć patrole z Ka-Sabar, lub gdy przeprawią się na swych prymitywnych łodziach, przez miścinę dzielącą Arabię od Krain południowych, to zwykle nie stanowią poważnego zagrożenia. Zwykle ich najazd ogranicza się to złupieniem jednej, czy dwóch



wiosek i ucieczką, o ile ta banda nie zostanie wcześniej rozbita przez patrole Świętych Jeźdźców lub wezwane na pomoc siły.

Skaveni

Tunele skavenów ciągną się pod całym znanym światem, więc również nie omijają Arabii, która to w trakcie swojej długiej historii nie raz ucierpiała z powodu tych plugawych stworzeń. Najbardziej znanym faktem działalności skavenów jest ich współpraca z Sułtanem Jaffarem. Dzięki ich pomocy podbił on Arabię, a następnie po części za ich namową, najechał na Tileę i Esalię. Wydarzenie to, mimo że najbardziej znane, nie było jedynym przejawem działania skavenów w Arabii. Już około 100 lat po założeniu pierwszych gniazd na tych terenach, szczuroludzie podjęli próbę zniszczenia istniejących tam miast i zniewolenia ludzi. Wydarzenie to przeszło do legend pod nazwą Pokuty Uczonych. Później skaveni wielokrotnie podejmowali różnego rodzaju działania na terenach Arabii. Począwszy od szpiegowania i wykradania technologii, na jawnych atakach skończywszy. Ostatnie duże, jawne pojawienie się szczuroludzi datuje się na rok 2250, kiedy to przez ok. 200 lat prowadzili oni wojnę z Królami Grobowców i przy okazji najeżdżali przygraniczne tereny.

Obecnie, działania skavenów, poza knuciem intryg, dzięki którym mają się ziścić się tylko im znane cele, ograniczają się do handlu niewolnikami i kradzieży technologii.

Handel niewolnikami jest wyjątkowo dochodowym interesem, ale mimo chłonności rynku, panuje duża konkurencja, dlatego też niektórzy szukają zbytu gdzie indziej. Mimo, że sprzedaż ludzi skavenom lub jakiegokolwiek inne z nimi interesy, o ile ktoś będzie w ogóle o tym wiedział, jest surowo zabroniona. Tylko najbardziej zdeprawowani handlarze niewolników decydują się na ten krok, bo nie dość, że los sprzedanych skavenom ludzi jest straszny, to sam sprzedający naraża się na wiele niebezpieczeństw. Jednak ci, którym uda się nawiązać współpracę z tak nietypowymi kontrahentami, czerpią z tego niezłe zyski w postaci złota czy wymiany swoich niewolników na inne egzotyczne istoty z dalekich krain. Istoty te są potem sprzedawane z dużym zyskiem do walk na arenach Arabii.

Arabscy rzemieślnicy i inżynierowie znani są z swego kunsztu i innowacyjności. W ich warsztatach często powstają precyzyjne mechanizmy oraz wynalazki, które często mogą znaleźć się w kręgu zainteresowań klanu Skryre. Krążą plotki o sieci skaweńskich i współpracujących z nimi ludzkich agentów, którzy obserwują znamienitych wynalazców, aby wykraść ich dzieła, które potem w podziemiu przerabiane są na różnego rodzaju narzędzie sięjące zepsucie i zniszczenie. Dodatkowo, ostatnimi czasy zauważono wzmożoną aktywność skavenów w okolicy Góry Sępa. Niektórzy podejrzewają, że znajduje się tam złoże spaczania, tym cenniejsze, że rzadko występuje on na arabskiej ziemi.

Stary Świat

Pierwsze kontakty Arabów z mieszkańcami Starego Świata nastąpiły już prawie dwa tysiące lat przed założeniem Imperium. Wtedy to, śmiały arabscy żeglarze, wiedzeni żądzą przygód i opowieściami Elfów, podróżowali daleko na północ. Między innymi, dotarli oni na tereny zamieszkałe przez prymitywne plemiona, na których dziś leżą ziemie Kislevu, Imperium i Bretonii. Część z nich wróciła w chwałę przywożąc stamtąd wiele opowieści i ładownie wypełnione cennym drewnem, wyrobami rękodzieła z srebra i złota oraz wysoko cenionym bursztynem z Morza Szponów.

Ci, którzy nie byli tak odważni, lub brakowało im żądzy przygód, czy może byli po prostu pragmatyczni, nawiązali kontakty handlowe z ludźmi żyjącymi na terenach Starego Świata, położonych dalej na południe. Są to dziś ziemie Estalii i Tileii. Mieszkający tam ludzie, przez to, że mieli kontakty, lub znajdowali się pod zwierzchnictwem Imperium Nehekhary, byli o wiele bardziej cywilizowani, niż ludy z północy. Pozwoliło to nawiązać regularną wymianę handlową.

Wszystkie te podróże i handel zakończyły się wraz z rozpoczęciem Wojen Śmierci. Przez kolejnych tysiąc lat, kontakty pomiędzy Arabią, a Starym Światem, praktycznie nie istniały. Gdy arabowie podnieśli się po upadku i znów wyruszyli na morza i oceany, spragnieni byli bogactw potrzebnych do odbudowy świetności ich kraju. Bogactw, których pełno było w Starym Świecie. Zdobycie ich nie było jednak takie łatwe. Tam gdzie dawniej mieszkaly prymitywne plemiona lub stały małe miasta państwa, powstały dumne narody, które nie dały sobie łatwo wydrzeć swych dóbr.

Tilea i Estalia stworzyły potężną flotę handlową, która dominowała na akwenach w okół Starego Świata. Dominacja ta została przełamana dopiero przez arabskich korsarzy. Arabowie odnosili coraz większe sukcesy, zajmując między innymi wyspę Sartossa, która od tamtego czasu stała się ostoją dla wszelkiego rodzaju piratów. Arabska żądza bogactw i podbojów została zakończona, gdy ruszyli oni na Bretonie i zostali odparci. Był to koniec prawie trzechsetletniej ery Arabskich najazdów.

Spokój nie trwał jednak zbyt długo, bo zaledwie nie całe sto lat.

Pod wpływem namowy Skavenów, roztaczających wizję potęgi i bogactwa, Jaffar, uzurpator na Lazurowym Tronie, ogłasza Dżihad, przeciw Staremu Światu. Jednak nie udaj mu się zrealizować planu podboju Staego Świata. W konsekwencji, działania Jaffara i doprowadzają do najazdu Staroświatowców na Arabię, zwanych Wyprawami Krzyżowymi.

Przez kolejnych pięćset lat Arabia walczy z krzyżowcami, aż w końcu udaj im się ich całkowicie wyprzeć. Jest to również czas, gdy nastąpiło prawdziwe przenikanie kultur Arabii i Starego Świata. Ostatnie pięćset lat historii, to czas względnego pokoju i rozwoju w kontaktach między północą i południem. Kolejni arabscy władcy postanowili wydrzeć Staremu Światu bogactwo w zupełnie inny sposób. Zaczęli oni budować potęgę handlową. Obecnie przez Arabię, do Starego Świata, dociera znaczna część towarów z odległych krain takich jak Ind, Kataj czy Nipon czy bliżej położonych Krain Południowych. Również wiele produktów z samej Arabii dociera do Portów Tileii, Estalii, Bretonii, Imperium, Kislevu, a nawet Norski. Obecnie kontakty między Starym Światem a Arabią, mimo wielu wieków krwawych wojen i ciężkich strat poniesionych przez obie strony, są poprawne. Na dworach królewskich rezydują ambasadorowie Sułtana, a arabskich kupców można spotkać w każdym większym porcie i na wielu targach. W dużych miastach żyją małe Arabskie społeczności, składające się głównie z kupców i ich rodzin, organizujących dystrybucje towaru dostarczanego z ich ojczyzny.

W poszczególnych państwach Starego Świata bardzo różnie patrzy się na Arabów.

W Imperium dla większości ludzi, Arabia jest tajemniczą i egzotyczną krainą, gdzie ludzie o smagłym obliczu jeżdżą na garbatych koniach i na swych usługach mają potężne czarodziejskie istoty. Poprzez to, że oprócz kupców, do Imperium głównie przybywają Arabscy czarownicy, odwiedzający Kolegia Magii, Arabia jest silnie kojarzona z czarami. Budzi to niepokój i strach w prostym ludzie i nieufność u pozostałych. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze plotki o niemumarłych, których pełno jest w Aabii. Plotki te biorą się z tego, że zwykły mieszkaniach Impeium, jeżeli już coś wie o południu, to na pewno nie tyle żeby znać óżnice pomiędzy Arabią, a Krainą Umatych.

W dalekim Kislevie, o Arabii wiadomo jeszcze mniej niż w Imperium. Większość Kislewczyków, którym zdarzyło się odwiedzić te dalekie strony, twierdzi, że to nie kraj dla nich. Jest tam zbyt gorąco, ale za to Arabowie hodują wspaniałe konie i jest to tam, jedyna warta uwagi rzecz.

Również Bretończycy z uznaniem wypowiadają się o Arabskich rumakach. Mimo tego Bretońska szlachta ma trochę pogardliwy stosunek do Arabów. Nie dość, że nigdy w historii, mimo prób, nie udało się Arabom, prawdziwie zagrozić Bretonii, to jeszcze, w mnikemeniu rycerzy, nie mają armii z prawdziwego zdarzenia. Według nich lekko odziany Arabski jeździec jedyne, co może zrobić w starciu z Bretońskim rycerzem, to poddać się lub uciec. Niestety w swej dumie Bretończycy nie spostrzegli, że Arabowie wyciągnęli wnioski z Wypraw Krzyżowych i są teraz lepiej przygotowani na ciężkoobrojnym. Jeżeli chodzi o pozostałą ludność Bretonii, to mieszczanie cenią sobie towary dostarczane przez Arabów, które potem z zyskiem mogą

sprzedać szlachcie. Natomiast chłopci, wiedzą o Arabii tyle, że leży tam gdzie wstaje słońce, ponieważ są zbyt zajęci pracą dla swych panów.

Estalijczycy dobrze znają Arabów. Nie dość, że są, z krain Starego Świata, ich najbliższymi sąsiadami, to i najwięcej wycierpieli z ich rąk. Mimo panującego obecnie pokoju, dumna szlachta Estalii do dziś nie może zapomnieć ujemy na honorze, jaką uczynili im Arabowie najeżdżając ich ziemię i niszcząc ich piękne miasta. Natomiast w wśród prostych ludzi nadal, pamięta się okrucieństwa, jakich dopuścił się Emir Wazar Okrutny oraz pamięć o braciach i siostrach porwanych w niewole. Sytuacji nie poprawiają Arabscy Korsarze, którzy cały czas nękają, Estalijskie wybrzeża i napadają Estalijskie statki. Dlatego też arabowie nie są raczej lubiani, a stosunki między nimi a Estalijczykami są oschłe i ograniczają się zwykle tylko do interesów.

Tilea natomiast, mimo konfliktów z Arabią, nie jest do niej uprzedzona, jak ich zachodni sąsiedzi. Zapewne, dlatego że nie odniosła takich strat jak Estalia. Za to Tileańczycy nie przepadają za Arabami z zupełnie innego powodu. Tilea i jej miasta państwa są największą potęgą handlową w Starym Świecie i ustępują jedynie Arabom. Konkurencja ta sprawiła że między Tileą a Arabią trwa wieczna wojna ekonomiczna. Te wojny handlowe toczono się na wielu poziomach, od zwykłej konkurencji cenowej poczynając, na skrytobójstwie i zbrojnych atakach kończąc. Jedna i druga strona dla utrzymania pozycji na rynku, jest gotowa zrobić niemal wszystko.

Wampiry

Wampiry są nieodłączną częścią historii Nehekhary i swego czasu stanowiły utrapienie również dla ludzi żyjących na terenie Arabii. Wampiry są dziedzictwem i byłymi sługami Nagasha. Po klęsce jego armii, których byli dowódcami, rozpieczęli się po świecie.

Klimat Arabii, a zwłaszcza wiszące nad nią palące słońce, tak zabójcze dla krwio pijców, powoduje, że obecnie w większości trzymają się od niej z dala. Oczywiście są od tego pewne wyjątki.

Niektóre wampiry przybywają do Arabii, aby stamtąd wyruszyć na terytoria dawnej Nehekhary, w poszukiwaniu swego utraconego dziedzictwa i mocy. Inne uciekają w te niegościnnie rejony przed swoimi apodyktycznymi i bezlitosnymi panami. Widzą w tym szansę na chwilę wytchnienia, która pozwala na zgromadzenie odpowiednich sił, aby wrócić, pokonać swych stwórców i zająć ich miejsca. Pozostała mniejszość po prostu uznaje, że jest to dobre miejsce jak każde inne, aby zbudować swe małe imperium, a niesprzyjające warunki są dodatkowym wyzwaniem.

Istnieje jeszcze jedna, chyba najliczniejsza grupa wampirów, dla której pustynia jest domem i która przebywa tu od początku istnienia tego przeklętego gatunku. Ich nazwa wywodzi się od imienia ich stwórcy. Imienia, które dla pierwszych spotkanych przez niego nomadów, brzmiało jak słowa w ich dialekcie - Mahtmasa, które oznacza „dziecię śmierci”.

Mahtmasi, bo tak nazywają się te potwory, wyglądem przypominające wysuszone, oblaźle robactwem zwłoki

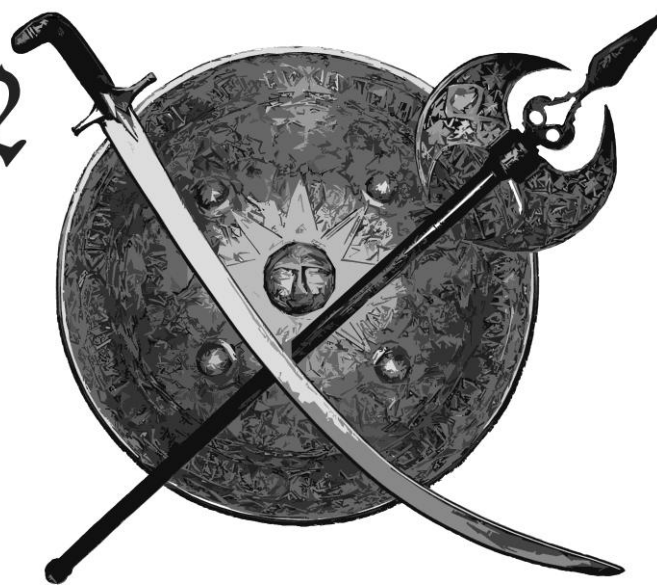


. Są oni jednym z niebezpieczeństw, o ominiecie którego proszą bogów niemal wszyscy wyruszający na szlak, a historie opowiedane o nich przy ogniskach budzą grozę w sercach nawet najodważniejszych wojowników. Mówi się o nich, że poruszają się grupami przypominającymi małe plemiona, które atakują każdą napotkaną karawanę i wioskę. Te brutalne rzezie, dokonywane bez żadnego planu i powodu, są orgiami krwi i bólu. Praktycznie nie zdarza się, aby jakaś ofiara uszła z nich z życiem. Ci, którzy znajdują miejsca tych małych hekatomb, widza jedynie gnijące, rozczłonkowane zwłoki, w których kłębią się roje żuków, much i czerwi. Niektórzy powiadają, że można wynająć Mahtmasi, aby ci zabili wskazaną osobę. Raczej niewiele osób jest skłonnych się na to zdecydować. Pomijając niebezpieczeństwo samego zleceniodawcy, przy kontakcie z tymi szalonymi bestiami, dodatkowo kosztuje to bająką sumę złota oraz niesie ze sobą wiele przypadkowych ofiar. Tylko osoba niespełna rozumu lub przeżarta do cna złem, lub żądzą zemsty, zdecydowałby się na taki krok. Jeżeli już chce się naprawdę kogoś zgładzić, bezpiecznie jest wynająć Hashishinów. Podobno gdzieś na wielkiej pustyni jest jaskinia, w której spoczywa przeżarty do cna robactwem i zgnilizną, ojciec wszystkich Mahtmasi. Ojciec, któremu są oni bezgranicznie wierni. Wysłał on swe dzieci, aby utopiły świat we krwi i zgniliznie. Dzięki temu chce on rzucić wyzwanie samemu Władcy Much, aby zająć jego miejsce.



Rozdział 2

Historia Arabii



Historia Arabii jest długa oraz pełna wznoszeń i upadków. Początki Arabii są znane dzięki odnalezieniu starych zapisów z opuszczonych bibliotek Bel-Adad i poematom zapamiętanym przez *rawich*. Mniejszą rolę odegrała wiedza Elfów i kroniki Nehekhary. Słabo znanym okresem historii Arabii jest czas pomiędzy upadkiem Nehekhary a nadejściem Proroka, Mulhaeda al-Quyata. Najwięcej informacji odnośnie tamtych wydarzeń pochodzi z opowieści kupców, którzy najpierw usłyszeli je od nomadów i przywieźli je do Lśniącego miasta El-Haikk. Historycy nie są zgodni co do wszystkich faktów, ponieważ wiele z nich na pewno zostało zniekształconych przez ustne przekazy.

Okres po narodzinach Proroka, zwany współczesnym, jest najbardziej znany i poparty wieloma tekstami źródłowymi.

Początki państwowości

Długo przed nadejściem Proroka, Arabia była o wiele mniej zaludnioną krainą. Pierwotni mieszkańcy tych ziem byli ludem wędrownych pasterzy i zbieraczy. Kiedy nadchodziły piaszki, opuszczali oni swe ziemie przenosząc się bardziej żyzne rejony. Latem, wraz z całym dobytkiem przemieszczali się ku górą, a zimą ku morzu lub pustyni. Cały czas żyli oni w cieniu wielkiego imperium Nehekhary, którego wojska nieustannie polowały na nomadów, biorąc ich na niewolników.

Gdy zagrożenie z strony Nehekhary zmniejszyło się, Nomadzi coraz chętniej zaczęli gromadzić się w pobliżu Elfich kolonii. Jednym z takich terenów jest miejsce, w którym leży obecnie miasto El-Haikk. Było to pierwsze zgromadzenie handlowe plemion nomadów z regionu, które stało się miejscem wielkiego corocznego wyścigu koni. Najpierw Nomadzi przybywali tam sezonowo, aż w końcu niektórzy z nich zaczęli zostawać na stałe, aby żyć w urodzajnej krainie blisko wybrzeża. Rejon ten obrastał w legendy. Mówiło się, że było to miejsce wielkich narodzin i śmierci oraz, że występująca tam woda mogłyby wyleczyć nawet śmiertelnie chorych, a położenie z dala od wielkiego imperium dodawało mu atrakcyjności. Stopniowo, pozostałe Elfie kolonie handlowe, położone wzdłuż wybrzeża, również zaczęły przyciągać uwagę nomadów i wielu z nich ku nim ruszyło. Miejsca te stały się później wielkimi miastami, takimi Lashiek czy Copher.

Elfy, które miały tam swoje siedziby przekonały się, że rodowici Arabowie są bardziej godni niż przypuszczali i bardziej opłaca się im z nimi handlować niż ich podbijać. Chociaż tubylcy nosili zgrzebną odzież, używali prymitywnej broni i mówili strasznie chrapliwym językiem, to ich zamilowanie do koni zaskarbiło przyjaźń Elfów.

Arabowie przybywali w dużej liczbie z głębi wielkiej pustyni powodując powiększenie się miast, dzięki czemu rozwijał się handel, nauka oraz powstały sformalizowane świątynie.

Mniej niż wiek zajęło Arabom zasiedlenie wybrzeża i ekspansja ku wschodowi w kierunku granicy z Khemri i Krainom Południowym. Wywołało to serie pomniejszych konfliktów oraz sukces w postaci zdobycia miasta Ka-Sabar przez zjednoczone pustynne plemiona. Zachęceni tym zwycięstwem, władcy dwóch miast z północy, zawarli sojusz i ufni w swoją potęgę ruszyli na nehekaryjskie miasto, Zandri. Król Behedash z Zandri odparł atak dzięki użyciu nowej przerażającej broni – Katapulte wyjących czaszek. W odwecie Behedash ruszył

na krnąbrne miasta niszczą je całkowicie i tak skutecznie, że w historii nie zachowały się nawet ich nazwy.

Po tych wydarzeniach zapal Arabów został ostudzony. Granice zostają wzmocnione przez kamienne strażnice i warowne miasto El-Kalabad. Wzmocniona arabska armia staje się najlepszym gwarantem pokoju z ich sąsiadem, Nehekharą. Działania te pozwoliły zwrócić uwagę na południe i rozpocząć ekspansję w tym właśnie kierunku.

W tym okresie zostają założone inne miasta, takie jak legendarne Ihrem, Martekk i Bel-Aliad na północy, Al-Qehm i Songhai na południu oraz wiele innych, obecnie zagubionych od dawna pod piaskami.

Elfy, po zakończeniu Wojny o Brodę, ponownie zwróciły uwagę na swoje zamorskie kolonie. Zaniepokojone rozwojem sytuacji w Khemri i powstaniem nowego zagrożenia w postaci Nagasha i jego przeklętej nekromancji, postanowiły nauczyć Arabów magii kolorów, aby stworzyć pierwszą linię obrony przed mrocznymi siłami. Przez jedenaście lat trwały poszukiwania chętnych i przekazywanie im tajników magii. Elfom, udało się nauczyć Arabów jedynie podstaw, ponieważ zmuszeni konfliktem ze swoimi mrocznymi pobratymcami, opuścili Arabię. Nowo powstałe czarodzieje kolorów, zasiedlili elfie budowle i kontynuowali eksperymenty z magią.

Doprowadziło to w końcu do katastrofy, w skutek której, powstały Wyspy Czarowników, wielu magów zginęło.

Pokuta uczonych

Po katastrofie, w skutek której powstały Wyspy Czarowników, arabscy czarownicy zaczęli podchodzić do magii ostrożniej i w sposób bardziej teoretyczny. Dzięki ich badaniom rozwinęły się równolegle inne dziedziny nauk. Przez kolejne dwa stulecia nastąpił rozkwit nauk wszelakich, a zwłaszcza matematycznych, inżynierskich, medycznych, filozoficznych i teorii magicznej. W wielu miastach powstały i rozwijały się prężne ośrodki naukowe. Dzięki rozwojowi i rosnącemu dobrobytowi, ówczesny władca podjął się karkołomnego projektu i w ciągu dwudziestu lat, zbudował nowe miasto – stolicę Bel-Aliad. Wtedy właśnie urosła wiara w potęgę rozumu, a spadło poważanie dla bogów.

Około 1300 roku przez Prorokiem, skaveni którzy ponad 100 lat wcześniej osiedlili się pod Arabią, przeprowadzili zmasowany atak na osiedla ludzkie. Zaskoczony miasta stały się oblężonymi twierdzami. Prości ludzie zaczęli uważać, iż ogromne szczury są karą za zbytnią wiarę w rozum i nie oddawanie odpowiedniej czci bogom. Pojawiła się olbrzymia ilość fanatyków, w wielu miejscach dochodziło do samosądów, a ośrodki nauki stanęły w ogniu. W końcu Sułtanowi udało się zmobilizować wojsko, cywili oraz nomadów i mimo dużych strat uwolnić Bel-Aliad. Resztkami sił wojska Sułtana ruszyły na El-Haikk. Zbiegło się to z wycofaniem większości skavenkich sił, które rozpoczęły wojnę z Nagashem. Dzięki temu Sułtanowi udało się uwolnić El-Haikk, a następnie kolejne miasta. Lud agitowany przez różnej maści fanatyków uwierzył, że bogowie postanowili dać im jeszcze jedną szansę. Pod naciskiem, Sułtan wydał dekret, którym zamknął ocalałe ośrodki nauki. Zdarzenia te przeszły do legendy jak czas Pokuty Uczonych.



Wielka klęska i dzień grozy

Po wiekach zastoju, w wielkim imperium Nehekhary, władcą zostaje Alcadizaar, który przywraca mu dawną chwałę. Poszerzając swe imperium, odbija z rąk Arabów miasto Ka-Sabar i rusza wielką armią na zachód. Wojska Sułtana zostają pokonane pod Bel-Aliad. Skutkiem tego Arabia staje się lennikiem Kemri i płaci coroczny trybut w kosztownościach, marmurach, koniach i niewolnikach. Stan taki trwa do czasu, aż Alcadizzar zostaje pokonany przez Nagasha. Dla Arabów oznacza to złudne, chwilowe wytchnienie. Pierwszym złym omenem jest Dzień Grozy. Najpierw wszyscy arabscy czarownicy poczuli niesamowitą moc płynącą ze wschodu. Następnie część ludzi i zwierząt przy granicy z Khemri nagle umiera, aby za chwilę powstać jako nieumarli i niedługo później z powrotem zginąć. Niestety to przerażające wydarzenie jest tylko preludium do Wojen Śmierci.

Wojny śmierci

Wojny Śmierci zaczęły się, kiedy w roku 1149 przed Prorokiem, Arkhan Czarny najechał Arabię wraz ze swoją nieumarłą armią i splądrował jej ówczesną stolicę, Bel-Aliad. Przez następne tysiąc lat, Arkhan przemierzał pustynię redukując dumną cywilizację Arabów do kilku osłabionych miast i garści plemion pustyni. Dopiero, kiedy Nagash wezwał Arkhana z powrotem, Wojny Śmierci dobiegły końca.

Wiele wieków zajęło, aby cywilizacja ponownie zakwitła w Arabii. W tym czasie, kultura Arabii była kultywowana przez koczownicze plemiona, które wędrowały po najbardziej odległych i niegościnnych obszarach pustyni. Plemiona te były zbyt twarde by dać się zniszczyć i zbyt uparte by się poddać. Przez pokolenia Nomadzi stopniowo zasiedlali wiele z wyludnionych miast i założyli nowe dynastie, by tymi miastami rządzić.

Arabia podzielona

Pomiędzy zakończeniem Wojen śmierci a nadejściem Proroka, trwało milenium zwane czasem Arabii Podzielonej. Po zakończeniu najazdu Arkhana, potężniejsi szejkowie poprowadzili swoje plemiona do spustoszonych miast i zajęli je prawie bez oporu ze strony mieszkańców. W ten sposób powstały miasta państwa, które przez te tysiąc lat na zmianę rosły w potęgę, to znowu podupadały. Toczyły one walki z swoimi sąsiadami lub zawierały z nimi przymierza przeciw sobie nawzajem, lub przeciw zewnętrznemu zagrożeniu. W tym czasie nie pojawił się żaden władca na tyle silny, aby zjednoczyć państwo.

Około trzysta lat po zakończeniu Wojen śmierci, przez Arabię przeszła seria trzęsień ziemi. Niemal wszystkie miasta i miasteczka doznały poważnych zniszczeń, które usuwano przez wiele lat. W skutek zmian geologicznych pustynia rozszerzyła się jeszcze bardziej na południe. Powoli pochłaniała ona osady ludzkie, aż pozostały tylko te położone na samym wybrzeżu.

Cały czas, pomimo kataklizmu i licznych konfliktów między Miastami Państwami, rozwijała się kultura oraz na nowo odkrywana nauka i magia. Stan ten trwał aż do nadejścia wielkiego Proroka.

Czas proroka

Badacze mówią, że założycielem Arabii był mężczyzna o nieznanym przeszłością, wędrujący nomad o imieniu Mulhaed al-Quyat. Jego imię przeszło do legend. Wielu Arabów uwierzyło, że Mulhaed al-Quyat został dotknięty przez Jedynego. W roku 1050, według kalendarza Imperium, podczas wędrówki w górach Atalan natchnął się on na opuszczony pustynny Meczet. Nikt nie wie, kto go zbudował w tym właśnie miejscu, ale powszechnie wierzy się, że zrobił to sam Ormazd, tylko po to, żeby Mulhaed al-Quyat go odnalazł. Kiedy Mulhaed al-Quyat pojawił się przed nim, z Meczetu zaczął wydobywać się oślepiający blask a nad nim otworzyło się niebo.

Od tamtego czasu, Mulhaed al-Quyat nie był już tą samą osobą, ponieważ został pobłogosławiony przez samego Ormazda i przeznaczony, by zjednoczyć plemiona pustyni i ludność miast - państw pod jedną wiarą. Pierwszym jego działaniem była podróż do El-Haikk, gdzie zaczął on wygłaszać kazania o cudzie, którego doświadczył. Na początku został uznany za kolejnego szaleńca, ale wkrótce obywatele zaczęli go słuchać i zdobył wielu stronników.

Przez lata Mulhaed podróżował przez całą Arabię, głosząc swe słowa i gromadząc zwolenników. Plemiona przywódców, które nie chciały go słuchać zostały podbite, a władcy miast obaleni. Największy opór stawiało Ihrem, miasto poświęcone Azyatowi. Przez wiele miesięcy dawało ono opór zwolennikom Proroka, aż padło w ciągu jednego dnia, podczas burzy piaskowej o niespotykanej sile. Siły proroka odstąpiły, nie wkraczając w

obręb jego murów. Pozostawili przeklęte miasto wymarłym i na wpół pogrzebanym pod piaskiem. Dziesięć lat później, większość Arabów została połączona pod jego sztandarem, a wiara w Ormazda została uznana jedyną oficjalną religią w Arabii. Mulhaed al-Quyat został pierwszym Wielkim Sułtanem. Podczas jego panowania został zbudowany wielki pałac w El-Haikk, a kraina pod jego rządami zaczęła rozkwitać. Rządził przez kolejne pięć lat, studiując sztuki ducha i przenosząc swą wiedzę do pojedynczego woluminu znanego, jako *Al-Kitab* - Księga Ormazda, która zawiera wszystkie jego prawa i mądrość. Po śmierci Mulhaeda, w 1065 KI, władza nad Arabią została podzielona pomiędzy Kalifów, z jego synem na czele, który został kolejnym Wielkim Sułtanem.

Zaraza

W 1111 KI, na statkach kupieckich wraz z niewolnikami przybywa z Starego Świata zaraza. Gdy plaga zbiera śmiertelne żniwo, jest to doskonały czas dla rosnących w siłę wyznawców Azyata. Próbuje oni przekonać ludzi, że zaraza to wina Sultana, który odwrócił się od prawdziwych arabskich bogów. Jednym z głoszących wiarę w Azyata była osoba zwana Starcem z Gór. Osiedził on w starej zrujnowanej twierdzy i tam zaczął „nauczać” młodych ludzi, przekazując im podstawy wiary i kształcąc w sztuce skrytobójstwa. Często w swych „naukach” używał pewnej halucynogennej rośliny z Krain Południowych, która pozbawia strachu i jak sam mówił „otwiera umysł”. W niedługim czasie ziemie, na których osiadł Starzec z Gór, stają się znane, jako Kraina Zabójców.

Mimo tego agitatorzy Azyata, nie odnoszą spektakularnego sukcesu, lecz niektórzy zaczynają wyznawać Wężowego Boga.

Arabia rośnie w potęgę

Podczas Epoki Oświecenia, władca Arabii ponownie sięgnął po ostrze wojny, mając na celu rozpowszechnienie wiedzy i misji Ormazda, zwiększając tym samym siłę Arabii oraz wzbogacając siebie i swych stronników. Doprowadziło to do potyczek z Królami Grobowców, jak również wyprawy zbrojnej do Krain Południowych w 1150 KI.

Natomiast w 1212 KI, arabskie okręty wojenne wysadziły swych wojowników na brzegach Estali. Podczas gdy wojska lądowe maszerowały przez Estalię, statki żeglowały wzdłuż brzegu, by spotkać się wojskiem po drugiej stronie krainy. Arabowie napotkali nikły opór i przemierzili całą Estalię, biorąc wielu miejscowych na niewolników.

W 1230 KI szalony czarownik Mahik al'Rak przy pomocy odpowiednio ustawionych magicznych luster tworzy Portal Zmierzchu. W niedługim czasie, poprzez portal zostaje ona opętany przez Pana Zmian. Zaczyn on korumpować innych magów na wyspach czarowników. Po odkryciu spisku, Mahik al'Raki, jego zwolennicy i przyzwane demony zostają zniszczeni w magicznej bitwie, poprzez połączone siły magów kolorów, czarowników piasku i kapłanów Ormazda. Jednemu z spaczonych magów udaje się uciec. Wraz z Portalem zmierzchu udaje się do ruin Bel-Aliad.

Wojny korsarzy

W 1240 KI, miasta na wybrzeżu Arabii były kwitnące i dobrze prosperujące. Arabscy korsarze, żeglując na swych statkach wojennych, plądrowali wybrzeża Tilei i Estali. Aby odeprzeć to zagrożenie, Tileańczycy wynajęli wielu wojowników z Norski wraz z ich długimi łodziami. To sprowokowało korsarzy do zgromadzenia ogromnej floty i zaatakowania fortecy norsmenów na wyspie Sartossie, której zdobycie zakończyło się wielką rzezią obrońców

Norsmeni walczyły mężnie aż do śmierci, ale korsarze, będąc liczniejsi i sprytniejsi, zwyciężyli. Poczawszy od tego momentu, ataki korsarzy na wybrzeża Tilei, stały się



jeszcze bardziej zajadłe. Działo się tak, aż do 1501 KI, kiedy Sartosa został odbity korsarzom przez armię najemników prowadzoną przez Luciano Catanea. Dzięki przetrzebieniu floty korsarzy, tymczasowo groźba z ich strony została zażegnana, co spowodowało otwarcie Arabii na kupców z Starego Świata.

Oblężenie Brionne

Zdobywając Bilbali, arabowie umocnili swe rządy w północnej Estalii i zwrócili uwagę na wschód. W 1342 KI rozpoczęli oblężenie miasta Brionne. Zdobyć miasta groziło tym, że Arabowie wyruszą dalej na południe do Bretonni. Oblężenie trwało przez dwa lata, aż dopiero Diuk d'Chinon zdołał odeprzeć arabską armię. Przez następne trzy lata, Arabowie byli systematycznie spychani do Estali. Znacznie osłabieni przez walki w Bretonni, Arabowie nie byli w stanie utrzymać zdobytych ziem i Estalijczykom udało się chwilowo odzyskać Bilbali.

Wiek wielu Sułtanów

Po porażkach na północy, Sułtanowi Al-Muzzafarowi Hadździ zarzucona została nieudolność. Działo się to za sprawą kultu Azyata, który po nieudanej próbie dojścia do władzy podczas zarazy, zmienił taktykę i przez prawie 200 lat rósł w siłę korumpując urzędników państwowych i werbując nowych członków. W 1348 KI, Sułtan zostaje obalony podczas krwawej rewolty, a jego następca al-Nasir Hassan, potomek Proroka, okazuje się wiernym członkiem kultu Azyata. Jego panowanie trwa zaledwie dwa lata, gdy z kolei on zostaje obalony, ponieważ w samym kulcie okazują się istnieć stronnictwa o odmiennych celach. W latach 1350 – 1366 KI następują rozgrywki polityczne w walce o Lazurowy Tron. Nie tylko Kult Węża, ale również niezależni Kalifowie, którym udało się osiągnąć największą jak dotąd niezależność, próbują zdobyć władzę w państwie. Dodatkowo, z ukrycia wychodzą kapłani Azyata, głosząc swoje doktryny i zapewniając sobie udział we władzy. Rozwój kraju zostaje zatrzymany, gdyż władcy spiskują między sobą. Skrytobójstwo zastępuje wojnę, jako narzędzie zdobywania władzy i rozwiązywania konfliktów. W tym czasie słabnący kult Ormazda, aby oprzeć się rosnącej potędze Boga Węża i służących mu Hashishinów, powołuje Kult Szamszira.

Na wschodzie wzrasta aktywność nieumarłych, ale Arabowie nie dają się więcej zaskoczyć. W walkach przeciwko staremu wrogowi potrafią oni zapomnieć o niesnaskach i waśniach między sobą. W 1366 KI jednoczą się pod rządami Sułtana al-Aszrafa Szabana, syna al-Nasira. Ożywienicy zostają odparci, a nowy Sułtan mimo wielkiego głodu i suszy w 1367 KI, zdobywa coraz większą popularność. W związku z neurodajem, który jest uważany za karę boską, Sułtan oraz ludzie zwracają się ku Ormazdowi. Rozjusza to kult Azyata, który otwarcie występuje przeciw władcy. Mimo tego, Sułtanowi udaje się rządzić przez dziewięć lat, podczas których stara się zrobić jak najwięcej dla kraju. W 1377 KI w drodze do Mendai, Sułtan zostaje zamordowany. Od tego czasu, aż do 1448 KI, Arabia jest podzielona i nie ma Wielkiego sułtana.

Wielka wyprawa krzyżowa przeciw Arabii

Mniej więcej w 1435 KI, mroczny arabski czarnoksiężnik znany jako Jaffar, połączył koczownicze plemiona używające swej charyzmy i umiejętności przyzywania dzinnów. Następnie opuścił on pustynię i uczynił się Wielkim Sułtanem. Do 1448 KI, Sułtan Jaffar podbił całą Arabię i rządził nią żelazną ręką. Podstępni skaveni dostrzegli swoją szansę i przekonali Jaffara, że estalijskie królestwa od dawna planowały najazd na Arabię.

Pod wpływem tych plotek i własnej żądzy władzy, zgromadził on wielką armię oraz flotę i przygotował ją do wojny. Niektórzy mówią, że na decyzję Jaffara mieli wpływ nie tylko skaveni, ale również kult Azyata, do którego ten przynależał i który podsycił jego pragnienia.

Wkrótce ogromna arabska armia wylądowała w południowej Estali i z marszu zajęła stolicę najważniejszego południowego królestwa, Magrittę. Zaraz za tym natarła na Bilbali, najważniejsze północne królestwo. Gdy armia maszerowała ku północy, tysiące pojmanych ludzi zostało zakutych w łańcuchy i wysłanych do Arabii, aby zostać sprzedanymi na rynkach niewolniczych w Lashiek i Copher. W tym czasie na północy, Król Bretonni Louis Sprawiedliwy zaniepokoił się, ponieważ zdawał sobie sprawę, co wydarzyło się, gdy Arabowie raz już zdobyli Estalię. Skutkiem tego było zwołanie pierwszej wyprawy rycerskiej oraz wysłanie wici do Imperatora Fryderyka III. Ten jednak nie chciał wysłać wojsk na południe, by broniły obcego narodu, podczas gdy w Imperium coraz bardziej zbliżała się wojna domowa. Imperator postanowił więc rozwiązać to w inny sposób. Przemówił on do niezależnych rycerzy Imperium, by wraz z Bretończykami podjęli walkę przeciw

niesprawiedliwemu najazdowi, co zaowocowało tym, że każdy z Książąt Elektorów zaoferował część ze swojej armii.

Ponieważ zły Sułtan nie miał pojęcia o armii gromadzącej się w Brionne, stał się za bardzo pewny siebie i wysłał swą flotę by zaatakowała sąsiadującą z Estalią Tileę. Jego wielka flota pożeglowała przez Morze Tileańskie, aby zaatakować miasto - państwo Tobar. Tobar okazało się jednak lepiej bronione niż Sułtan oczekiwał. Obrońcy miasta zdołali utrzymać mury od strony morza i obronić zewnętrzne miasto przed najeżdżącą flotą, która wielokrotnie przewyższała ich liczebnie. Doprowadziło to flotę Jaffara do upokarzającego odwrotu i pokazało po raz pierwszy, że Arabowie mogą zostać odparci nawet wtedy, kiedy zgromadzili tak wielką siłę.

Interwencja sprzymierzonych

Sprzymierzona armia zgromadzona w Brionne, składała się głównie z ciężkiej kawalerii, formacji, której Arabom brakowało, jako że ich pustylna ojczyzna nie jest odpowiednia dla ciężko zbrojonej konnicy. Dzięki tej przewadze, armia sprzymierzonych po przekroczeniu gór, szybko poprowadziła zwycięskie ataki przeciw Arabom. Po wielu ciężkich walkach, armie Sułtana Jaffara zaczęły się wycofać.

Ponieważ Jaffar zdał sobie sprawę, że nie mógłby wygrać w polu przeciw potężniejszej armii, wycofał się do swej ojczyzny. Zostawił swe siły w najważniejszym mieście Estali, Magrittcie, pod dowództwem Emira Wazara, lepiej znanego jako Emir Okrutny.

Wycofujące się do stolicy, arabskie wojska paliły po drodze wszystkie wioski i wyżyły ich ludność. Część z tych ludzi oszczędzono, aby potem zamordować ich na oczach przerażonych rycerzy. Ci, którzy przeżyli, błagali sprzymierzonych rycerzy, aby ci uratowali tych członków ich rodziny, którzy zostali uprowadzeni do Arabii. Widząc jak mściwi Arabowie palą całe miasteczka podczas swojej ucieczki na południe, rycerze ślubowali wyrzucić zemstę Sigmara i Pani Jeziora na każdym odpowiedzialnym za te zbrodnie.

Ponieważ po zaatakowaniu Magrittty okazało się, że oblężenie mogłoby potrwać nawet kilka lat, a Jaffar w tym czasie byłby w stanie zgromadzić w Arabii nową armię, postanowiono go ścigać. W tym celu podzielono armię na dwie części. Jedna pozostała by oblegać Magrittę i zniszczyć ostatni Arabski punkt oporu w Estali.

Drużyna ruszyła w pościg za wojskami Jaffara. Przez zniszczenia, które spowodowały wojska Jaffara w



Estalii i pięknym mieście Magritta, we wszystkich zawrzało i pojawiło się pragnienie zemsty. Aby jeszcze podsyć ten stan ścigający Jaffara rozpuścili pogłoski, że Arabia jest krainą nieopisanych bogactw oraz, że poprzez bohaterskie czyny będzie można zdobyć tam wielki honory. Z całego świata do portów Estalii przybywały statki z różnego rodzaju żołnierzami, poszukiwaczami przygód i przestępcami. Szybko zgromadzono wielką flotę i armia wyruszyła do Arabii.

Wyprawa krzyżowa przybywa do Arabii

Kiedy krzyżowcy żeglowali, Jaffar i jego armia przygotowała się na nadchodzący najazd. Gdy w końcu armia sprzymierzonych, przybyła do znanego z handlu przyprawami miasta Copher, było ono już ciężko umocnione a obrońcy przygotowani na nadchodzącą walkę. Lecz nie byli oni przygotowani na gniew przeciw Jaffarowi który zgromadził się w sercach atakujących. W wyniku tego obrońcy ulegli już przy pierwszym ataku, wspaniałe iglice miasta zostały zburzone, a duża części populacji została wycięta w pień.

Krzyżowcy, którzy wylądowali w Arabii, nie byli jednak przygotowani na gorąco pustyni i brak wody. Więc postęp w pogoni był bardzo nikły. Siły Jaffara były lekko uzbrojone i wysoce mobilne, dzięki czemu były w stanie uniknąć walnej bitwy. W skutek tego kampania wlokła się przez dwa kolejne lata.

Krzyżowcy, tak jak oczekiwał Jaffar, walcząc przez długie miesiące w Arabskich upałach, tracili chęć do zemsty i wracali do domu. Ale choć krzyżowcy nie byli przygotowani na pustynną kampanię, to siły dodawał im fakt, że lokalna ludność nienawidziła Jaffara nawet bardziej niż krzyżowców i powstała przeciw niemu. Stopniowo ponura determinacja prowadzących kampanię rycerzy, gotowych znieść wszelkie trudy, zaczęła oddziaływać na wojowników Jaffara, których wielu stawało się zmęczonych jego tyranią. Kilka plemion po prostu zdezerterowało i zniknęło na ogromnej pustyni, by oczekiwać rezultatu walk.

Krzyżowcy przez wiele miesięcy maszerowali przez gorące pustynie do stolicy El-Haikk, gdzie Jaffar czekał na nich zdecydowany, by podjąć walkę i rozstrzygnąć los tej wojny raz na zawsze.

Bitwa pod El-Haikk

Gdy krzyżowcy szykowali się do oblężenie fortecy Sułtana, setki członków plemion zebranych przez Jaffara zbuntowało się. Powracając na swą rodzimą pustynię, pozostawili miasto w stanie rozkładu i chaos wdarł się w misterne plany Jaffara. Jego ostatnią nadzieją na zwycięstwo było spotkanie z wrogiem w polu, gdzie palące pustynne słońce, niechybnie powstrzymałoby, przyzwyczajonych do innego klimatu Staroświatowców.

Sułtan wraz z wojskiem wymaszerował, aby spotkać się z wrogią armią na przedpolu miasta. Mimo, że armia Jaffara nieznacznie przewyższyła liczebnie krzyżowców, to po raz kolejny słabością okazał się brak ciężkiej kawalerii w jego szeregach. Piechota obu armii walczyła desperacko w bitwie, aż krzyżowcy pchnęli do ataku szarżę tysiąca ciężkozbrojnych rycerzy przeciw lekko zbrojnej piechocie Arabskiej. Tysiące ton metalu przeszło przez lekko opancerzonych włóczników jak kosa ścinająca trawę. Ten atak został unieśmierteliony w wielu legendarnych historiach i pieśniach. Pędząca kawaleria zabarwiła ziemię czerwienią, gdy Arabowie byli zgniatani pod kopytami tysiąca opancerzonych koni. Jaffar umarł tego dnia ugodzony podczas ucieczki w plecy bretońską kopią. Bretońscy rycerze z poczuciem, że ich honor został odzyskany, zdecydowali się wrócić



do Copher i pożeglować do domu. Natomiast większość imperialnych rycerzy pozostała na wiele lat, aby zlikwidować pozostałości po mrocznym imperium Jaffara.

Był to czas, kiedy założono wiele z Imperialnych Zakonów Rycerskich. Nazwy niektórych z nich zostały zaczerpnięte od zjawisk, które do tej pory nie były znane w Starym Świecie jak np. Rycerze Pantery. Arabia okazała się jednak zbyt ogromna i wroga, by ją w pełni zdobyć i utrzymać. Zamiast tego prowadzący kampanię rycerze zburzyli fortyfikacje, palili złe księgi, obalali idole i zagarniali tak wiele skarbów i egzotycznych luksusów, ile tylko mogli znaleźć. Wracając do domu najeźdźcy spalili pozostałości ogromnej floty okrętów wojennych Jaffara. Wkrótce po ich odejściu, plemiona nomadów powróciły z pustyni, by podzielić królestwo pomiędzy siebie.

Jaffar był ostatnim Sułtanem mającym powiązania z kultem Azyata. Ludzie, zmęczeni tyranią coraz silniej zwracali się ku Ormazdowi. Wyznawcy Boga Węża wkrótce musieli ponownie zejść do podziemia, zwłaszcza, że kult został oficjalnie wyjęty z pod prawa, a jego członkowie byli ścigani przez nowo powstały zakon Rycerzy Płonącego Szamszira.

Czas upadku i wojny domowej

Kiedy uspokoiły się nastroje po wyprawach krzyżowych, dla Arabii nastąpiło 250 lat względnego pokoju i odpoczynku. W tym czasie wiele rodzin wzbogaciło się na tyle, że mogli wystąpić do Wielkiego Sułtana o nobilitację. Pokój i pomyślność, doprowadziły również do zbyt dużego samozadowolenia i lenistwa. Zbyt wiele złota i zbyt mało robotników spowodowało, że w El-Haikk zapanował nieporządek, Lashiek zostało opanowane przez piratów, a coraz więcej uważnych oczu zwracało się ku swym sąsiadom. Wielki Sułtan rozważał ponowne najeżenie Estali, ale pamięć o wcześniejszym dwukrotnym odparciu najazdu przez Rycerzy Bretońskich, odwróciła go od tego pomysłu.

W 1557 KI debata o wyborze następcy Wielkiego Sułtana Achmeda al-Javaira zakończyła się krwawo. Po tym tuzin Kalifów i książąt zostało w El-Haikk roszcząc sobie prawa do Lazurowego Tronu. Wielki Wezyr przygotował armię Arabii, na wypadek gdyby którakolwiek z frakcji chciałaby walczyć na terenie El-Haikk, za które był odpowiedzialny wobec braku Wielkiego Sułtana. Wielkiego Wezyra nie obchodziło to, który z współzawodników wyjdzie z konfliktu zwycięsko. Najistotniejsze było dla niego, aby nowy Sułtan miał w żyłach krew wielkiego proroka i została zachowana obietnica utrzymania niepodległości Arabii. Prawie 15 lat sporów i przepychanek zajęło ustalenie sukcesji. Na koniec tego okresu Arabia stanęła przeciw zagrożeniu w postaci najazdu Orków.

W trakcie trwania konfliktu, Wielki Wezyr zostaje zmuszony powrócić do Copher, aby powstrzymać roszczenie tamtejszej rodziny rządzącej. W tym czasie Kalif Martekk skorzystał z okazji i wyruszył na El-Haikk, gdy było ono osłabione. W 1572 KI przekroczył granicę prowincji z siłą ponad 40000 Arabskich żołnierzy. Okazało się, że siły te nie były na tyle duże aby zdobyć El-Haikk, ale wystarczająca, aby w wyniku tych wydarzeń miasto podupadło gospodarczo i militarnie, co zaowocowało spadkiem jego znaczenia na ponad dekadę. El-Haikk przez kolejne dwadzieścia lat pozostaje w stanie ciągłej gotowości. W końcu Wielki Wezyr osiąga swój cel i sprowadza z Pustynnego Meczetu młodego człowieka, pochodzącego z rodu wielkiego proroka. Zmęczeni walką i dzięki obietnicy otrzymania licznych przywilejów, Kalifowie zaakceptowali ten wybór. Po zawarciu pokoju z El-Haikk, Kalif Martekk pozostał z wielką ilością niewykorzystanego wojska. Większość tych żołnierzy zostało wysłanych do patrolowania szlaków i na wschodnią granicę, wzmacniając tym samym bezpieczny handel między miastami. Za to Martekk otrzymało status miasta, przez które mają przechodzić wszelkie towary transportowane drogą lądową.

Kontynuacja wypraw krzyżowych

W 1681 KI, na terenie całej Arabii na jedną noc powstają zmarli, atakując żywych. Powoduje to zwołanie



Dżihadu przeciw Królom Grobowców, których obwinia się o spowodowanie tych strasznych wydarzeń.

W 1688 KI Zakony Rycerskie, które pozostały na terenie Arabii w królestwach założonych przez siebie po pierwszej wyprawie krzyżowej, znów wkraczają na ścieżkę wojenną. Wykorzystując wyczerpanie Arabów wojną z nieumarłymi, w tym samym roku napadają na miasteczka na wybrzeżu, lecz wkrótce zostają odparci.

Przez następnych 300 lat, obie strony prowadzą między sobą potyczki raz zajmując, raz tracąc tereny. Krzyżowcy zdobywają kilka mniejszych miasteczek i twierdz na wybrzeżu, powiększając tym sposobem swoje włości. W końcu w 1958 KI arabska armia pod dowództwem Emira Abdula Sali-Dinibna Hashida, niszczy ostatnie z arabskich królestw Krzyżowców. Powoduje to wyeliminowanie ostatniego punktu oparcia dla sił Staroświatowców na arabskiej ziemi.

Jakkolwiek sytuacja na terenie Arabii rozwijała się pomyślnie, to za morzem jest zupełnie inaczej. Estalia w 2032 KI odbiera swoje ostatnie królestwo za rąk Arabów.

Finalnie okres wypraw krzyżowych nie miał wyłącznie negatywnego wymiaru. Przez stulecia dwie kultury zmieszały się ze sobą i wiele nauczyły w zakresie nauki i broni.

Walki na granicy

Po zakończeniu wojen z Krzyżowcami, Arabia powoli zaczyna dążyć do odbudowy swojej dawnej potęgi zarówno handlowej, naukowej jak i wojskowej. Okres rozwoju trwa około 150 lat, gdy znaczne siły orków i goblinów atakują wschodnią granicę Arabii. Atak jest o tyle niespodziewany, że nadchodzi z terytorium Nehekhary. Sprzymierzonych sił goblinów jest tak dużo, że niszczą graniczne forty i zaczynają grabić wioski i miasteczka we wnętrzu kraju. Przybyłe posiłki wywabiają najeźdźców na pustynię i tam wyczerpanych rozbijają pod Marg beh-Mard.

Pięćdziesiąt lat później następuje kolejna mobilizacja wojska granicy z Khemri, gdzie skaveni rozpoczynają serie trwających około 200 lat starć z Królami Grobowców, które czasem dotykają Arabów. Skutkuje to znacznym wzmocnieniem wojsk arabskich, które muszą przez cały czas być utrzymywane w gotowości.

Arabia obecnie

W ostatnim wieku Arabia wzbogaciła się znacznie dzięki handlowi. Większe bezpieczeństwo wzdłuż tras karawan oznacza, że arabskie dobra częściej docierają do miejsca przeznaczenia, co przekłada się na większe wpływy z każdej podróży.

Wspomnienie wypraw krzyżowych jest przez wielu wykorzystywane do podsycania strachu przed niszczycielską



siłą z północy. Ten strach sprzyja głosom nawołującym do najechnia Starego Świata, aby w ten sposób utworzyć wielką Arabię, która rozciągałaby się aż po Góry Irrana. Aktualny Wielki Sułtan i jego generałowie zaczęli studiować taktykę armii Starego Świata.

Choć armia Arabii jest większa niż kiedykolwiek, to spowodowane jest raczej ciszą przed burzą, która nastąpiła w Khemri, niż szykowaniem inwazji na północ. Jeżeli jednak Arabowie zdecydowałby się wyruszyć na wojnę, to Stary Świat powinien się przygotować na święty gniew Ormazda.

Chronologia

Kalendarz Imperium	Kalendarz Arabii	
ok. -2188	ok. -3184	Elfy powracają i zakładają kolonie handlowe w Arabii.
ok. -2050	ok. -3046	Elfy kolonie przyciągają uwagę nomadów z pustyni, którzy zaczynają osiedlać się w ich pobliżu.
ok. -2000	ok. -2996	Zostają założone pierwsze miasta - państwa, tworząc zaczątek Arabii.
ok. -1970	ok. -2966	Władcy dwóch najdalej na zachód położonych miast arabskich, ufni w swą siłę postanawiają najechnąć nehekahariańskie miasto Zandri. Ich wojska zostają rozgromione przez króla Behedasha, który w odwecie doszczętnie niszczy miasta najeźdźców.
-1950 do - 1600	- 2946 do - 2596	Elfy zwracają uwagę na zagrożenia, jakim jest rosnąca potęga Nagasha i zaczynają nauczać Arabów magii kolorów. Trwają regularnie potyczki z nieumarłymi Nagasha, którzy najeżdżają terytoria Arabii w poszukiwaniu surowców i niewolników.
-1589	-2585	Elfy opuszczają Arabię.
-1588	-2584	Pierwsi arabscy magowie kolorów pozostawieni przez swych nauczycieli, osiedlają się na wyspie u zachodnich brzegów Arabii.
-1456	-2452	W skutek eksperymentów z magią następuje kataklizm. Wyspa rozpada się na archipeląg mniejszych wysp. Wielu magów ginie.
-1420	-2416	Skaveni zakładają pierwsze gniazda w Arabii
ok. -1350	ok. -2346	Sułtan zleca budowę nowej stolicy, po około 20 latach powstaje Bel-Aliad i Lazurowy Tron, na którym zasiada.
ok. -1300	ok. -2296	Skaveni atakują - Pokuta Uczonych.
ok. -1200	ok.- 2196	Alcadizaar, władca Nehekhary, prowadzi działania wojenne przeciw Arabii i odbija z rąk pustynnych plemion miasto Ka-Sabar, pozostałe miasta godzą się płacić mu trybut.
-1151	- 2147	Nagash odprawia wielki rytuał. Na ziemiach Arabii są odczuwalne jedynie jego echa, a i tak wielu ludzi i zwierząt umiera, a następnie wraca, jako nieumarli, aby za chwilę ponownie zginąć. Wydarzenie to przechodzi do historii, jako Dzień grozy.
-1149	-2145	Arkhan Czarny wygnany z Khemri, wędruje przez pustynie Arabii wraz z swą nieumarłą hordą, grabiąc miasto Bel-Aliad. Nastaje tysiąc letni czas Wojen Śmierci.
-40	-1036	Arkhan wycofuje swe siły i Wojny Śmierć kończą się.
ok. -20	-1016	Miasta zostają ponownie zasiedlone przez nomadów wraz z Ka-Sabar, które po najeździe Nagasha pozostawało opuszczone.
ok. -20 do 996	ok. - 1016 do 0	Arabia jest zlepkiem miast-państw, które przez stulecia rywalizują ze sobą, a w razie potrzeby wspólnie bronią się przed zagrożeniem z strony Królów Grobowców.
271	- 725	Arabie nawiedza seria trzęsień ziemi. Wiele miast i miasteczek doznaje poważnych zniszczeń. Nie wszystkie z nich nie zostaje odbudowana.
ok. 800	ok. - 196	Przez ok. 100 lat na wybrzeża Arabii najeżdżają piraci z norški.
996	0	Narodził się Wielki Prorok, Mulhaed al-Quyat.
1050	54	Mulhaed al-Quyat zaczyna wygłaszać kazania o jedynym Prawdziwym Bogu.
1060	64	Mulhaed al-Quyat zbiera plemiona pustyni, aby zjednoczyć kraj pod wiarą w jednego boga, Ormazd. El-Haikk zostaje nową stolicą Arabii.
1065	69	Mulhaed al-Quyat umiera.

1111	115	Zaraza nawiedza Arabię. Następuje okres wzmożonej aktywności kultu Azyata. Pojawia się tajemniczy Starzec z Gór, który zakłada sektę hashishinów.
1150	154	Ibn Jellaba z Arabii podejmuje wędrówkę przez pustynię, by znaleźć lądową trasę do Krain Południowych i odkrywa ukryte miasto Zlatlan.
1167	171	Czarne arki mrocznych Elfów wprowadzają wielu Arabów, aby uczynić z nich niewolników, następnie odpływają na wschód.
1212	216	Arabskie siły zaczynają podbój królestw Estali.
1224	228	Chociaż znacznie osłabionemu, królestwu Astarios i jego stolicy Magrittcie udaje się obronić przed inwazją.
1225	229	Arabska armia zdobywa Bilbali.
1230	234	Flota kupiecka z Miragliano staje się panującą na Morzach Południowym i Tileańskim. Jedynie rosnąca ilość arabskich korsarzy rzuca im wyzwanie. Szalony czarownik Mahik al'Rak z zaczarowanych lusterek tworzy Portal Zmierzchu i zostaje opętany przez Pana Zmian. Zaczyna on korumpować innych magów, lecz zostaje odkryty i pokonany w magicznej bitwie.
1233	237	Pozostałości armii Estalijskich królestw (Tigarre, Obregon i Cantonia) wycofują się w Góry Irrana, by tam kontynuować walkę.
1240	244	Dowodzeni przez Nafela Muqa arabscy korsarze, najężdza wyspę Sartosa i zakładają tam swoją bazę.
1342	346	Arabowie oblegają Brionne i zagrażają południowej Bretonni.
1344	348	Rollo d'Chinon odpiera Arabów.
1347	351	Diuk d'Chinon przegania Arabów z powrotem do Estalii.
1348	352	Rozpoczyna się wiek wielu Sułtanów
1352	356	Powstaje Kult Szamszira
1366	370	Sułtan jednoczy Kalifów przeciw Królom Grobowców. Arabowie odpierają natarcie, ale Sułtan ginie. Po nim przez ponad 60 lat Lazurowy Tron stoi pusty.



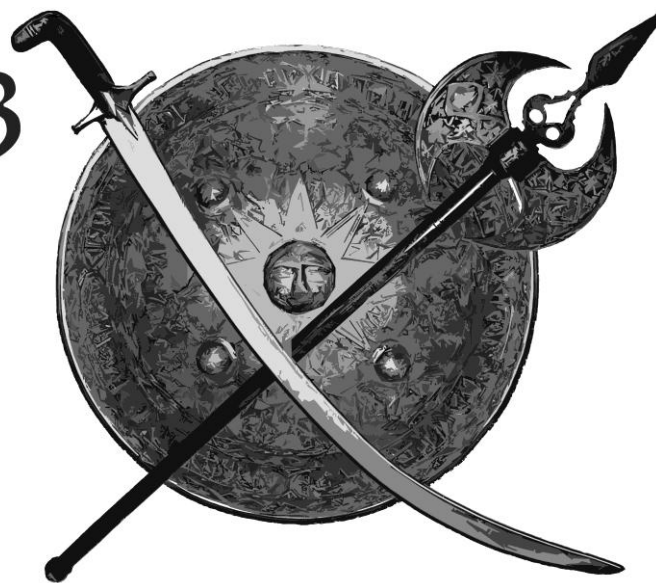
1435	39	Jaffar, potężny arabski czarnoksiężnik, zawiązuje koalicję kilku pustynnych plemion. Dzięki skavenom, które w jego służbie szpiegują i mordują rywali, rozszerza swoją władzę.
1436	440	Jaffar tworzy imperium dzięki zdobyciu El-Haikk, Copher, Martekk i Lashiek w zachodniej Arabii, a następnie ogłasza siebie Wielkim Sultanem.
1442	446	Sułtana Jaffar ogłasza Dżihad przeciw niewiernym Starego Świata.
1448	452	Skaveni przekonuje Jaffara, że powinien on rozszerzyć swe imperium aż do Estali, obalić zepsuty i miękki reżim Almarvida i rozgnieść Estalijczyków. Jest to na rękę kultowi Azyata. Sułtan Jaffar i jego armia najeżdża Estalię. Atak sił Arabskich na Tobaru kończy się niepowodzeniem, a siły Arabii zostają zmuszone do wycofania się.
1449	453	Rycerzy Bretońscy, udają do Estali, aby walczyć z Arabami.
1450	454	Estalijskie królestwo Astarios i większości Magritty zostaje zdobyta. Tylko cytadela i port pozostają w estalijskich rękach. Początek 600 letniej Krucjaty. Estalijskie królestwa prowadzą walki z Arabami.
1452	456	Sułtana Jaffar zostaje zabity w bitwie pod El-Haikk, co kończy wyprawy krzyżowe. Wiele Imperialnych zakonów Rycerskich pozostaje w Arabii polując na pozostałości armii Jaffara.
1452 do ok. 1559	456 do ok. 563	Gdy armia Bretońska wraca po zwycięskiej bitwie nad siłami Jafara, Diuk Cheldric z Brionn zostaje zabity przez nehekaryjskiego Księcia Apopasha. Bretończycy przenoszą krucjatę na ziemie Nehekary, utrzymując zaplecze w Arabii.
1453	457	Krzyżowcy zakładają małe prywatne, królestwa na terenach Arabii. Powstaje zakon Rycerzy Płonącego Szamszira.
1457	461	Założenie Zakonu Płonącego Słońca. Magritta zostaje uwolniona przez prowadzące kampanię siły. Jedyne Estalijskie królestwo Alhabra pozostaje w rękach arabskich.
1475	479	Zwabieni pogłoskami o mrocznych siłach kryjących się w Bel-Aliad, armia złożona z sił Bretonii i Imperium wkracza do zrujnowanego miasta. Tam ginie po nich wszelki śluch
1557	561	Po śmierci wielkiego Sułtana, który nie miał żadnego męskiego potomka zaczynają się walki o władzę.
ok. 1559	ok. 563	Ostatnie wojska Bretońskie opuszczają Arabię.
1572	576	Po latach poszukiwań Wielki Wezyr odnajduje w Pustynnym Meczecie bezpośredniego potomka Wielkiego Proroka i osadza go na Lazurowym Tronie.
1666	670	Arabskie siły niszczą fortece Orków i Goblinów i przeganiają je na Mroczne Ziemie.
1681	685	Noc żywych trupów. Dżihad przeciw Królom Grobowców.
1688	692	Siły krzyżowców, prowadzone przez Rycerzy Pantery, grabią arabskie miasta.
1689	693	Arabskie siły spychają Krzyżowców z powrotem do morza.
1712	716	Arabskie siły atakują królestwa Krzyżowców, zdobywając te wysunięte najdalej na wschód.
1724	728	Bitwa pod Matorca powstrzymuje arabskie natarcie w południowo-wschodnim regionie Starego Świata.
1936	940	Rozkwit arabskiego piractwa.
1958	962	Upadek Królestw Krzyżowców, wyprawy krzyżowe zostają zakończone.
2032	1036	Ostatni Arabowie wycofują się z Estali.
2103	1107	Grupa około 100 wojowników Chaosu przybija do brzegów Arabii rozpoczynając swój krwawy rajd, wyznając zaskoczonych obrońców i wysłane przeciw nim siły. Dopiero wojska Sułtana zatrzymują morderczy przemarsz.
2198	1202	Siły Orków i Goblinów najeżdżają arabskie wsie i miasteczka.

2199	1203	Arabowie wycofują się do Marg beh-Mard na pustyni, gdzie gorący klimat zapewnia im przewagę w walce z Orkami.
2250	1254	Skaveni budując tunele do Ziemi Południowych i przez 200 toczą walki z Królami Grobowców. Zmusza to Arabów do utrzymywania armii w stałej gotowości.
2475	1479	Rozwój handlu z Tileą, Południowymi Krainami, Nipponem i Katajem przynosi Arabii bogactwo.
2552	1556	Na terenie Khemri kończą się wojny pomiędzy Królami Grobowców. Sułtan mobilizuje armię i z obawą spogląda na wschód.



Rozdział 3

Religia i wierzenia



Oficjalnie jedynym arabskim Bogiem jest Ormazd, zwany po prostu Jedynym. Jego dominacja rozpoczęła się, gdy Prorok Mulhaed al-Quyat zaczął głosić wiarę w niego i wyniósł go ponad innych bogów. Nieoficjalnie sprawa jest trochę bardziej skomplikowana. W Arabii, a zwłaszcza wśród plemion nomadów, wyznawanych jest wielu innych bogów i pomniejszych bóstw. Ten podział skutkuje tym, że wszyscy wyznawcy Ormazda nazywają się oświeconymi i nie uznają innych bogów uważając, że są oni co najwyżej aspektami Jedynego. Pozostała mniejszość nazwana jest nieoświeconymi. Oświeceni uważają, że są oni jak dzieci błądzące w mroku, które jeszcze nie dojrzały światła Jedynego. W większości przypadków nikt na siłę nie próbuje nawrócić nieoświeconych ani zakazać im ich wiary.

Tak, więc obok religii monoteistycznej istnieje akceptowalny politeizm, ale z małymi wyjątkami. Zakazane są wszelkie kultury Chaotyczne oraz wiara w Khaina i Azyata - Boga Węża.

Bogowie innych cywilizowanych ras i ich wyznawcy, są akceptowani i szanowani przez Arabów, ale jednocześnie traktuje się ich jak bóstwa nieoświeconych. Wierzy się, że w końcu dostrzegą oni prawdę Jedynego.

Nieoświeceni

Nieoświeceni Arabowie wyznają wiele bóstw, które pierwotnie przynależały zwykle do jednego plemienia, ale wskutek wędrówek i wymiany kulturalnej rozprzestrzeniły się na obszarze całego państwa. Obecnie wśród nomadów wyznawani są wszyscy bogowie, chociaż zależnie od plemienia, niektórzy otaczani są większym kultem. Teologowie arabscy widzą w tych bóstwach aspekty Ormazda. Natomiast uczeni ze Starego Świata identyfikują większość z nich z bogami znanymi na swoich ziemiach. Poza tzw. głównymi bogami, istnieje również wiele lokalnych bóstw wyznawanych przez małe społeczności wiejskie lub przypisanych do miejsc. Przykładem takiego bóstwa jest Seter – Opiekun Oazy, którego niektórzy identyfikują z Ghedanen – Bogiem Pustyni. Nieoświeceni wyznają również Ormazda, ale nie jako jedynego boga, a raczej jako jedno z bóstw.

Istnieje jeszcze jedna mało popularna teoria, która mówi, że bogowie nieoświeconych Arabów to te same bóstwa, które były wyznawane w starożytnej Nehekarze, tyle że pod innymi imionami i czasem w trochę innym aspekcie.

Główni bogowie nieoświeconych Arabów to:

Anann – Bóg Morza

Anann jest stosunkowo młodym bóstwem, które pojawiło się, gdy Arabowie osiedlili się w przybrzeżnych miastach i zaczęli podejmować morskie wyprawy. Anann jest czczony przede wszystkim przez ludzi, którzy wyruszają na otwarte morze, czyli rybaków, korsarzy, marynarzy i jest on uznawany za aspekt Mananna. Niektórzy jednak twierdzą, że Anann to łagodniejsze oblicze Bazin-Ananna, pierwotnego bóstwa sztormów i wody, którego czcili i któremu krwawe ofiary składali korsarze przed nadejściem Wielkiego



Proroka. Dopiero on nakłonił ich do zmiany wiary, kiedy wielki huragan zmiotł ich flotę, która szykowała się do walki z zmierzającym do Lashiek Prorokiem.

Niemniej jednak nadal utrzymują się pogłoski o tajnym kulcie Bezin-Anana, której kryje się w częściowo zalanych piwnicach i tajnych tunelach miasta Lashiek, czekając, aby powrócić do władzy.

Asah i Hadal – Bogini Urodzaju i Bóg Księżyca

Asah kiedyś czczona również przez opiekunów ogrodów miejskich i rolników, a obecnie w większości wyznawana jest jedynie w małych wioskach i oazach. Składane jej ofiary są prośbami o deszcz, oraz o opiekę nad roślinami rosnącymi na pustyni. Mąż Asah, Hadal, jest bogiem księżyca, ważnym bóstwem czczonym przez wielu nomadów. Jest on ich przewodnikiem i obrońcą podczas nocnych wędrówek. Przez Staroświatowych teologów te bóstwa są uznawane, jako aspekty Talla i Rhyi.

Azyat – Bóg Wąż, Pan Ciemności i Magii

Azyat jest bogiem magii, ciemności i zemsty. Przedstawiany jest pod postacią czarnej arabskiej żmii, dlatego też Azyat nazywany jest wężowym bogiem. W większości przypadków nie jest on „wyznawany” przez nomadów, a raczej pamiętają o nim z obawy przed jego zemstą, oraz próbują go przebłagać, aby zapewnić sobie bezpieczeństwo w ciemności i przed magią.

Wężowy bóg reprezentuje to, co tajemnicze, niezrozumiałe i groźne. Dla nomadów, takimi zjawiskami jest przede wszystkim magia i to, co może kryć się w ciemności poza zasięgiem światła ogniska. Ta jego groźna natura sprawia, że jest on również patronem krwawej zemsty.

Azyat poprzez swoje powiązanie z ciemnością, stoi w naturalnej opozycji do Ormazda, choć w większości traktowany jest to, jako naturalne zmaganie dwóch przeciwstawnych sił. Jedynie mniejszość uważa, że jest między nimi zaciekle wrogość.

Dhuram – Bóg Sprawiedliwości

Dhuram jest bogiem sprawiedliwości. Arabska sprawiedliwość jest często okrutna w oczach staroświatowca. Złodzieja karze się odcięciem ręki, a mordercę nabija się na pal.

Mimo tej krwawej otoczki Dhuram również wyznawany jest jako bóg handlu i coraz rzadziej jako bóg nauki, kojarzony z Vereną.

Ghedan – Bóg Pustyni

To zadziwiająco, że w kraju, którego większość pokrywa pustynia, wiara w Ghedana jest tak mało powszechna i występuje prawie tylko wśród nomadów wędrujących przez Interior. Ghedan na niegościnniej Arabskiej pustyni daje i zabiera życie a jego furia objawia się w postaci potężnych burz piaskowych. Ghedan jest obok Ormazda, najstarszym Arabskim bóstwem.

Moshar – Bóg Śmierci

Moshar jest bogiem czczonym w dwóch głównych aspektach, choć niektórzy spierają się, że posiada on i trzeci aspekt. Przede wszystkim Moshar jest panem życia pozagrobowego, strażnikiem ciał umarłych, do którego królestwa wędrują wszystkie dusze. W drugim aspekcie, Moshar czczony jest jako strażnik karawan, a także wyznawany jest przez wojowników, którzy proszą go o błogosławieństwo przed walką. W ostatnim mało popularnym i spornym aspekcie jest on panem ostrzy i ciemności wyznawany przez zabójców i złodziei oraz wszystkich, którzy wolą pozostać w cieniu.

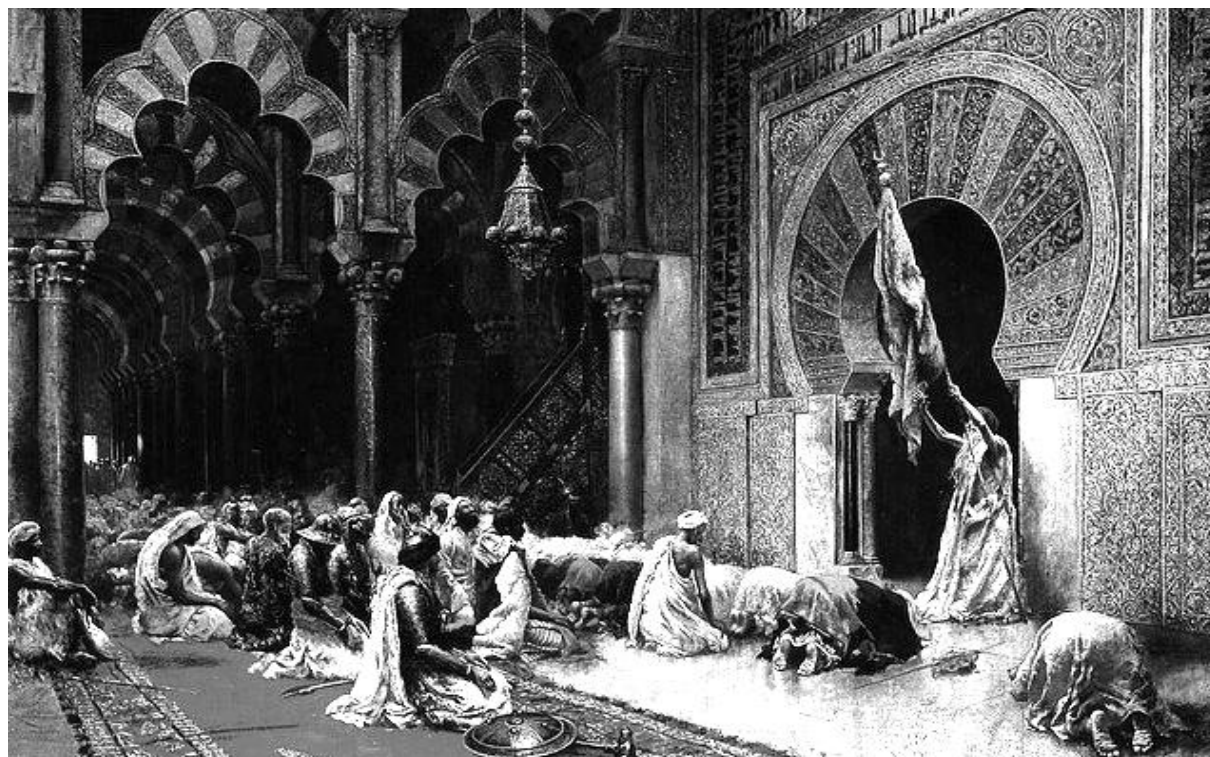
W kwestii tego ostatniego aspektu niektórzy twierdzą, że Moshar jest tu mylony z Azyatem – Bogiem Wężem. Moshar przez teologów Starego Świata jest identyfikowany z Morem, choć odmiennie od niego, symbolem Moshara jest nie kruk, a czarny wielbłąd lub sowa.

Ormazd – Bóg Słońca

Nieoświeceni Arabowie modlą się do Ormazda jako Boga słońca, dawcy życia i światła dla krainy. Jest on również głęboko szanowany, ponieważ jego wyznawcy wiedzą, że potrafi on być bezlitosny jak pustyne słońce w południe. Wielu wyznawców łączy Ormazda z Dhuramem, Bogiem Sprawiedliwości, ponieważ tak jak słońce rozprasza ciemności, tak Ormazd swoim światłem niszczy zło i niesprawiedliwość.

Oświeceni

Ci, którzy zwą się Oświeconymi, wszyscy bez wyjątku wierzą w Ormazda jako jedyne bóstwo. Wiara ta zakłada, iż dusza człowieka jest uwięziona w ciele i swoim życiem musi on zasłużyć, aby po śmierci wejść do królestwa Ormazda. Jest wiele poglądów na to jak żyć, aby dostać się na łono Ormazda. Jedni umartwiają swe ciała i żyją w ascezie, inni poświęcają się w walce, ale większości i tak wierzy, że wystarczy starać się być po prostu dobrym i uczciwym człowiekiem. Na wejście do królestwa Ormazda na pewno nie mają szans ci, którzy



wyznawali kiedykolwiek złe i chaotycznych bóstwa oraz samobójcy. Innowiercy zawsze mają szansę się nawrócić.

Wszyscy oświeceni Arabowie starają się regularnie odprawiać modły do Ormazda, choć każdy na swój sposób. Na przykład ci, którzy są najwierniejsi, myją się przed każdą formalną modlitwą, tradycyjnie zużywając małą miskę wody. Przyjętym również jest, aby podczas modlitwy kilkakrotnie, na przemian klękać i podnieść się z ziemi. Jednakże, tak naprawdę jedynym formalnym wymogiem jest aby mężczyźni i kobiety skłaniali swe głowy w stronę El-Haikk i tam kierowali swoje modlitwy. Oświeceni Arabowie modlą się do Ormazd trzy razy w ciągu każdego dnia: o świcie, dwie godziny po południu i dwie godziny po zachodzie słońca. O każdej z tych pór dnia, w meczecie rozbrzmiewa gong, którego dźwięk rozchodzi się wśród całej wspólnoty. Na poranną, popołudniową i wieczorną modlitwę, *imamowie* w meczetach nawołują z minaretów zapraszając pobożnych czcicieli do brania udziału w nabożeństwach w świątyniach ich Boga. Wierni są zachęceni do obecności w świątyni, ale nie jest ona wymagana. Modlić się można praktycznie wszędzie.

Oświecony Arab z poza miasta podąża wytyczonym wzorem modlitwy, nawet jeżeli żaden gong nie rozbrzmiewa by ogłosić porę dnia. Rano i wieczorem zwracają się oni w stronę El-Haikk aby chwalić swego Boga. W południe, większość nomadów po prostu na chwile skłania głowy i w ciszy kontempluje. Co najmniej raz w tygodniu członkowie rodziny zwykle biorą udział w religijnym nauczaniu i kazaniu w meczecie. W obszarach, gdzie przeważają moralisci, posługa dla mężczyzn i kobiety prowadzona jest oddzielnie. W innych miejscach kobiety i mężczyźni przebywają razem.

Oczekuje się, że co najmniej raz w życiu, oświecony Arab odbędzie pielgrzymkę do El-Haikk, centrum całej cywilizacji. Tam znajdują się największe meczety i święte relikwie. Co ważniejsze, znajduje się tam dom Wielkiego Sułtana Khalila al Assad al Zahira, który jest Godnym Bogów, Olbrzymem między mężczyznami, Biczem na Niewiernych, Powiernikiem dzinnów.

Pielgrzymi podróżują do El-Haikk, by odwiedzić Złoty Meczet, będący Domem Jedynego. Pielgrzymka w dowolnym czasie jest godnym przedsięwzięciem, ale szczególnie cenionym doświadczeniem jest odbycie jej w Dniu Wniebowstąpienia Proroka i na urodziny Wielkiego Sułtana. W te dwa dni jest pewne, że Jego Oświecona Wysokość ukaże się przed ludem. Wierni otrzymują jego osobiste życzenie, aby los uśmiechnął się do każdego i aby bogowie skierowali ich ku dobroci, a on pokieruje ich ku chwale. Wielu oświeconych nomadów stara się, chociaż raz w życiu, odbyć pielgrzymkę do El-Haikk. Dla większości wystarczy jednak, że reprezentant ich plemienia odbędzie tę podróż w ich imieniu.

Drugim po El-Haikk najświętszym miejscem dla wyznawców Ormazda jest święte miasto Mendai, miejsce urodzenia Proroka Mulhaed al-Quyata. Znajduje się tam, druga co do wielkości świątynia, która również jest celem częstych pielgrzymek.

Mimo iż oświeceni zobowiązani są do przestrzegania wszystkich przykazań Ormazda, to nie do każdego z nich podchodzą z pełną surowością.

Wszystkie przykazania są w większości przypadków respektowane, o ile oczywiście jest to możliwe. Oczywiście istnieją od tego pewne wyjątki.

Każdy oświecony stara się przestrzegać codziennych modlitw, chyba że nie ma takiej możliwości w skutek ran, choroby czy poprzez wykonywania ważnego zadania.

Najmniej restrykcyjnie podchodzi się do picia alkoholu. Mimo, że jest wiele osób, które w ogóle nie pije, to wcale nie mniejsza ich liczba uległa zgubnym napitkom. Mimo to, starają się nie spożywać alkoholu w dzień lub pod otwartym niebem. Wedle zasady, że jeżeli robią to pod dachem lub w nocy to Ormazd nie zwraca na nich uwagi. Zauważalny jest trend, wedle którego najczęściej piją bogaci mieszkańcy miast a najrzadziej biedni Nomadzi i mieszkańcy wsi.

Poza przykazaniami, oświeceni stosują się jeszcze do pięciu zasad postępowania wobec współwyznawców. Zasady te to: życzenie zdrowia, odpowiadanie na pozdrowienia, przyjmowanie zaproszenia od współwyznawcy, odwiedzanie go podczas choroby i przyjście na jego pogrzeb. Mimo, że nie są tak surowo wymagane jak zasadnicze przykazania, to i tak większość Arabów stara się do nich stosować.

Dżihad

Samo pojęcie Dżihad oznacza walkę. Według *Al-Kitab*, każdy z wyznawców Ormazda toczy walkę z samym sobą, aby żyć zgodnie z przykazaniami Jedynego, nie ulegać mrocznym pokusom i Chaosowi, by dzięki temu po śmierci mieć możliwość dostania się do królestwa Ormazda.

Drugim rodzajem walki, jaką każdy z oświeconych ma obowiązek podjąć, jest walka z wrogami Arabii. Taki dżihad może ogłosić jedynie Wielki Sułtan lub Kalif i każdy oświecony powinien stawić się na żądanie.

W praktyce oznacza to, że jeżeli sam nie może walczyć, to powinien wspomóc armię w każdy możliwy sposób.



Dżihad, w sensie walki zbrojnej, jest więc wielką wyprawą wojenną, nad którą czuwa Jedyny. Wszyscy Arabowie, którzy w jego czasie polegą, zostaną przyjęci do królestwa Ormazda i będą uważani za męczenników. Dżihad jest potężnym narzędziem, które potrafi zmobilizować wszystkich oświeconych i dlatego jest używany rozsądnie. Nie jest on ogłaszany z powodu najazdu Orków na wioskę, ale już armia Królów Grobowców zbliżająca się do granic Arabii, może być powodem jego ogłoszenia.

Koncepcja Dżihadu jest znana również nieoświeconym, ale rozumieją ją jedynie, jako walkę przeciw swoim wrogom, niezależnie czy będą to niewierni, inne plemię czy ożywieńcy. Gdy Sułtan ogłosi Wielki Dżihad, jak zwą go Nomadzi, to przytłaczają się do niego z chęci zdobycia chwały i łupów.

Bogowie oświeconych

Poniżej opisany został Ormazd jedyny bóg oświeconych arabów, oraz Azyat, zakazane bóstwo, przez wielu uważane za przeciwnika Jedynego.

Ormazd

Arabski Bóg Słońca

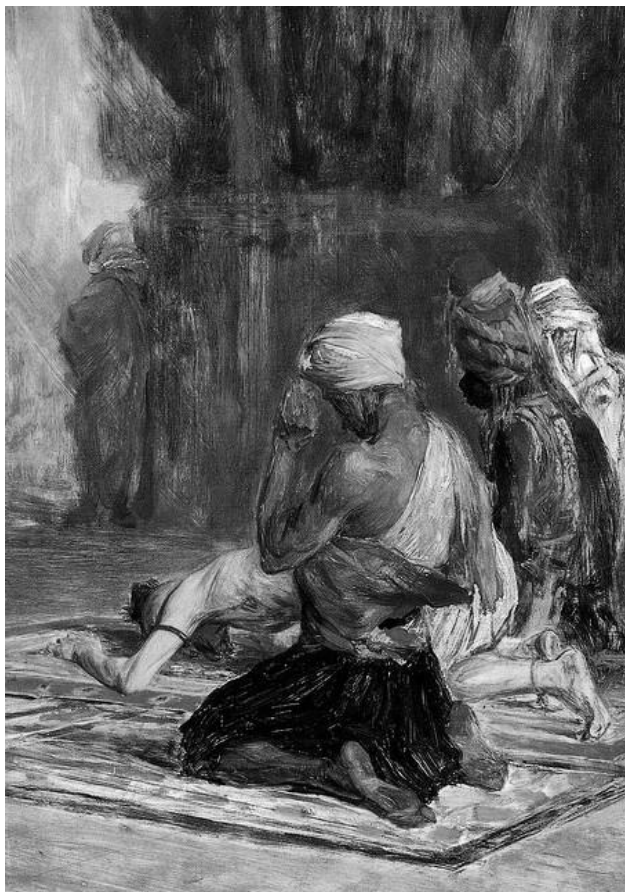
Ormazd jest surowym, ale sprawiedliwym bóstwem, który roztacza swoją pieczę na nie mniej niż on surową krainą. Jest on Bogiem Słońca, strażnikiem prawa i opiekunem całej Arabii zwanym przez oświeconą ludność – Jedynym.

Teogonia Ormazda jest po dziś dzień kwestią sporów uczonych teologów. Część z nich twierdzi, że Ormazd jest lokalnym Bogiem, który był od zawsze wyznawany przez koczownicze plemiona z terenów Arabii, ale dopiero prorok Mulhaed al-Quyat, otworzył oczy jego wyznawcom na prawdziwą wiarę. Zgodnie z tym Ormazd jest jedynym prawdziwym Bogiem Arabii a wszystkie bóstwa, które były wyznawane na tych terenach przed prorokiem, są tylko jego aspektami.

Druga z popularnych teorii mówi o tym, że Ormazd to imię, którym Nomadzi nazywali władcę panteonu Nehekhary – Ptra Boga Słońca. Kiedy jeszcze wyznawcy innych kultów Starego Świata (Taala, Rhyay czy Ulryka) mieszkali w glinianych chatkach, wyznawcy Ptra zaczęli budować potężne imperium na brzegach Wielkiej Życiodajnej Rzeki, dziś zwanej Wielką Rzeką Śmierci. Do panteonu Khemri należały również inne bóstwa: Usirian, pan podziemnego świata zmarłych; Basta, bogini kotów, wdzięku i miłości; Tahoth, bóg wiedzy i nauki; Gehekh, bóg ziemi i siły; Djař, bóg śmierci i zemsty; Asaph, bogini piękna, węży i zemsty; Khsar, bóg pustyni; Phakth, bóg nieba i sprawiedliwości; Qu`aph, bóg węży i finezji; Ualapt bóg padlinożerców, oraz Sokht

bóg skorpionów, trucicieli i złodziei. Bóstwa te, jak twierdzą niektórzy, są obecnie wyznawane pod innymi imionami przez nieoświeconych Arabów.

Przez lata Ptra wraz z resztą bóstw, sprawowali opiekę nad swoim ludem, którego królowie rękami kapłanów poszukiwali nieśmiertelności. W skutek tego zawiązał się kult śmierci. Początkiem końca imperium i bogów sprawujących nad nim opiekę, był młody członek kultu śmierci o imieniu Nagash. Nagash, zwany później wielkim nekromantą, pierwszy raz sprzeciwił się bogom. Porzucił on ścieżkę boskiej magii, którą podążał, ucząc się ciemnej odmiany tej sztuki od Mrocznych Elfów. Teologowie mówią, że stało się tak za sprawą Khaina, Boga Mrocznych Elfów, który tak pokierował swymi dziećmi, żeby zasiały one ziarno zepsucia w Nagashu. Ziarno to doprowadziło wiele lat później do dokonania największego w historii mordu, nieświadomie uczynionego na chwałę Khaina. Nagashowi opętanemu poszukiwaniami sposobu przedłużenia życia i wyposażony w nowy rodzaj magii - nekromancję, udało się odkryć eliksir życia, który to stał się początkiem wampirów. Wraz z wampirami powstał nowy kult – kult krwi, który zaczął wypierać kult śmierci i spowodował, że ludzie zaczęli odwracać się od starych bogów. Straszliwie rozgniewało to Ptra i resztę bogów, którzy przeklęli Nagasha i tym samym wampirzy



ród. Najgorsze jednak stało się niespełna 40 lat później. Nagash najpierw zatrzał wielką życiodajną rzekę. Następnie odprawił wielki rytuał, który zabił w ciągu kilku minut wszystkie żywe istoty na terenie Nehekhary i doprowadził do przebudzenia Królów Grobowców. Po tych wydarzeniach starzy bogowie stracili swoich wyznawców. Według Teologów, Ptra zwrócił swoją uwagę na plemiona nomadów, którzy znali go pod imieniem Ormazd. Aby nie powtórzyła się sytuacja z Nehekhary, zaczął on przemawiać do swego nowego ludu przez proroków. Ostatnim z nich był Mulhaed al-Quyat, który uczynił wiarę w Ormazda religią całej Arabii. Ta teoria wydaje się dość prawdopodobna, ponieważ pokazuje, dlaczego Ormazd tak nienawidzi Khaina i wszelkiej maści ożywieńców. Nie wiadomo co się stało z pozostałymi bóstwami Nehekhary. Być może zginęły one wraz z swymi wyznawcami, lub może wzorem Ormazda, są nadal wyznawani przez nomadów pod innymi imionami i w różnych aspektach.

Ostatnia z teorii, najbardziej popularna wśród teologów Starego Świata, łącząca dwie poprzednie teorie mówi, że zarówno Ormazd, Ptra jak i Oermath, bóg wyznawców Dawnej Wiary, są aspektami tego samego Solarnego bóstwa wyznawanego przez różne ludy.

Symbol

Materialnymi symbolami Ormazda są ognisty słup, słońce i płonący szamszir. Kapłani noszą białe szaty bez żadnych ozdób. Templariusze Płonącego Szamszira (zakon poświęconemu Ormazdowi), noszą znaki heraldyczne zakonu na pancerzu kolczym, tarczy i ryngrafie. Tarcze, natomiast mają często ozdobione płonącym Szamszirem.

Światło jest natomiast symbolem ideologicznym, jako że Ormazd stworzył światło i rozpedził panującą na ziemi ciemność. Ponieważ nie wolno tworzyć wizerunków Ormazda, to elementy świetlne stały się właściwie jedynym znakiem obecności Boga w meczetach. Wpuszczane przez wiele okien i wzmacniane przez specjalnie zamocowane lustra, tworzy wspólną iluminację.

Zasięg kultu

Ormazd jest Bogiem czczonym na terenie całej Arabii oraz w kilku miejscach w Księstwach Granicznych. Dawniej Ormazd miał wielu wyznawców w Estali, gdy znajdowała się ona pod okupacją arabską. Zmieniło się to po tym, jak siły arabskie zostały wyparte z tych terenów. Obecnie pozostało tam niewiele



skupionych wokół siebie społeczności arabskich wyznających Ormazda. Od czasów proroka Mulhaeda al-Quyata, Ormazd jest oficjalnie uważany za jedyne bóstwo Arabii a jego wyznawcy są określanii, jako oświeceni. Część tak zwanych nieoświeconych mieszkańców Arabii, zwłaszcza nomadów, wyznaje Ormazda jako przywódcę panteonu innych arabskich bogów.

Charakter

Kult Ormazda jest tolerancyjny dla wyznawców innych bogów, lecz podejrzliwy w stosunku do osób, które deklarują brak jakiegokolwiek wiary. Tolerancja ta kończy się jednak, gdy ktoś próbuje nawracać oświeconą ludność Arabii, obraża Ormazda lub występuje zbrojnie przeciw ludowi lub ziemi arabskiej. Arabowie traktują atak na swe ziemie, które wszak są pod opieką Ormazda, jako atak na same bóstwo i potrafią bronić jej z fanatyzmem. W przeszłości zdarzało się, że była ogłaszana święta wojna przeciw niewiernym (w ramach tego określenia mieszczą się zarówno wyznawcy innych bogów, zielonoskórzy, jaki i ożywieńcy) zwana Dżihadem. Podczas Dżihadu, wielu Arabów potrafi wykazać się wielkim oddaniem i fanatyzmem. Ormazd przez swych wyznawców uznawany jest za bóstwo łaskawe i sprawiedliwe dla wiernych i surowe dla grzeszników.

Przykazania

Wyznawcy Ormazda muszą przestrzegać następujących przykazań:

- Nie spożywać alkoholu w jakiegokolwiek postaci, gdyż osłabia umysł.
- Nigdy nie odpłacać swemu gospodarzowi zdradą za gościnę.
- Nigdy nie odmówić wędrowcowi schronienia i traktować go z szacunkiem.
- Nie próbować tworzyć wizerunków Ormazda, gdyż jego jestestwo jest poza ludzkimi zdolnościami pojmowania.
- Zawsze szanować przywódców religijnych i nauczycieli.
- Tolerować inne wyznania, chyba, że są to złe lub chaotyczne moce.
- Zwalczać wszelkimi dostępnymi sposobami nekromantów i wyznawców Khaina
- Niszczyć przeklętych ożywieńców.
- Zawsze chronić swoich krewnych przed zagrożeniami niesionymi przez obcych.
- Modlić się co najmniej 3 razy dziennie z twarzą zwróconą w stronę wielkiej świątyni w El-Haikk.
- Czczyć męczenników, ponieważ oddali oni życie na chwałę Ormazda.

Opis kultu

Świątynie

Największa świątynia Ormazd znajduje się w świętym mieście El-Haikk. Obszar, jaki zajmuje świątynia jest największym na świecie, ponieważ musi on być przygotowany na dużą ilość wiernych przybywających z pielgrzymką do tego miejsca. Tak jak w przypadku wszystkich świątyń Ormazda, Wielka Świątynia jest zdominowana przez dużą centralną kopułę otoczoną przez kilka mniejszych. Nie posiada ona

żadnego wyposażenia ani ornamentacji na zewnętrznych ani wewnętrznych ścianach z wyjątkiem mozaiki na podłodze. Tematem mozaiki jest słońce, chociaż w innych świątyniach prezentowane są pozostałe symbole Ormazda. Do tej świątyni przylega rezydencja Wielkiego *Imama* kultu, zwana Iglicą Słońca, oraz sala gdzie spotyka się on z radą duchownych.

Druga pod względem wielkości świątynia mieści się w Mendai, w miejscu urodzenia Proroka Mulhaed al-Quyat. Jest ona zbudowana w podobnym stylu, co wielki meczet w El-Haikk. Jest od niego niewiele mniejsza, ponieważ również jest miejscem wielu pielgrzymek.

Wszystkie świątynie i kaplice Ormazda, poza największą, posiadają niszę w ścianie wskazującej kierunek do miasta El-Haikk. To umożliwia wierny skierowanie ich modlitwy we właściwym kierunku. Świątynie i kaplice Ormazda umiejscawiane są obok głównych dróg łączących miasta Arabii, zwykle w odległości dnia podróży od siebie.

Organizacje świątynne

Pierwszą z najważniejszych organizacji świątynnych stanowią Rycerze Płonącego Szamszira, którzy stacjonują w każdym z dużych arabskich miast, a największa ich siedziba mieści się w Mendai. Są to rycerze, których powołaniem jest niszczyć wszelkie plugastwo, jakie może pojawić się na Arabskiej ziemi a w szczególności manifestacje Chaosu i ożywieńców. Powstali oni po wyprawach krzyżowych, na wzór Staroświatowych zakonów rycerskich. Na początku swego istnienia byli organizacją świecką i stawiali opór najeźdźcom. Później zostali oficjalnie włączeni do kultu Ormazda i zwrócili swoją uwagę na inne niebezpieczeństwa zagrażające krainie. W przeciwieństwie do Kultu Szamszira, który był podstawą tego zakonu, Rycerze Płonącego Szamszira działają otwarcie. Głównie skupiają się na zwalczaniu widocznych oznak zepsucia oraz gdy trzeba obronie kraju przed najeźdźcami.

Mniej znaną organizacją jest Kult Szamszira. Jest to tajemniczy zakon, którego członkowie to wyłącznie kobiety pod zwierzchnictwem kilku kapłanów Ormazda i Wielkiego *Imama*. Organizacja ta powstała po tym jak podstępni słudzy Azyata zdobyli wpływ na Lazurowy Tron i próbowali stać się dominującym kultem w Arabii. Na początku swego istnienia Kult Szamszira miał za zadanie zwalczać sługi węża i chronić ludzi przed Hashishinami. Wtedy składał się on z mężczyzn i kobiet. W ciągu wieków rozszerzył swoją działalność i zmienił profil. W ramach Kultu Szamszira zostały wyłącznie kobiety a mężczyźni wydzielili się w organizację zwaną Rycerzami Płonącego Szamszira. Obecnie kult w tajemnicy zajmuje się ochrona ważnych osób i wyszukiwaniem informacji o zakazanych kultach, czarnej magii i wszelki niebezpieczeństwach grożących Arabii i jej oświeconym mieszkańcom. Kiedy już uda im się odkryć źródło niebezpieczeństwa to starają się je skutecznie i najlepiej po cichu zlikwidować.

Poza tymi dwiema organizacjami, istnieje wiele innych pomniejszych odłamów kultu Ormazda. Różnice między nimi sięgają głównie sporów teologicznych, bądź interpretacji przykazań. Do najbardziej znanych i wyróżniających się z nich należą derwisze i mistycy.



Derwisze są bractwem ascetów – wojowników, wierzących, że mogą kontaktować się z Ormazdem poprzez ascezę, taniec, śpiew i walkę (**Patrz:** Derwisz str. 104).

Mistycy, podobnie jak derwisze, są zwolennikami ascezy, ale jest to jedyne z nimi podobieństwo. Nie są wojownikami, a jedyną walkę jaką toczą, to ta z samym sobą. Są to filozofowie starający się przezwyciężyć własne słabości, aby osiągnąć zjednoczenie i poznanie Ormazda.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Akolici oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność **dowodzenie**.

Kapłani mogą dodatkowo nauczyć się następujących umiejętności i zdolności: **nauka (prawo), zastraszanie** oraz **odwaga**.

Najważniejsi kapłani

Asim Al-Ghazwan jest świeżo wybranym najwyższym *Imamem* o bardzo radykalnych poglądach. Ugrupowanie, z którego się wywodzi, poprzez zaostrzenie wymagań w stosunku do wiary, chce osiągnąć swoje cele polityczne. Jedną z pierwszych decyzji Asima Al-Ghazwana było powołanie sędziów i milicji religijnej, których zadaniem jest poszukiwanie wszelkich odstępstw od wiary i karanie ich. Prowadzi to do tarć w kulcie, zwłaszcza pomiędzy Asimem Al-Ghazwanem a Sallah Ad-Dinem i jego zwolennikami, którzy nie podzielają skrajnych poglądów i nie podobają im się brutalne działania nowo powołanej milicji.

Sallah Ad-Din jest drugą najwyższym po *Imamie* osobą. Przyjął imię po wielkim kapłanie, generale i wojowniku z okresu wypraw krzyżowych. Jest głową zakonu Rycerzy Płonącego Szamszira i był jednym z dwóch kandydatów na wielkiego *Imama*. Jest to mężczyzna w sile wieku, mimo swej surowości tolerancyjny, ale również niewybaczający nikomu, kto bluźniłby przeciw Ormazdowi. W młodości wielokrotnie prowadził wyprawy na tereny Khemri, aby niszczyć znajdujące się tam plugastwo. Jest wyjątkowo uczulony na wszelkie przejawy zepsucia i dla wszystkich czarnoksiężników, mutantów i ożywieńców przewiduje tylko jedną karę – oczyszczający boski ogień. Jest on także przeciwnikiem działań Asima Al-Ghazwana i wpływu, jaki zaczyna on mieć na Sułtana. W związku z tym przeniósł się z Mendai do El-Haikk, aby mieć baczenie na rozwój wydarzeń, które zaczynają powoli wymykać mu się ręk. Dodatkowo rozważa on zmobilizowanie całego zakonu Płonącego Szamszira, aby być przygotowanym na siłowe rozwiązanie, jeżeli zajdzie taka potrzeba.

Dni świąteczne

Głównymi świętami Ormazda są dni letniego i zimowego przesilenia oraz wiosenne i jesienne zrównanie dnia z nocą. Mniej ważne święta pokrywają się z obchodzonymi w Imperium Hexentag i Geheiminsnacht, kiedy to Ormazd jest wzywany przez wiernych, aby bronił ich przed mrocznymi siłami. Dodatkowo każdy ósmy dzień tygodnia, jest świętowany, jako dzień odpoczynku i religijnych refleksji.

Azyat

Bóg Ciemności, Magii i Zemsty

Azyat jest wężowym bogiem magii, ciemności i jak twierdzą niektórzy, zemsty. Jako bóg ciemności i zemsty jest on naturalnym przeciwnikiem Ormazda, a jego wyznawcy nienawidzą czcicieli boga słońca.

Kult Azyata, znany był już wśród pierwszych nomadów i w większości wyznawany wraz z innymi Arabskimi bogami, ale wzmożone działania jego wyznawców, zaczęły być dostrzegalne na kilka lat po pojawieniu się Proroka. Znaczny wpływ na urząd Sułtana i wielkich Kalifów, zyskał on w epoce przed wyprawami krzyżowymi. Ich zabójcy i szpiedzy osłabiali władzę kultu Ormazda i w krótkim czasie zdobyli bezprecedensowy wpływ na Lazurowy Tron.

W obecnych czasach kult Azyata jest zakazany i potajemnie praktykują go głównie zabójcy i mroczni czarodzieje, którzy pracują w sekrecie, aby przywrócić Azyatowi jego dawne znaczenie i władzę. Ponieważ wśród wyznawców Azyata powszechne jest skrytobójstwo, zemsta i ludzkie ofiary, to wraz z ich niszczącą i osłabiającą magią, są najbardziej wzbudzającym strach Arabskim kultem.

Teologowie łączą kult Azyata z kultem bogini Asaph, pani zemsty i magii, wyznawanej w przeklętym mieście Lybaras w Nehekharze, lub Khainem, co akurat wyjaśniałoby, dlaczego jest on tak zniechęcony przez wyznawców Ormazda. Bardziej śmiało teorie twierdzą, że może on być jednym z aspektów Tzeentcha.

Jeżeli by spytać o to któregoś z wyznawców, zdecydowanie odżegna się on od tych teorii twierdząc, że

jego pan był już przed wszystkimi innymi bóstwami. Będzie twierdził, że to z ciemności, którą jest Azyat, za sprawą magii, wyłonili się inni bogowie, więc węzowy bóg był pierwszy i przez to powinno mu się oddawać należytą cześć. W związku z tym, dzieci Azyata szczególną nienawiścią darzą Ormazda i jego wyznawców. Przede wszystkim za to, że uważają go za uzurpatora, który wyniósł się ponad innych bogów i na dodatek zapomniał o nich, ogłaszając się Jedynym. Dodatkowo twierdzą, że palące słońce niszczy Arabię i jest jej zgubą, ponieważ zamienia żyzne ziemie w suchy piach i pozbawia krainą potrzebnej jej wody. Jednak, gdy ludzie zwrócą się ku Azyatowi, przysłoni on słońce i da ziemi wytchnienie, a dzięki swobodnemu przepływowi magii w krainie, zyskają oni dobrobyt.

Symbol

Jego symbolem jest pełznąca czarna arabska żmija, której ukąszenie niesie ból i śmierć. Wyznawcy Azyata starają się mieć zawsze przy sobie jego symbol, najczęściej ukryty w niewidocznym miejscu w formie tatuażu lub amuletu. Ewentualnie jest on misternie wpleciony w wzory zdobiące ich szaty lub biżuterię. Każdy z hashishinów, wstępując do sekty otrzymuje pierścień z symbolem Azyata, będący oznaką jego statusu i oddania.

Zasięg kultu

Azyat jest bóstwem znanym na terenie Arabii. Jego kult jest oficjalnie zakazany, a wyznawcy są ścigani przez władze i sługi Ormazda. Połowa oświeconych Arabów słyszała wiele opowieść o straszliwych hashishiniach, mrocznych magach czy innych sługach Azyata i obawia się ich. Z kolei druga połowa uznaje Azyata na jednego z starych bogów, któremu prawdziwą cześć oddają jedynie desperaci i szaleńcy i nie zwracają na niego większej uwagi.

Nieoświeceni, a zwłaszcza plemiona nomadów akceptują go raczej, jako niebezpieczną siłę, o której należy pamiętać i czasem złożyć dar, aby ją obłaskawić.

Większość ludzi w Arabii nie zdaje sobie sprawy z zasięgu kultu Azyata. W każdym dużym mieście, w każdej warstwie społecznej znajdują się jego wyznawcy. Często łączą się w mocno zakonspirowane grupy, które potajemnie spotykają się i oddają cześć swemu bogu. Wiele z tych grup nie wie nawzajem o swoim istnieniu, a nawet, jeżeli utrzymują kontakt, to tylko z jedną lub dwoma innymi komórkami.

Najbardziej znaną grupą wyznawców, niekryjącą się z swoją wiarą, jest sekta hashishinów. Mimo że są oni odłamem kultu to, podobno właśnie w ich siedzibie, mieści się największa z świątyń Azyata.

Poza zorganizowanymi wyznawcami, Azyata wyznają jeszcze mroczni czarodzieje, z których niektórzy wspomagają kult, a inni działają na własną rękę, oraz niektórzy zabójcy.

Charakter

Wyznawcy Azyata uważają, że ich bogu należy się pierwszeństwo i władza nad innymi bóstwami, nie tylko Arabskimi. Natomiast im, jako jego przedstawicielom na tym świecie, należy się władza nad Arabią a może i nad całym, światem.

Azyat jest srogim bogiem, nie uznaje kompromisów i porażek. Jego wyznawcy powinni być mu ślepo posłuszni, a za niepowodzenie prędzej czy później dosięgnie ich zemsta węzowego boga.

Przykazania

Wyznawcy Azyata nie muszą przestrzegać żadnych przykazań, wszystko jest dozwolone, byle robili to na chwałę swego Pana.

Opis Kultu

Świątynie

Oficjalnie nie powinna istnieć żadna świątynia Azyata, ale krążą plotki, graniczące z pewnością, że w twierdzy al-Alamut mieści się największa istniejąca świątynia Azyata. Położona głęboko pod zabudowaniami jaskinia jest podobno na tyle duża, że potrafi pomieścić kilkaset osób. Jej ściany są starannie obrobione i pokryte symbolami oraz inskrypcjami na cześć boga węża. Na jej końcu znajduje się olbrzymi posąg przedstawiający gotową do ataku arabską żmiję, u podnóża, której znajduje się ołtarz ofiarny.



Poza tą największą, w każdym dużym mieście, znajduje się, co najmniej jedna ukryta świątynia. W mniejszych ośrodkach miejskich, wyznawcy starają się mieć chociaż kapliczką z wizerunkiem żmij, wokół której zbierają się i oddają cześć swemu bogu. W większości świątyni i kapliczki w miastach, nie mają stałego umiejscowienia i co jakiś czas są przenoszone, aby zmylić tropiących ich wyznawców Ormazda.

Jedynie siedem świątyń, gdzie gromadzą się poszukiwacze prawdy, jest w większości umiejscowionych w stałych, dobrze zakonspirowanych miejscach. Są one tak dobrze ukryte, że nawet plotki nie są zgodne, w których miastach się mieszczą. Jedyne miasto, o którym wiadomo, że na pewno gdzieś w jego obrębie jest ukryta jedna i chyba największa z siedmiu świątyń, to Songhai. Innym miastem, wobec którego wysuwane są przypuszczenia, o posiadanie w swoich murach ukrytej, jednej z siedmiu świątyń Azyata jest El-Haikk. Przypuszczenia te opierają się na założeniu, że obiekt pożądania wyznawców Azyata, czyli Lazurowy tron, nie może pozostać bez nadzoru.

Wystrój i wygląd świątyń, zarówno siedmiu największych jak i wszystkich pozostałych, jest zwykle różny. Jedyne stałą jest prostota, wymagana w przypadku szybkiej ewakuacji i przenośny ołtarz, na którym niejednokrotnie giną ofiary na chwałę boga węża.

Organizacje świątynne

W siedmiu największych miastach istnieją krąg wtajemniczonych, zwanych poszukiwaczami prawdy. Ci wtajemniczeni, odpowiedzialni są z planowanie działań, koordynację i przydzielanie zadań zakonspirowanym komórkom kultu. Na czele każdego z tych zgrupowań, stoi kapłan, który reprezentuje ich w radzie zwanej splotami żmii. Rada ta spotyka się co jakiś czas (nie koniecznie fizycznie), aby omówić i zatwierdzić długofalowe działania kultu, oraz zatwierdzić propozycje wysunięte przez zbory poszukiwaczy prawdy.

Odlamem wyznawców Azyata, jest sekta skrytobójców Al-Azyashinów, zwani powszechnie hashishinami. Nazwa Al-Azyashini dosłownie znaczy – pożarci przez Azyata, co ma oznaczać całkowite oddanie się bóstwu. Głównym dogmatem sekty jest hasło „Nic nie jest prawdziwe, wszystko jest dozwolone”. Kapłani tłumaczą to, jako przeciwstawianie się fałszywemu wizerunkowi świata, jaki prezentowany jest przez wyznawców Ormazda i możliwych tego świata, oraz na omijaniu narzuconych przez nich ograniczeń.

Według nich świat, jaki widzi większość ludzi nie jest prawdziwym. Prawdę widzą jedynie ci, którzy są w stanie dostrzec przepływy magii. Magia niesie zmianą, więc to, co dziś jest prawdziwe, jutro może być czymś zupełnie inne. Ci, którzy potrafią okiełznać magię, mogą zmieniać świat i czym bardziej ich moc rośnie, tym więcej jest dla nich dozwolone.

Przywódcą, hashishinów jest Starzec z gór, zwany też, ósmym przywódcą. Formalnie nie należy on do grona przywódców zborów poszukiwaczy prawdy, ale często bierze udział w spotkaniach splotów żmii, i wiele decyzji

jest z nim konsultowanych. Mimo że działania hashishinów nie zawsze są zbieżne z kierunkiem, w jakim podążają poszukiwacze prawdy, to nikt z nich, otwarcie nie zakwestionuje jego postawy. Dzieje się tak, dlatego że hashishini, największa militarna siła kultu, są fanatycznie wierni swemu mentorowi, a każdy kwestionujący oddanie Starca z gór może stać się potencjalnym celem jego uczniów.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Akolici oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji otrzymują zdolność **widzenie w ciemnościach**. Kapłani mogą dodatkowo nauczyć się następujących umiejętności: **warzenie trucizn, skradanie się oraz torturowanie**.

Najważniejsi kapłani

Poza Starcem z gór, którego prawdziwe imię jest znane jedynie garstce współwyznawców, tożsamość kapłanów Azyata nie jest znana. Wiele osób przypuszcza, że mogą to być osoby blisko związane z otoczeniem Sultana, lub Kalifów, bądź bogaci kupcy.

Dni świąteczne

Jedynymi dniami, o których wiadomo, że mają znaczenie dla kultu boga węża i są uważane za świąteczne to przesilenie letnie, kiedy w Arabii dzień jest najkrótszy i Geheimnistag, noc tajemnic.

Obrzędy

Zarówno oświeceni jak i nieoświeceni Arabowie mają bogate obrzędy dotyczące różnych dziedzin ich życia. Najważniejsze z nich dotyczą narodzin i śmierci. Wiele z tradycji oświeconych Arabów wywodzi się jeszcze z czasów, gdy wierzyli oni w wielu bogów i w zmienionej lub uproszczonej formie są kultywowane do dziś. Nadal wierzy się, że nośnikami życia są dwie substancje „Oddech” i „Krew”, co ma swoje odzwierciedlenie w ich obrzędach.

Narodziny

Narodziny dziecka dla oświeconych jak i nieoświeconych Arabów są doniosłym i szczęśliwym wydarzeniem. Wśród obydwu tych grup, ojciec zaraz po urodzeniu bierze dziecko na ręce i nadaje mu imię a gdy okazuje się, że dziecko przyszło na świat zdrowe ogłaszane jest święto. Matka zostaje obdarowana podarkami, a dla rodziny, krewny i przyjaciół urządzone jest przyjęcie. W ciągu kilku dni od urodzenia, ojciec znosi dziecko do *imama* lub *kahina*, który błogosławi je i obdarza przepowiednią.

Pozostałe obrzędy są już różne. Wśród oświeconych, gdy ojciec bierze noworodka na ręce, najpierw lekko dmuch w usta dziecka przekazuje mu tzw. oddech życia, a następnie szepcze mu do ucha imię Ormazda, aby ten od początku jego życia otaczał dziecko swym światłem.

U nieoświeconych, oprócz oddechu życia, po urodzenia dziecka składa się ofiarę z jagnięcia lub kozłęcia. Krew ze zwierzęcia rozlewa się na piasek, jako zapłatę dla dzinnów i złych duchów, aby nie pożądały one krwi dziecka, a mięso oddają się najbiedniejszym.

Zwyczajem praktykowanym u obydwu grup jest włożenia do ust noworodka odrobiny przeżutego przez uczonego męża daktyla, co ma zapewnić przekazanie mądrości.

Pogrzeb

Śmierć u Arabów wiąże się z ustaniem „Oddechu”, co oznacza zgon naturalny lub rozlewem „Krwi”, co oznacza śmierć w skutek przemocy. Z tego drugiego podejścia wywodzi się tradycja *Sar*, czyli pomszczenia rozlanej krwi u nomadów i rekompensaty w prawie. *Sada*, która opuściła ciało zamordowanego, nawiedza krewnych, aby oni jak najszybciej pomścili zmarłego i aby jego duch mógł spokojnie przejść do królestwa Ormazda lub Moshara. Niektórzy wierzą, że piaskowe zjawy to właśnie *Sada* zmarłego, którego „krew” nie została pomszczona.

Jeżeli chodzi o sama ceremonię pogrzebową to przed nadejściem proroka był zwyczaj palenia zmarłych. Narodził się on w skutek terroru, jaki wprowadził Arkan Czarny. Każdego zmarłego, o ile była taka możliwość, palono aby nie mógł on dołączyć do przekłętej armii nieumarłych. Obecnie zwyczaj ten został praktycznie zarzucony i jest praktykowany jedynie w rejonach przy granicy z Khemri.



Wśród oświeconych Arabów prowadzący osiadły tryb życia, rozpowszechniona jest tradycja grzebania zmarłych. Ceremonia zaczyna się od wyszeptania do ucha zmarłego imienia Ormazda. Imię te słyszy się podczas narodzin i po śmierci, co jest swoistą kłamrą spinającą życie zmarłego. Następnie ciało jest obmywane i owijane w białe płótno. Tak przygotowanego zmarłego należy jak najszybciej pochować, aby nie opóźnić jego spotkania z Ormazdem. Ciało owinięte w całun jest niesione w ciszy przez żałobników do meczetu, gdzie jest odprowadzany nad nim modlitwa. Następnie niesie się je ku miejscu spoczynku, gdzie składane jest ono do grobu na prawym boku z twarzą zwróconą ku El-Haikk. Nagrobki są zazwyczaj skromne z wrytym jedynie imieniem zmarłego. Mają one kształt niewysokiego czworoboku, który w trzech czwartych wysokości zbiega się w ostrosłup. Jego czubek skierowany jest ku słońcu a tym samym ku Ormazdowi. Oświeceni Nomadzi praktykują skromniejszą wersję pochówku. Ze względu na mały dostęp do wody, ciała nie obmywa się, a jedynie zawija w płótno. Następnie chowa się je w piaskach w miejscu gdzie umarł, zachowując zasady, jakimi kierują się osiadli Arabowie. Nie wystawia się jednak nagrobków i w żaden sposób nie oznaczają miejsca pochówku.

Jedynie najwięksi dostojnicy i władcy składani są w grobowcach lub katakumbach, zawsze jednak tak, by być zwróconym twarzą ku El-Haikk.

Pogrzeb wśród oświeconych Arabów to ostatnie chwile, gdy żywi mają jeszcze coś wspólnego z ciałem zmarłego. Po jego zakończeniu, gdy rodzina i przyjaciele pożegnają się z nim, przestają interesować się miejscem pochówki i ciałem jako takim. Dzieje się tak, ponieważ w ich wierze ciało to tylko skorupa przechowująca duszę. Gdy ciało umiera i dusza je opuszcza udając się do Ormazda, przestaje mieć ono znaczenie. Dlatego też arabskie cmentarze są opuszczone i zaniedbane a jedynymi osobami przebywającymi na nich są strażnicy pilnujący, aby ciała nie zostały wykorzystane w niecznych celach.

Nieoświeceni Nomadzi w sprawie śmierci mają zróżnicowane podejście w zależności od boga lub bogów których czczą, oraz plemienia i obszarów po których podróżują. Ceremonie i zwyczaje pogrzebowe potrafią się od siebie diametralnie różnić. Chociaż wśród większości obowiązuje zwyczaj strzyżenia zmarłego, co ma na celu odcięcie go od sił które, jak wierzą nieoświeceni Arabowie, gromadzą się we włosach.

W niektórych społecznościach rodzina zmarłego nosi wielodniową żałobę i rozdaje wszystkie jego rzeczy pośród plemienia, a po zakończeniu żałoby nie wymienia się imienia zmarłego. Gdzie indziej pogrzeb związany jest z wielką uctą na cześć tego który odszedł. Podczas niej biesiadnicy cieszą się, że zmarły przeszedł do miejsca, w którym będzie miał pod dostatkiem wody i jedzenia. Rzadziej zdarzają się obrzędy związane z ofiarami z krwi zwierzęcej, a czasem ludzkiej. Przykładem tego może być zwyczaj nakazujący mężczyznom żałobnikom wyruszyć w drogę i jechać tak długo, aż spotkają pierwszą obcą osobę i zabijają ją.

Co do postępowania z ciałem zmarłego, tu zwyczaj również są odmienne.

Niektórzy zostawiają swoich zmarłych wśród piasków. Podczas gdy inne plemiona w miarę możliwości zabierają ciało do wyznaczonego miejsca spoczynku zmarłych członków plemienia, którym może być górskie grotto, wąwóz bądź inne charakterystyczne, ważne dla wspólnoty miejsce.

Bliżej granicy z Khemri ciała pali się lub rozczłonkuje, a części ciała grzebie w znacznej odległości od siebie, w strachu przed zbezczeszczeniem ich przez nekromantów.

Przesady i zwyczaje

W czasach przed oświeceniem, wśród Arabów, żywych było wiele przesadów i zwyczajów z nimi związanych. Po nadejściu proroka wiele z nich odeszło w niepamięć, ale te najważniejsze pozostały i funkcjonują do dziś.

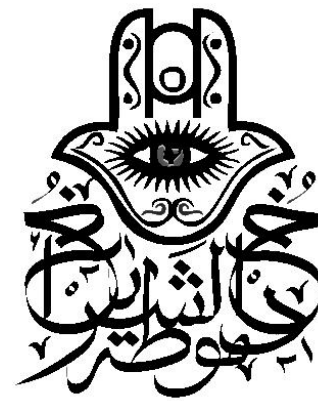
Po dziś dzień większość Arabów nie podejmie poważniejszego działania bez wróżby na jego temat. Metod wróżenia jest wiele. Wśród nomadów, zajmują się tym *kahini*. Interpretują oni sny, odczytują cechy i zdolności ludzi na podstawie ich wyglądu, oraz losy ludzi z ich śladów. Inną metodą wykorzystywaną nie tylko przez *kahinów*, jest wróżenie z głosów i zachowania zwierząt, zwłaszcza ptaków. Dla prostych wróżb, metodę tę stosują zwykli ludzie. Np. ptak nadlatujący lub siedzący z prawej strony oznacza dobry, a z lewej, zły omen. W miastach jest wielu wróżbitów, którzy poza wspomnianymi wcześniej metodami, często wróżą z strzał. Strzały te, to specjalnie przygotowanymi rzutki z różnymi napisami, z których układu odczytuje się wróżby. Bogatsi mogą udać się do astrologa lub *rammala* aby tam zapytać o swój los. Wróżby najczęściej wygłaszane są w krótkich rymowanych frazach, które czasem więcej gmatwiają, niż wyjaśniają.

Wszyscy Arabowie większym lub mniejszym stopniu wierzą w moc słowa. Nie chodzi tu o wypowiedzane zaklęcia, które są najbardziej widoczną manifestacją mocy słów, ale o przekleństwa i rzadziej błogosławieństwa. Od dawna panuje przekonanie, że słowa wypowiedziane w wielkiej złości lub przez osoby obdarzone odpowiednią mocą, mogą zaszkodzić równie, a może i poważniej, niż złe czyny. Moc taka jest przypisywana przede wszystkim *kahinom* i poetom. Arabowie, aby ustrzec się przed skutkami przekleństwa często noszą talizmany, a słysząc złe słowo pochylają głowę, aby ustrzec się przed jego ciosem. Moc słowa odnosi się również do zawierania przysięg. Jeżeli jest to możliwe, zawierane są one przy ognisku symbolizującym światło Ormazda. Podczas składania przysięgi, przysięgający zbliżają się do ognia tak blisko żeby czuć jego żar, a jej świadek lub oni sami wypowiadają słowa „Niech ten ogień będzie dla ciebie ostrzeżeniem, przed złamaniem przyrzeczenia. Ormazd patrzy na ciebie i przeklnie cię, jeżeli nie wywiązesz się z tego coś obiecał”.

Po tym przysięgający sami lub za świadkiem wypowiadają słowa przysięgi i nacinają dłonie, aby na znak symbolicznego braterstwa umazać swe ręce we krwi. Wśród nieoświeconych Arabów często przysięga się na przodków zamiast Ormazda.

Zdarza się również, że osoby obdarzone mocą słów nie tylko szkodzą, ale i pomagają. W ramach wdzięczności, bądź gdy uważają, że osoba jest tego warta, mogą pobłogosławić ją w imieniu bogów. Często jest to jedyne pokrzepienie dla błogosławionego, ale czasem wraz z mocą słów przychodzi prawdziwa łaska bogów.

Innym aspektem klątw jest wiara w tzw. „złe oko”. Wywodzi się ona z czasów wypraw krzyżowych i jest przypisywana ludziom z północy i nieszczęściu, jakie przynieśli oni arabom. Dziś wiara ta rozciąga się na wszystkich złych ludzi i łączona jest z mocą słów. Do ochrony przed złym okiem jak i słowem (i w ogóle nieszczęściem) używa się talizmanów i amuletów. Większość z nich opiera się jedynie na wierze posiadacza, ale niektóre przynoszą szczęście lub posiadają prawdziwą moc. Najpopularniejszym amuletem jest Oko Ormazda oraz niemal równie popularna ręka symbolizująca dłoń córki Proroka, która to podobno posiadała moc leczenia poprzez nałożenie dłoni. Również dość popularny jest amulet przedstawiający odcisk stopy, wzorowany na odcisku stopy Proroka w skale. Przechowywany jest on w Wielkim Mecze i jest symbolem ochrony samego Wielkiego Proroka.



Moc słów

Jeżeli chcesz możesz, do swojej sagi wprowadzić prawdziwą moc słów. Bohaterowie mogą zostać naprawdę przekłęci przez osoby, którym uczynili jakaś krzywdę, wobec których złamali przysięgę itp. Również osoby, którym bohater znacząco pomógł, uratował życia itp. mogą dzięki mocy słów pobłogosławić go w imieniu bóstw. Jeżeli zdecydujesz się skorzystać z mocy słów w swej sadze, poniżej znajdziesz dotyczące jej zasady:

Moc słów uważana jest za Magię Kapłańską, jednak nie jest wymagane posiadanie talentów magicznych, aby jej używać. Może z niej korzystać postać rozwijająca dowolną profesję, pod warunkiem, że wypowie je z przekonaniem (wymaga to wykorzystania akcji). Aby aktywować dane słowo mocy, wykonaj sporny Test Oglady, przeciw Sile Woli celu. Test może zostać zmodyfikowany o wartość cechy magii postaci x 10. W przypadku remisu zwycięża ten, który osiągnie więcej sukcesów. Np.: Postać z Ogd 45 i Mag 1, rzuca na 55

Jeżeli wypowiedzenie słowa mocy będzie udane, zaczyna działać jego efekt. W przypadku porażki nic się nie dzieje. W przypadku wyrzucenia dubletu w rzucie na Ogd, użyj **Tabeli Gniewu Bogów (WFRP str. 144)**.

Jeżeli słowo mocy zostało użyte, jako Błogosławieństwo, a cel jest świadomy i akceptuje je, wtedy zamiast rzutu spornego wystarczy jedynie Test Oglady.

Słów mocy nie można wypowiedzieć przeciw sobie samemu. Nie można przekląć lub błogosławić samego siebie. Dodatkowo cel może być w jednym czasie pod wpływem tylko jednego efektu. Oznacza to, że może być w jednym czasie błogosławiony i przeklęty. Nigdy nie może być pod wpływem obydwu efektów naraz. Poza tym, jeżeli osoba będzie pod wpływem kłątwy lub błogosławieństwa i stanie się celem nowej kłątwy lub błogosławieństwa, to aktywny zostaje tylko bieżący efekt.

Jeżeli w wyniku działania kłątwy, jakkolwiek cecha ofiary spadnie do 0, to jest ona traktowana jakby była ciężko chora. W skutek tego do czasu zdjęcia przekleństwa, jej wszystkie pozostałe cechy zostają zmniejszone do połowy

Czas trwania przekleństwa lub błogosławieństwa zależy od decyzji MG. Oznacza to, że MG może założyć, że Przekleństwo lub Błogosławieństwo pozostaje aktywne do czasu spełnienia celów, jakie miało ono ze sobą nieść. Tzn. Przekleństwo zostaje zdjęte po złożeniu ofiary bóstwu, po wizycie u *kahina* itp. Błogosławieństwo może utrzymywać się do czasu wypełnienia zleconej misji, do czasu ominięcia przeszkody itp. W innym wypadku czas trwania przekleństwa lub błogosławieństwa zależy od liczby sukcesów uzyskanych w rzucie na Ogładę:

Ilość sukcesów	Czas trwania
Brak sukcesów	Jeden dzień
1 sukces	Trzy dni
2 sukcesy	Pięć dni
3 sukcesy	Tydzień
4 sukcesy	Dwa tygodnie
5 sukcesów	Miesiąc
+1 sukces	+1 miesiąc

Słowa mocy mają w sobie taką intensywność, że wypowiedane nawet szeptem, mogą zwrócić uwagę pobliskich osób, które wykonały udany test Spostrzegawczości. Zidentyfikowanie osoby wypowiadającej Słowa mocy, zwykle powoduje niechęć zwykłych ludzi (zwłaszcza oświeconych). Niezależnie czy słowa będą użyte jak Błogosławieństwo czy Przekleństwo i tak większość osób będzie postrzegała je negatywnie i mogą wywołać nawet bardzo skrajne reakcje.

W zależności od decyzji Mistrza Gry osoba, która posiada amulety przeciw złemu słowu i oku i wieży w ich moc może otrzymać modyfikator +5 do Siły Woli przy próbie odparcia mocy słów.

Poniżej podano przykłady przekleństw i błogosławieństw, jakie poprzez słowa mocy mogą zsyłać Arabscy Bogowie.

Anann

La'na al-Asifa (Kłątwa sztormu) – Postać, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, zaczyna odczuwać jakby ziemia kołysała się pod nią, tak jak pokład statku podczas sztormu. W skutek tego, na czas trwania kłątwy, cel otrzymuje modyfikator – 10 do Zręczności i -1 do Szybkości.

Baraka al-Bahar (Błogosławieństwo żeglarza) – Osoba, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, zostaje pobłogosławiona przez Ananna. Dzięki temu zaczyna odczuwać związek z morzem i otrzymuje modyfikator +20 do testów Pływania i Nawigacji na morzu.

Asah

La'na ad-Da'af (Kłątwa słabości) – Postać, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, odczuwa osłabienie, jej nogi są jak z ołowiu a ręce bezsilne. W czasie trwania kłątwy, cel otrzymuje modyfikator -20 do Krzepy (oraz oczywiście -2 do Siły, przy czym cecha nie może wyność mniej niż 1)

Baraka al-Bahar (Błogosławieństwo obfitości) – Osoba, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, zostaje pobłogosławiona przez Asah. Dzięki temu lepiej radzi sobie ona z brakiem wody w organizmie. Postać w czasie trwania tego błogosławieństwa mniej intensywnie odczuwa pragnienie i może obyć się bez wody dwa razy dłużej niż normalnie.

Azyat

Sitar ad-Dalaam (Zasłona ciemności) – Wzrok postaci, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, zostaje przesłonięto całunem ciemności. W skutek tego, u tak oślepiętej osoby Szybkość spada o 1, Zręczność i Walka Wręcz zostają zmniejszone o -10, a Umiejętności strzeleckie o połowę.

Hamayya min Azyat (Opieka Azyata) – Osoba, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, zostaje pobłogosławiona przez Azyata. Pan Magii otacza postać opieką. Dzięki temu otrzymuje ona modyfikator +20 do opierania się efektom magii.

Dhuram

La'na Az-Zulm (Kłątwa niesprawiedliwości) – Postać, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, zaczyna wydawać się otoczeniu, jako występna i dwulicowa. Otrzymuje on modyfikator -20 do Ogłady dla wszystkich rzutów na interakcje społeczne.

Baraka at-Tadżir (Błogosławieństwo kupca) – Osoba, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, zostaje pobłogosławiona przez Dhuram i zyskuje niesamowity zmysł handlowy. W czasie trwania błogosławieństwa wszystkie rzuty na związane z handlem, na umiejętności takie jak Targowanie, Wycena, Przekonywanie itp. otrzymują modyfikator +20.

Ghedan

'Asifa ar-ramlija (Burza piaskowa) – Postać, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, czuje się tak jakby znajdowała się wewnątrz burzy piaskowej. Jej ciało odczuwa, jakby cały czas klute było milionami ziaren piasku niesionymi przez wichurę. Powoduje to ból i dyskomfort i jest niezwykle rozpraszające. Przeklęta postać otrzymuje modyfikator -10 do Inteligencji i Ogłady oraz do Zręczności przy działaniach wymagających skupienia.

Baraka al-Israr (Błogosławieństwo wytrwałości) – Osoba, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, zostaje pobłogosławiona przez Ghedana. W skutek tego zyskuje niezwykłą wytrwałość fizyczną i psychiczną. Postać otrzymuje



modyfikator +10 do Odporności oraz oczywiście +1 do Wytrzymałości i + 10 do Siły Woli.

Hadal

La'na al-Araq (Klątwa bezsenności) – Postać, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, czuje się jakby nie spała od dłuższego czasu. Niezależnie od tego jak długo będzie spać, to w czasie jej trwania zawsze będzie odczuwać skutki przekleństwa. Postać dotknięta klątwą otrzymuje modyfikator -10 do Inteligencji i Siły Woli oraz jest rozdrażniona.

Al-Musafir Al-Layla (Nocny wędrowiec) – Osoba, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, zostaje pobłogosławiona opieką Hadala podczas nocnych godzin. Pobłogosławiona osoba zyskuje zdolności Widzenie w ciemnościach i Szósty zmysł oraz modyfikator +10 do wszystkich nocnych testów spostrzegawczości i walki.

Moshar

Nafas al-mutawaffa (Oddech umarłego) – Postać, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, czuje zimny oddech na karku jakby czyjaś *sada* była tuż za nią. Osoba dotknięta tą klątwą w czasie jej działania staje się bardziej podatna na zranienia, choroby i zatrucia. Otrzymuje ona modyfikator -20 do Odporności (oraz oczywiście -2 do Wytrzymałości., przy czym cecha nie może wynosić mniej niż 1).

Baraka Az-Zill (Błogosławieństwo cienia) – Osoba, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, zostaje pobłogosławiona przez, Moshara jako opiekun zabójców i złodziei. W skutek tego, na czas jego trwania otrzymuje modyfikator +20 do Testów Ukrywania się i Skradania.

Ormazd

La'na asz-Szam Qasin (Klątwa bezlitosnego słońca) – Postać, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, czuje się jakby przez wiele godzin były wystawione na palące promienie słońca. W skutek tego otrzymują ona modyfikator -10 do wszystkich Cech.

Baraka An-Nadžah (Błogosławieństwo pomyślności) - Osoba, która znajdzie się pod wpływem tego słowa mocy, zostaje pobłogosławiona przez Ormazda. Dzięki teamu splaya na nią pomyślność i otrzymuje 1 dodatkowy punkt szczęścia dziennie do końca trwania błogosławieństwa.

Nieoświeceni Arabowie wierzą, że wystarczającą ochroną przed złym okiem czy złym słowem, są węzłki zawiązywane na włosach czy brodzie. Wiąże się to z ich przekonaniem, że we włosach mieszczą się siły witalne całego człowieka. Włosy przenoszą siły dobre i złe, są „miejszem” gdzie spotyka się to co widzialne i niewidzialne. Dlatego też nieoświeceni nie strzygą włosów i bród, aby nie tracić siły życiowej, a z kolei zmarłym obcina się włosy, aby odciąć ich od siły, która w nich pozostaje. Często żona po śmierci męża obcina swe włosy i obwiązuje wokół ramion zmarłego, w ten sposób symbolicznie ofiarowując siebie.

Wielu oświeconych Arabów wierzy w ochronną moc wersetów z *Al-Kitab*. Dlatego też noszą je przy sobie zapisane na zwitkach papieru, jako amulety chroniące przed tym, czego dotyczy dany wers.

Inny przesąd wiąże się z tęczą, która dla oświeconych jest znakiem wielkości Ormazda. Natomiast nieoświeceni wierzą, że tęcza reprezentuje dżinny. Jej cztery kolory odpowiadają czterem żywiołom a więc czterem aspektom dżinnów. Mówi się, że miejsce, w którym rozpoczyna się tęcza jest bramą do ich świata. Powstaje ona gdy przedostają się one do naszej rzeczywistości. Wielu oświeconych uważa to za bzdury, ale pytani o to *sahrowie* zadziwiająco zgodnie milczą.



Rozdział 4

Miasta i wielka pustynia



Miasta Arabii, mimo swojej różnorodności, posiadają kilka cech wspólnych wynikających z kultury i obyczajów tej krainy.

Każde miasto i miasteczko posiada przynajmniej jeden meczet. Każdy z nich różni się wyglądem. Najprostsze meczety z małych wsi i miasteczek są to jednoizbowe, proste budynki na planie kwadratu. Podczas gdy w dużych miastach stają olbrzymie budowle ze złożonymi kopułami i wieloma minaretami. W najprostszej formie, przed każdym meczetem znajduje się studnia, skąd można czerpać wodę do ablucji, choć zwykle jest to bogato zdobiona fontanna. Ci, którzy mają więcej czasu mogą skorzystać z łaźni, których w wielkich miastach są tysiące.

Każde miasto i wiele miasteczek w swoich granicach posiada *suk*, bazar okryty dachem. W najprostszej wersji jest po prostu plac w centrum miasteczka osłoniętym słomianym dachem. W większych osiedlach jest to ogromny teren z kolumnadą i rozpościerającymi się nad nim płóciennymi lub drewnianymi dachami, które okrywają dziesiątki straganów.

Dzielnice w miastach zwane *hara* w większości oddzielone są od siebie murami i dostęp do nich jest możliwy poprzez zamykane na noc bramy. Często ludność mieszkająca na tych obszarach jest dość mocno ze sobą związana poprzez więzy rodzinne, sąsiedzkie, klienckie i pochodzenie. Nieformalną władzę w dzielnicach pełni Rad Starszych. Do której ze swymi problemami zwracają się mieszkańcy, a oni starają się rozwiązać je wspólnymi siłami lub przekazują je w razie potrzeby do pałacu, straży miejskiej czy *kadich*. Zwykle osoba mieszkająca w pobliżu bramy do *hara* jest odpowiedzialna za obserwowanie wchodzących do niej osób i informowanie starszych o obcych mogących stanowić zagrożenie.

Z zewnątrz, większość miast opasana jest potężnymi murami. Wśród nich są prawdziwe twierdze, zwane *kasbahami*. Są to silnie ufortyfikowane miasta, często położone na wzgórzach. Na samym szczycie wzgórza mieści się forteca, która zwykle jest również pałacem władcy miasta, garnizonem i miejscem magazynowania zapasów, na wypadek oblężenia. Poniżej, schodkowo ulokowane są kolejne dzielnice, oddzielone murami obronnymi. Na samym dole, w cieniu potężnych murów, mieszkają najbiedniejsi obywatele. W mniejszych miastach, *kabashem* nazywa się jedynie, położone w centrum fortece.

O nomadach mówi się, że na pustyni jest ich tylu co ziaren psianki. Jest to oczywista przesada, ale faktem jest, że tak zwanych plemion jest tak dużo, że ciężko jest je zliczyć. Wielkości plemion są bardzo różne, od kilkunastu do kilku tysięcy osób. Tak naprawdę liczy się tych kilkanaście największych, ale nie można przeoczyć faktu, że szlaki przemierza wiele małych plemion lub grup rodzinnych, które z dumą nazywają się plemieniem. Wiele z tych małych plemion powstało, ponieważ ich członkowie nie zgadzali się z swoim szejkiem i postanowili odejść zakładając własną społeczność żyjącą na własnych zasadach. Równie wiele z nich zostało wchłoniętych do większych plemion poprzez małżeństwa, stratę członków plemienia, biedę i brak dostępu do wody lub terenu do wypasu zwierząt.

Plemiona nomadów zwykle roszczą sobie prawa do olbrzymiego obszaru, po którym wędrują zgodnie z własnymi potrzebami lub porami roku. Większość tych obszarów mieści się na terenach co najmniej dwóch lub więcej kalifatów. Istnieją też takie plemiona, które przemierzają całą Arabię wzdłuż i wszerz w zależności gdzie ich bogowie zaprowadzą.

Poniżej zostały pokrótce opisane najważniejsze, charakterystyczne miasta i miejsca na terenie Arabii oraz największe plemiona nomadów.



Alhaka lub El-Haikk, miasto złodziei

El-Haikk, położone najbardziej na północ, miasto jest siedzibą Wielkiego Sultana i największym portem handlowym na terenie Arabii. Po upadku Bel-Aliad jest również stolicą Arabii.

Alhaka powszechnie nazywane jest El-Haikk czyli "Miasto Złodziei". Nazwa ta wynika bardziej z umiejętności złodziei niż z ich ilości. Mówi się, że w El-Haikk złodziej może ukraść oczy z twych oczodołów, a ty nie zauważysz tego przez następny tydzień. Z tego powodu prawo miejskie jest tu bardziej surowe niż w jakimkolwiek innym mieście i nigdzie na świecie straż nie jest bardziej czujna i nieprzekupna. Tylko najlepsi złodzieje przeżywają w tym mieście. Liczba złodziei i straży związana jest również z pielgrzymami przybywającymi do wielkiego meczetu, którzy dla pierwszych są doskonałym źródłem zarobku, a dla drugich osobami, które trzeba chronić.

Wśród ludu istnieje jeszcze jedna teoria na temat przydomku miasta. Mówi się, że odnosi się on do administracji Wielkiego Sultana.

El-Haikk jest głównym portem handlowym pomiędzy Starym Światem a Arabią. Tu z rąk do rąk przechodzą wszelkie możliwe dobra.

Podczas Wielkiej Wyprawy Krzyżowej przeciw Arabii, w El-Haikk schronił się Sultán Jaffar. Tam też część obrońców zbuntowała się przeciwko niemu, zmuszając go tym samym do wyjścia naprzeciw krzyżowcom na pustynię, gdzie stoczono słynną bitwę pod El-Haikk.

Najbardziej imponującą cechą wielkiego miasta o białych ścianach jest pałac Wielkiego Sultana, świadectwo siły i władzy w Arabii. Ogromna centralna kopuła na szczycie pałacu ma ponad czterdzieści metrów średnicy i cała jest pokryta grubymi na dwa i pół centymetra płytkami czystego złota. Ściany pokryte są abstrakcyjnymi fryzami i rzeźbami przedstawiającymi wspaniałą historię Arabii. Obszar pałacu zajmuje pół faktycznej wielkości miasta. Żadna budowla nie może rywalizować ze splendorem pałacu, a drugi co do wielkości budynek w mieście, czyli wielka świątynia Ormazda, wygląda przy nim skromnie.

W czasach Proroka, gdy El-Haikk zostało stolicą Arabii. Przebudowano je tak aby leżało na planie okręgu z znajdującym się w centrum Pałacem i Wielkim Meczetem. Geometryczne centrum miasta wyznacza kopuła nad olbrzymią salą audiencyjną. Układ ten jest odwzorowaniem tarczy słonecznej i symbolicznym przedstawieniem dominacji i wszechwładzy absolutnych rządów Wielkiego Sultana.

Miasto posiada także największy tor wyścigów konnych, służący również jako arena do walk. Tor ten raz w roku jest miejscem największego w całej Arabii targu końskiego, którego inauguracją jest wielki wyścig. Zwycięzca tej gonitwy staje się bohaterem narodowym, obsypywany złotem przez samego Sultana i otoczony uwielbieniem tłumu.

Port w El-Haikk położony jest poza murami miasta. W dawnych czasach leżał on w oddaleniu, ale w ciągu wieków wraz z rozwojem miasta i portu, przestrzeń między nim a murami została zabudowana. Wypełniły ją magazyny, bazy, budynki użyteczności publicznej takie jak kapitanat, siedziba straży portowej itp., oraz

prywatne domy, od willi kupców poczynawszy, na lepiankach rybaków skończywszy.

El-Haikk może dla niektórych wyglądać jak dojrzały owoc gotowy do zerwania, ponieważ nie posiada nieprzystępnych murów, które można zaobserwować w innych miastach Arabii. Pierwotne mury miejskie zostały rozebrane na rozkaz krzyżowców, którzy po bitwie zajęli miasto. Dodatkowo wrażenie to potęgowane jest przez wiele otwartych placów i ogrodów, dzięki którym łatwo się przemieszczać. Miasto posiada kilka bram, które służą głównie do regulacji przepływu kupców i gwarantują ściągania podatków. Bramy te nie stanowiłyby większej przeszkody dla najeźdźcy. Siła El-Haikk nie leży stali ani w jego murach, ale w autorytecie Wielkiego Sułtana. Na poparcie autorytetu, Wielki Sułtan na swych usługach posiada wiele Dżinów, które ochraniają miasto w jego imieniu. Czterdzieści lat temu, w czasie panowania dziadka aktualnego Wielkiego Sułtana, zbuntowany pustynny Szejk poprowadził swe siły przeciw El-Haikk. Szejk dotarł do równiny przed miastem, gdzie jego armia napotkała samotnego wezyra. Wezyr ostrzegł Szejka, żeby zawrócił. W odpowiedzi, Szejk stratował wezyra. W tym momencie, ukazała się chmara dżinnów, przewodząca siłom Sułtana.

Armia Szejka została zniszczona do ostatniego jeźdźcy. Dżinny podczas walki rywalizowały między sobą, który z nich może zabić jak największą ilość jeźdźców, w jak najbardziej widowiskowy sposób. Od tej krwawej łaźni nikt nie rzucił wyzwania magicznej ochronie El-Haikk.

Al-Qehm

Al-Qehm jest miastem położonym na południowo zachodnim wybrzeżu Arabii poniżej krańca gór Atalan. Jest to ostanie cywilizowane miasto leżące przy morskim szlaku prowadzącym do Krain południowych. To tu statki pobierają ostatnie zapasy lub sprzedaje się pierwszych niewolników, kość słoniową i egzotyczne owoce z południa. Ze względu na to, że miasto położone jest na wysokiej stromej skale, port oraz obszar handlowy Al-Qehm zajmuje w całości oddzielną od miasta wąską cieśniną wyspę, potocznie zwaną Dolnym Miastem. Z Dolnego Miasta do Górnego można dostać się jedynie za pomocą mostów rozpiętych nad cieśniną, prowadzących do zachodniej bramy.

Druga, wschodnia brama umieszczona jest dokładnie naprzeciwko swojej odpowiedniczki i to nią przybywają do miasta karawany z pustyni.

Miasto słynie z najlepszych w Arabii jubilerów, którzy wytwarzają prawdziwe cuda z klejnotów przywiezionych z Krain Południowych i złota wydobywanego w pobliskiej kopalni. Al-Qehm usytuowane jest wysoko na skalistym wybrzeżu i otoczone wzgórzami, zaraz za którymi rozciąga się wielka Pustynia.

W samym mieście prawie zawsze słychać huk fal rozbijających się o skalne klify i kołujących się w cieśninie oddzielającej górne miasto od dolnego. Fale wytwarzają unoszącą się w powietrzu chmurę morskiej wody, dającą wytchnienie w gorące arabskie dni. Wokół miasta jest niewiele pól, ponieważ na kamienistych wzgórzach trudno uprawiać role. Teren za to świetnie sprawdza się do wypasu owiec i kóz.

Al-Qehm posiada w swoich granicach dużą komunę elfów, dla których jest to dobry punkt wypadowy do Krain Południowych, jak i do Indu czy Kataju. W drodze powrotnej przywożą wiele dóbr, dzięki czemu Al-Qehm posiada opinię miasta, gdzie można nabyć wiele rzadkich towarów z dalekich krain.

Bel-Aliad, miasto pyłu

Bel-Aliad jest ruiną leżącą wewnątrz Arabii, w pobliżu granic Krain Umarłych. Jego pałace są zrujnowane a ulice zasypuje piasek. Kiedyś stolica dumnej cywilizacji, została zniszczona przez nieumarłe siły Arkhana Czarnego w -1149 KI i nigdy jej nie odbudowano. To tutaj pierwsi sułtanowie Arabii zasiadali na Lazurowym Tronie i tutaj trafiały wszelkie bogactwa. W mieście pełno było wspaniałych pałaców i wyniosłych świątyń arabskich bogów. Podczas wojen z umarłymi, miasto oblężone było przez cztery lata, aż w końcu padło na skutek zdrady. Mówi się, że w tych ruinach leżą ukryte skarby starożytnej chwały Arabii, chociaż niewielu z ich poszukiwaczy wróciło, aby potwierdzić te opowieści.

Obecnie miasto jest nawiedzane przez duchy symbolem, mającym przypominać o grozie, jaka czyha za wschodnią granicą. Kilku Sułtanów podjęło nieudane próby przywrócenia miastu dawnej chwały. Każda próba kończyła się spektakularną porażką, ponieważ robotnicy ginęli bez śladu lub tracili zmysły. Opowiadali oni o straszliwych rzeczach, jakie wiedzieli przemykające między pokruszonymi kolumnami i pod spękany dachami.

Z Bel-Aliad pochodził również szalony Książę Abdul ben Raschid, ben Moussad, ben Osman, twórca Księgi Umarłych, który zginął w niewyjaśnionych okolicznościach przebywając w zamkniętym od wewnątrz pokoju. Większość kopii jego księgi zostało zgromadzonych i spalonych przez Kalifa Ka-Sabar. Te, które ocalały przez wiele lat były jedynym źródłem wiedzy o Nehekharze.



Copher, port przyprawowy

Copher zawsze było wyjątkowo niezależnym miastem, a jego władcy rzadko uprzejmie poddają się rozkazom Wielkiego Sułtana. Wiele z przywilejów handlowych posiadanych przez to miasto, sięga czasów Szalonego Szejka Tupara, a każdy z Kalifów Copher, jeżeli zajdzie taka potrzeba, będzie ich bronił za wszelką cenę.

Miasto dostarcza najlepszych przypraw w całej Arabii i jest największym rynkiem handlu niewolnikami. Copher jest najbardziej liberalnym z arabskich miast i pomimo tego, że nie posiada uniwersytetów dorównujących tym w miastach Starego Świata, uznawane jest za ośrodek nauki. Uczni tłumnie przybywają do Copher aby uczestniczyć w nieformalnych debatach pod gołym niebem, lub tych odbywających się w największej arabskiej akademii, zwanej *Bajt al-Hkma*, czyli dom mądrości. Nauka kwitnie tam tak bardzo, że najbardziej szlachetne domy starają się posiadać wezyrów i filozofów w swych świątach.

Copher jest głównie miastem kupców i handlu i jako takie buduje swoją armię w przestarzały sposób, po prostu kupując ją. Jednostki najemników, wolna flota, klany pustyni i Mamelukowie to siły, które pozostają w służbie miasta.

Mówi się, że większość z wszystkich niewolników na świecie przechodzi właśnie przez Copher. Nie jest to do końca prawda, ale faktem jest, że każdy arabski niewolnik, który będzie sprzedany cudzoziemcom, przechodzi przez targi tego miasta. Ci niewolnicy w Copher, zanim zostaną sprzedani, są najpierw szkoleni i przygotowani do swoich ról, a w razie potrzeby „łamani”, aby mogli służyć całym swoim życiem nowym panom. Więcej niż połowa z prawie 90000 mieszkańców miasta jest niewolnikami. Różni handlarze wykorzystują wiele środków aby oznakować swoją własność. Najbardziej popularną metodą jest ostrzyżenie niewolnika do gołej skóry i wytatuowanie znaku ich trenera u podstawy czaszki. Jeżeli znany jest ostateczny właściciel niewolnika, to jego znak może być również dodany.

Pomijając rynek niewolniczy, Copher jest pięknym miastem o otwartej architekturze, zaprojektowanym tak, aby wyglądał jak olbrzymia oaza dla każdego, kto właśnie przybił do Arabii. Jest to specyficzne sanktuarium dla handlarzy niewolników i ich towarów, będące miejscem kontrastów. Zbudowane dla luksusu i relaksu miasto jest pełne bogatych ogrodów, w których znaleźć można każdego rodzaju kwiaty i krzewy, podlewane codziennie przez niewolników przygotowanych do tego zadania. Z kolei na wielu placach miasta, obok tych pięknych kwiatów, ujrzyć można jak poprzez bicowanie i inne kary cielesne, egzekwowanie jest posłuszeństwo i dyscyplina wśród niewolników. Wspaniałe zapachy rynku przypraw są ciekawym tłem dla wrzasków ofiar Copher.

Usytuowane w południowej ćwiartce, Copher jest jednym z największych z miast, a jego kupcy oferują tu najlepsze ceny jak i najszerzy wybór towarów w całej Arabii. Dobre ceny i duży wybór towarów kusi, aby

zatrzymać się tam i rozważyć dokonanie zakupów. Kiedy już któryś z przejeżdżających tamtędy kupców zdecyduje się zatrzymać z towarem, to miejscowi handlarze próbują przekonać go, aby sprzedał swój towar już tutaj, bo po co tracić czas i pieniądze na podróżowanie z nim do innych portów. Jedynie ci, którzy kierują się ku El-Haikk są zostawieni w spokoju, tylko dlatego, by zaoszczędzić na kosztach transportu towaru, który z Copher odbywałby się drogą lądową. Natomiast kapitanowie statków kierujących się do Starego Świata, są obsypywani pochlebstwami przez arabskich kupców i nakłaniani do sprzedaży swoich towarów. Kupcy z Copher robią wszystko co w ich mocy, aby uzyskać najlepszą cenę, a odpowiedź „nie” dla nich nie istnieje.

El-Kalabad, południowa brama

Kalif z El-Kalabad jest strażnikiem Południowej Bramy, Zatoki Medes i Południowych Krain. Graniczące z Khemri El-Kalabad jest potężnym miastem fortecą na samej granicy Wielkiej Pustyni Arabskiej. Chroni ono szlaki handlowe biegnące przez królestwo oraz strategicznie ważną Zatokę Medes. Sułtan jest władcą całej Arabii, ale to Kalif z El-Kalabad jest panem zatoki. Wiele wewnętrznych konfliktów wywodzi się od dawna toczonych walk o władzę pomiędzy Sułtanem a Kalifem.

Kalif El-Kalabad ma na swoje rozkazy drugą największą w Arabii armię. Służy ona nie tylko do obrony przed nieumarłymi z Khemri czy bandytami z pustyni, ale przede wszystkim po to, aby nie zostawić Sułtanowi cienia wątpliwości, że gdyby ten chciał usunąć go siłą to nie przyjdzie mu to łatwo.

Samo miasto leży wzdłuż brzegu małej zatoczki, której wlot jest chroniony przez lśniące iglice dwóch masywnych fortec. Pałac Kalifa jest drugim najbardziej okazałym po pałacu Sułtana, a jego ametystowa kopuła widoczna jest z znacznej odległości.

Ułożone schodkowo miasto El-Kalabad jest największym *kasbahem* wewnątrz Arabii. Jego solidne mury zostały wzmocnione przez magię, która odstrasza nieumarłych, przypominając im o potędze Wielkiego Sułtana.

Góra Eunuchów

Góra Eunuchów leży na południe od Krainy Zabójców i jest ona, jak miejscem równie tajemniczym. Tam właśnie szkoleni są Strażnicy sułtana i haremu. Wbrew powszechnym wyobrażeniom żołnierze, którzy opuszczają to miejsce nie są wyłącznie eunuchami, a wręcz jest ich mniejszość. W przeszłości trend ten był odwrotny i stąd właśnie nazwa - Góra Eunuchów. Stamtąd właśnie wywodzi się większość Strażników Sułtana. Jeżeli kandydatom uda się przejść cały proces szkolenia, to stają się lojalnym i świetnie wyszkolonymi żołnierzami.

Inną grupą strażników poszukiwanych przez Kalifów są eunuchowie pełniący rolę obrońców haremów. Masywni i niewątpliwie lojalni, władający wielkim dwuręcznym bułatem, to obraz eunucha i tylko bardzo nieroztropna osoba starałaby się dostać do haremu Sułtana lub Kalifa bez ich pozwolenia. Najbardziej znany regiment eunuchów zwany Cichymi Strażnikami, chroni harem Wielkiego Sułtana.

Niewiele osób wie, że w przepastnych trzewiach góry ma siedzibę tajemniczy Kult Szamszira, z którego wywodzą się piękne i groźne Tancerki Ostrzy.

Góra Sępa

Góra Sępa leży na północ od Krainy Derwiszy. Ten najwyższy szczyt Arabii jest domem wielu ptaków, w tym olbrzymich sępów czyhających na nieszczęśników, którym nie udało się przetrwać żaru pustyni. Tam również spotkać można Wielkiego Roka, króla nieba. Mówi się, że w jego jaskini znajduje się olbrzymi skarb, lecz nikt nie potwierdził tych opowieści, ponieważ żaden ze śmiazków, który po niego wyruszył dotąd nie powrócił.

Krążą też pogłoski, że pod górą mieści się największe w Arabii złożo spaczenia, a co za tym idzie wielkie gniazdo skavenów.

Ka-Sabar

Ka-Sabar jest najdalej wysuniętym na południowy wschód miastem Arabii oraz ważnym ośrodkiem handlowym. Mimo, że położone blisko granicy z Khemri, jest dość rzadko atakowane. Niegdyś to wspaniałe miasto przechodziło różne koleje losu. Zdobyte przez pustynnych nomadów w czasach osłabienia Nehekary,



ARABIA

WIELKA PUSTYNIA ARABII

WYSPI CZAROWNIKÓW

CIEŚNINA REKINÓW

ZATOKA KORSARZY

KRAJINA ZABÓJCÓW

LASHIEK

WĘZOWA RZĘKA

TUAREG

GÓRA SEPA

KRAJINA DERWISZY

TAYIF

PAŁAC CZARODZIEJA KALIFA

OAZA JALUK

DHI'B

AL-OEHM

SONGHAI

PIRACKIE WYBRZEŻE ARABII

EL-HAIKK

COPHER

MARTEKK

BITWA POD EL-HAIKK

BITWA CZARNEGO SZKWAŁU

OAZA TYSIĄCA I JEDNEGO WIELBŁADA

ÓKO

MENDAI

NASR

KAHIED

EBONIAN

KHARIO



zostało odbite przez Króla Alcadizaar i niedługo potem zniszczone przez siły Nagasha. W końcu po wielu stuleciach, podczas których stało zrujnowane i niezamieszkałe, zdołało odrodzić się i odbudować swoje piękno i potęgę.

Mimo, że miasto zostało odbudowane w stylu arabskim, to uważny obserwator dostrzeże ślady stylu panującego w Starożytnej Nehekarze. Widoczne jest to zwłaszcza w monumentalnych budowlach, które dały podstawy pałacom, świątyniom czy budynkom użyteczności publicznej.

Do Ka-Sabar z miast wybrzeża przez pustynię przybývają karawany wielbłądów podróżujące ku Krainom Południowym. Natomiast karawany wracające stamtąd, składają się z łowców niewolników z nową partią towaru oraz kupców z kością słoniową, skórą i drewnem. Ka-Sabar jest jedynym miastem prowadzącym interes z krasnoludami oraz głównym odbiorcą i dystrybutorem towarów z Krain Południowych. Ponadto słynie ono z uniwersytetu medycznego, który kształci podobno najlepszych lekarzy na świecie. Tam też żyje wielki uczyony Ibn Isin autor *Kitab a-kanun fi at-tibb*, czyli księgi kanonu medycyny, obecnie najpełniejszego, pięciotomowego dzieła o medycynie w całym cywilizowanym świecie.

Niektórzy mówią, że pod miastem rozciągają się olbrzymie katakumby z czasów Nehekary, pełne olbrzymich skarbów jak i niebezpieczeństw w postaci ożywieńców i innych potworności.

Khariq

Khariq jest miastem podległym pod Kalifat El-Kalabad, które słynie ze sprzedaży doskonałej rudy żelaza i miedzi wydobywanych w pobliskich kopalni. Położone niedaleko ujścia zatoki Medes, dostarcza drogą wodną lub lądową surowiec do prawie całej Arabii. Dzięki łatwemu dostępowi do surowców, stało się głównym zagłębiem metalurgów, kowali, płatnerzy i zbrojmistrzów. Ich doświadczenie oraz umiejętności doprowadziły do tego, że wynaleźli oni nowy sposób skuwania stali. Rozsławiło to miejscowych zbrojmistrzów i płatnerzy, których wyroby są coraz doskonalsze i coraz bardziej cenione nie tylko w Arabii ale i w Starym Świecie.

Niektórzy twierdzą, że to nie tylko zasługa metalurgów ale również osiadłych tam alchemików, którzy mają w Khariq dogodne warunki do pracy. Podobno dzieje się tak dzięki temu, że miasto leży na fundamentach dawnej osady elfów.

W wielu kopalniach wokół miasta wydobywane są nie tylko rudy metali, ale również kamienie szlachetne. Większość z nich jest eksportowana, a tylko niewielka część trafia do miejscowych rzemieślników, których jest stosunkowo niewiele i nie są tak biegli w swej sztuce, ani tak znani jak jubilerzy z Al-Qehm.

Kraina Derwiszy

Położona na wschód od Przełęczy Kobry leży Kraina prawdopodobnie najbardziej religijni spośród wszystkich Arabów. Podążają oni za zbiorem ścisłych reguł, który wskazuje im jak mają żyć. Poza tym, że są bardzo religijni, derwisze są również wspaniałymi szermierzami. Dzierżąc dwa miecze lub swój słynny topór, wirują wokół w niepowstrzymanym ataku. Bardzo rzadko spotyka się ich w arabskich armiach, ponieważ żadne złoto na świecie nie jest w stanie skusić ich, by walczyli dla Kalifów lub Sultana. Jednak kilkakrotnie widziano ich walczących w obronie swojej ojczyzny, co samo w sobie było niesamowitym widowiskiem.

Derwisze są dość zamkniętą społecznością żyjącą w oddalonych od siebie domach zgromadzeń, gdzie oddają się rozmyślaniam i ćwiczeniom. Centrów duchowym, jak i geograficznym Krainy Derwiszy, jest największy w Arabii *ribat*. Ten otoczony, murem ufortyfikowany klasztor, jest miejscem gdzie gromadzą się derwisze, aby tam się modlić, kontemplować, i ćwiczyć. Członkiem społeczności może zostać każdy, kto wierzy w Ormazda i jest gotów całkowicie poddać się surowym regułom życia derwiszy.

Kraina zabójców

Na południowo zachodnim wybrzeżu Arabii leży Kraina zabójców. To stąd się wywodzą i nadal zamieszkują Hashishini. Tu również, na szczycie samotnej góry, mieści się okryta złą sławą twierdza Al-Alamut. Tam też mieszka i naucza Starzec z Gór, kolejny z długiej

Derwiszy. Ludzie tu mieszkający są



listy następców założyciela sekty *Al-Azyashinów*, zwanych obecnie hashishinami. Pod jego czujnym okiem szkoła się nowi hashishini i stamtąd, zgodnie z jego wolą, wyruszają w świat wykonywać zlecenia i realizować cele bractwa.

Wokół góry, na której znajduje się twierdza, nie ma żadnych wiosek, a jedynie otacza ją równina porośnięta rzadką trawą. Każdy, kto usiłowałby się tam zbliżyć niepostrzeżenie, musiałby włożyć wiele trudu, aby uniknąć dostrzeżenia przez obserwatora o orlim wzroku.

Samo podejście do twierdzy to wąska i stroma, wykuta w skale droga, gdzie dwóch mężczyzn z trudem mieści się obok siebie. Dzięki temu oraz grubym i wysokim murem, Al-Alamut nie zostało jeszcze nigdy zdobyte, mimo prób ze strony Kalifa Lashiek jak i krzyżowców.

Lashiek, miasto korsarzy

Lashiek zwane Miastem Korsarzy, jest drugim co do wielkości portem Arabii. Przydomek miasta wywodzi się od tego, że przed przybyciem Proroaka było ono zarządzane przez korsarskich władków, którzy wyznawali kult krwawego Bezin-Anana. Obecnie, również mieszka tam wielu korsarzy. Do miasta mogą wpływać tylko tacy, którzy przestrzegają korsarskiego prawa, które zabrania atakowania statków w pobliżu Arabskich portów. Pozostali chowają się w ukrytych zatoczkach i przybrzeżnych jaskiniach, skąd starają się szmuglować do miasta zrabowane towary. Nie zawsze się to udaje, z powodu polujących na nich strażników Kalifa. Towary tych, którzy nie chcą przestrzegać korsarskiego prawa i tym samym wносить opłat do skarbcza Kalifa, są w razie przechwycenia rekwirowane.

Port w Lashiek jest usytuowany na półtora kilometrowym odcinku wybrzeża, pełnym przystani i prowizorycznych doków, mogących pomieścić wszelkiego rodzaju statki. Niewolnicy i robotnicy pracują bez wytchnienia by rozładować mnóstwo cumujących tam statków. Kiedy to robią, zaraz ponownie je załadowują nowymi towarami i wysyłają w drogę. *Dau* z białymi żaglami patrolują port, przepuszczając znane statki i zatrzymując te nieposiadające zezwolenia Kalifa. Kiedy statek zostanie zatrzymany przez strażników portu, kapitan musi pokazać posiadany ładunek dowódcy łodzi, która go zatrzymała. Jest to formalność, ponieważ praktycznie żaden towar nie jest w Arabii zakazany.

Cumujący w porcie statek staje wobec pozornie nieskończonej liczby robotników portowych i niewolników, oferujących rozładunek towaru. Zaraz za nimi są kupcy, mający nadzieję być pierwszymi, by nabyć przywiezione na pokładzie dobra po korzystnej cenie, zanim trafią one na rynek. Kobiety lekkich obyczajów proponują marynarzom dotrzymanie towarzystwa a duchowni mają nadzieję nawrócić zbłąkane dusze, skoro już trafiły one, do tej suchej krainy. Niektórzy kapitanowie uważają, że bardziej wygodne jest rozładowanie konkretnego ładunku przy wybranym nabrzeżu. Następnie popłyną dalej wzdłuż portu, by rozładować kolejny ładunek przy innym nabrzeżu. Robią tak, aby nie płacić za jego transport przez tragarzy lub wozy, które musiałyby przebiec się na rynek przez zatłoczone doki.

W mieście nadal funkcjonuje prężny rynek niewolniczy, ale o wiele mniejszy niż w Copher. Przed



Prorokiem, to Lashiek dzierżyło palmę pierwszeństwa w handlu żywym towarem. ale po upadku korsarskich władców, to właśnie Copher wykorzystało okazję aby przejąć dominację w tej dziedzinie. Mimo iż w ciągu wieków występowało wiele zawirowań i zmian stref wpływów w handlu niewolnikami, to Lashiek nigdy w pełni nie zdołało odbudować swojej pozycji.

Dzięki bogactwu jakie przynoszą miastu korsarze, Lashiek może utrzymać silną i sprawną flotę, która ochrania trasy handlowe na zatłoczonym morzu. Jeżeli trzeba byłoby odeprzeć najeźdźców, to ta flota sprawdziłaby się lepiej niż jakiegokolwiek fortyfikację. Jest to pokaz siły i bogactwa zachodniego wybrzeża Arabii dla odwiedzających miasto obcych kupców.

Lashiek posiada również dużą lądową armię, jedną z niewielu która używa słoni, jako mobilnych i efektywnych „machin” wojennych. Krążą plotki, że Kalif Lashiek jest szalony i używa swej armii w sposób, w jaki małe dziecko używa zabawkowych żołnierzy.

Marg beh-Mard

Marg beh-Mard jest miastem twierdzą leżącym na pustyni na południe od Bel-Aliad. Słynie ono z bitwy, która odbyła się u jego bram i zakończyła pochód armii inwazyjnej zielonoskórych. Pomimo że jest oddalone od szlaku karawan, cały czas go kontroluje poprzez strażnicę stojącą w połowie drogi od miasta do szlaku. Załoga strażnic dzień i noc wypatruje potencjalnych niebezpieczeństw i w razie potrzeby alarmuje wojska stacjonujące w mieście, przy pomocy ognia lub luster.

Obecnie jest to głównie miasto garnizonowe, zarządzane przez *rammala* Emira Sahira as-Sahira, który pełni również rolę zarządcy Kalifatu. Od czasu upadku Bel-Aliad, Kalifat ten jest zarządzany właśnie przez Emirów z Marg beh-Mard. Wojska stacjonujące w tym *kasbahu* są utrzymywane cały czas w pogotowiu na wypadek ataku z strony Królów Grobowców. Miasto to jest również bazą wypadową dla Rycerzy Płonącego Szamszira, podejmujących „oczyszczające” wyprawy w głąb Khemri, oraz świętych jeźdźców patrolujących szlaki handlowe i polujących na banitów i łupieżców.

Martekk

Martekk leży w dolinie Chewan-el w górach Atalan. Karawany z południa i z północy spotykają się w Martekk, przywożąc z sobą towary od Szejków z dalekich stron. Mimo swego specyficznego umiejscowienia, Martekk jest miastem służącym jako główny skład handlowy dla obywateli i nomadów z Wielkiej Pustyni. Na ulicach można spotkać zarówno mieszkańców miasta jak i wędrowców z pustkowi.

Wielkie zadymione miasto jest od północy chronione murem, a z pozostałych stron otoczone przez nieprzebyte góry. Do miasta może dostać się jedynie przez cztery wielkie bramy, z którymi każda jest chroniona przez Strażników Sultana.

Najlepszą ochroną Martekk nie są jednak jego mury. Wielu łupieżców z pustyni przebijało się przez stosunkowo niskie mury tylko po to, aby odkryć jeszcze lepszą strukturę obronną Martekk, którą są nędzne dzielnice slumsów znajdujące się zaraz za północnym murem miasta. W tym zatłoczonym labiryncie, konie ledwo mogą się ruszać a zawiedzeni napastnicy utykają w martwym punkcie, nie mogąc osiągnąć skarbów leżących w sercu Martekk, czyli jego targowisk, meczetów i pałaców.

Oprócz dzielnic slumsów, Martekk ma bardziej tajną strategię obrony. Ataki z cienia są bardzo powszechne w tym mieście. Ta praktyka oraz fakt, że różne facje z Martekk regularnie spiskują z i przeciw Szejkom pustyni, pomaga zapewnić ogólne bezpieczeństwo.

Miasto jest prawie zawsze okryte cieniem gór. Tylko o świcie padają na nie bezpośrednio promienie słoneczne, kąpiąc je w czerwonej poświacie. Miasto słynie z festiwali i innych wszelkich uroczystości. Wydaje się, że w ten sposób mieszkańcy poprzez zabawę chcą zapomnieć o cieniu, jaki kładzie się na ich miasto. Cień ten ma jedną zaletę. Dzięki niemu jest tam chłodniej, co powoduje, że warunki życia są łatwiejsze niż w innych miastach.

Spływające z gór strumienie zasilają największe i najgłębsze arabskie jezioro, Fazoth-Ar, przy brzegach którego zbudowano Martekk. Krążą pogłoski, iż to jezioro nie ma dna i wedle legend wrzucenie do niego drobnego złotego przedmiotu ma zapewnić szczęście. Ze zwyczaju tego korzystają zwłaszcza nowożeńcy, choć kapłani Ormazda są mu przeciwni. Dzieje się tak, ponieważ zwyczaj ten wywodzi się ponoć bezpośrednio z ofiar składanych w dawnych czasach bóstwu jeziora. Bóstwu, które jak głoszą plotki, jest czczone po dziś dzień.

Mendai

Położone po wschodniej stronie gór Atalan miasto Mendai, zwane także świętym miastem, jest celem wielu pielgrzymek, gdyż w nim urodził się Wielki Prorok Mulhaed al-Quyat. Większość oświeconych Arabów,

choć raz w życiu pragnie odwiedzić to miejsce, a wielu robi to wielokrotnie. Dzięki pielgrzymom kwitnie tam handel, który utrzymuje ekonomię, bo samo miasto nie posiada żadnych surowców ani bogactw poza hodowlą owiec i kóz.

Samo miasto od zachodniej strony przylega do górskiego zbocza. Z pozostałych stron, otacza je mur w kształcie podkowy, w którym znajdują się dwie główne bramy, północna i południowa. Bramy są otwierane o świcie i aż do zmierzchu przekraczają je niezliczone rzesze pielgrzymów i kupców.

Z daleka ponad murami widać wspaniałe kopuły i minarety drugiej pod względem wielkości świątynia Ormazda, będąca jednym z najświętszych miejsc kultu. Wprawdzie świątynia ta ustępuje wielkością meczetowi w El-Haikk, ale na pewno nie przepychem. W mieście znajduje się główna siedziba zakonu Rycerzy Płonącego Szamszira, dzięki czemu pustynni bandyci dwa razy zastanowią się zanim zdecydują się zaatakować.

Oaza Tysiąca i Jednego Wielbłąda

Oaza Tysiąca i Jednego Wielbłąda jest największą i najważniejszą oazą we całej Arabii. Znajdująca się na północy jest miejscem, które przekraczają wszystkie karawany ruszające na szlaki handlowe przez pustynię. Oaza jest ochroniana przez plemię Asad, które broni jej przed wszelkimi bandytami, myślącymi o zaatakowaniu karawan, które się tam zatrzymały.

Oko Pantery

Oko Pantery otrzymało swoją nazwę podczas wypraw krzyżowych i wywołanej przez nie wojny. To w pobliżu tej góry, Rycerze Pantery rozgromili resztkę armii Sultana Jaffara po jego klęsce pod El-Haikk. Do tej pory arabscy Nomadzi i mieszkańcy miasta w opowieściach wspominają szarżę zastępów rycerzy zakonnych.

Pałac Czarodzieja Kalifa

Sam Pałac jest to prosta, nieposiadająca okien iglica z białego marmuru, zbudowana i wypolerowana przed wiekami. Tylko najbardziej sprawne oko może dostrzec, gdzie kończy się jeden blok, a zaczyna następny. Ta wznosząca się prawie na osiemdziesiąt metrów budowla, położona jest na najdalej na południe wysuniętym klifie gór Atalan i wznosi się monumentalnie nad miastem. Para półokrągłych schodów prowadzących na klif kończy się u bram budowli. Po wejściu do wnętrza z holu na sam szczyt można dostać się spiralnymi schodami. Z wierzchołka wieży rozciąga się widok zarówno na góry Atalan jak i Wielki Ocean. Jest to jedyne miejsce w całej Arabii, gdzie można ujrzyć taki widok. Ta iglica jest tak imponująca, że od niej i od rezydującego w niej Kalifa, wzięła się nazwa tego miejsca. W świadomości ludzi często zastępuje ona faktyczną nazwę miasta rozciągającego się u stóp wierzwy, zwanego Zoan.

Tradycyjnie rządzący tu Kalif jest czarodziejem. Sprawuje on władzę nad miastem, które słynie jako ośrodek nauki. Tu rezydują i świadczą usługi słynni arabscy alchemicy i inżynierowie. Miasto dzięki temu, że leży w miejscu gdzie wiatry magii wieją mocniej niż w pozostałej części kraju, co nie jest częste w Arabii, przyciąga różnego rodzaju osoby związane z magią. Każdy kto chce posługiwać się czarami w obrębie miasta, musi uzyskać zgodę samego Kalifa i oprowadzić stosowny podatek. Nieautoryzowane używanie magii jest surowo karane.

Przełęcz Kobry

Jest to wąski przesmyk przez góry Atalan, będący najszybszym sposobem dostania się do wewnętrznych równin Arabii. Jest on często używany przez karawany podróżujące od Lashiek. Choć przesmyk ten znacząco skraca drogę, to nie oznacza że jest bezpieczny. Najczęściej właśnie tam szykowane są zasadzki przez bandytów, orków, czy górskie plemiona. Mimo to, tym którym uda się przedostać bezpiecznie na drugą stronę, pozwala zaoszczędzić wiele tygodni podróży dookoła gór. Często decyduje to o wielkich zyskach i bywa jedynym powodem podjęcia próby przeprawy przez tę niebezpieczną przełęcz.

Songhai

Songhai, nieoficjalnie nazwane miastem bezprawia, jest położonym najdalej na południe Arabskim miastem, wybudowanym nieopodal brzegów Wielkiego Oceanu. Od wschodu, na łagodnym piaszczystym brzegu, w małej zatoczce zbudowany jest port gdzie obok siebie cumują piraci i kupcy. Tam również przyplwają i z stamtąd



odpływają wszelkie towary, najczęściej pochodzące z grabieży i przemytu. Z portu do miasta prowadzi około kilometrowa droga, która nosi nazwę Alei Grabieżców. Nazwa ta wzięła się stąd, że w przeszłości nie wystarczyło dopłynąć z towarem do portu, trzeba było go jeszcze przewieźć do miasta.

Od północy i zachodu miasto otoczone jest pojedynczymi wzgórzami i piaskiem. Już z murów miasta widać wielką pustynię, która jak niektórzy mówią z każdym rokiem zbliża się coraz bardziej do miasta.

Jest to miejsce, gdzie podobno można dostać wszystko, co zakazane, o ile oczywiście masz czym zapłacić. Miasto żyje głównie z korsarzy grabiących statki udające się na południe i do zatoki Medes oraz z łowców niewolników, którzy regularnie organizują wyprawy do Krain Południowych. Tutaj również prężnie czarny rynek, na którym za odpowiednią cenę możesz kupić niemal wszystko. Począwszy od egzotycznych narkotyków, wytwarzanych z roślin rosnących w dżunglach południa, poprzez wszelkiego rodzaju rozkosze cielesne, aż na mrocznej wiedzy wykradzonej z Khemri skończywszy. Działanie tego podziemia jest na w pół legalne. Kupcy oferują swoje towary na ulicach i straganach, a Emir i jego ludzie przemykają na to oko, dopóki dostają procent od każdej transakcji i dopóki handlarz czy klient nie przesadzi w swej ofercie czy żądaniach. Są jednak rzeczy, których na ulicy nie da się kupić, ponieważ nawet najbardziej chciwi kupcy nie ośmielą się ich „oficjalnie” sprzedawać. Wszystko, co jest związane z mrocznymi bogami, nawet w Songhai jest zakazane.

Powszechnie wiadomo, że miasto jest przeżarte korupcją, i rządzi się własnymi prawami. Jednak znajduje się na tyle daleko od El-Haikk i płaci na tyle duże podatki, że to co tam się dzieje, jest tolerowane przez Wielkiego Sultana.

Wyspy Czarowników

Archipeląg zwany wyspami czarowników jest od stuleci bezpiecznym schronieniem dla czarodziei z Arabii, będąc ich ekwiwalentem Imperialnych Kolegiów Magii. Przybywają tam adepci aby studiować sztuki magii i aby móc stać się pełnoprawnymi czarodziejami. Dawno temu mieściła się tam elfia placówka, która miała ostrzegać o zbliżających się atakach. Stulecia później, Arabowie przejęli wyspy po tym jak elfy je opuściły, budując ogromną ufortyfikowaną wieżę na bazie starej elfiej budowli. W skutek katastrofy pierwotna wyspa podzieliła się na archipeląg mniejszych ale pierwotna budowla ocalała. Ta stara placówka jest wizytówką wysp. Tam przebywa rada czarodziejów wraz przewodzącym jej Wielkim Arcymagiem. Tam też przyjmuje się przybywających gości. Cały archipeląg jest tak zabezpieczony potężnymi czarami i rytuałami, że wszystkie

statki płynące ku niemu mimo, że widzą poszczególne wyspy, to tak czy inaczej zawsze dopływają do elfiej placówki i najczęściej jest to jedyne miejsce jaki mogą tam zobaczyć. Aby dostać się dalej na jedną z wysp archipelagu, muszą mieć zaproszenie magów zajmujących się konkretną dziedziną. Jedyne dzięki takiemu zaproszeniu i obecności osoby mogącej ich przeprowadzić przez czary ochronne i mylące, gość może dostać się na którąś z wysp. W innym wypadku prędzej czy później trafi on w miejsce z którego wypłynął.

Na każdej z mniejszych wysp mieszczą się siedziby zgromadzeń magów zajmujących się konkretnym kolorem lub rodzajem magii. Jediną dziedziną magii uprawianą w Arabii, która nie posiada swojego zgromadzenia i swojej wyspy jest nekromancja. Ci, którzy badają tę mroczną sztukę robią to głęboko w trzewiach elfiej placówki, pod okiem strzegących ich magów strażników. Poniżej ich pracowni mieści się owiany legendą obsydianowy labirynt gdzie więzi się magów, którzy oszaleli, bądź przekroczyli granice i sięgnęli ku czarnoksiężstwu.

Jeszcze niżej, jak głośzą plotki ukryte są najpotężniejsze i najniebezpieczniejsze magiczne artefakty z Arabii i starożytnej Nehekhary.

Wybrane, Ważniejsze Arabskie Miasta i Osady

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon Ochotnicy	Uwagi
Kalifat Alhaka							
El-Haik	S	Sultan Khalid ibn Abd al-Sharif	100,000	5	Handel, Rybołówstwo, Sztuknictwo, Tekstylija, Administracja	700a/8000c	Stolica Arabii, siedziba Wielkiego Sultana, wielka świątynia Ormazda, dorożny targ koński, wielki hipodrom
Halab	MM		800	3	Uprawy, Tkaniny	40b/-	
Aqaba	MM		400	3	Handel, Transport	20b/60c	
Tyrius	M		8000	3	Uprawy, Wino	50b/300c	
Sohar	W		90	2	Wyrób cegieł, Rybołówstwo, Uprawy	-/15c	
Ukbar	W		60	2	Rybołówstwo	10c	
Quatif	W		55	1	Ceramika	-	
Kalifat Kufra							
Lashiek	DM	Kalif Jabir ibn Hayyan	50,000	5	Administracja, Handel, Rolnictwo, Rybołówstwo, Sztuknictwo	300a/500b/ 3000c	Stolica Kalifatu
Nisapur	MM		600	3	Rybołówstwo, Uprawy, Drewno	20b/100c	
Hula	W		80	2	Uprawy, Hodowla	10c	
Saris	W		60	2	Uprawy, Owoce	8c	
Al-Kabir	W		55	2	Uprawy	-	
Kalifat Copher							
Copher	DM	Kalif Abu al- Qasim	90,000	5	Administracja, Handel, Rolnictwo, Tekstylija, Rybołówstwo, Przyprawy, Niewolnicy	600a/600b/ 1500c	Stolica Kalifatu. Ośrodek nauki, największy rynek niewolników
Al-Sageer	M		5500	3	Handel, Uprawy, Tekstylija	75a/400c	
Sebta	MM		800	3	Hodowla, Rybołówstwo	10b/80c	
Tanurah	W		95	3	Hodowla, Owoce, Drewno	10b	Oaza
Malatah	W		70	2	Rybołówstwo, Uprawy	6c	
Al-Yusafah	W		45	2	Uprawy, Owoce	5c	
Emirat Martek							
Martekk	DM	Amir Musa al- Khwariz	15,000	4	Administracja, Handel, Hodowla	50a/150b/2 00c	Stolica Emiratu, wielki skład towarów
Al-Hasa	W		80	2	Hodowla, Owoce	10c	
Raqqah	W		70	2	Uprawy, Hodowla	8c	



Az- Zabirah	K		300	2	Węgiel, Żelazo	20b/40c	
Harabba	K		140	3	Srebro	20b/30c	
Kalifat Medes							
El-Kalabad	DM	Kalif Ahmad ibn Khaldun	70,000	4	Administracja, Handel, Rybołówstwo, Hodowla	200a/150 0b/2000c	Stolica Kalifatu
Khariq	M	Szejk Kareem Jabbar	3,000	3	Handel, Rzemiosło	50a/70b/ 150c	słynie z wyrobu broni i zbroi
Dimaszh	MM		400	3	Rybołówstwo, Hhodowla, Nauka	30b/80c	
Al-Hubar	W		100	2	Uprawy, Rybołówstwo	10c	
Sahlin	W		60	1	Samowystarczalność	6c	Ostatni karawanseraj na zachodzie kalifatu
Maaden	K		250	3	Żelazo i miedz	50b/75c	Główny dostawca wysokiej jakości surowca do Khariq
Khobar	K		180	3	Kamienie szlachetne	30b/60c	
Emirat Ka-Sabar							
Ka-Sabar	M	Emir Sa'd Zaghlul ibn Ibrahim	4,000	3	Administracja, Handel, Wielbłądy, Tekstylia	20a/200b /3000c	Stolica Kalifatu
Al-Mansurah	W		85	2	Uprawy, Handel	-/10c	
Urasilah	W		65	1	Uprawy	-/6c	
Atar	W		50	1	Samowystarczalność	4c	
Kalifat Ghafsa							
Al-Qehm	M	Kalif Abdul al-Hariri	8,500	4	Administracja, Handel, Jubilerstwo, Rybołówstwo, Owce, Kozy, Wielbłądy	40a/300b /500c	Stolica Kalifatu, słynie z wyrobów jubilerskich
Taraqqa	W		70	1	Kozy	8c	
Al-Bunt	W		100	2	Owce, handel	6b/8c	
Kabalsha	W		50	1	Rybołówstwo	5c	
Hajr	K		220	3	Złoto	40b/80c	
Kalifat Nejaz							

Mendai	M	Kalif Muhamm ad ibn Hashim	4,000	3	Administracja, Handel, Wielbłądy, Kozy	150a/150 b, 1750c	Stolica Emiratu, miejsce urodzenia Wielkiego Proroka, druga największa świątynia Ormazda i miejsce pielgrzymek
Al-Bahr	W		100	2	Owoce, Uprawy	5b/8c	
Nagd	W		85	2	Kozy, Handel	8c	
Emirat Songhai							
Songhai	M	Emir Anwar Zeroual	6,500	4	Administracja, Korsarze, Handel, Kozy, Niewolnictwo	80b/1000c	Stolica Kalifatu
Quamar	W		60	1	Rybołówstwo	5c	
Al-Kufa	W		55	1	Samowystarczal ność	-	
Kalifat Zoan							
Pałac Kalifa Czarodzieja	M	Kalif Yassar as-Sadat	3,000	4	Administracja, Handel, Magia	50a/200c	Stolica Kalifatu, drugie po wyspach czarowników zgrupowanie magów w Arabii
Góra Eunuchów	F	Emir Harrun ar-Rashid	400	4	Elitarne jednostki	80a/150b	Miejsce szkolenia Strażników Sultana i Tancerek Ostrzy
Tabuk	W		100	2	Konie, Handel	15b	Wielki koński targ
Al-Higaz	W		90	2	Owoce, Wino	10c	
Kufit	W		70	2	Uprawy, Drewno	6b/8c	
Emirat Bel-Aliad							
Bel-Aliad	-	-	-	-	-	-	Ruiny dawnej stolicy Arabii
Marg beh-Mard	M	Emir Barier as- Sahir	2,000	3	Administracja, Handel	40a/150b/400 c	Miasto forteca, nieformalna stolica Kalifatu
Oaza Tysiąca i jednego wielbłąda	O	Szejk Mukarram Al-Jabb	300	3	Handel, transport	10a/60b/100c	Miejsce spotkań karawan, wielki targ
Kraina Zabójców							
Al-Amut	F	Starzec z Gór	400	4	Zabójstwa	200a/100b/ 100c	Twierdza Hashishinów

LEGENDA:

Wielkość osady:

- S= stolica (dowolny rozmiar)
- DM = duże miasto (10,000+)
- M= miasto (1,000 - 10,000)
- MM= małe miasto (100 - 1,000)
- W= wieś (1-100)
- F= Fort (dowolne rozmiary)
- K= Kopalnia (dowolne rozmiary)
- O= Oaza (dowolne rozmiary)

Majętność (1= ubóstwo, 5= bardzo bogate)

Gotowość Garnizonu/Ochotników (Wysoka (a), Przeciętna (b), lub niska (c))

Arabskie plemiona

Nie wszyscy mieszkańcy Arabii żyją w wielkich kupieckich miastach. Wielu prowadzi koczowniczy tryb życia hodując wielbłądy i żyjąc w namiotach z ich skór. Ci ludzie znani są, jako pustynni Nomadzi. Plemiona nomadów wędrują poprzez bezkresne piaski pustyni, przyzwyczajeni do trudnych warunków na niej panujących. Nomadzi często w wielkich karawanach odwiedzają miasta kupując rzeczy, których sami nie mogą wyprodukować. W czasach kryzysu zdarza im się nierzadko atakować wędrujących kupców i inne koczownicze klany.





Nomadzi są głęboko religijnymi ludźmi, niezależnie czy są oświeceni czy nie. Ta religijność wywodzi się z ich trudnego życia, gdzie czasem pozostaje tylko nadzieja i wiara w bogów. Oprócz wiary w plemionach obowiązuje również wiele rodzajów tabu, które różnią się pomiędzy poszczególnymi grupami, ale zawsze są surowo przestrzegane. Człowiek z miasta może nieświadomie złamać któreś z nich, czego konsekwencje mogą być oplakane, ponieważ Nomadzi w takich wypadkach łatwo sięgają po kindżały.

Należy więc być bardzo ostrożnym i nie sugerować się tym, że coś jest w danym plemieniu „dozwolone”, bo u ich sąsiadów może być zupełnie inaczej.

Owinieci w szaty i z twarzami zakrytymi szalem, by ochronić się przed wiatrem niosącym piasek, Nomadzi są prawdopodobnie najtwardszymi ludźmi w Arabii.

Asad

Plemię Asad należy do oświeconych i liczy sobie około pięć tysięcy mężczyzn i kobiet, podzielonych na 20 klanów. Twierdzą oni, że Oaza Tysiąca i Jednego Wielbłąda jest ich własnością, chociaż zezwalają innym oświeconym nomadom i karawanom handlowym korzystać z niej. Niektórzy twierdzą, że oaza powoli zaczyna przypominać małe miasto i jeżeli tak dalej pójdzie, to Asad powinni przestać nazywać się nomadami.

Asad jest jednym z najbogatszych plemion na Wielkiej Pustyni i to nie tylko dlatego, że są pobłogosławieni silnymi wielbłędami, pięknymi synami i córkami. Ludzie Asad są dumni do granic arogancji, przez to łatwo zawierają przyjaźnie i równie łatwo je kończą.

Bakr

Większość oświeconego plemienia Bakr żyje wokół Ka-Sabar. Asymilują się oni z mieszkańcami miasta, ale podlegają władzy reprezentowanej przez Szejka Aliego al-Hadda. Część członków plemienia woli jednak pozostać przy prawdziwym pustynnym życiu, wędrując wedle starych zwyczajów. Dzięki swej otwartości, Bakr często zawierają małżeństwa z mężczyznami i kobietami z innych plemion, co doprowadziło do powstania osobnego klanu. Ci „Inni” Bakr liczą ok. pięciuset członków i nadal żyją na Wielkiej Pustyni zdecydowani kontynuować tradycję swego ludu.

Dhi'b

Plemię Dhi'b liczy około czterech tysięcy oświeconych członków, którzy w większości są pasterzami i

rzemieślnikami.

Szejk Anwat al-Makkar utrzymuje kilka oddziałów bojowych klanów po około 200 wojowników każdy. Te klany napadają na karawany podróżujące przez południowy i południowo-środkowy region. Na przestrzeni lat, w zależności od okoliczności, Szejk sprzymierzał się lub stawał przeciw większości innych dużych plemion w regionie.

Ebonian

Oświecone plemię Ebonian zmniejszyło swoją liczebność do około półtora tysiąca osób. Stało się tak, ponieważ zostali skuszeni perspektywą przygody, oraz złupienia El-Kalabad i ponieśli klęskę. Ziemie Ebonian aktualnie leżą na południowo-wschodniej ostrodze pustyni, gdzie plemię zajmuje się handlem i wypadami w regiony graniczne po konie i zaopatrzenie. Te ataki pierwotnie były rzadkie i powodowały niewielki uszczerbek u obydwu stron. Teraz jednak, kiedy El-Kalabad twardo odpowiedziało łupieżcom, poprzez kontrataki uległo to zmianie. W wyniku tego plemię poniosło ciężkie straty i myśli o wycofywaniu się w głąb pustyni. Inna opcja to migracja na zachód lub szukanie ochrony w mieście Songhai. Przywódca Ebonian na razie zaniechał tych planów. Zamiast tego, mówi on o nadciągającym oczyszczającym wietrze, który rozwiąże wszystkie konflikty.

Ghutani

Obszar leżący wzdłuż północnego wybrzeża jest znany wśród Arabów, jako Ghutan. Członkowie plemienia, zwani Ghutanami, postrzegają siebie bardziej, jako członków małych rodzinnych klanów, niż jako część jakiejś większej abstrakcyjnej grupy kulturowej. Żyją wedle starożytnego kodeksu honorowego, są niezłomni i niezależni. Są również wiernymi i bezkompromisowymi wyznawcami Jedynego.

Ghutan, jako jedne z pierwszych Arabskich plemion stawilo opór krzyżowcom. Starożytne wojny między klanami przeszkodziły Ghutanom w stworzeniu spójnej obrony, co doprowadziło do tego, że krzyżowcy szybko zdobyli ich krainę. Jednakże zanim zostali całkiem wyniszczeni przez wściekłą armię, Ghutanowie zniknęli z tego obszaru i znaleźli schronienie w miastach pozostających w arabskich rekach. Choć do dziś pozostają rozproszeni, nie zapomnieli niesprawiedliwości, jakich doświadczyli.

Kahied

Największe oświecone plemię Arabii, Kahied liczy około dziesięciu tysięcy osób i jest wystarczająco potężne, aby wysłać swojego własnego ambasadora do pałacu w El-Haikk. Plemię kontroluje region otaczający północną część Zatoki Medes. Poza tym, część plemienia utrzymuje trwałą bazę w górach Atalan, w jednej z dawnych twierdzy Hashishinów.

To plemię znane jest z lojalności w stosunku do tronu i ratowania spragnionych pielgrzymów, zagubionych w drodze do El-Kalabad. Są to ludzie dzielni i uczciwi, do przesady otwarci na obcych w ich krainie. Inne plemiona Arabii nazywają Kahiedów „psami gończymi Wielkiego Sułtana” i bynajmniej nie jest to określenie pochlebne.

Malaluk

Plemię Malaluk składa się z tysiąca członków, których większość jest nieoświecona. Podążają oni wiernie, za swym szejkiem, Moulim al-Ajamim. Ilość członków plemienia często wydaje się dużo większa, ponieważ wędrujące plemię jest rozciągnięte na całą długość pustyni. Napady czynione w imieniu Mouliego skierowane są przeciw karawanom podróżującym pomiędzy Bel-Aliad i Zandri. Mouli i jego stronnicy żyją prawie wyłącznie z ataków przeprowadzanych niemal z nadludzką szybkością. Ich napady wydają się nie mieć żadnych ustalonych wzorów zachowania, a celem ich jest jedynie rabowanie karawan. Inne plemiona wierzą, że tylko węże i sępy mają jakiegokolwiek kontakty z Szejkiem Moulim, ponieważ nikt nigdy nie spotkał jego ani jego stronników w sytuacji innej niż w walka. Stronnicy Mouliego ubierają się do bitwie w białe szaty i zawsze są zamaskowani. Nikt dotąd nie widział oblicza żywego Malaluka, z wyjątkiem Szejka i jego wezyra, którzy nie ukrywają swoich twarzy.

Muzil

Plemię Muzil jest jednym z najpotężniejszych w Arabii w dziedzinach nauki i handlu. Szejk Dukash pochodzący z plemienia Muzil, jest władcą miasta Dimaszh. W mieście pod jego zwierzchnictwem zostały, wybudowane



liczne kolegia i szpitale, dzięki czemu miast prężnie się rozwija i w niedługim czasie może pretendować do miana jednego z potężniejszych w regionie. Sami Muzilowie są dumni z prowadzenia uczciwego handlu i używaniu rozumu, gdy stają naprzeciw problemom. Jednakże groźba z strony łupieżców z północny, stopniowo niszczy ich reputację jako godnych zaufania kupców i racjonalnych myślicieli. To dlatego, że gdy braknie towarów, kupiec musi się okazać bardziej kreatywny w sztuce handlu. Wojna stanowczo w tym nie pomaga dodatkowo sprawia, że mężczyźni tracą zdrowy rozsądek.

Nasr

Dom Nasrów obejmuje północne tereny Wielkiej Pustyni, gdzie utrzymują oni Pustynny Meczet, święte miejsce o wielkim znaczeniu dla plemion pustyni.

Oświecone plemię składa się z około trzech tysięcy osób, podzielonych na 30 klanów. Znane jest przede wszystkim z swe gościnności i umiejętności władania bronią. Każdego roku pojedynczy klan jest wyznaczany do ochrony Pustynnego Meczetu. Ci członkowie klanu, którzy nie chronią, pracują wraz z mistykami zajmując się meczetem.

Pustynny Meczet jest ogromną, przypominającą dom, wystającą z ziemi i tworzącą okrąg, wulkaniczną skałą. Centralny otwór jest tak ułożony, że będąc ku niemu zwróconym, to jest się jednocześnie zwróconym w stronę El-Haikk.

Poświęcony Ormazdowi Meczet nie jest utrzymany przez *imamów*, ale przez *kahinów* i mistyków. Miejsce to stało się święte, kiedy prorok Mulhaed al-Quyat został tam oświecony. Dla plemienia Nasr ochrona Meczetu jest największym honorem.

Tayif

Tayif to oświecone plemię żyjące w południowo zachodniej części Wielkiej Pustyni, na granicy gór Atalan. Plemię liczy około trzech tysięcy członków, podzielonych na dziesięć oddzielnych klanów.

Większość utrzymuje się z pasterstwa, ale część klanów zajmuje się dobrze prosperującym interesem, którym jest zbieranie aromatycznej żywicy, oraz ziół i roślin. Plemię to jest w doskonałych stosunkach z mieszkańcami miasta Al-Qehm i czasem pomaga jego Kalifowi w walce przeciw ludziom z gór.

Tuareg

Plemię Tuaregów zostało złożony przez pustynnych wyrzutek i ich potomków. Rozważają oni stanie się oświeconymi, ale ponieważ ich poważanie dla Wielkiego Sułtana jest niewielkie, a oddawanie czci bogom, niezbyt gorliwe, zapewne stanie się to nieprędko. Sami porównują się do padlinożerców żerujących na innych.

Często atakują karawany, kradnąc konie i wielbłądy. Pechowcy, którzy spotykają ich na pustyni, nie usłyszą powitania, a jedynie zobaczą sztylety i strzały.

Prawdopodobne plemię to posiada nie więcej niż dwa i pół tysiąca członków, rozproszonych w małych grupach po całej pustyni, ale ich liczba rośnie z każdym atakiem i z każdą opowieścią o nich. W swoje szeregi przyjmują oni dzikusów i członków plemion górskich, by wspomagali ich w atakach. Robią to na tyle sprytnie, że pozwala tym outsiderom atakować na pierwszej linii, aby ci poginęli i tym samym żeby więcej łupów pozostało dla nich.

Tuaregowie są renegatami pomiędzy cywilizowanymi plemionami. Większość mieszkańców pustyni woli raczej zginąć niż przyznać, że zostali pokonani przez to nędzne plemię.

Turjuk

Plemię Turjuk pierwotnie zamieszkiwało na wschodnich stepach, zanim ich przodkowie zostali wyparci stamtąd przez Hobgoblińską Hegemonię i okrutne armie ogrów. Zawędrowali oni daleko od swej ojczyzny aż w końcu osiedli w Arabii. Tu również nie byli mile widziani. Obawiano się ich z powodu ich umiejętności jeździeckich i bojowych. Wielu Turjuków osiągnęło wysokie pozycje w armii Sułtanów, a ich konni łucznicy byli cierniem w boku krzyżowców.

Zamesi

Podstawę plemienia Zamesi stanowi tylko około dwóch tysięcy oświeconych ludzi. Szejk Ibrin bin nawołuje Zamesi przeciw miastu Ka-Sabar i jego Kalifowi, który dopuścił się przeciw nim wielu niegodziwości. Wiele klanów, które w przeszłości było uciskane, oszukane lub skrzywdzone przez Kalifa i jego ludzi, dołączyło do Zamesi.

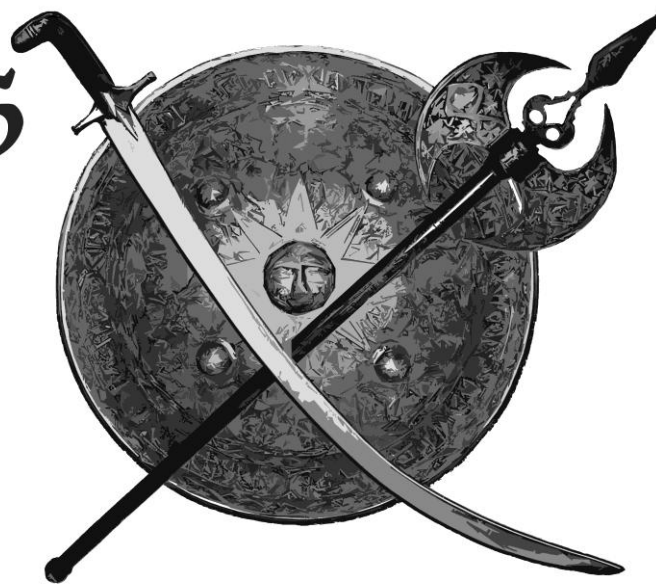
Tradycyjnie trasa wędrówki Zamesi przebiegała poprzez południowo wschodnią część Arabii. Do tej pory członkowie plemienia żyli w pokoju z miastem. Teraz Zamesi wraz ze swymi sprzymierzonymi plemionami muszą przemieszczać się głównie nocą, ponieważ nie są już mile witani w mieście intryg.

Ponieważ ich ataki przeciw ludziom z miasta stają się coraz częstsze, doprowadziło to do konfliktu z Kahied, innym dużym oświeconym plemieniem.



Rozdział 5

Postacie i profesje



Ludzie żyjący w Arabii wywodzą się od plemion nomadów, które pierwotnie zamieszkiwały te tereny. Szejkowie niektórych z tych plemion postanowili tam osiąść i stali się założycielami miast. Pozostali i ich potomkowie przemierzają piaski Arabii po dziś dzień.

W obecnych czasach ludność Arabii można podzielić na dwie grupy, nomadów i ludność miejską, przez tych pierwszych nazywaną *hadari*. Mimo, iż wywodzi się ona bezpośrednio od nomadów, to w ciągu stuleci wykształciła wiele różnic.

Nomadzi

Są to wolni ludzie pustyni, którzy prowadzą na wpół osiadły lub całkowicie koczowniczy tryb życia. W większości zajmują się hodowlą zwierząt i wymianą towarów na potrzebne im do życia przedmioty. Również zajmują się przewożeniem towarów między miastami, choć na mniejszą skalę niż karawany handlowe. Mniejszość natomiast, zajmuje się łupiestwem napadając na wioski i karawany, grabiąc to czego potrzebują. Właśnie od błyskawicznych napadów i ataków, których wiele w ciągu historii przeprowadzili nomadzi, wzięła się nazwa jaką określa ich ludność osiadła. Nazwa ta *badawi*, oznacza „Ci którzy pojawiają niespodziewanie i nagle znikają” i bardzo dobrze oddaje naturę nomadów.

Nomadzi są twardymi ludźmi żyjącymi w niesprzyjających warunkach. W większości są prostolinijni i uczciwi, ale również skorzy do walki i zemsty, kiedy ktoś zszarga ich honor. Nomadzi większość życia spędzają na pustyni i dlatego ich umiejętności podporządkowane są przeżyciu w tych trudnych warunkach.

Ludzie miasta

Ludzie ci od stuleci mieszkają w bezpiecznych miastach i miasteczkach. Są to dawni Nomadzi, którzy zgnuśniali i zmiękli. Obecnie przypominają oni większość mieszkańców cywilizowanych miast Starego Świata. Uważają się za lepszych od nomadów i często po cichu nazywają ich dzikusami, ale rzadko który, ma na tyle odwagi, aby powiedzieć im to w prosto w oczy. Jak w każdym dużym mieście, żyją obok siebie biedni i bogaci. Jedni wydają ciężko zarobione pieniądze na kawałek podłomyka, podczas gdy inni w oliwnych gajach piją wino i zjadają daktyle. Część mieszkańców miast wychowana od małego w silnej wierze w Ormazda cechuje się niemal fanatycznym oddaniem. Pozostali zaś raczej trzeźwo patrzą na świat, a wśród nich nie brak wolnomyślicieli i wizjonerów.

Cechy początkowe bohaterów z Arabii

Nomad

Bohater, który jest nomadem otrzymuje następujące umiejętności i zdolności.



Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), sztuka przetrwania lub nawigacja

Zdolności: wycucie kierunku lub wędrowiec, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Człowiek miasta

Bohater, który jest osiadłym obywatelem Arabii otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), plotkowanie

Zdolności: fanatyzm religijny lub opanowanie, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Nowa zdolność: fanatyzm religijny

Postać otrzymuje +5 do Walki Wręcz przeciw innowiercom lub wrogom Arabii, ale tylko wtedy gdy jest ogłoszony Dżihad, lub przeciwnik jest najeźdźcą, albo walka ma podłoże religijne (decyzja MG).

Cechy początkowe bohaterów według plemion oraz Kalifatów i Emiratów (zasada opcjonalna)

Poza użyciem podstawowych cech dodatkowych bohaterów z Arabii, możesz użyć zasad pozwalających tworzyć postacie pochodzące z konkretnych plemion lub Kalifatów i Emiratów.

Plemiona

Poniżej podano jak można zróżnicować cechy przedstawicieli różnych plemion nomadów. Tworząc bohatera – człowieka pochodzącego z Arabii i będącego nomadem, gracz powinien wybrać z jakiego plemienia on pochodzi lub wylosować to w tabeli **Pochodzenie** i zmienić cechy rasowe odpowiednie dla danego plemienia.

Asad

Bohater urodzony w plemienu Asad otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), plotkowanie lub targowanie

Zdolności: żyłka handlowa lub błyskotliwość, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących północnego obszaru Wielkiej Pustyni.

Bakr

Bohater urodzony w plemienu Bakr otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), plotkowanie lub sztuka przetrwania

Zdolności: fanatyzm religijny lub niezwykle odporny, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących południowego i wschodniego obszaru Wielkiej Pustyni lub Emiratu Ka-Sabar.

Dhi`b

Bohater urodzony w plemienu Dhi`b otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), opieka nad zwierzętami lub nawigacja, rzemiosło (dowolne) lub sztuka przetrwania

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących południowego obszaru Wielkiej Pustyni.

Ebonian

Bohater urodzony w plemienu Ebonian otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:



Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), jeździectwo lub sztuka przetrwania

Zdolności: wyczucie kierunku lub wędrowiec, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących południowego i wschodniego obszaru Wielkiej Pustyni.

Ghutani

Bohater urodzony w plemienu Ghutani otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), sztuka przetrwania lub nawigacja

Zdolności: wyczucie kierunku lub fanatyzm religijny, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących północnego obszaru Wielkiej Pustyni lub Kalifatu bądź Emiratu gdzie Ghutani się urodził.

Kahied

Bohater urodzony w plemienu Kahied otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), sztuka przetrwania lub tropienie

Zdolności: wyczucie kierunku lub odwaga, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących południowego i wschodniego lub zachodniego obszaru Wielkiej Pustyni.

Malaluk

Bohater urodzony w plemienu Malaluk otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), zastraszanie lub jeździectwo

Zdolności: wyczucie kierunku lub wędrowiec, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących północnego i wschodniego obszaru Wielkiej Pustyni.

Muzil

Bohater urodzony w plemienu Muzil otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), targowanie lub plotkowanie,

Zdolności: błyskotliwość lub opanowanie, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących południowego obszaru Wielkiej Pustyni lub Kalifatu Medes.

Nasr

Bohater urodzony w plemienu Nasr otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), sztuka przetrwania lub plotkowanie

Zdolności: opanowanie lub urodzony wojownik, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących północnego i zachodniego obszaru Wielkiej Pustyni.

Tayif

Bohater urodzony w plemienu Tayif otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), opieka nad zwierzętami lub targowanie, wycena lub rzemiosło (zielarstwo)

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących południowego i zachodniego obszaru Wielkiej Pustyni.

Tuareg

Bohater urodzony w plemienu Tuareg otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), jeździectwo lub ukrywanie się

Zdolności: wyczucie kierunku lub wędrowiec, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących zachodniego obszaru Wielkiej Pustyni.



Turjuk

Bohater urodzony w plemienu Turjuk otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), jeździectwo lub opieka nad zwierzętami

Zdolności: strzelec wyborowy lub woltyżerka, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących południowego i wschodniego obszaru Wielkiej Pustyni.

Zamesi

Bohater urodzony w plemienu Zamesi otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), sztuka przetrwania lub jeździectwo

Zdolności: wyczucie kierunku lub wędrowiec, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących południowego i wschodniego obszaru Wielkiej Pustyni.

Kalifaty i Emiraty

Poniżej podano jak można zróżnicować cechy mieszkańców różnych Kalifatów i Emiratów pod względem miejsca pochodzenia. Tworząc bohatera – człowieka pochodzącego z Arabii i będącego mieszkańcem miasta, gracz powinien wybrać jego miejsce urodzenia lub wylosować je w tabeli **Pochodzenie** i zmienić cechy rasowe odpowiednie dla danego Kalifatu bądź Emiratu.

Kalifat Alhaka

Bohater urodzony w kalifacie Alhaka otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), dowodzenie lub plotkowanie.

Zdolności: fanatyzm religijny lub charyzmatyczny, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących Kalifatu Alhaka.

Kalifat Copher

Bohater urodzony w kalifacie Copher otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), targowanie lub plotkowanie

Zdolności: błyskotliwość lub żyłka handlowa, charyzmatyczny lub 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących Kalifatu Copher.

Kalifat Ghafsa

Bohater urodzony w kalifacie Ghafsa otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), opieka nad zwierzętami lub rzemiosło (górnictwo), plotkowanie lub wycena

Zdolności: fanatyzm religijny lub 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących Kalifatu Ghafsa.

Kalifat Kufra

Bohater urodzony w kalifacie Kufra otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), targowanie lub żeglarstwo, wycena lub plotkowanie

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących Kalifatu Kufra.

Kalifat Medes

Bohater urodzony w kalifacie Medes otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), rzemiosło (górnictwo) lub żeglarstwo

Zdolności: fanatyzm religijny lub opanowanie, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących Kalifatu Medes.

Kalifat Nejaz

Bohater urodzony w kalifacie Nejaz otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), przekonywanie lub plotkowanie

Zdolności: fanatyzm religijny lub opanowanie, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących Kalifatu Nejaz.

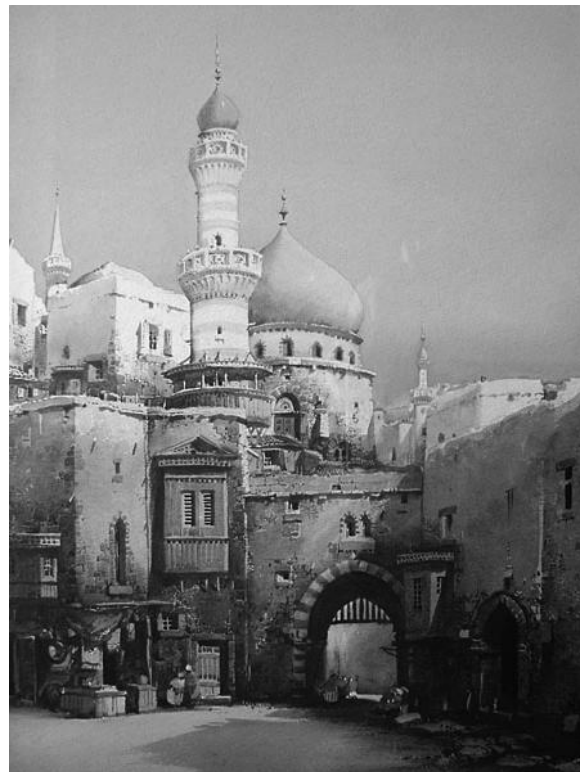
Kalifat Zoan

Bohater urodzony w kalifacie Zoan otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), dowodzenie lub plotkowanie

Zdolności: urodzony wojownik lub błyskotliwość, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących Kalifatu Zoan.



Emirat Bel-Aliad

Bohater urodzony w emiracie Bel-Aliad otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), wiedza (ożywieńcy) lub plotkowanie.

Zdolności: fanatyzm religijny lub niezwykle odporny, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących Emiratu Bel-Aliad.

Emirat Ka-Sabar

Bohater urodzony w emiracie Ka-Sabar otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), targowanie lub plotkowanie

Zdolności: fanatyzm religijny lub opanowanie, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących Emiratu Ka-Sabar.

Emirat Martekk

Bohater urodzony w emiracie Martekk otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), wycena lub plotkowanie, przekonywanie lub targowanie

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP str. 20)**.

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących Emiratu Martekk.

Emirat Songhai

Bohater urodzony w emiracie Songhai otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski), zastraszanie lub plotkowanie

Zdolności: łotrzyk lub ulicznik, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli zdolności losowych człowieka (WFRP**



str. 20).

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Arabia)** dotyczących Emiratu Songhai.

Wygląd i pochodzenie

Poniziej znajdują się tabele dzięki którym można określić wygląd i pochodzenie bohaterów z Arabii. Pozostałe niewymienione tu cechy, są wspólne z innymi rasami ludzi Starego Świata i można je znaleźć w **Podręczniku podstawowym (WFRP str. 25)**.

Tabela 1-1: Pochodzenie

Rzut 2k10	Nomad	Mieszkaniec miasta	Rzut 2k10	Nomad	Mieszkaniec miasta
2 - 3	Kahied	Kalifat Alhaka	2	Rzuć jak dla mieszkańca miasta	Miasto
4 - 5	Bakr	Kalifat Kufra	3	Miasto	Miasto
6 - 7	Ghutani	Kalifat Copher	4	Małe miasto	Miasto
8 - 9	Turjuk	Kalifat Medes	5	Miasteczko	Miasto
10 - 11	Asad	Kalifat Ghafsa	6	Wioska	Małe miasto
12	Muzil	Kalifat Nejaz	7	Mała wieś	Małe miasto
13	Dhi`b	Kalifat Nejaz	8	Twierdza	Małe miasto
14	Tayif	Kalifat Zoan	9 - 10	Terytorium plemienia	Małe miasto
15	Nasr	Kalifat Zoan	11 - 12	Terytorium plemienia	Wioska
16	Malaluk	Emirat Bel-Aliad	13 - 14	Terytorium plemienia	Wioska
17	Ebonian	Emirat Martekk	15 - 16	Karawana plemienia	Wioska
18	Tuareg	Emirat Ka-sabar	17 - 18	Karawana plemienia	Mała wieś
19	Zamesi	Emirat Songhai	19	Wędrująca rodzina	Mała wieś
20	Wolna rodzina	Wyspy czarowników	20	Wygnańcy	Twierdza

Tabela 1-2: Wzrost

Pochodzenie	Kobieta	Mężczyzna
Nomad	150 + 2k10	160 + 2k10
Człowiek miasta	155 + 2k10	165 + k10

Tabela 1-3: Kolor oczu

Rut	Kolor
1	Szary
2	Orzechowy
3	Brązowy
4	Ciemno brązowy
5	Ciemno szary
6	Jasno brązowy
7	Czarny
8	Ciemnoniebieski
9	Fioletowy
10	Wybór MG

Tabela 1-4: Kolor włosów

Rzut	Kolor
1	Brązowy
2	Kasztanowy
3	Kasztanowy
4	Ciemno brązowy
5	Ciemno brązowy
6	Czarny
7	Czarny
8	Czarny
9	Kruczoczarny
10	Wybór MG

Arabskie imiona

Arabskie imiona w wyniku różnic językowych wyglądają inaczej niż w Starym Świecie. Zwłaszcza przez to, że często składają się z wielu członów, które są niezrozumiałe i trudne do powtórzenia przez obcokrajowca. Te najprostsze to imię właściwe plus przydomek. Są i takie, w skład których wchodzi dodatkowo tytuł, imiona przodków, imię syna czy miejsce pochodzenia lub plemię. Są one zwykle używane w sytuacjach oficjalnych lub dla odróżnienia osób o tym samym imieniu.

Zasady konstruowania imienia postaci z Arabii wyglądają następująco:

Pełne imię składa się z **Tytułu** (określa status) - **Kunya** (które oznacza ojciec < tu imię pierwszordnego syna.) - **Ism** (imienia postaci) - **Laqab** (przydomek) - **Nasab** (patronimik, wymienia się tu przodków w postaci, syn <tu imię ojca>, wnuk <tu imię dziadka> itp.) - **Nisbah** (określa ród, plemię, miasto, kraj pochodzenia, zawód).

Tytuł – W zależności o pozycji, władcy, szlachta lub naczelnicy plemion, mogą przed nazwiskiem wymieniać swój tytuł Np: król (al-Malik), emir (al-Amir), sultan (as-Sultan), szejk (asz-Szajch), szlachcic, pan (as-Sayid).

Kunya – Odnosi się do imienia pierwotnego syna. Jest często stosowane zamiennie z imieniem. Jeżeli pierwotny syn ma na imię Ali to Kunya brzmieć będzie Abu Ali (dla kobiet Umm Ali).

Ism (właściwe imię) – Przeważnie jest to słowo w jęz. arabskim określające zaletę człowieka (Np. Karim – wspaniałomyślny, Dżamila – piękna, patrz **Tabela Imion Arabskich**).

Laqab - Jest to przydomek określający zaletę lub wadę danej osoby, Np. Hazim ar-Rashid – Hazim Sprawiedliwy (patrz **Tabela Przydomków**).

Nasab (patronimik) – Jest to lista imion (ism) przodków w linii męskiej (im bardziej dostojny ród, tym jest dłuższa) mająca formę - ibn <imię ojca>, ibn <imię dziadka>, ibn <imię pradziadka> ibn....

Natomiast dla kobiet nasab ma formę: bint <imię ojca>, ibn <imię dziadka>, ibn <imię pradziadka>, ibn....

Nasab jest bardzo ważny wśród plemion nomadów, dla których istotne jest odróżnienie poszczególnych gałęzi rodów. W miastach nasab jest często omijany, a ludzie używają jedynie swoich imion i przydomków.

Nisbah - Określa miejsce pochodzenia, plemię lub zawód danej osoby, Np. al-Lashieki (z Lashiek), at-Tayifi (z plemienia Tayif), al-Askari (wojownik). Nisbah przywiera do rodziny na kilka – kilkanaście pokoleń i ze wszystkich części imienia arabskiego jest najbardziej podobne do Starożytnego nazwiska.

Dla przykładu: Szejk Ali al-Hadd, z plemienia Bakr będzie nazywał się - Asz-Szajch abu Hasan Ali al-Hadd ibn Abdul-Ormazd ibn Bilal ibn Abdul-Haqq al-Bakri co oznacza – Szejk, ojciec Hasana, o imieniu Ali, przydomku al-Hadd, syn Abdul-Ormazda, syna Bilala, syna Abdul-Haqqa, z plemienia Bakr. W życiu codziennym zwykle używa on tytułu wraz z imieniem właściwym i przydomkiem - Asz-Szajch Ali al-Hadd.

W przypadku arabskich kobiet zamiast abu (ojciec) używa się umm (matka) a zamiast ibn (syn) używa się bint (córnica). Kobiety wychodząc za mąż nie zmieniają swojego nazwiska, natomiast dzieciom nadaje się Ism a resztę nazwiska przejmują po ojcu.

Informacje dodatkowe:

Al - rodzajnik określony (podobny do angielskiego „The”)

Al - przed słowami zaczynającymi się na tzw. „spółgłoski słoneczne”, czyli s, sz, d, t, z, n, r, zamiast „l” przejmując daną spółgłoskę, Np.: as-Sikkin (nóż), asz-Szams (słońce), ad-Dars (uczeń), at-Talib (student), az-Zakat (post), an-Nar (ogień), ar-Rabiħu (wiosna).

Ekwipunek Arabów

W tym miejscu opisane są przedmioty specyficzne, dostępne dla bohaterów z Arabii. Dla narodów Starego Świata należy zwiększyć o dwa stopnie w dół, dostępność tych przedmiotów oraz dwukrotnie powiększyć cenę.

Tabela 1-5: Oręż Arabów

Nazwa	Cena	Obciążenie	Kategoria	Obrażenia	Zasięg	Przel.	Cechy oręża	Dostępność
Bułat	20 din	200	dwuręczna	S	-	-	druzgoczący	mała
Jezzail	350 din	80	palna	4	24-72	2 rundy	druzgoczący, zawodny	sporadyczna



Kalkan / Sipar	10 din	40 / 50	zwykła	S - 2	-	-	parujący, specjalny	przeciętna / mała
Kindżał	1 din	10	zwykła	S - 2	-	-	-	przeciętna
Łuk Arabski	40 din	70	refleksyjna	4	30-60	akcja	przebijający zbroje	mała
Spisa	20 din	70	kawaleryjska	S	-	-	ciężki, szybki druzgoczący	sporadyczna
Szamszir	18 din	45	zwykła	S - 1	-	-	szybki	przeciętna
Topór derwisza	30 din	140	dwuręczna	S	-	-	druzgoczący	sporadyczna

*din – Dinary

Tabela 1-6: Arabskie pancerze

Nazwa	Cena	Obciążenie	Chronione lokacje	PZ	Dostępność
Lekka zbroja					
Zbroja miękka	10 din	20	głowa, korpus, ręce, nogi	1	przeciętna
Średnia zbroja					
Bechter	220 din	250	korpus / ręce / nogi	4 / 3 / 3	sporadyczna
Ciężka zbroja					
Buturlik	60 din	30	nogi	1	sporadyczna
Hełm Turbanowy	25 din	40	głowa	4	mała
Karwasz	50 din	20	ręce	1	sporadyczna
Zbroja Zwierciadlana	350 din	310	korpus / ręce / nogi	5 / 4 / 4	rzadka

*din – Dinary

Opis uzbrojenia

Poniżej znajduje się dokładny opis przedmiotów zawartych w **Tabeli 1-5: Oręż Arabów** i **Tabeli 1-6: Arabskie Pancerze**.

Bechter (średni pancerz)

Bechter jest pancerzem wykonanym z niewielkich, podłużnych, metalowych płytek i kolczej plecionki. Zbroja ta jest tak zręcznie skonstruowana, że kolejne nachodzące na siebie płytki przy uderzeniu natychmiast ściągają pod siebie dwie sąsiednie, dzięki czemu osłona wzmacnia się trzykrotnie. Bechtery wykonywane są tylko do osłony korpusu, aby chronić najbardziej witalne organy, jednocześnie nie ograniczając szybkości. Pod bechter składa się skórznie i kolczugi a na głowę czepiec kolczy lub hełm turbanowy. Pełen bechter zapewnia 4 Punkty Zbroi na korpusie i 3 Punkty Zbroi na rękach i nogach oraz ogranicza Zręczność o -10. Jeżeli do bechtera zostaną założone karwasze i lub buturliki, ilość Punktów Zbroi na chronionych lokacjach wzrasta do 4, ale Szybkość spada o 1.

Bułat

Jest to rodzaj dwuręcznego szamszira, podobnie jak on posiadający różną krzywiznę ostrza i wielkość. Jego cechą charakterystyczną jest rozszerzające się ku końcowi ostrze, które nie nadaje się do wykonywania sztychów. Bułaty posiadają takie same cechy, co broń dwuręczna.



Helm Turbanowy (średni pancerz)

Jest to hełm w kształcie dzwonu zakładany na turban, wykuty z jednolitego płata blachy stalowej, z ostrym szczytem oraz wycięciem na oczy. Do krawędzi hełmu przypięty jest czepiec kolczy, zasłaniający twarz, lub zamiast tego przypięty jest kołnierzyk wykonany z plecionki kolczej, lub nachodzących na siebie metalowych płytek. Hełm turbanowy zapewnia użytkownikowi 4 Punkty Zbroi.

Jezzail

Jezzail jest to rodzaj długiego muszkietu używanego w Arabii. Używany jest często przez Jeźdźców Wielbłądów i Łupieżców. Jest traktowany przez swoich właścicieli jako broń osobista. Przez to, w przeciwieństwie do muszkietów wyrabianych masowo na potrzeby wojska, jest zwykle dobrze wykonany i pięknie zdobiony.

Jezzail charakteryzuje się wąską podobną do litery „u” kolbą, która ułatwia trzymanie broni pod pachą podczas jazdy i długą lufą. Jezzail jest cięższy od muszkietów używanych w Starym Świecie, dzięki czemu następuje mniejszy odrzut przy strzale i łatwiej strzela się z grzbietu konia czy wielbłąda. Również jego długość pomaga w przeładowaniu z grzbietu wierzchowca, gdy opiera się koniec kolby o ziemię to wylot lufy znajduje się na poziomie oczu.

Kindżał

To rodzaj noża używanego w Arabii o prostej przewężonej na środku rękojeści oraz dwusiecznym zakrzywionym ostrzu.

Kalkan / Sipar

Kalkan to lekka kolista tarcza wykonana z prętów figowych połączonych niemi wełnianymi lub jedwabnymi. Wypukła strona kalkanu na środku ma metalowe umbo, wokół którego umieszczone są ozdobne nity podtrzymujące wewnętrzne uchwyty. Kalkan zwykle ma podbicie tekstylne a nawet poduszeczkę dla wygody ręki. Zwykle wykonuje się proste kalkany bez zdobień. Istnieją też takie pokryte złotogłowiem z pięknymi wzorami wplecionymi z różnokolorowych nici.

Odmianą kalkanu wykonaną w całości z metalu jest sipar. Powierzchnia tej tarczy jest zwykle bogato zdobiona, nabijana złotem, srebrem lub mosiądzem z wyciętymi kunsztownymi ornamentami. Sipary wykonywane są zawsze, w jakości co najmniej dobrej.

Karwasz / Buturlik

Karwasze i buturliki są rodzajem metalowej osłony zakładanej na ręce i nogi, zapewniając 1 Punkty Zbroi na chronionej lokacji. Karwasz lub buturlik zakłada się na skórnie lub zbroje kolczą. Jeżeli zostanie założony na kolczugę obniża Szybkość o 1.

Łuk Arabski

Łuk Arabski, fachowo zwany retrorefleksyjnym, wykonany jest z wielokrotnie sklejanego i prasowanego drewna, rogu i ścięgien, które to materiały łączy się w formie półksiężyca. Nakładając cięciwę przegina się łuczysko w przeciwną stronę, dzięki czemu zyskuje on dodatkową siłę. Wiąże się to z tym, że do napięcia go również potrzeba znacznej siły. Aby ułatwić napinanie tego łuku, na kciuk nakłada się pierścień nazywany zekierem.

Spisa

Spisa to broń dwuręczna podobna do lancy o wąskim i ostrym grocie. Jej długość wynosi od 2 do 3,5 metra. Używana przez jeźdźców arabskich.

Szamszir

Szamszir jest rodzaj broni ręcznej podobnej do szabli, lecz bardziej wygiętej i lżejszej. Poszczególne odmiany różnią się krzywizną ostrza i wielkością. Dzięki swej budowie nadaje się do zadawania błyskawicznych cięć i sztychów



Topór derwisza

Topór derwisza jest to rodzaj dwuręcznego topora o metalowym trzonku zakończonym na górze grotem, długości ok. 60 centymetrów. Topór ten posiada dwa pięknie zdobione ostrza w kształcie półksiężyców. W używaniu tej broni szkolą się wyłącznie derwisze, korzystający z niej podczas walki i obrzędów. Każdy z nich, decydując się podążać tą trudną ścieżką, otrzymuje własny topór nazywany *tabar zin*. Ponieważ ta broń używana jest wyłącznie przez derwiszy i przygotowywana z wielką pieczołowitością, występuje w jakości co najmniej dobrej.

Zbroja miękka

Zbroja miękka jest to po prostu okrycie składające się z długich szat i ciasno owiniętych zwojów oraz turbanu, które w pewnym stopniu chroni od wrogich ciosów. Jest to najprostszy rodzaj pancerza idealny na arabski klimat.

Zbroja zwierciadlana (ciężki pancerz)

Zbroja zwierciadlana jest to arabski rodzaj zbroi płytowej. Zbroja ta nakładana jest na zbroję kolczą w ten sposób, aby cztery, a czasem pięć jej płyt chroniło pierś, plecy oraz boki. Płyty przednia i tylna są zwykle lekko wypukłe a boczne mają wycięcia pod pachami dla łatwiejszego poruszania rękami. Nazwa tej zbroi pochodzi stąd, że prostokątne lub koliste powierzchnie płyt były polerowane i kojarzyły się z zwierciadłami. Zbroje te są często bogato zdobione, wykładane srebrem lub złotem, z roślinnymi lub solarnymi ornamentacjami, oraz napisami treści religijnej i świeckiej. Pełny pancerz tego typu składa się z zbroi zwierciadlanej zakładanej na korpus, natomiast ręce chronią karwasze, nogi buturliki, a na głowę zakłada się hełm turbanowy.

Tabela 1-7: Przedmioty

Nazwa	Cena	Obciążenie	Cechy	Dostępność
Abaja, Burns	4 din	9	-	duża
Arabski rumak	800 din	-	-	rzadka
Dzellaba, Dżubba	15 dir, 18 dir	6	-	duża
Kefija	1 din	1	-	duża
Koń Arabski	100 din	-	-	przeciętna
Sajdak	2 din	20	-	przeciętna
Turban	25 dir	2	1 PZ na głowie	duża
Wielbłąd	60 din	-	-	przeciętna
Wielbłądzie siodło - północne / południowe	3 din / 4 din	40/ 60	-	przeciętna
Uprząż dla wielbłąda	25 dir	15	-	przeciętna
Zekier	1 din	-	-	mała

*din – Dinary, dir – Dirhamy

Opis ekwipunku

Poniżej znajduje się opis ekwipunku specyficznego dla Arabów, zawartego w **Tabeli 1-7: Przedmioty**.

Abaja, Burnus

Jest to rodzaj długiego, luźnego płaszcza bez rękawów, najczęściej wyrobianego z wełny. Jest wiele rodzajów i krojów tych ubiorów, a różnią się tym, że burnus posiada kaptur, a abaja jest zwykle bardziej strojna, poprzez ozdabianie haftem, srebrem lub złotem.

Arabski Rumak

Patrz: **Rozdział 7** – Wierzchowce arabskie.

Dzellaba, Dżubba

Dżubba to szerokie, luźne okrycie z rękawami przypominające nieco koszulę nocną. Gdy posiada kaptur



nazywane jest dzellabą. Zwykle na pustyni stroje te mają kolor biały, aby odbijały promienie słoneczne. W miastach często występują w wielu innych kolorach i potrafią być bogato zdobione.

Ubiór na pustyni

Wedle uznania MG, dzellaba lub dżubba noszona wraz z kefiją lub turbanem oraz abają czy burnusem, mogą dawać +10 do testów Odporności przy znoszeniu skutków upału na pustyni.

Kefija

To tradycyjne nakrycie głowy. Jest to kwadratowy kawałek materiału, przeważnie złożony i owinięty na różne sposoby dookoła głowy. Często kefija utrzymywana jest na odpowiednim miejscu za pomocą pętli ze sznurka, nazywanej *agal*. Niektórzy noszący tę chustę formują ją na podobieństwo turbanu, podczas gdy inni noszą ją luźno opadającą na ramiona i plecy. Kefija tradycyjnie jak i inne stroje jest biała, ale w miastach widzi się ją w wielu kolorach. W niektórych plemionach specjalnie noszą kefije o konkretnym kolorze lub wzorze, który ich identyfikuje.

Koń Arabski

Patrz: **Rozdział 7** – Wierzchowce arabskie.

Sajdak

Sajdak jest futerałem na przybory łucznicze. W jego skład wchodzi:

Łubia – futerał na łuk oraz kołczan – futerał do przechowywania strzał, mieszczący przeciętnie 20 pocisków.

Łubia i kołczany wykonywane były najczęściej z skór wyprawionych na zamsz, zdobionych wytłaczanymi ornamentami. Dodatkowymi spotykanymi zdobieniami są złoty lub srebrny haft oraz mosiężne lub złoczone elementy. Niektóre plemiona nomadów noszą łuk i strzały w jednym futerał, który nosi nazwę - goryt.

Turban

Tradycyjne męskie nakrycie głowy, ręcznie zwijane z długiej, kilku metrowej tkaniny. Sposób wiązania turbanu Arabowie uczą się od starszych, jak ojcowie czy dziadkowie, dlatego też wyglądy turbanów różnią się. Turban jest nie tylko świetną ochroną przed słońcem, ale również przed atakami. Ciasne, grube sploty materiału powodują, że daje on 1 Punkt Zbroi na głowie.

Wielbłąd

Patrz: **Rozdział 7** – Wielbłąd.

Wielbłądzie siodło

Istnieje wiele rodzajów siodła na wielbłąda, ale z pośród nich można wyróżnić dwa podstawowe typy. Są to tzw. siodła północno-arabskie, umieszczane na garbie oraz siodła południowo-arabskie umieszczane przed garbem. Podział ten nie odnosi się do faktycznego występowania typów siodła, które w wyniku przemieszania kulturowego rozprzestrzeniły się po całej Arabii, ale do obszaru gdzie one powstały.

Konstrukcja obydwu siodła jest bardzo podobna. Jest to stelaż składający się z dwóch drewnianych łuków w kształcie odwróconej litery V, połączonych ze sobą bezpośrednio lub poziomą poprzeczką. Jeden łuk umieszczony jest z przodu, drugi z tyłu i łączy się je poziomymi prętami, tworząc sztywną kwadratową konstrukcję. Otwarta przestrzeń w środku, dla komfortu jeźdźcy, wykładana jest kocami lub owczymi skórąmi lub umieszcza się tam drewniane siedzisko.

Południowo-arabskie siodła są mniejsze i lżejsze, ale również mniej stabilne. Za to pozwalają lepiej kierować zwierzęciem poprzez stopy jeźdźcy spoczywające na jego karku. Północno arabskie siodła są większe i cięższe, ale za to bardziej stabilne i wygodniejsze dla jeźdźcy jak i zwierzęcia, poprzez równomierne rozmieszczenie ciężaru na jego grzbiecie.

Uprząż dla wielbłąda

Wielbłądzia uprzęż składa się z kantara (uproszczonej uzdy bez wędzidla) z przymocowaną do niego jedną wodzą, oraz kółka, które przebija nozdrze wielbłąda, do którego przyczepiona jest druga wodza. Całość upręży wykonana jest z skóry. Kółko, które przechodzi przez nozdrza jest ze srebra lub posrebrzane, aby uniknąć jego korozji. Rzadziej zdarzają się inne typy upręży jak np. z kółkami przebijającymi obydwa nozdrza lub z wędzidłem zamiast kółek. Te ostatnie zarezerwowane jest tylko dla zwierząt o spokojnym temperamencie, które są szkolone do jazdy od najmłodszych lat.

Zekier

Ponieważ napięcie łuku arabskiego wymaga dużej siły, to w celu ochrony opuszka kciuka, wynaleziono pierścień lucniczny zwany zekierem.

Zekier używany przez Arabów ma kształt niesymetrycznego pierścienia z językiem wybiegającym w kierunku czubka palca. Zekiery noszone są w skórzanych futerałach, a wykonuje się je z rogu, kości, kości słoniowej, kamienia bądź metalu.

Tabela 1-8: Tabela profesji podstawowych

Profesja	Nomad	Mieszkaniec Miasta
Akolita Ormazda	01 - 03	01 - 02
Arabski Korsarz*	04 - 05	03 - 04
Arabski Mistyk*	06 - 07	05
Arabski Szlachcic*	08 - 10	06 - 07
Arabski Żołnierz*	11 - 13	08 - 09
Aptekarz	-	10 - 11
Banita	14 - 16	12 - 13
Bajarz	17 - 19	14 - 15
Chłop	20 - 22	16 - 17
Cyrkowiec	-	18 - 19
Cyrulik	23 - 25	19 - 20
Derwisz*	26 - 28	-
Fanatyk	29 - 31	21 - 22
Giermek	-	23
Gładiator	32 - 34	24 - 25
Górnik	35 - 37	26 - 27
Guślarz	38	28
Handlarz Końmi	39 - 41	29 - 30
Hiena Cmentarna	-	31 - 32
Kanciarz	-	33 - 34
Łowca Nagród	42 - 44	35 - 36
Łupieżca*	45 - 47	-
Mieszczanin	-	37 - 38
Mytnik	-	39 - 40
Najemnik	48 - 53	41 - 42
Niewolnik z Arabii*	54	43
Ochotnik	55 - 57	44 - 45
Ochroniarz	58 - 60	46 - 47
Oprych	-	48 - 49

Profesja	Nomad	Mieszkaniec Miasta
Paż	-	50 - 51
Podżegacz	-	52 - 53
Poganiacz	61 - 63	54 - 55
Porywacz zwłok	-	56 - 57
Posłaniec	64 - 66	58 - 59
Przemysłownik	67 - 69	60 - 61
Przepatrywacz	70 - 72	62 - 63
Pustynny Nomad*	73 - 79	-
Rybak	-	64 - 65
Rzemieślnik	80 - 82	66 - 67
Rzemieszek	-	68 - 69
Sadin*	83 - 85	70 - 71
Skryba	-	72 - 73
Sługa	-	74 - 75
Strażnik	-	76 - 77
Strażnik Sultana*	86	78
Strażnik Więzienny	-	79 - 80
Szczurołap	87 - 89	81 - 82
Śmieciarz	-	83 - 84
Uczeń Czarodzieja	-	85
Uczeń Czarownika	90 - 93	86 - 87
Piasku*	-	-
Uczeń Zabójcy*	94	88
Zarządca	-	89 - 90
Żłodziej	95 - 96	91 - 92
Żak	97 - 98	93 - 94
Żebrak	-	95 - 96
Żeglarz	99	97 - 98
Żołnierz Okrętowy	00	99 - 00

Profesje spoza Arabii

Większość profesji, jakie mogą wykonywać bohaterowie z Arabii, odpowiada profesjom występującym w reszcie znanego świata. Jedyne zmiany, jakie należy wprowadzić w przypadku tworzenia bohaterów z Arabii, to takie, że dla wszystkich profesji początkowych, w których występują umiejętności, Znajomość języka (staroświatowy) i wiedza (Imperium), należy je zastąpić umiejętnościami, znajomością języka (arabski) i wiedzą (Arabia).

Poza tym, postaci pochodzące z Arabii, które mają w schemacie rozwoju którąś z umiejętności kuglarstwa, miogą wybrać lub zastąpić ją umiejętnością kuglarstwo – poezja.

W przypadku profesji takich jak korsarz, szlachcic, żołnierz czy zwadźca zmiany są na tyle istotne, że zostały one opisane poniżej jako osobne profesje.

Uwaga: Profesje duchownych z Arabii posiadają taki sam schemat rozwoju i stosuje się wobec nich takie same zasady jak do tych opisanych w podręczniku głównym lub Księdze Zbawienia. Jedyna zmiana dotyczy



nazewnictwa profesji, które w Arabii wygląda następująco: Nowicjusz nazywany jest *Aamijem*, Kapłan nazywany jest *Waezem*, Wybraniec boży nazywany jest *Mardżarem* a Arcykapłan nazywany jest *Imamem*.

Nowe profesje

Poniższe profesje są przeznaczone dla bohaterów pochodzących z Arabii i są rzadko spotykane poza jej granicami, a nawet, jeżeli tak się dzieje to zwykle wykonują je podróżujący Arabowie lub ich potomkowie.

Profesje podstawowe

Opisane poniżej profesje podstawowe mogą zostać wybrane przez gracza podczas kreacji postaci pochodzącej z Arabii. Ewentualnie za zgodą MG, dostępne są dla każdej postaci po wydaniu 200 Punktów Doświadczenia.

Tabela 1-9: Profesje podstawowe

Arabski korsarz	Arabski żołnierz	Niewolnik z Arabii	Strażnik sułtana
Arabski mistyk	Derwisz	Pustynny Nomad	Uczeń czarownika piasku
Arabski szlachcic	Łupieżca	Sadin	Uczeń zabójcy

Arabski korsarz

Korsarze są dobrze znani nie tylko wzdłuż i wszerz arabskiego wybrzeże, ale również z dala od niego. Ich beztrudnie awanturczo-bohaterskie wyczyny przeszły do legend, opowiadanych w niemal wszystkich portach Starego Świata, gdyż na swych statkach byli widywani w tak odległych miejscach jak Czarna Zatoka czy Morze Chaosu.

Zanim Wielki Prorok Mulhaed al-Quyat przyniósł Arabii oświecenie, wiele z przybrzeżnych miast było zamieszkałych przez okrutnych piratów oraz ich niewolników i znajdowały się pod władzą różnego rodzaju pirackich królów. Ludzie, którzy znali reputację korsarzy bali się ich, ponieważ poza łupami polowali oni na ludzi. Wielu z tych schwytych nieszczęśników kończyło jako ofiary na ołtarzach ich pierwotnego boga lub służyli oni, jako niewolnicy, w mieście, które obecnie nazywa się Lashiek. Chociaż w mieście tym siedziby swe miało wielu piratów, to było ono również domem dla zwykłych, uczciwych ludzi. Być może właśnie to zdecydowało, że kiedy wojska Mulhaeda al-Quyat stanęły pod miastem, zamiast zająć je siłą, wysłał on emisariuszy z nakazem, aby mieszkańcy poddali się i przyjęli prawdziwą wiarę w Ormazda. Pewnym jest, że korsarscy władcy i ich zdeprawowani podwładni, czczący Bezin-Anana, nie poddali się łatwo i nie porzucili wiary, gdyby nie to, że po odrzuceniu żądań Wielkiego Proroka, z nikąd pojawił się wielki huragan, który zniszczył ich królestwo i zmiotł dumną flotę. Od tamtej pory większość korsarzy twierdzi, że przestrzega praw Ormazda w większym lub mniejszym stopniu. Niemniej jednak, co jakiś czas pojawiają się pogłoski o tajemnym kulcie Bezin-Anana, pierwotnego boga wody, który kryje się w częściowo zalanych piwnicach i sekretnych tunelach miasta Lashiek, czekając na powrót do władzy.

Korsarstwo w Arabii jest tolerowane póki przynosi zyski do skarbców Kalifów i Sułtana oraz zanedba nie przeszkadza w handlu. Jeżeli któryś z korsarskich kapitanów zanedba się rozzuchwali, zostaje wyjęty spod prawa i staje się obiektem polowań wojska, a i czasem swoich dawnych kompanów. Dodatkowo dzięki temu, że Emirowie i Kalifowie pozwalają korsarzom przebywać w przestrzeni miasta i sąsiadującej z nim Zatoce Korsarzy, w zamian są oni czasem, na podstawie niepisanej umowy, wzywani są, aby walczyć w armiach Arabii.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 10	+ 10	+ 5	+ 5	+10	-	+ 5	-
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+ 1	+ 3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: hazard, plotkowanie lub sekretny język (bitewny), pływanie, unik, wiedza (Arabia), wiedza (Bretonia) lub wiedza (Krainy Południowe), wiedza (Tilea) lub wiedza (Estalia), wioślarstwo, zastraszanie, znajomość języka Estalijski lub znajomość języka Tileański, znajomość języka (bretoński) lub znajomość języka (staroświatowy), żeglarstwo

Zdolności: bijatyka lub twardziel, broń specjalna (dwuręczna), groźny lub silny cios, obieżyświat, ogłuszanie, rozbijanie

Wyposażenie: broń ręczna, skórznia, sztylet lub kindżał

Profesje Wejściowe: łupieżca, handlarz niewolnikami, jeździec wielbłąda, mistrz niewolników, robotnik portowy, stażnik karawan, rybak, żeglarz

Profesje Wyjściowe: bosman, handlarz niewolnikami, łupieżca, najemnik, nawigator, oprych, przemysłnik, sierżant, stażnik karawan, weteran, żołnierz okrętowy

Arabski mistyk

Arabscy mistycy są rodzajem ascetów – filozofów, którzy koncentrują się na duchowej walce z własnymi słabościami i egoizmem, które to cechy utrudniają osiągnięcie jedności z bogiem. To oni w ścisły sposób realizują ideę dzihadu, rozumianego, jako walka z samym sobą. Ta idea wymaga od nich całkowitego podporządkowania się woli Ormazda, pogłębionych refleksji nad *Al-Kitab*, odmawiania modlitw i przestrzegania postów, odrzucenia przywiązania do rzeczy materialnych i czynienia dobrych uczynków.

Na początku wśród mistyków dominowała surowa asceza wynikająca z strachu przed Ormazdem jako sprawiedliwym, lecz surowym sędzią. Obecnie panuje trend, który w miejscu rygorystyki stawia poznanie i miłość, a konkretnie pełne poznanie istoty i jedności Ormazda oraz zespolenie się z nim poprzez oddanie siebie.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	+ 10	+ 5	+ 10	+ 10	+ 5
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+ 2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, nauka (filozofia), nauka (teologia), przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Arabia)

Zdolności: błyskotliwość, odporność psychiczna, przemawianie, twardziel lub niezwykle odporny

Wyposażenie: kostur, zgrzebne szaty

Profesje Wejściowe: akolita Ormazda, derwisz, fanatyk, sadin

Profesje Wyjściowe: akolita Ormazda, derwisz, fanatyk, kadi, zakonnik, uczoney

Arabski szlachcic

Szlachta w Arabii wywodzi się od przywódców plemion nomadów, którzy w przeszłości byli założycielami miast, oraz od potomków Wielkiego Proroka. Początkowo tylko szlachetnie urodzeni mogli być administratorami, urzędnikami i wysokiej rangi wojskowymi, dlatego też kładziono duży nacisk na ich wykształcenie. W późniejszych czasach zwłaszcza, po oświeceniu, szlachcicem mógł zostać praktycznie każdy, kto miał dość determinacji i silnej woli. Zwłaszcza powszechne było osiągnięcie godności Emira czy wezyra przez sprytnych żołnierzy czy *sahirów*, którzy potem zakładali szlacheckie rody. Również zdarzyło się kilka razy w historii, że niektórzy z Kalifów, którzy dzięki sprytowi osiągnęli tę godność, wywodzili się z plebsu lub byli niewolnikami.

Obecnie pozycja szlachty jest ugruntowana. Tak jak w dawnych czasach, każdy szlachcic powinien być bogaty i dobrze wykształcony. Powinien również znać się na muzyce, poezji, historii, władać obcym językiem a także potrafić fechtować.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 10	+ 10	-	+ 5	+ 5	+ 10	+ 5	+ 10
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+ 2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina lub dowodzenie, hazard lub plotkowanie, jeździectwo, kuglarstwo (muzykalność) lub poezja, nauka (heraldyka) lub nauka (historia), nauka (dowolna), nauka (teologia), przekonywanie, wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski) lub znajomość języka (dowolny)

Zdolności: błyskotliwość, etykieta, intrygant, szczęście lub przemawianie

Wyposażenie: biżuteria o wartości 7k10 din, koń z siodłem i uprzężą, szamszir lub szabla lub miecz, ubranie najlepszej jakości, 1k10 din

Profesje Wejściowe: giermek, majordomus, rammal

Profesje Wyjściowe: akolita Ormazda, astrolog, córka szamszira, dworzanin, giermek, kadi, mistrz koni, święty jeździec, urzędnik, żak

Arabski żołnierz

Arabska armia opiera się na pułkach piechoty uzbrojonej w tarcze i włócznie, walczącej w zdyscyplinowanych formacjach lub na oddziałach łuczników, którzy częściej są jednostką garnizonową niż polową.

W Arabii powszechne jest obsadzanie żołnierzami miast i miasteczek, aby w ten sposób narzucać prawo i porządek, jak również, aby rozlokować stacjonującą armię. Pomędzy tymi pospolicymi żołnierzami zdarzają się wyróżniające się pułki, które np. tradycyjnie walczą szamszirami, lub noszą mundury szczególne dla ich miejsca pochodzenia.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 10	+ 10	-	-	+10	-	+10	-
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+ 1	+ 2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: hazard lub plotkowanie, opieka nad zwierzętami lub leczenie, powożenie lub jeździectwo, unik, wiedza (Arabia) lub spostrzegawczość, zastraszanie

Zdolności: morderczy atak lub strzał precyzyjny, ogłuszanie lub błyskawiczne przeładowanie, rozbrajanie, strzał mierzony lub silny cios

Wyposażenie: kurta skórzana, łuk i strzały, tarcza i włócznia

Profesje Wejściowe: fanatyk, ochotnik, posłaniec, strażnik

Profesje Wyjściowe: handlarz niewolnikami, łupieżca, najemnik, przepatrywacz, sierżant, strażnik, strażnik karawan, weteran

Derwisz

Derwisze są wędrownymi mnichami - ascetami kontaktującymi się z Ormazdem poprzez taniec i śpiew oraz gdy trzeba, walkę. Termin derwisz oznacza „biedaka”, „nędzarza”, ale także ascetę wyrzekającego się dóbr ziemskich w imię teorii głoszącej wyższość w oczach Boga, ubóstwa nad bogactwem. Tak jak wszyscy oświeceni, derwisze wierzą, że ich dusza jest uwięziona w ciele, ale oni w przeciwieństwie do innych, wirując, na chwilę wyzwalają się z ciała i kontaktując się bezpośrednio z Ormazdem.

W Krainie Derwiszy mieszkają oni w domach zgromadzeń przypominających klasztory lub prowadzą wędrowny tryb życia utrzymując się z datków, cały czas hartując swoje ciało i wolę. Życie ich cechuje głębokie oddanie Bogu i idei ubóstwa tak materialnego, jak i duchowego oraz ścisłego przestrzegania przykazań. Ubogi duchowo człowiek to ten, który wyzbył się wszelkich ziemskich pragnień i ambicji na rzecz nabycia cech boskich przez modlitwę i kontemplację istoty Ormazda.

Również w ramach spełniania przykazań, derwisze poszukują sług złych lub chaotycznych mocy, ożywieńców i innych nienaturalnych potworności, by móc je zniszczyć. Nie obawiają się oni stanąć naprzeciw niebezpieczeństwu, ponieważ wirując w walce są prowadzeni przez samego Ormazda i to on decyduje czy mają żyć dalej by mu służyć, czy zginąć, ponieważ zasłużyli, aby stanąć przed jego obliczem.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 10	-	-	+ 10	+10	-	+10	+10
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+ 2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: kuglarstwo (taniec), kuglarstwo (muzykalność), kuglarstwo (śpiew), przekonywanie, unik

Zdolności: broń specjalna (topór derwisza), oburęczność, odwaga, opanowanie, szal bojowy lub niezwykle odporny, silny cios

Wyposażenie: bębenek, czarny burns, dwa miecze lub dwie szable, kindżał, symbol religii, topór derwisza

Profesje Wejściowe: arabski mistyk, fanatyk, pustynny nomad, sadin

Profesje Wyjściowe: akolita Ormazda, arabski mistyk, dybuk, najemnik, weteran

Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać jedynie postacie, które wyznają Ormazda.

Łupieżca

Łupieżcy są nomadami, rabusiami, plagą szlaków handlowych oraz granicznych osiedli Arabii. Są oni twardymi i wytrwałymi ludźmi, specjalistami w walce z wrogami, jak i z nieprzyjaznym środowiskiem.

W Arabii, małe bandy łupieżców na koniach lub wielbłądach najeżdżają pustynne obozy, obrzeżne wsie i karawany w poszukiwaniu pożywienia i bogactwa. Łupieżcy to łucznicy na wierzchowcach, którzy wolą powalić wroga szybką salwą umiejętnie wypuszczonych strzał, niż spotkać się z nim w walce wręcz. Wielu kupców, mistrzów karawan, i lokalnych władców było zmuszonych uznać zagrożenie, jakie sobą reprezentują. W wyniku, czego wielu łupieżców zostało zatrudnionych do pilnowania tych karawan, które potencjalnie wcześniej mogły stać się celem ich napadów.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 5	+ 10	-	+ 10	+10	+5	+5	-
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+ 2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: jeździectwo, opieka nad zwierzętami, sztuka przetrwania, tropienie lub nawigacja, ukrywanie się lub spozostawczość, wiedza (Arabia) lub sekretne znaki (zwiadowców)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (palna) lub broń specjalna (łuk arabski), strzelec wyborowy lub wędrowiec, wyczucie kierunku

Wyposażenie: kałkan, koń lub wielbłąd, łuk arabski i 10 strzał lub jezzail oraz proch i kule na 10 strzałów, mały namiot, miecz lub szabla, zbroja miękka

Profesje Wejściowe: arabski korsarz, arabski żołnierz, banita, jeździec wielbłąda, łowca, pustynny nomad

Profesje Wyjściowe: arabski korsarz, handlarz niewolnikami, jeździec wielbłąda, konny łucznik, najemnik, strażnik karawan, uczeń zabójcy, weteran, zwiadowca

Niewolnik z Arabii

Niewolnictwo jest w Arabii powszechne i usankcjonowane prawem. Wielu niewolników pochodzi poza Arabii i chyba nie ma krainy poza pustkowiami Chaosu, której przedstawiciela nie znajdziesz wśród arabskich niewolników. Prawie wszyscy niewolnicy to ludzie. Przedstawiciele innych ras zdarzają się sporadycznie i zwykle są sprowadzani na specjalne zamówienie.

Sułtan i Kalifowie mają prawo pierwokupu każdego z niewolników. Dodatkowo Sułtanowi należy się jeden na dziesięciu sprowadzonych niewolników, ale zwykle te prawa nie są ściśle przestrzegane. Każdy rozsądny handlarz, co jakiś czas przesyła Sułtanowi niewolników, ale na pewno nie w takiej ilości jak powinien, chociaż gdy zaistnieje potrzeba, Sułtan i Kalifowie egzekwują swoje przywileje.

Duża część niewolników została schwytana przez łowców, dla których jest to niezwykle dochodowy interes. Pozostała grupa zniewolonych to ludność Arabii, którzy stali się niewolnikami w skutek długów i wyroków sądowych.

Życie niewolnika jest bardzo różne. Wiele zależy od szczęścia, ich kondycji i urody, chociaż w większości przypadków są oni traktowani raczej dobrze. Część z nich trafia do szkół wojskowych zostając Mamelukami lub Janczarami. Inni natomiast zostają wszelkiego rodzaju służącymi i robotnikami lub trafiają do domów uciech. Najgorszy jest los tych, którzy dostaną się do kopalni lub na galery, co nie wróży im zdrowia i długiego życia.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 5	-	+ 5	+5	+10		+ 5	+ 5
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: gadanina, opieka nad zwierzętami lub rzemiosło (gotowanie), przeszukiwanie, spostrzegawczość, znajomość języka (arabski), zwinne palce albo unik

Zdolności: bystry wzrok lub czuły słuch, chodu! lub twardziel, niezwykle odporny albo szybki refleks

Wyposażenie: kiepskiej jakości ubranie

Profesje Wejściowe: dowolna

Profesje Wyjściowe: chłop, janczar, mameluk, mieszczanin, oprawca, paż, posłaniec, sługa, szpieg, złodziej

Pustynny Nomad

Nie wszyscy obywatele Arabii mieszkają w wielkich miastach. Wielu z nich nadal prowadzi nomadyczny tryb życia - wypasając wielbłądy, zamieszkując w kolorowych namiotach i od czasu do czasu handlując z innymi plemionami i osadami. Te nomadyczne plemiona przemierzają piaski pustyni w dużych karawanach. Udaje im się przetrwać dzięki temu, że posiadają umiejętności pozwalające im znaleźć żywność i wodę w trudnych warunkach. Jednak gdy nadejdą ciężkie czasy, Nomadzi pustyni potrafią zwrócić się przeciwko rywalizującemu klanowi, karawanom, czy nawet małym osadom, aby zdobyć żywność, zwierzęta i niewolników.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 5	+ 10	-	+ 10	+ 5	+ 5	-	-
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nawigacja, opieka nad zwierzętami lub sekretne znaki (zwiadowców), plotkowanie lub kuglarstwo (gawędziarstwo), powożenie lub jeździectwo, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie lub rzemiosło (dowolne), tropienie, ukrywanie się albo leczenie, wiedza (Arabia)

Zdolności: twardziel albo wędrowiec, wycucie kierunku lub obieżyświat

Wyposażenie: kałkan i włócznia, kindżał, koń lub wielbłąd z siodłem i uprzężą, łuk i strzały, mały namiot

Profesje Wejściowe: dowolna

Profesje Wyjściowe: banita, derwisz, górnik, handlarz niewolnikami, jeździec wielbłąda, łupieżca, mistrz koni, najemnik, przemytnik, rzemieślnik, strażnik karawan, zwiadowca

Sadin

Sadinowie to Arabowie, którzy wierzą, w to, że znajdują się pod wpływem boskiej opaczności, a zdolności magiczne, które w sobie odkryli są darem boskim i w zamian za nie powinni służyć swemu bogu. W czasach przed Prorokiem, *sadinowie* byli sługami wszystkich arabskich bóstw. Dziś często ci, którzy są oświeceni, zostają akolitami Ormazda. Jeżeli żyją na wielkiej pustyni albo w małych wioskach, szkolą się u *kahinów* i pod ich okiem starają się zdobywać wiedzę, aby samemu stać się *kahinami* dla swoich społeczności.

W Arabii nie istnieje instytucja łowcy czarownic, ale ci z *sadinów*, którzy zejdą świadomie, bądź nie z boskiej ścieżki ku deprawacji i Chaosowi, mogą być pewni, że zainteresują się nimi Rycerze Płonącego Szamszira.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	+5	+5	+10	+10	+10
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	+1	-	-

Umiejętności: kuglarstwo (wróżenie), nauka teologia, przekonywanie lub gadanina, rzemiosło (aptekarstwo) lub rzemiosło (zielarstwo), splatanie magii, spostrzegawczość, wykrywanie magii.

Zdolności: gusła, magia prosta (gusła), szczęście

Wyposażenie: narzędzia aptekarskie, symbol religii, 3 mikstury lecznicze

Profesje Wejściowe: guślarz

Profesje Wyjściowe: akolita Ormazda, arabski mistyk, derwisz, kahin, podżegacz

Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać jedynie postacie, które urodziły się na terenie Arabii.

Strażnik sułtana

Prywatne oddziały wojskowe władców Arabii są znane z swej lojalności i doskonałego wyszkolenia. Dodatkowo są one świetnie wyposażone, używają broni najlepszej jakości oraz noszą wspaniałe jedwabne ubrania w jaskrawych kolorach.

Każdy Sułtan, Kalif, Emir i wielu pomniejszych szlachciców oraz czarodziei utrzymuje tych strażników jako trzon swojej ochrony. Są oni tak oddani, że w razie potrzeby byłoby w stanie umrzeć za swego pana.

Strażnicy sułtana są najbardziej lojalnym oddziałem wojskowym w całej Arabii, szkolonym w najcięższych warunkach. Osoby, które mają stać się strażnikami, zwykle są wybierane spośród sierot lub dzieci oddanych przez swych rodziców, aby pokazać ich wiarę w Ormazda i Sułtana.

Swój trening zwykle zaczynają w młodym wieku, aby „naturalnie” przyuczyć się do swej roli. Zadaniem *Imamów* z Góry Eunuchów jest to, aby znaleźć tych, którzy są gotowi by dołączyć do szeregów strażników sułtana.

Wybrane dzieci powinny pokazać oznaki lojalności i oddania, ale również posiadać pewien rodzaj naturalnej wiary. Tu ważne jest przede wszystkim doświadczenie *Imama*. Przesłuchuje on i testuje chłopców, którzy wydają się być najbardziej obiecujący, zadając im zagadki i poddają ich różnym dylematom. Ci, którzy wydają się obiecujący, aby służyć są zabierania z sierocińców lub domów rodzinnych.

Podczas swego szkolenia w Górze Eunuchów przechodzą szereg prób, które testują ich wytrzymałość, zdolności walki i oddanie. Końcowym testem jest podróż z *Imamem* do miasta, podczas której oni są stale atakowani i młody wojownik musi zapobiec, aby *Imam* nie został uprowadzony przez napastników. Jeżeli zawiedzie, musi poczekać pełny rok by ponownie wziąć udział w próbie. Jeżeli przejdzie test pomyślnie, staje się strażnikiem sułtana.

Główną rolą strażnika sułtana jest ochrona Sułtana i pałacu oraz każdego z panów, którym przyrzekną lojalność.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	-	+10	+10	+10	+5	+10	+5
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: leczenie, spostrzegawczość, unik, zastraszanie

Zdolności: bardzo silny lub niezwykle odporny, bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), groźny, odwaga, rozbrajanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie, zapasy

Wyposażenie: bechter dobrej jakości, bułat lub halabarda, hełm turbanowy dobrej jakości
Profesje Wejściowe: brak
Profesje Wyjściowe: arabski zwadźca, filar wiary, łowca wampirów, najemnik, ochroniarz, sierżant, weteran

Uczeń czarownika piasku

Uczeniowie czarowników piasku są Arabami, którzy odkryli w sobie umiejętność widzenia i korzystania z magii przepływu żywiołów, zwaną też potocznie magią piasku. W większości przypadków szybko znajdują oni mentora, który za ich ciężką pracę zajmie się ich kształceniem, lub ruszają na wyspy czarodziei, gdzie ich życie nie jest wcale łatwiejsze. Ci, którzy sami eksperymentują z magią, albo szybko kończą swe życie, gdy nie uda im się opanować przepływu mocy, albo po jakiejś pomniejszej katastrofie, którą sami spowodowali, zostają odnalezieni przez wykwalifikowanego *sahira*, który roztoczy nad nimi opiekę.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	+ 10	+ 5	+ 10	+10	-
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+ 2	-	-	-	+ 1	-	-

Umiejętności: język tajemny (magiczny), nauka (magia) lub zastraszanie, nawigacja lub spostrzegawczość, splatanie magii, sztuka przerywania, wiedza (Arabia), wykrywanie magii, znajomość języka (Arabski)

Zdolności: magia prosta (Piasku), twardeł lub niezwykle odporny, zmysł magii lub magia powszechna (dowolna)

Wyposażenie: bukłak, kij, plecak, żywność na kilka dni

Profesje Wejściowe: guślarz, uczony, żak

Profesje Wyjściowe: rammal, skryba, uczony

Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać jedynie postacie, które urodziły się na terenie Arabii.

Uczeń zabójcy

W Arabii bycie zabójcą to zawód jak każdy inny, z tą różnicą, że w przeciwieństwie do żołnierzy i różnego rodzaju najmitów, którzy trudnią się zabijaniem innych, jest on lepiej płatny. W każdym większym arabskim mieście istnieje gildia zabójców, która swych adeptów wybiera spośród sierot lub przyjmuje na naukę dzieci z biednych rodzin, które nie mają szansy na nauczanie się bardziej chwalebnej zawodu. Przyszli zabójcy zanim zaczną pracować, uczą się podstaw fachu. Poza tym służą pomocą starszym adeptom przygotowując trucizny i medykamenty lub opatrują ich rany po akcjach, w których byli na tyle nieostrożni, aby je otrzymać. Kiedy już nabędą podstawowe umiejętności otrzymują pierwsze proste zadania, które mają sprawdzić czego się nauczyli i odsiać tych, którzy mimo lat nauki nie nadają się do tej pracy. Te pierwsze zlecenie w przypadku porażki zawsze kończy się śmiercią, jak nie z rąk ochrony celu, to od sztyletu mentora

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 10	+ 10	-	-	+10	+ 10	+10	-
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+ 1	+ 2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: leczenia, otwierania zamków, przeszukiwanie, rzemiosło (aptekarsstwo), skradanie się, spostrzegawczość, śledzenie, ukrywanie się, warzenie trucizn, wspinaczka

Zdolności: broń specjalna (dmuchawka), broń specjalna (rzucana), ulicznik

Wyposażenie: broń ręczna, czarny burnus, garota, hak, lina 10 m, 4 noże do rzucania

Profesje Wejściowe: cyrkowiec, łowca nagród, łupieżca, ochroniarz, oprych, rzezimieszek, włamywacz, złodziej

Profesje Wyjściowe: arabski zabójca, arabski zwadźca, handlarz niewolnikami, łowca nagród, ochroniarz, oprawca, reketier, rzezimieszek, włamywacz, złodziej

Profesje zaawansowane

Poniższe nowe profesje zaawansowane, charakterystyczne dla Arabii, choć w większości możliwe do wybranie przez postać niepochoźząca z tej krainy. Niektóre z nich wymagają, aby postać pochodziła z Arabii lub była wyznawcą Ormazda. Wejście na tę profesję kosztuje 100 PD. Dodatkowo możliwe jest jedynie, jeżeli profesja, którą bohater właśnie zakończył, znajduje się na liście profesji wejściowych, którejś z poniższych karier.

Tabela 1-10: Profesje zaawansowane

Arabski zabójca	Hashishin	Kaligraf	Rycerz Płonącego Szamszira
Arabski zwadźca	Janczar	Kornak	Strażnik karawan
Córa szamszira	Jeździec wielbłąda	Mameluk	Święty jeździec
Dybuk	Kadi	Mistrz niewolników	Tancerka ostrzy
Filar wiary	Kahin	Rammal	Wezyr

Arabski zabójca

W społeczeństwie arabskim ciekawą sprzecznością jest to, że zabójstwo jest zbrodnią zwykle karaną śmiercią, ale istnienie gildii zabójców jest jak najbardziej legalne. Gildia dobrze dba o swoich członków. Szkoli ich, udziela pomocy lub schronienia, kiedy trzeba przeczekać, za co oczywiście pobiera słone opłaty od członków. Nie wybacza jednak porażek. Jeżeli jej członek przyjmie zlecenie, zwykle poprzez gildię, to musi je zrealizować. Wie, że lepiej zginąć niż zawieść, bo gildia potrafi wybaczyć, ale w taki sposób, że nieszczęśnik, który nie podoła misji, na pewno tego nie zapomni do końca życia. Jeżeli nieudolny adept, co gorsza da się złapać, gildia na pewno wyprze się go, a dodatkowo wyśle innego z swych członków, aby uczył nieudacznika. Są dwa sposoby aby stać się zabójcą. Albo zostać wychowankiem gildii, albo jeżeli ktoś zacznie z powodzeniem wykonywać ten fach, to lepiej niech sam się zgłosi do gildii, która prędzej czy później znajdzie takiego osobnika i tylko raz zapyta o chęć wstąpienia w jej szeregi.

Ludzie często myślą zabójców z przerażającymi Hashisinami. Ci pierwsi to po prostu ludzie wykonujący mało popularny zawód. Natomiast ci drudzy to fanatycy, którzy zabijają za naprawdę duże pieniądze lub dla realizacji swoich pokrętnych celów.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 20	+ 20	+ 10	+ 10	+ 25	+ 20	+ 25	+ 15
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+ 2	+ 6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: charakteryzacja, otwierania zamków, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie, spostrzegawczość, śledzenie, ukrywanie się, unik, warzenie trucizn, wspinaczka

Zdolności: broń specjalna (dmuchawka), broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), morderczy atak, rozbijanie, strzelec wyborowy, strzał mierzony, strzał precyzyjny, strzał przebijający, szybki wyciągnięcie, wykrywanie pułapek

Wyposażenie: broń ręczna, czarny burnus, dmuchawka, garota, hak, kindżał, komplet wytrychów, lina 10m, łuk i strzały, trucizna, 4 noże do rzucania

Profesje Wejściowe: arabski zwadźca, fehmistrz herszt banitów, uczeń zabójcy, szampierz, strzelec, szpieg

Profesje Wyjściowe: hashishin, herszt banitów, fehmistrz, opravca, szpieg

Arabski zwadźca

Arabscy zwadźcy to wyjątków sprawni szermierze, którzy walczą dla samej radości z walki, oraz aby rozwijać swe umiejętności. Oczywiście honor jest dla nich rzeczą ważną i często stają w jego obronie, ale jest to tak naprawdę wymówka, żeby zmierzyć się w pojedynku z kolejnym przeciwnikiem. Ci, którym z powodzeniem uda się stoczyć kilka zwycięskich pojedynków, stają się śmiertelnie groźnymi szermierzami, którzy szukają coraz to nowych wyzwań dla swojego talentu.

Arabscy zwadźcy często walczą przy pomocy dwóch szamszirów lub samszira i lewaka. Gdy trzeba posłużą się nożami, zwłaszcza, gdy przeciwnik nagle zapragnie uciec lub poprzez broń dystansową uniknąć pojedynku, chociaż ponad wszystko preferują starcie twarzą w twarz.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 25	+ 20	+ 10	+ 20	+25	+ 15	+15	+ 10
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+ 1	+ 4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, unik, zastraszania, znajomość języka (dowolny)
Zdolności: brawura, błyskawiczny blok, broń specjalna (rzucana), groźny, oburęczność lub broń specjalna (parująca), morderczy atak, rozbrajanie, silny cios, strzał mierzony, strzał precyzyjny, szybkie wyciągnięcie
Wyposażenie: burnus, 2 szamsziry lub szamszir i lewak, 4 noże do rzucania, zbroja miękka
Profesje Wejściowe: dworzanin, mameluk, rozbójnik, rzeźmieszek, sierżant, strażnik sultana, uczeń zabójcy
Profesje Wyjściowe: arabski zabójca, fechmistrz, hashishin, rozbójnik, sierżant

Córa szamszira

Córy szamszira są córkami bękartami z haremów Kalifów, zabranymi od swych matek po narodzinach i szkolonymi w Górze Eunuchów, aby stać się wykwalifikowanymi wojowniczkami.

Większość dziewczyn nie przeżyje treningu i tylko najsilniejsze zostaną córami szamszira, a może nawet tancerkami ostrzy. Są one szkolone w sztuce szermierki, akrobatyki, jak również uwodzenia i zbierania informacji. W wieku osiemnastu lat są zmuszane by przejść serię psychicznych i umysłowych wyzwań, by przekonać się, czy są godne, aby zostać prawdziwymi córami szamszira.

Jeżeli odniosą sukces, to zyskują wyższą pozycję w swym zgromadzeniu - Kulcie Szamszira. Kult ten jest bardzo tajemniczy, składa się prawie wyłącznie z kobiet, jedynie na jego czele stoją *Imamowie*. Kobiety zgromadzone w Kulcie Szamszira podążają za swym własnym porządkiem rzeczy, którego nawet Wielki Sultan nie jest w pełni świadomy.

Oglądanie tancerek w walce budzi podziw. Pozornie kruche dziewczyny ruszają się szybko naprzód, skacząc i wirując bliźniaczymi ostrzami, ścinają swoich przeciwników w zarówno pięknym jak i przerażającym tańcu. W połączeniu z ich niewinnym wyglądem i pięknem, potrzeba silnej woli u mężczyzn, aby ruszyć przeciw nim, co tancerki skrupulatnie wykorzystują.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 20	-	+ 15	+10	+25	+ 10	+15	+15
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+ 1	+ 4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, czytanie z warg, gadanina, kuglarstwo (akrobatyka), kuglarstwo (taniec), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, zastraszanie, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: broń specjalna (dowolna), człowiek guma, oburęczność, rozbrajanie, silny cios, szybki refleks lub bardzo szybki, wirujący cień

Wyposażenie: 2 szamsziry, klejnoty o wartości 5k10 din, płaszcz, ubranie najlepszej jakości

Profesje Wejściowe: arabski szlachcic

Profesje Wyjściowe: łowca wampirów, szpieg, tancerka ostrzy

Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać jedynie postacie kobiece, które urodziły się na terenie Arabii.

Nowa zdolność: wirujący cień

Tancerka Ostrzy obraca się wkoło, odparowuje daremne ataki wroga i skacząc naprzód uderza z nienaturalną szybkością. Wykonując ten taniec, Tancerka uderza zawsze jako pierwsza, bez względu na faktyczną inicjatywę, a jej przeciwnicy otrzymują modyfikator -10 do trafienia. Tej zdolności nie można użyć w tej samej rundzie, co Burzy Ostrzy czy Wirującej Stali lub Zmysłowej Śmierci.

Dybuk

Dybukowie są prawdziwymi fanatykami, którzy piją krew swych wrogów przed bitwą, by wzbudzić w sobie szal śmierci i zniszczenia. Pochodzenie tych wojowników jest niejasne. Prawdopodobnie pierwszy raz pojawili się podczas wypraw krzyżowych, walcząc z niewiernymi z Starego Świata. Obecnie są oni narzędziami w rękach duchownych Ormazda, którzy zagrzewają ich do walki intonując święte teksty przed bitwą. Dybukowie przyjmują rozkazy wyłącznie od *Imamów*, a i nawet oni mają problem z ich kontrolowaniem. Całkowicie nieustraszeni, chętnie rzucają się na wrogów, chcąc poświęcić swe życie dla boga. Dybukowie nie noszą pancerzy, ale za to będąc w furii nie czują żadnego bólu i potrzeba wielu ciosów, aby ich powalić. Na polu bitwy walczą oni dwoma szamszirami, zabijając każdego, kto stanie im na drodze. Są oni niepokonaną destrukcyjną siłą i na polu bitwy nie odróżniają przyjaciela od wroga. Jeżeli ktoś będzie na tyle głupi, aby stanąć im na drodze, dość szybko skończy w dwóch lub więcej kawałkach.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	-	+15	+20	+15	-	+15	+10
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: leczenie, nauka (teologia), unik, wiedza (Arabia), zastraszanie

Zdolności: groźny, morderczy atak, niepokojący, nieustraszony, oburęczność, silny cios, szal bojowy, święty szal

Wyposażenie: 2 szamsziry

Profesje Wejściowe: derwisz, fanatyk

Profesje Wyjściowe: bicz boży

Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać jedynie postacie, które wyznają Ormazda.

Nowa zdolność: święty szal

Dybukowie potrafią wprowadzić się w rodzaj transu bojowego, w którym nie zwracają uwagi na zadawane im obrażenia. Dzięki temu otrzymują o jedno obrażenie mniej niż normalnie, ale nie mniej niż 1, oraz gdy otrzymają trafienie krytyczne jego wartości jest zmniejszana o jeden, ale do minimum -1. Jeżeli Dybuk mimo otrzymanych obrażeń przeżyje walkę, to w momencie jej końca, kiedy również kończy się szal, należy wykonać dodatkowy rzut w tabeli nagłej śmierci, którego wartość jest równa najwyższemu, niezmodyfikowanemu otrzymanemu przez niego trafieniu krytycznemu.

Tej zdolności można używać wraz z Szalem Bojowym.

Filar wiary

Ci ze Strażników sultana lub najwierniejszych żołnierzy, którzy wykazują się pełnym oddaniem, głęboką wiarą i największymi umiejętnościami, mają szansę wrócić do Góry Eunuchów. Tam przechodzą dodatkowe szkolenie i stają się filarami wiary, osobistą gwardią Sultana. Szkoleni w walce obiema rękami są dzieleni na dwie formacje, które mają chronić Sultana podczas pochodu czy wojny. Ci z lewej strony nazwani sołakami, dzierżą broń w lewej ręce, jako głównej, natomiast ci z prawej, zwani peikami, jako głównej ręki używają prawej. Dzięki temu niezwykle skutecznie walczą w zwartej formacji chroniąc obie strony Sultana, wykazując się niezłomną wiarą i lojalnością wobec swego władcy. Filarom wiary Sultana często wyznacza również specjalne zadania, od ochrony ważnych osobistości, po walkę z wskazanymi przeciwnikami Lazurwego Tronu.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	-	+25	+20	+20	+15	+25	+10
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, leczenie, nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), spozregawczość, unik, wiedza (Arabia), zastraszanie

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, niepokojący, nieustraszony lub opanowanie, oburęczność, odporność na magię, ogłuszanie, rozbrajanie, szósty zmysł, urodzony wojownik lub szybki refleks

Wyposażenie: dwa topory albo miecze lub broń dwuręczna - topór dwustronny lub halabarda, zbroja zwierciadlana dobrej jakości, złożony hełm turbanowy dobrej jakości

Profesje Wejściowe: sierżant, strażnik sultana, weteran

Profesje Wyjściowe: akolita Ormazda, fechmistrz, łowca wampirów, oficer, rycerz płonącego szamszira

Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać jedynie postacie, które wyznają Ormazda.

Hashishin

Hashishini, sami nazywający się Al-Azyashinami, są quasi religijną sektą, poświęconą sztuce cichego zabijania, powstała gdzieś w górach zachodniej Arabii. Mówi się, że wszyscy członkowie sekty są wyznawcami zakazanego w Arabii Boga Węża Azyata, którego domeną jest ciemność, magia i zemsta. Zemsta, na wyznawcach Ormazda. Przez swe religijne konotacje, hashishini, w przeciwieństwie do gildii zabójców, są oficjalnie wyjęci spod prawa. Jednak nikt tak naprawdę ich nie ściga, głównie z powodu ich umiejętności oraz użyteczności, jak i z powodu strachu, jaki wzbudzają.

Hashishini są dobrze znani w całej Arabii. Ich sława jest wielka zwłaszcza wśród Szejków i Kalifów, którzy boją się ich, ponieważ nikt nie wie kiedy, polityczny przeciwnik mógłby wynająć jednego z tych strasznych morderców, by się któregoś z nich pozbyć.

Hashishini w większości stacjonują ukryci w swej położonej w górach zachodniej Arabii, niezdobytej fortecy Al-Alamut. Jedyną drogą wiodącą do bram jest wąski przesmyk wykuty w skale, w którym garstka mężczyzn mogłaby łatwo bronić się przeciw hordzie wrogów przez wiele miesięcy.

Hashishini są dowodzeni przez tajemniczego starca, który jest ich Wielkim Mistrzem. Podążają za nim ślepo i nigdy nie podważają jego decyzji. Dodatkowo stosują się do ścisłego, składającego się z trzech reguł kodeksu honorowego. Reguły te to: nie krzywdź niewinnych, bądź roztropny, a przede wszystkim: nie złam braterstwa. Hashishini hołdują również regule głoszonej przez ich założyciela: "Nic nie jest prawdziwe, wszystko jest dozwolone", co odnosić się ma do nieprawdziwego obrazu świata, przedstawianego przez wyznawców Ormazda.

Aby osiągnąć swe cele, hashishini nie wahają się użyć wszelkich metod, wliczając w to morderstwo, wymuszanie, tortury, zastraszanie i przekupstwa lub cokolwiek, co w danej chwili będzie potrzebne, bez względu na koszty. Równie często używają narkotyków, aby doprowadzić się do stanu, w którym ignorują niebezpieczeństwo, strach lub inne emocje, które mogłyby przeszkodzić im w wykonaniu zadania. Właśnie przez to, wrogowie, pogardliwie nazywają ich hashishinami.

Nowi członkowie są wybierani niezwykle starannie, głównie spośród zabójców, złodziei i żołnierzy. Podstawowym kryterium jest ich sprawność w tym co robią i gotowość, aby całych siebie oddać organizacji.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 35	+ 30	+ 20	+ 20	+ 35	+ 10	+ 30	+ 20
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+ 2	+ 7	-	-	+ 1	-	-	-

Umiejętności: charakteryzacja, kuglarstwo (akrobatyka), nauka (teologia), otwieranie zamków, skradanie, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, śledzenie, torturowanie, tropienie, ukrywanie się, unik, warzenie trucizn, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna – dmuchawka, broń specjalna (rzucana), broń specjalna (dowolna), groźny, morderczy atak, nieustraszony, niepokojący, oburęczność, odporność na trucizny, opanowanie, silny cios, strzał mierzony, strzał precyzyjny, strzał przebijający, strzelec wyborowy, urodzony wojownik, wykrywanie pułapek

Wyposażenie: broń ręczna, czarny Burns, garota, komplet wytrychów, porcja trucizny, 10 m liny, kotwiczka, 4 noże do rzucania, ukryty symbol Azyata, zwykłe ubranie

Profesje Wejściowe: arabski zabójca, arabski zwadźca, fechmistrz, kapłan Azyata, łowca wampirów, mistrz cieni, szampierz, szpieg, strzelec, weteran

Profesje Wyjściowe: brak

Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać jedynie postacie, które wyznają Azyata.

Janczar

Słowo janczarzy oznacza "nowi żołnierze". Jest to elitarna jednostka żołnierzy - niewolników w arabskiej armii. Formacja ta została utworzona stosunkowo niedawno na wzór Mameluków, lecz w odróżnieniu o nich jest to piechota, dodatkowo wyposażona w broń palną. Złożona z młodzieńców, jednostka ta jest wyspecjalizowaną częścią arabskiej armii, lojalną wobec Sułtana.

Podobnie jak Mamelukowie, Janczarzy w większości nie są Arabami. Zamiast tego są oni, jako dzieci porwani przez korsarzy z krajów takich jak Bretonnia, Imperium lub Tilea lub kupowania od handlarzy niewolników. Również powszechne jest zabieranie dzieci niewolnikom, w celu powołania do korpusu. Ci brańcy są indoktrynowani na wiarę w Jedyne i zaczynają długi trening, aby zostać Janczarami. Są oni szkoleni w ścisłej dyscyplinie, ciężko pracując w niemal klasztornych warunkach w szkole kadetów, gdzie oczekuje się od nich, że będą pozostawać w celibacie.

Ponieważ nie są prawdziwym Arabami, mają wyraźny zakaz noszenia brody, a jedynie mogą nosić wąsy, które stały się ich znakiem rozpoznawczym. Reguły te są ściśle przestrzegane przez Janczarów.

Nie licząc Mameluków i rycerzy są oni najbardziej zdyscyplinowaną, dobrze uformowaną jednostką bojową w całej Arabii. W zamian za ich lojalność i zapał wojenny, Janczarzy otrzymali przywileje i korzyści. W przeciwieństwie do innych niewolników, otrzymują żołd oraz łupy wojenne, co przekłada się na wysoki standard życia i szacunek społeczny.

Ze względów praktycznych, Janczarzy należą do Wielkiego Sułtana. Zostali oni nauczeni, aby uważać korpus za swój dom i rodzinę, a Sułtan za ojca. Tylko ci, którzy okazali się wystarczająco silni w wieku dwudziestu czterech lub dwudziestu pięciu lat wstępują w szeregi prawdziwych Janczarów.

Ta ciężka elitarna piechota jest zwykle uzbrojona w halabardy i opancerzona w kolczugi. Oczekuje się od nich, że będą prowadzić ataki piechoty z odwagą i honorem. Jako elitarny korpus posiadają najlepsze zbroje i wyposażenie, oraz jako jedyni w arabskiej armii, używają pistoletów oraz muszkietów.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+15	+15	+15	+5	+20	-
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: hazard, leczenie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiedza (Arabia), zastraszanie, znajomość języka (Arabski)

Zdolności: artylerzysta lub błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (palna) lub broń specjalna (łuk arabski), odwaga, ogłuszenie lub strzał precyzyjny, opanowanie, rozbrajanie lub szybkie wyciągnięcie, strzał mierzony lub silny cios

Wyposażenie: broń ręczna - szabla, kałkan, muszkiet oraz proch i kule na 10 strzałów lub łuk Arabski i strzały, skórznia, 2 pistolety

Profesje Wejściowe: niewolnik z Arabii

Profesje Wyjściowe: mameluk, sierżant, weteran, rozbójnik, herszt banitów

Jeździec wielbłąda

Arabowie nazywają potocznie wielbłąda "statkiem pustyni". Zwierzę to jest najbardziej popularnym środkiem transportu poprzez niekończące się morze pyłu i piasku, ale nie to jest przyczyną nadania im takiego imienia. Wielbłądy nazywa się statkami, ponieważ pod swymi jeźdźcami kołyszą się one w przód i w tył. U niewtajemniczonego to niekończące się kołysanie może spowodować nudności, podobnie jak kołysanie się łodzi na wodach oceanu.

Jazda na wielbłądzie jest sama w sobie fizycznym wyzwaniem. Niektórzy Nomadzi jeżdżą na nich okrakiem. Większość jednak kłęka na nich, nawet, kiedy wielbłąd jest w pełnym galopie. Takie wyczyny wymagają wyjątkowej równowagi i wytrwałości.

Jeźdźcy wielbłądów są dzielnymi i dzikimi wojownikami, którzy znajdują drogę przez zmienne piaski Arabii dzięki niesamowitemu instynktowi, niepojętemu dla zwykłych mieszkańców miasta. Potrafią znaleźć drogę nie tylko dzięki swej znajomością głębokiej pustyni, ale również dzięki swym urodzonym na pustyni wierzchowcom, choć niektórzy mówią, że mają to po prostu we krwi.

Nomadzi, będący Jeźdźcami wielbłądów są zarówno zwiadowcami, jaki i strażnikami lub równie często oddziałami wolnych rabusiów.

Nomadzi cenią sobie wielbłądy nie tylko za ich wytrzymałość, ale również dlatego, że konie nie lubią ich zapachu i obecności na równi z zapachem prochu i hukem jezzailów, w które często są uzbrojeni.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 20	+ 25	+ 10	+ 10	+ 15	-	-	-
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+ 1	+ 4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, sekretne znaki (zwiadowców), sztuka przetrwania, unik

Zdolności: artylerzysta, błyskawiczne przeładownie, broń specjalna (palna), silny cios, strzał mierzony, strzał precyzyjny, szybkie wyciągnięcie, wycucie kierunku

Wyposażenie: broń ręczna – miecz lub szabla, jezzail, kalkan, kindżał, proch i kule na 10 strzałów, turban, zbroja miękka

Profesje Wejściowe: łupieżca, pustynny nomad, strażnik karawan

Profesje Wyjściowe: arabski korsarz, handlarz niewolnikami, herszt banitów, łupieżca, strażnik karawan, weteran

Kadi

Kadi są arabskimi sędziami i mediatorami. Rozpatrują spory i serwują wyroki opierając się na swojej wiedzy i doświadczeniu, oraz przede wszystkim na *Al-Kitab* i świeckiej księdze prawa. Czasem do wydania wyroku wystarczy wysłuchanie wszystkich stron i przesłuchanie ewentualnych świadków. Kiedy indziej potrzebne będzie drobiazgowo dochodzenie by dojść sprawiedliwości.

Kadi można zostać na dwa sposoby. W małych społecznościach i wśród nomadów wybierany jest szanowany członek społeczności, podczas gdy w miastach wybory dokonywane są odgórnie. Dodatkowo, w miastach wybieranych jest wielu Kadich, wśród których występuje ścisła hierarchia. W dużym mieście zawsze jest jeden główny sędzia zwany *kadi al-kudat*, którego jednym z obowiązków jest wybór innych *kadi*, nadzór nad nimi i rozstrzyganie najtrudniejszych i najpoważniejszych spraw. Ilość *kadich* zależy od wielkości miasta, w którym rozstrzygają oni lokalne sprawy. Miejsca, w których to robią, to pałace, meczety, place, siedziba straży, itp. Nie zależnie od miejsca, lokalna społeczność z reguły wie gdzie i kiedy ich znaleźć.

Równoległe z nimi działają *kadi*, którzy zajmują się rozwiązywaniem spraw wymagających dochodzeń, poszukiwaniem świadków i dowodów. Dodatkowo ci śledczy często podróżują do okolicznych wsi i miasteczek, które nie mają własnego *kadiago*, aby tam rozstrzygać spory. Wyroki, jeżeli to możliwe wykonuje się na miejscu, lub skazańcy odsyłani są do miasta. W miasteczkach i wioskach zwykle nie ma miejsca w którym można by przetrzymywać przestępców lub brak osoby, która wykona niektóre wyroki.

Mądry i sprawiedliwy *kadi* jest darzony ogromnym szacunkiem społecznym, podczas gdy orzeczenia nieudolnego *kadiego* są ignorowane lub podważane przez zwrócenie się do innego sędziego. Ci *kadi*, którzy nie mają społecznego szacunku, prędzej czy później tracą swój urząd.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 10	+ 10	-	+ 10	+ 10	+ 30	+ 20	+ 25
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+ 4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, nauka (historia), nauka (prawo), nauka (teologia), nauka (dowolna), plotkowanie lub zastraszanie, przekonywanie lub dowodzenie, przeszukiwanie lub wycena, spostrzegawczość, wiedza (Arabia), wiedza (dowolna), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (Arabski)

Zdolności: etykieta, groźny lub błyskotliwość, przemawianie

Wyposażenie: księga praw, przyrządy pisarskie, solidnie oprawiona *Al-Kibit*

Profesje Wejściowe: akolita Ormazda, arabski mistyk, arabski szlachcic, kahin, kapłan Ormazda, medyk, uczony, urzędnik, zakonnik, żak

Profesje Wyjściowe: ambasador, akolita Ormazda, arabski szlachcic, demagog, dworzanin, kupiec, szarlatan, uczony, urzędnik

Kahin

Kahini są rodzajem kapłanów samouków, stosujących magię i wróżbiarstwo naturalne. W dawnych czasach, przed nadejściem proroka, był to jedyny rodzaj kapłanów w Arabii. Pełnili oni posługę dla wszystkich

bogów, których czcili, nie wyróżniając żadnego z nich. Obecnie nieoświeceni Kahini nadal pełnią te same role, co dawniej. Natomiast ci wywodzący się z oświeconych społeczności służą jedynie Ormazdowi.

Kahini nie są wykształconymi sługami Ormazda, a raczej kapłanami-wróżbitami wywodzącymi się z tradycji ludowej i służącymi małym społeczności wiejskim oraz grupom nomadów. *Kahini* spełniają dla swych społeczności posługi kapłańskie i udzielają błogosławieństwa z okazji narodzin dzieci, ślubu czy pogrzebu, a także wznoszą modlitwy do bogów o deszcz czy inne łaski. Poza tym dla swych ludzi pełnią również rolę lekarzy i sędziów, a czasami rzeczników plemienia. Są oni tak bardzo szanowani, że ich wyroki są ostateczne, a kto się do nich nie dostosuje jest, uważany za przestępcę.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	+10	+10	+20	+15	+20
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	+2	-	-

Umiejętności: leczenia, nauka (teologia), nauka - wróżbiarstwo, opieka nad zwierzętami, przekonywanie, rzemiosło (aptekarsstwo) lub rzemiosło (zielarstwo), splatanie magii, spostrzegawczość, targowanie się, wiedza (Arabia), wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, znajomość języka (Arabski)

Zdolności: błyskotliwość lub charyzmatyczny, czarostwo, krasomówstwo, magia powszechna (przepowiednia), magia powszechna (rozproszenie magii), przemawianie

Wyposażenie: mikstura lecznicza, narzędzia aptekarskie, napary kojące

Profesje Wejściowe: guślarz, sadin

Profesje Wyjściowe: akolita Ormazda, kadi, medyk, uczony, zakonnik

Uwaga: Tę profesje mogą wykonywać jedynie postacie, które urodziły się na terenie Arabii.

Nowe zaklęcie: przepowiednia

Jest to zaklęcie należące do Magii Powszechnej, używane przez kahnów oraz innych ludowych wieszczów z terenów Arabii i rzadziej Starego Świata.

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: specjalny

Składnik: kropla krwi osoby, której dotyczy wróżba (+1)

Czas trwania: specjalny

Opis: Kahin posiadając przedmiot osobisty, włos lub najlepiej krople krwi danej osoby, wchodząc w chwilowy trans potrafi wygłosić dotyczącą jej przepowiednię. Jest to krótkie, wierszowane prorocstwo, które w zawiły sposób mówi o przyszłości osoby, dla której wykonuje się wróżbę i zwykle taka osoba musi sama zinterpretować słowa wróżącego. Jednym z przykładów takich przepowiedni są wróżby Losu.

Kaligraf

Arabowie dążą do tego, aby każde zapisane przez nich słowo było doskonałe nie tylko pod względem treści, ale i formy. Jednak sztuka kaligrafii jest trudna i rygorystyczna, więc niektórzy z ludzi pisma, poświęcili się tylko niej i zostali kaligrafami.

Sztuka kaligrafii jest rozległą dziedziną, istnieje ponad dwadzieścia stylów a których, każdy służy do zapisywania innych treści. Jedne służą do zapisywania tekstów religijnych, inne używane są w traktatach naukowych, jeszcze inne w poezji itp. Nie bez znaczenia są też używane tusze. Istnieje wiele ich kolorów i rodzajów, wraz z takimi, które zawierają w sobie złoto, czy inne metale. Odpowiednio dobrany styl kaligrafii wraz z właściwym tuszem potrafi istotnie uwypuklić lud nadać odpowiednie znaczenie zapisanemu tekstowi.

Kaligrafowie są w społeczeństwie szanowanymi osobami. Prawie każdy Kalif, Emir czy inny uszlachcić posiada w swoim otoczeniu kaligrafów, pełniących role sekretarzy i tłumaczy. Inni pracują przy świątyniach czy w akademiach, gdzie kopiują księgi i teksty, często udoskonalając ich formę. Niektórzy towarzyszą kupcom i podróżnikom, zajmując się kartografią, prowadzeniem dzienników i opisem odwiedzanych miejsc.

Wielu kaligrafów to artyści. Część z nich to osoby tworząc poezję i starają się zapisać ją w odpowiedniej formie. Inni zaś tworzą ozdobne napisy, często stylizowane na motywy zwierzęce, roślinne itp. lub arabeski. Następnie wykorzystuje się je do zdobienia elementów architektonicznych, dywanów, tkanin, broni itp. Robią to sami

kaligrafowie, którzy posiadają odpowiednie umiejętności lub, przekazują przygotowane wzory odpowiednim rzemieślnikom.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	+ 5	+ 25	+ 25	+ 20	+ 20
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, kuglarstwo (poezja) lub rzemiosło (jedno z: kartografia, sztuka, złotnictwo), nauka (geografia), nauka (sztuka albo nauka (historia), nauka (dowolne dwie), przekonywanie, rzemiosło (kaligrafia), spostrzegawczość, wiedza - Arabia, wiedza (dowolne dwie), wycena, znajomość język (Arabski), znajomość język (dowolne dwa)

Zdolności: błyskotliwość lub talent artystyczny, etykieta, poliglota

Wyposażenie: przybory do pisania, wosk do pieczęci, zestaw tuszy

Profesje Wejściowe: akolita Ormazda, arabski szlachcic, dworzanin, kapłan, rammal, skryba, uczeń czarownika piasku, uczeń czarodziej, urzędnik, zakonnik, żak

Profesje Wyjściowe: akolita Ormazda, demagog, dworzanin, kadi, kupiec, mistrz rzemiosła, odkrywca, szpieg, uczony, urzędnik, zakonnik

Kornak

Słonie są wielkim i groźnymi stworzeniami, dlatego też Kalifowie zapragnęli mieć je w swoich armiach. Nie jest łatwo kierować tymi zwierzętami, dlatego sprowadza się młode sztuki, które są oddawane pod opiekę swoich przyszłych poganiaczy zwanych *kornakami*. *Kornakowie* uczą słonie reagowania na polecenia i zachowania w walce. Jeżeli ta sztuka im się powiedzie, zyskują żywą maszynę bojową. Niewielu żołnierzy ma odwagę i chęci stanąć przeciw nacierającemu przeciw nim oddziałowi słoni bojowych.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 10	+ 10	+ 10	+ 10	+ 15	+ 10	+ 10	+ 15
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie, opieka nad zwierzętami, osvajanie, powożenie, rzemiosło (hodowla słoni), spostrzegawczość, tresura, wiedza (Arabia)

Zdolności: bystry wzrok, opanowanie, silny cios, twardziel

Wyposażenie: łuk i strzały, włócznia

Profesje Wejściowe: cyrkowiec, najemnik, żołnierz

Profesje Wyjściowe: najemnik, sierżant, treser, weteran

Mameluk

Mamelukowie są elitarną, profesjonalną kawalerią w arabskiej armii. Są to niewolnicy, którzy jako dzieci zostali zabrani z plemion górskich, ludzi stepu lub z państw Starego Świata czy innych odległych miejsc. Dzieci wybrane na Mameluków są przygotowywane do oświecenia i nauczone sztuki wojennej oraz dyscypliny. Również dzieci szkolone na Janczarów, które wykazują się talentem strategicznym i naturalnym oddaniem, mogą zostać skierowane, by stać się Mamelukami. Działa to również w drugą stronę. Mniej utalentowany kandydat może zostać skierowany do szkolenia na Janczara.

Kandydaci przechodzą długie i rygorystyczne szkolenie, mające przystosować ich do trudów żołnierskiego życia. Dzięki serii prób, którym są poddawani, mają ujawnić się i zostać doszlifowane ich naturalne talenty. W trakcie szkolenia Mamelucy są łączeni w grupy, które rywalizują ze sobą. W ramach tych grup tworzą się więzi rodzinne, dzięki czemu ich członkowie są wobec siebie lojalni i sprawnie z sobą współpracują. Jeżeli grupa Mameluków jest rodziną, to głową tej rodziny jest Sultán, do którego należą wszyscy Mamelucy. Każda z takich grup posiada własne oznaczenia, które jej członkowie noszą na ciele w postaci tatuaży lub blizn, często wykonywanych na twarzy, dzięki którym są rozpoznawalni i budzą respekt. Dzięki surowemu treningowi stają się oni dumnymi i lojalnymi żołnierzami, prawdziwą elitę arabskiej armii.

Kiedy trening Mameluków dobiega końca, zostają oni uwolnieni, lecz nadal pozostają żołnierzami podlegającymi Sultánowi i Kalifom.

Na polu bitwy są oni strasznymi wojownikami, walczącymi z zaciętością, której zostali nauczeni od dziecka.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 25	+ 25	+ 20	+ 20	+ 25	+ 10	+ 20	+ 10
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+ 2	+ 6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: jeździectwo, nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiedza (Arabia), zastraszenie

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, błyskawiczny blok, broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (łuk arabski), groźny, morderczy atak, odwaga, oburęczność, ogluszanie lub strzał mierzony, rozbrajanie, strzał precyzyjny lub silny cios, szybkie wyciągnięcie

Wyposażenie: hełm turbanowy, kindżał, łuk arabski i 10 strzał, koń z siodłem i uprzężą, miecz, topór lub buzdygan, sipar, spisa, średnia zbroja (zbroja kolcza dobrej jakości)

Profesje Wejściowe: janczar, niewolnik z Arabii

Profesje Wyjściowe: arabski zwadźca, arystokrata, dworzanin, fechmistrz, herszt banitów, łowca wampirów, oficer, szampierz, sierżant

Mistrz niewolników

W Arabii gdzie niewolnictwo jest legalne i powszechne, ktoś musi zajmować się organizacją wypraw po nowych niewolników, handlem nimi i szkoleniem. Tymi osobami są mistrzowie niewolników. Zwykle są to bardziej inteligentni łowcy niewolników lub kupcy, którzy są na tyle bezwzględni, aby przestawić się na bardziej dochodowy ludzki towar. Zdarza się również, że mistrzami niewolników zostają byli gladiatorzy albo sami niewolnicy, którym udało się odzyskać wolność, w końcu mają oni największe doświadczenie w temacie.

Część mistrzów niewolników nadal bierze aktywny udział w zdobywaniu nowych brańców, prowadząc oddziałom łowcom. Natomiast pozostali zarządzają szkołami gladiatorów lub placówkami gildii, które zajmują się przygotowaniem i dystrybucją nowych niewolników.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 25	+ 25	+ 20	+ 10	+ 15	+ 20	+ 20	+ 20
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+ 6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, plotkowanie, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (handel), targowanie, torturowanie, tropienie, wiedza (kraj południowe) lub wiedza (Tilea) lub wiedza (Estalia) lub wiedza (Bretonnia), wycena, zastraszenie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), groźny, obieżyświat, ogluszanie, przemawianie, żyłka handlowa lub geniusz arytmetyczny

Wyposażenie: bicz, broń ręczna, przybory do pisania, 100 din

Profesje Wejściowe: arabski korsarz, bosman, handlarz niewolnikami, herszt banitów, kapitan, król areny, kupiec, najemnik, sierżant, weteran

Profesje Wyjściowe: Arabski korsarz, herszt banitów, kupiec, mistrz gildii, oficer

Rammal

Rammal to adept magii piasku, który poznał już podstawy magii oraz posiadał umiejętności, które pozwalają mu, na ile to w ogóle możliwe, bezpiecznie jej używać. Część z nich opuszcza swoich mentorów, by szukać wiedzy i mocy wśród piasków pustyni, gdzie leżą zasypane miasta i zapomniane tajemnice. Pozostali, zwłaszcza ci, którzy chcą osiągnąć władzę i pozycję, zostają przy swych mistrzach, uważnie ich obserwując i nadal się ucząc.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 5	-	-	+ 10	+ 5	+ 20	+25	+ 10
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP

-	+4	-	-	-	+2	-	-
---	----	---	---	---	----	---	---

Umiejętności: język tajemny (magiczny), nauka (demonologia), nauka (magia), nawigacja albo czytania/pisanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, sztuka przetrwania albo jeździectwo, wiedza (Arabia), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: magia powszechna (dowolne trzy), magia wiedźm (Piasku), medytacja albo morderczy pocisk, odwaga albo odporność psychiczna, opanowanie

Wyposażenie: kostur, księga wiedzy tajemnej, przybory do pisania, ubranie dobrej jakości

Profesje Wejściowe: uczeń czarownika piasku

Profesje Wyjściowe: Arabski szlachcic, dworzanin, kaligraf, odkrywca, uczyony, szarlatan, wezyr

Uwaga: Tę profesje mogą wykonywać jedynie postacie, które urodziły się na terenie Arabii.

Rycerz Płonącego Szamszira

Jedną z pozytywnych rzeczy, które pozostały w Arabii po wyprawach krzyżowych, jest utworzony na wzór rycerskich zakonów imperialnych, arabski Zakon Rycerzy Płonącego Szamszira. Ci wojownicy poprzysięgli bronić swego kraju, a przede wszystkim niszczyć wszystko, co nienaturalnie i złe. Często podejmują oni wyprawy do Khemri, aby walczyć z plagą nieumarłych, odwiecznych wrogów Arabii. Nieobce jest im również polowanie na istoty Chaosu i wszelkie inne potwory, a wszystko to na chwałę Ormazda.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	+30	+15	+20	+25	+10	+30	+10
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz.	Mag	PO	PP
+2	+7	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), spostrzegawczość, tresura, unik, wiedza (dowolna), znajomość języka (dowolny), wiedza (Arabia), zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (dowolna), broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (łuk arabski), krzepki, morderczy atak, odporność psychiczna, odwaga, ogluszanie, opanowanie, rozbrajanie, silny cios, strzał precyzyjny, strzał przebijający, szal bojowy, urodzony wojownik

Wyposażenie: hełm turbanowy, koń z siodłem i uprzężą, łuk arabski i strzały, spisa, szamszir, symbol Ormazda, tarcza, zbroja zwierciadlana

Profesje Wejściowe: arystokrata, filar wiary, giermek, łowca wampirów, rycerz, sierżant, święty jeździec

Profesje Wyjściowe: akolita Ormazda, łowca wampirów, mistrz zakonny, oficer

Uwaga: Tę profesje mogą wykonywać jedynie postacie, które wyznają Ormazda.

Strażnik karawan

Ze względu na wiele niebezpieczeństw czających się na arabskiej pustyni, poczynając od rabusiów a kończąc na nieumarłych z Khemri, niezależnie, czy jest to karawana nomadów, czy kupców z miasta, to potrzebuje ona ochrony i osób, które ją poprowadzą. Tym właśnie zajmują się strażnicy karawan. Pełnią oni rolę wojowników-zwiadowców. Dbają oni o to, aby karawana dotarł bezpiecznie w wskazane miejsce, omijając wszelkie niebezpieczeństwa, niezależnie czy są one wynikiem działań ludzi, czy natury, a w razie potrzeby walczą w jej obronie. Poza umiejętnościami bojowymi muszą również posiadać wiedzę, jak przetrwać w tak niegościnnym środowisku, jakim jest Wielka Pustynia. Większość strażników wywodzi się z plemion nomadów i zajmuje się ochroną swoich rodzin. Ci, którzy są samotni albo chcą posmakować innego życia, często godzą się na przeprowadzenie i ochronę karawan kupieckich w zamian za złoto.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+5	+15	+10	+10	+5	-
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Msz	Mag	PO	PP
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: nawigacja, opieka nad zwierzętami, powożenie lub jeździectwo, sekretne znaki (zwiadowców),

skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, tropienie, unik

Zdolności: bijatyka, błyskawiczne przeładowanie lub artylerzysta, broń specjalna (palna) albo strzał mierzony, rozbrajanie albo szybkie wyciągnięcie, ogluszanie lub silny cios

Wyposażenie: kałkan i włócznia, luk i strzały lub Jezzail wraz prochem i kulami, wielbłąd, zbroja miękka

Profesje Wejściowe: arabski korsarz, arabski żołnierz, jeździec, łupieżca, wielbłąda, najemnik, ochroniarz, pustynny nomad, żołnierz

Profesje Wyjściowe: arabski korsarz, banita, handlarz niewolników, jeździec wielbłąda, łowca nagród, mistrz koni, najemnik, sierżant, święty jeździec, weteran, sierżant, zwiadowca

Święty jeździec

Święci jeźdźcy, wedle standardów staroświatowych, są arabskimi rycerzami. To świetnie wyszkoleni wojownicy, wprawieni zarówno w walce bronią białą jak i łukiem. W ich szeregach w większości wchodzi szlachetnie urodzenie, choć nie jest to bezwzględny wymóg.

Zazwyczaj poruszają się konno, ubrani w bechter, uzbrojeni w miecze, spisy, tarcze oraz łuki. W okresie pokoju ich zadaniem jest patrolowanie kalifatów i obrona miejscowej ludności przed rabusiami, potworami i wszelkimi innymi zagrożeniami.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 20	+ 20	+ 15	+ 15	+ 15	+ 5	+ 15	+ 10
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+ 1	+ 4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, unik, znajomości języka (dowolny)

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (łuk arabski), morderczy atak, silny cios, strzał mierzony, strzał precyzyjny

Wyposażenie: broń ręczna miecz lub szabla lub szamszir, kałkan, koń z siodłem i uprzędą, łuk arabski i strzały, spisa, średnia zbroja (bechter)

Profesje Wejściowe: arabski szlachcic, arystokrata, giermek, łowca wampirów, sierżant, stażnik karawan, weteran

Profesje Wyjściowe: akolita Ormazda, arystokrata, łowca wampirów, rycerz płonącego szamszira, oficer

Tancerka ostrzy

Córy Szamszira, które osiągnęły dużą sprawność w sztuce walki i uwodzenia, mogą pójść krok dalej i stać się pełnoprawnymi Tancerkami Ostrzy. Te kobiety są nie tylko doskonałymi wojowniczkami, ale również pewnego rodzaju szpiegami. Niektóre z nich przebywają w otoczeniu Sultana, Kalifów lub Wezyrów, jako faworyty i ochrona w jednym. Cały czas uważają na to, co dzieje się w otoczeniu dostojników. Natomiast pozostałe podróżują po kraju w najróżniejszych przebraniach, słuchając plotek, a kiedy trzeba samemu zdobywając informację. Wszystko po to, aby zapewnić bezpieczeństwo całej Arabii.

Ich głównym i najważniejszym zadaniem jest ochrona państwa przed wewnętrznym wrogiem, którym może być Chaos, czarna magia czy szudy Azyata. Wróg może zacić się wszędzie, od dworów wielmożów, po małe wioski, więc Tancerki można spotkać niemal w każdym z tych miejsc, ale rzadko ktokolwiek wie, kim są naprawdę. Nie jeden Arab zdziwił się gdy okazało się, że prosta sprzedawczyni daktyli z miejscowego *suku*, nagle przemienia się w wojowniczkę, wokół której wiruje stal i która precyzyjnym ciosem zabija miejscowego czarownika, a następnie znika.

Ich trening pozwala specjalizować się w różnych stylach walki i tylko najbardziej wykwalifikowany fechtmistrz może mieć nadzieję na wygraną, gdy stanie w pojedynku naprzeciw Tancerce Ostrzy. Natomiast ich biegłość w sztuce kamuflażu pozwala dostosować się do niemal każdej sytuacji.

Należy zauważyć, że tancerki ostrzy nie są skrytobójcami, a raczej rodzajem tajnych służb powiązanych z kultem Ormazda.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+ 30	+ 10	+ 20	+ 15	+ 35	+ 20	+ 25	+ 30
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+ 2	+ 7	-	-	+ 1	-	-	-

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, czytanie z warg, gadanina, kuglarstwo (aktorstwo), kuglarstwo (akrobatyka), kuglarstwo (taniec), nauka (teologia), otwieranie zamków, plotkowanie, przekonywanie, skradanie się, spostrzegawczość, śledzenie, ukrywanie się, unik, wiedza (dowolne dwie), zastraszanie

Zdolności: brawura, błyskawiczny blok, burza ostrzy, charyzmatyczny lub opanowanie, intrygant albo łotrzyk, morderczy atak, nieustraszony, oburęczność, rozbrajanie, silny cios, szybki refleks, urodzony wojownik, wirująca stal, zmysłowa śmierć

Wyposażenie: dwa szamsziry, klejnoty warte 10k10 din, komplet wytrychów, ubranie najlepszej jakości, zestaw do charakteryzacji

Profesje Wejściowe: córa szamszira

Profesje Wyjściowe: arystokrata, dworzanin, fechmistrz, majordomus, mistrz cieni, odkrywca, szpieg

Uwaga: Tę profesje mogą wykonywać jedynie postacie kobiece, które urodziły się na terenie Arabii.

Nowa zdolność: zmysłowa śmierć

Tancerka ostrzy wykorzystuje swe piękno i umiejętności, aby oszołomić i zahipnotyzować wroga będącego blisko niej. Powoduje, że przeciwnik nie atakuje i odsłania się, stając się podatnym na ciosy. Po udanym spornym teście Ogłady przeciw Sile Woli celu (-10), przeciwnik jest na tyle oszołomiony, że traci 1 atak i otrzymuje modyfikator (-20) do uniku i parowania. Istoty odporne na ataki psychologiczne są niewrażliwe na ten taniec. Tej zdolności nie można użyć w tej samej rundzie, co Burzy ostrzy czy Wirującej stali lub Wirującego cienia.

Nowa zdolność: burza ostrzy

Tancerka ostrzy zasypuje przeciwnika ciosami i porusza się z taką prędkością, że trudno zauważyć wirującą ostrza. Wykonując ten taniec, tancerka ostrzy zyskuje +1 do cechy Ataki. Tej zdolności nie można użyć w tej samej rundzie, co Zmysłowej śmierci czy Wirującej stali lub Wirującego cienia.

Nowa zdolność: wirująca stal

Tancerka ostrzy skupia się, aby podczas tańca zadać swojemu przeciwnikowi cios w witalne punkt. Po udanym rzucie na Inteligencję, tancerka ostrzy zadaje obrażenia tak jakby jej broń posiadała cechę druzgocący, oraz otrzymuje modyfikator +10 do WW. Tej zdolności nie można użyć w tej samej rundzie, co Burzy ostrzy czy Zmysłowej śmierci lub Wirującego cienia.

Wezyr

Wezyr jest czarownikiem piasku, który w sztuce korzystania z magii przepływu żywiołów osiągnął mistrzostwo. Samo określenie wezyr może być dość mylące, ponieważ tak samo nazywają się wysocy urzędnicy na dworze Sułtana czy Kalifów. Określanie ich tym mianem wzięło się stąd, że wielu władców mianowało na to stanowisko potężnych czarodziejów. Chcieli mieć oni przy sobie mądrych doradców, znających się na sprawach, o których oni sami mieli niewielki pojęcie. Dodatkowym powodem takiej decyzji było to, że chcieli móc wspomóc swoje armie dzinnami, które ci potężni magowie potrafią przyzywać. Dziś nadal wielu wezyrów jest zarówno doradcami jak i czarownikami, a prości ludzie nie rozróżniają tych funkcji. Ci potężni magowie piasku sami siebie nazywają mistrzami, a Nomadzi znają ich pod mianem władców piasku.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	-	+5	+20	+15	+30	+40	+15
Cechy Poboczne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	-	-	-	+4	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie lub zastraszanie, język tajemny (dzinnów), język tajemny (magiczny), nauka (demonologia), nauka (dowolne dwie), nauka (magia), przekonywanie albo wycena, splatanie

magii, spostrzegawczość, sztuka przetrwania albo jeździectwo, wiedza (Arabia), wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, znajomość języka (arabski), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: dotyk mocy, magia powszechna – dowolne trzy, zmysł magii albo twardziel, etykieta albo groźny, intrygant albo przemawianie

Wyposażenie: 3 przedmioty magiczne, biżuteria i klejnoty warte 10k10 din, księgi wiedzy tajemnej

Profesje Wejściowe: rammal

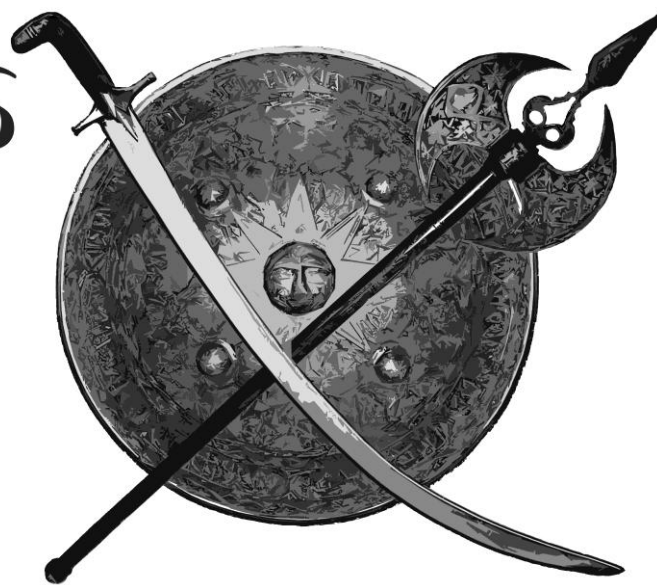
Profesje Wyjściowe: dworzanin, mistrz gildii, odkrywca, uczonec

Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać jedynie postacie, które urodziły się na terenie Arabii.



Rozdział 6

Magia w Arabii



Arabia leży daleko od magicznych biegunów świata i dlatego wiatry magii nie wieją tam tak silnie jak na północy. W rezultacie magia, która jest powszechna w Starym Świecie, jest w Arabii o wiele bardziej rozproszona, a więc czarodziejom o wiele trudniej jest uprawiać ich sztukę. Dlatego też arabska magia rozwinęła się całkiem inaczej niż magia kolorów, co nie oznacza, że ta druga nie jest praktykowana na terenie Arabii. W Arabii istnieją dwa rodzaje użytkowników magii – Magowie kolorów i Czarownicy piasku. Obecnie obie te grupy współistnieją, mimo że ich magia wywodzi się z innych źródeł.

Z wielu szkół magii tylko magia Chaosu i Nekromancja jest oficjalnie zabroniona. Mimo to badania nad Nekromancją są w pewnym zakresie tolerowane i nadzorowane przez Sułtana. Dzieje się tak ze względu na potrzebę ochrony przeciw hordami ożywieńców, które zagrażają wschodniej granicy Arabii. Badania te są akceptowane pod warunkiem, że odbywają się pod okiem Mistrzów z Wysp Czarodziei.

Magia kolorów została przekazana przez elfy osiadłym na wybrzeżu Arabom. Po zakończeniu wojny o Brodę, elfy ponownie zwróciły uwagę na swoje zamorskie kolonie. Zaniepokojone tym, co działo się w Khemri zaczęły uczyć Arabów podstaw magii kolorów, aby ci mogli stawić opór zagrożeniu ze wschodu. Niedługo potem, w wyniku zaangażowania w konflikt z swymi mrocznymi braćmi, elfy zostały zmuszone opuścić Arabię. Pierwsi magowie kolorów, poznawszy jedynie podstawy sztuk magicznych, osiedlili się na wyspie znajdującej się na zachodnim wybrzeżu, gdzie mieściła się stara, porzucona elfia forteca i utworzyli tam pierwszą szkołę magii. Dzięki temu, że forteca ta została zbudowana na skrzyżowaniu linii mocy, wiatry magii wiały tam mocniej niż w innych częściach Arabii, dzięki czemu rzucanie czarów było łatwiejsze. Po założeniu szkoły, ci pierwsi magowie kolorów zaczynają eksperymentować, dalej zgłębiając nauki magiczne i poszerzając swoją wiedzę. W skutek zbytnej pewności siebie i braku doświadczenia, eksperymenty te wywołują magiczny kataklizm, który rozbija wyspę na archipelag mniejszych wysepek. W kataklizmie ginie wielu magów i wiele wiedzy zostaje stracone. Magowie, którzy przeżyli, pozostali na wyspach, nadal zajmując się studiowaniem sztuk magicznych, ale o wiele wolniej i ostrożniej. Przez kolejne stulecia, czarodzieje koncentrują się na badaniach teorii magii. Stan taki trwa aż nadchodzą kolejne tragiczne wydarzenia, które dotyczą nie tylko magów, ale wszystkich uczonych. Wydarzenia te to tzw. Pokuta Uczonych oraz późniejsze Wojny Śmierci. W skutek tych zdarzeń, cywilizacja arabska zostaje cofnięta do poziomu nomadów. Większość czarodziejów ginie, a ci którzy pozostają, kryją się na pustyni i przez wieki ograniczają się do przekazywania wiedzy z trudem znalezionym uczniom. Dopiero wiele lat po odejściu Arkhana Czarnego, magowie kolorów zaczynają powracać na wyspy. Po kolejnych wielu latach ponownie na wyspach powstaje szkoła magii. Od tej pory wyspy te zaczynają być nazywane obecnym mianem, czyli Wyspami Czarowników.

Od tamtego czasu magowie kolorów zaczynają odtwarzać zagubioną wiedzę, lecz nadal ostrożnie i z rozważą. Niestety głównie skupiają się na teorii magii, pracując w granicach wysp, gdzie uprawianie ich sztuki jest łatwiejsze. Nawet ci, którzy opuszczali wyspy i kierowali się na stały ląd, starali się ograniczać użycie magii poza miejscami gdzie wiatry magii wiały mocniej i jeżeli było możliwe, tam osiadali. Przez to czarodzieje nie zawsze byli tam gdzie się ich spodziewał Sułtan i Kalifowie, co pozwoliło zyskać władzę innej grupie użytkowników magii - czarownikom piasku. Ci w przeciwieństwie do magów kolorów rozwijali swą sztukę nieprzerwanie od setek lat i niezależnie od miejsca.

Obecnie magowie kolorów skupiają się głównie wokół dwóch ośrodków, które zapewniają im w miarę swobodne uprawianie ich sztuki. Są to Wyspy Czarowników i Pałac Czarodzieja Kalifa. Późniejszy kontakt z kolegium magii, pozwolił magom arabskim i imperialnym na wymianę doświadczeń, która obu grupom przyniosła korzyści. W związku z tym, że arabscy magowie poznali swą sztukę z tego samego źródła co czarodzieje imperium, oraz tego, że katastrofa i wojny znacznie opóźniły rozwój tej sztuki, okazało się, że magia uprawiana przez obie grupy i zakres wiedzy są bardzo podobne. Chociaż w Arabii widać pewien trend w wykorzystywaniu poszczególnych wiatrów magii. Najbardziej popularni są magowie tradycji metalu, niebios, światła oraz śmierci. Magowie tradycji metalu są wyjątkowo cenieni nie tylko w Arabii, ale również w innych krainach. Mówi się, że ich sztuka jako jedyna przewyższyła osiągnięcia imperialnych magów, a ich wyroby są poszukiwane w całym Starym Świecie.

Magia piasku w Arabii sięga dawnych czasów, kiedy to była rozwijana przez pierwszych nomadów przemierzających pustynie. Miała służyć przede wszystkim ochronie i wspomaganie plemienia. Rozwijana naturalnie przez pustynnych czarodziejów, zwanych *rammalami*, niezależnie od magii kolorów miała nad nią tę przewagę, że łatwiej ją uprawiać w całej Arabii niezależnie od miejsca. Pozwoliło im to uniknąć wyniszczenia, jakiego doznali magowie kolorów podczas Wojen Śmierci.

Po założeniu miast, ich władcy chcieli mieć do swojej pomocy czarodzieja, a magowie kolorów nie zawsze chcieli, bądź nie zawsze mogli im służyć. Za to czarownicy piasku chętnie zaoferowali swe usługi Sułtanowi i Kalifom, tak jak wcześniej służyli na pustyni Szejkom. Wielu z nich dobrze wspomagało swoich władców zarówno w czasach pokoju jak i na wojnie, dzięki czemu w końcu wielu osiągnęło godność wezyra, który to urząd obecnie obejmuje wielu najpotężniejszych czarowników.

Magia piasku pomimo to, że w Arabii dość łatwo ją uprawiać, jest sztuką niebezpieczną nie tylko dla wrogów czarowników, ale także dla jej użytkowników. Dość często zdarza się, że młody adept nie potrafi opanować przyzwaną moc i w najlepszym przypadku rani tylko siebie, a w najgorszym ginie sięjąc wcześniej zniszczenie. Również po opanowaniu podstaw, późniejsze jej kontrolowanie nie jest wcale łatwiejsze. Dlatego też czarownicy piasku muszą być cały czas dobrze przygotowani i pozostawać w skupieniu.

Sztuka nazywana potocznie Magią piasku lub *ilm ar-raml* – nauka o piasku, opiera się na czerpaniu i kontrolowaniu magicznych przepływów, które przenikają całą Arabię. Przepływy te są esencją tej krainy, tworzą się z kombinacji splecionych żywiołów. Z magią piasku powiązany jest specyficzny rodzaj istot zwanych džinnami, które są prawdopodobnie ucieleśnieniem mocy przepływu. Arabscy czarownicy piasku używają swej mocy, aby kontrolować te elementarne duchy pustyni. Ich umiejętność, aby naginać te tajemnicze istoty do swej woli, daje im możliwość przyzywać je, zaklinać i korzystać z ich mocy.

Czarownicy piasku poza tym, że są użytkownikami mocy piasku, są również jej strażnikami. Ich zadaniem jest strzec sieci przepływów, która składa się z starożytnych Oghamów, elfich ruin, czy grobowców i świętych miejsc dawnych mieszkańców tych ziem. Istnieje obawa, że jeżeli sieć przepływów zostanie zniszczona lub spaczona, to zaniknie możliwość posługiwaniem się magią piasku.

Nekromancja w Arabii

Ze względu na zagrożenie płynące ze wschodu w postaci Królów Grobowców, podejście do nekromancji w Arabii jest specyficzne i różni się od reszty znanego świata. Generalnie, uprawianie nekromancji jest zakazane i ścigane przez prawo. Jednak, mimo to istnieje grupa czarowników zajmująca się badaniem tej gałęzi sztuki, pozostająca pod ścisłą kontrolą. Każdy z tych nekromantów jest zarejestrowany i oficjalnie swej sztuki może używać jedynie do obrony Arabii przed zagrożeniem z strony nieumarłych. Jeżeli adept tej sztuki musi opuścić Wyspy Czarowników, zwykle wraz z nim podróżuje jeden lub więcej adeptów magii śmierci. Jeżeli któryś z adeptów nekromancji zatraci się w swojej sztuce, zwykle znika. Czarodzieje z wyspy rozwiązują takie problemy w własnym zakresie bez rozgłosu. Jedni mówią, że są oni natychmiast likwidowani, inni natomiast twierdzą, że trzymają ich głęboko w trzewiach wyspy w celach z obsydianu, do czasu przywrócenia ich na prawą ścieżkę. Ponieważ do tej pory taka sztuka się nie udała, to tkwią oni w ciemnościach do końca swoich dni. Od dłuższego czasu na Wielkiego Sułtana są wywierane naciski przez hierarchów Ormazda, aby ten zakazał całkowicie studiowania nekromancji. Jak na razie Sułtan opiera się im uważając, że ogień najlepiej zwalczać ogniem.



Poza tą grupą nekromantów z Wysp Czarowników, każdy, kto nielegalnie praktykuje ten rodzaj magii, jest bezlitośnie ścigany przez Kult Szamszira oraz Rycerzy Płonącego Szamszira. Jeżeli taka osoba zostanie schwytana, zwykle, wedle surowego arabskiego prawa, kończy na palu z obciętym językiem lub na stosie. Wśród ludności krążą plotki, że pośród członków przyczajonego obecnie kultu Azyata, schronienie znalazło wielu nekromantów, którzy mogą w ukryciu praktykować swą sztukę. Istnieją też pogłoski o kilku magach, którzy skuszeni wizją potęgi wybrali się na terytorium Khemri, aby tam poszukiwać wiedzy, a może i nieśmiertelności. Jest to niebezpieczna podróż, ponieważ wśród ruin, piasków i grobowców czają się najpotężniejsi użytkownicy mrocznej sztuki nekromancji – Licze Kapłani, którzy od setek, jeśli nie tysięcy lat doskonałą swe umiejętności.

Nowy talent: wiedźmia magia

Posiadłeś wiedzę na temat jednej z wiedźmich tradycji Starego Świata. Tak jak Magia Tajemna lub Magia Kapłańska, Wiedźmia Magia nie jest pojedynczą Zdolnością, lecz zawiera wiele odmian. Nauka i skupienie wymagane do nauczenia tej Zdolności spowodowało, że możesz poznać tylko jeden rodzaj Wiedźmiej Magii i nigdy nie możesz poznać Magii tajemnej, Czarnoksięstwa ani Magii Kapłańskiej. Każda Wiedźmia Magia jest oddzielną magiczną Zdolnością, z specjalnością określoną w nawiasie. Na przykład Wiedźmia Magia (Wiedźmy) jest inną zdolnością niż Wiedźmia Magia (Lodu) lub Wiedźmia Magia (Piasku). Jeżeli posiadasz Wiedźmią Magię, możesz rzucać czary przypisane do tej wiedzy, zgodnie z przedstawionymi poniżej zasadami.

Magia piasku

Mimo, że różnego rodzaju magicy i czarownicy są dość powszechni w całej Arabii, poczynając od alei wróżbitów, która znajduje się niemalże w każdym mieście, a kończąc na najwyższych urządach w państwie, to najbardziej znanymi jej użytkownikami są *rammalowie*. Lęk, jaki wywołują wśród prostych ludzi jest nawet większy niż ten wobec magów w Imperium. Nie jest to spowodowane kojarzeniem magii z Chaosem, a raczej obawą przed czymś niezrozumiałym i groźnym. Poza tym uprawianie magii piasku jest niebezpieczne i czasem kończy się katastrofą. Również magia kolorów jest bardziej niebezpieczna gdy jest wykorzystywana w Arabii, gdzie wiatry magii są słabsze, a wszelkie spowodowane przez nią wypadki i tak są przypisywane czarownikom piasku. Prości ludzie traktują czarodziejów z pewną dozą szacunku, ale i sporą nieufnością. Jednocześnie bez autorytetu władzy, jaki jest z nimi kojarzony, nie jest pewne jak dany użytkownik magii zostanie potraktowany. Dlatego też mądrzy czarodzieje udają się na Wyspy Czarowników, bądź szukają mentora o wysokiej pozycji społecznej, który ich wyszkoli i zapewni swoim autorytetem ochronę.

Czarownicy piasku

Rammalowie, czyli czarownicy piasku, istnieją i uprawiają swoją sztukę od kiedy sięga ludzka pamięć. Najpierw, jako „szamani” wśród nomadów, a obecnie jako wezyrowie. Czarodzieje piasku nauczyli się kontrolować splecione przepływy magii żywiołów, które w suchym i gorącym klimacie Arabii objawiają się głównie jako władza nad gorącym i piaskiem. Dodatkowo także pozwalają wpływać na duchy pustyni zwane dżinnami. Niektórzy wręcz głoszą tezę, że to dzięki dżinom występują splecione przepływy magii żywiołów, z których korzystają *sahirowie*.

Poniższe zasady dla czarowników piasku zastępują te opisane w WFRP. Jeżeli zasada nie jest zastąpiona, to należy jej używać jak opisano w podręczniku podstawowym.

Magia kolorów w Arabii

Ze względu na to, że przepływy wiatrów magii w Arabii są słabsze niż w Starym Świecie, rzucając czary magii kolorów, postać musi od wyniku rzutu każdej kostki odjąć 2, a do splatania magii otrzymuje modyfikator -20. W niektórych miejscach, w zależności od MG, takich jak elfie ruiny czy linie geomancyjne, ten modyfikator może być zniesiony lub nawet zamieniony na dodatni. Na wyspie czarodziejów oraz na terenie otaczającym Pałac Czarodzieja Kalifa, zaklęcia są rzucane bez modyfikatorów, (choć w samym pałacu czarodzieja kalifa do wyniku rzutu na każdej kostce dodaje się + 4). Modyfikatory te nie dotyczą magii rytualnej i prostej. Czary magii prostej wymagają tak mało energii, że osłabione wiatry magii są wystarczające, aby podtrzymać ich efekty.



Rzucanie czarów

Dla Czarodziejów piasku cecha Magia reprezentuje jak wiele z magii potrafi oni zaczerpnąć z przepływu splecionych żywiołów. Generalnie proces rzucania czarów pozostaje taki sam jak w przypadku innych użytkowników magii. Kilka występujących różnic zostało opisanych poniżej, jako nowe zasady dla czarowników piasku.

Splatanie magii

Posiadasz możliwość rzucania czarów magii piasku. W Arabii, nie masz z tym żadnych trudności i potrafisz bez przeszkód czerpać z unikalnego splotu magii żywiołów zwanej magią piasku. Dzieje się tak również kiedy znajdujesz się w gorącym środowisku (gorące lato, dżungla, przebywanie w pobliżu czynnego wulkanu itd.). Jakkolwiek w innych sytuacjach, wszystkie czary wymagają przed rzuceniem wykonaniu udanego testu Splatania magii, (akcja pojedyncza), który przyzywa do ciebie magię piasku. Ten test Splatania magii nie daje ci premii do ustalenia poziomu mocy rzucanego czaru (ani żadnych innych); zamiast tego, po prostu pozwala ci rzucić czar. Jeżeli test Splatania magii nie powiedzie się, nie możesz rzucać czarów w tej rundzie.

Składniki

Składniki, których używasz działają normalne. Jednakże, kiedy przebywasz w gorącym lub powiązanim z piaskiem otoczeniu (np. wewnątrz Interioru lub podczas burzy piaskowej), moc cię przepelnia i wszystkie rzucane czary są traktowane tak jakby do jego rzucenia został użyty składnik. Jeżeli wcześniej zużyjesz składnik, to żadne dodatkowe premie nie są przewidziane.

Automatyczne niepowodzenie

Tak jak w przypadku innych osób rzucających czary, jeżeli w czasie rzutu na ustalenie poziomu mocy wyrzucisz same jedyńki, czar jest automatycznie nieudany. Jednakże przebywając w Arabii, zamiast otrzymać punkt obłędu musisz wykonać rzut i porównać go z **Tabełą 2-1: - Niekontrolowany przepływ**, ponieważ potężna magia wymyka się z pod twojej kontroli. Poza Arabią, normalnie otrzymujesz jeden punkt obłędu i nie wykonujesz rzutu w tabeli.

Niekontrolowany przepływ

W Arabii przyzywana magia jest już "oczyszczona" z zgubnych wpływów. Dzięki temu jesteś mniej podatny na klątwę Tzeentcha. Jednak Magia piasku to surowa sztuka i czasem jej przepływy są zbyt silne, aby je kontrolować.

Kiedy w Arabii, podczas rzutu na poziom mocy uzyskasz dwa, trzy lub cztery takie same wyniki na kostkach, lub kiedy wyrzucisz same jedyńki, następuje ogromny przypływ Magii piasku i musisz wykonać rzut w **Tabeli 2-1: - Niekontrolowanego przepływu**, aby sprawdzić, co się stało. Jeżeli wynik z tabeli nie powie inaczej, czar udaje się rzucić, o ile został osiągnięty wymagany poziom mocy.

Tabela 2-1: – Niekontrolowany przepływ

Rzut	Wynik
01-15	Przegrzanie: Magia przenika cię, ogłuszając na 1 rundę.
16-30	Zasypanie: Przepływ jest zbyt silny, aby móc go kontrolować i zostajesz nim „zasypany”. Czas rzucenia tego czaru wydłuża się dwukrotnie. Musisz poświęcić ten czas nawet, jeżeli wynik rzutu okazał się porażką.
31-45	Zalew: Gorąca niekontrolowana Magia piasku zalew cię. Pobliski obszar odczuwa efekt czaru Żar pustyni przez następne 1k5 dni.
46-60	Brak kontroli: Kąsająca burza piaskowa otacza cię. Otrzymujesz 1k10 obrażeń, które ignorują twój pancerz i Wytrzymałość. Czar jest nieudany.
61-80	Burza piaskowa: Strumień Magii piasku wystrzeliwuje do góry. Każdy w promieniu 24m (włączając ciebie) odczuwa efekt czaru Burza piaskowa przez 1k10 rund.
81-90	Spalenie: Ogarnia cię nagła erupcja żaru. Odczuwasz efekt czaru Paląca dłoń Ifryta, a rzucenie tego czaru kończy się niepowodzeniem.
91-99	Tzeentch Nadchodzi: Niekontrolowana Magia piasku przebija się do Eteru. Odczuwasz normalne efekty klątwy Tzeentcha.
00	Przybycie Ifryta: Z niekontrolowanej Magii piasku manifestuje się potężny dzinn. Wielki dzinn pojawia się on 6 metrów od ciebie i atakuje cię.

Zmienne przepływy

Przepływy Magii piasku różnią się siłą. Na terenie Arabii, wzdłuż linii mocy i na najgorętszych obszarach, Magia piasku jest bardzo silna. Natomiast w chłodnym klimacie jest o wiele słabsza i stopniowo zanika im dalej od równika i Arabii. Te zmiany są zależne od MG i działają tak samo jak Zmienne Wiatry (WFRP, str. 152).

Grimoire

Podręcznik ten zawiera wiele nowych czarów do WFRP. Aby oddać to w grze, należy użyć normalnego systemu kariery z następującymi dodatkowymi zasadami:

- Odpowiednie czary Magii prostej mogą zostać nabyte za 100 PD za każdy w ramach Zdolności: Dodatkowe zaklęcie. Kiedy zyskujesz Zdolność Wiedźmia Magia, musisz wybrać odpowiednią Listę czarów dla twojej Wiedźmiej Magii.
- Dodatkowe czary Wiedźmiej Magii mogą zostać zakupione za 100 PD każdy w ramach Zdolności: Dodatkowe zaklęcie.

Nakładanie się czarów

Wielokrotne rzucenia danego czaru nie oferują dodatkowych premii. Dlatego rzucając dwa Błogosławieństwa Ormazda na tą samą osobę, otrzymuje ona tylko modyfikator +5% do odpowiednich umiejętności.

Magia prosta

Poniżej opisane zostały zaklęcia Magii prostej i kapłańskiej, dostępne dla czarowników piasku i kapłanów Ormazd

Magia prosta (piasku)

Jeżeli twoja postać posiada Magię prostą (piasku), zyskujesz dostęp do odpowiedniej listy sześciu czarów z Tabeli – Lista czarów Magii prostej.

Magia kapłańska w Arabii korzysta z standardowej listy czarów Magii prostej (kapłańskiej) zamieszczonej w WFRP i Księdze Zbawienia. Pozostałe czary magii piasku jak i opisane tu nowe zaklęcia magii kapłańskiej, mogą zostać nabyte w ramach Zdolności: dodatkowe zaklęcie.

Czary Magii (piasku)

Poniżej znajdują się czary dostępne dla *rammalów* - czarowników piasku.

Tabela 2-2: Magia prosta (piasku)

Magiczny płomień
Zabezpieczenie materii
Piaskiem w oczy
Magiczne żądło
Pech
Porażenie



Dar dżinna

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Zasięg: brak

Składnik: garść ptasiego puchu (+1)

Czas trwania: specjalny

Opis: Dzięki temu zaklęciu *sahir* może przywołać odrobinę substancji jednego z czterech żywiołów. Moc tego czaru nie pozwala na tworzenia substancji wyjątkowych jak kamienie szlachetne czy kwasy, a ilość przywołanej substancji zwykle mieścić się w dłoni. W zależności od rodzaju dżinna, którego moc jest przywoływana, czar działa następująco:

Dao – *Sahir* korzystając z mocy dżinna może stworzyć garść substancji powiązanej z jego żywiołem, tj. ziemia, piasek, kamień, itp.

Dijn – *Sahir* korzystając z mocy dżinna w odległości do 12 metrów, może wywołać podmuch zdolny zdmuchnąć świeczkę lub rozrzucić papiery.

Ifryt - *Sahir* korzystając z mocy dżinna na liczbę minut równą jego Magii może stworzyć płomień na dłoni, którym można coś podpalić, na chwilę rozświetlić ciemność, ale nie zranić kogoś.

Marid - *Sahir* korzystając z mocy dżinna potrafi stworzyć wodę w ilości mieszczącej się złożonych dłoniach.

Odwodnienie

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Zasięg: dotyk

Składnik: spirytus o objętości ½ litra (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: *Sahir* swoim dotykiem powoduje u ofiary objawy odwodnienia. Jeżeli dotknięta osoba nie wykona udanego testu Odporności, zaczyna odczuwać ból głowy, suchość w ustach i osłabienie. Skutkiem, czego otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich cech i testów.

Piaskiem w oczy

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Zasięg: 8 metów

Składnik: garść piaskowego mialu (+1)

Czas trwania: ilość rund równa Magii

Opis: *Sahir* przyciąga do swojej dłoni piasek, drobiny ziemi, pyłu i ciska nimi w przeciwnika. Dowolny przeciwnik w odległości 8m, któremu nie powiedzie się test Zręczności, zostaje oślepiiony i na czas trwania zaklęcia otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich akcji wymagających wzroku.

Pustynny wędrowiec

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Zasięg: brak

Składnik: kopyto wielbłąda (+1)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Dzięki przyzwanej mocy piasku nie otrzymujesz modyfikatorów do poruszania się w warunkach pustynnych. Bez problemów poruszasz się podczas burzy piaskowej, nie zapadasz się chodząc po zwykłych, a nawet ruchomych piskach itp.

Zabezpieczenie materii

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: brak

Składnik: dwu centymetrowa kulka z wosku (+1)

Czas trwania: 24 godziny

Opis: *Sahir* na czas trwania zaklęcia potrafi sprawić, że wybrany przedmiot będzie odporny na oddziaływanie żywiołów, co w praktyce oznacza jego niewrażliwość na czynniki zewnętrzne. Czar może zostać rzucony jedynie na przedmioty, które czarownik może swobodnie trzymać w jednej dłoni. Jego działanie kończy się po 24 godzinach lub gdy przedmiot zostanie uszkodzony. Zaklęcie to jest często używane do czasowego zabezpieczania przedmiotów, np. żywność pod wpływem tego czaru nie psuje się do czasu, gdy minie działanie czaru, lub zacznie być jedzona. Władcy džinnów często rzucają ten czar na przedmioty, w których ma zostać zaklęty džinn. Przedmioty oczyszczone z wpływu żywiołu, czynią rytuał spętania łatwiejszym.

Czary Ormazda

Poniżej przedstawione są zaklęcia, które akolici lub kapłani mogą wykupić w ramach Zdolności: Dodatkowe zaklęcie.

Błogosławieństwo Ormazda

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: symbol Ormazda (+1)

Zasięg: dotyk

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Wypowiadając inspirujące słowa i dotykając postaci, kapłan pomaga mu stawić czoło okropieństwu, jakim są ożywieńcy i demony. Postać staje się odporna na strach i grozę wywołaną przez demony i ożywieńców.

Błogosławieństwo nomada

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Zasięg: dotyk

Składnik: pióro jastrzębia (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Błogosławieństwo kapłana daje postaci modyfikator +5% do Sztuki Przetrwania, Jeździectwa i Nawigacji

Tradycja piasku

Czarownicy piasku praktykowali swoją magię od czasów, kiedy wyłącznie plemiona nomadów przemierzały piaski Arabii. Następcy tych pierwszych *sahirów*, którzy obecnie służą plemionom nomadów, zwani są pustynnymi czarodziejami i używają swej mocy, aby bronić i wspomagać swój lud. Dla odmiany ci, którzy osiedli w miastach i obracają się w kręgach władzy, używają swej mocy, aby walczyć z wrogami Sultana oraz bronić swej pozycji, powszechnie nazywani są wezyrami. Ostatnia grupa to tak zwani władcy džinnów. Są to czarownicy, którzy ukierunkowali swą wiedzę, aby nauczyć się czerpać z mocy z tych potężnych i niebezpiecznych istot, oraz przyzywać i kontrolować je.

Tabela 2-3: Zaklęcia Tradycji Piasku

Pustynny czarodziej	Władca džinnów	Wezyr
Łaska marida	Łaska marida	Zasłona z piasku
Piaskowy bicz	Cios Dao	Piaskowy bicz
Żar pustyni	Przyzwanie džinna sługi	Przyzwanie džinna sługi
Strumień piasku	Djinn podróżnik	Przekleństwo džinnów
Piaskowa brama	Strumień piasku	Życzenie
Dziecko pustyni	Przekleństwo džinnów	Słoneczny pocisk
Miraż	Życzenie	Burza piaskowa
Burza piaskowa	Płonąca dłoń ifryta	Przejecie mocy džinnów
Ruchome piaski	Przejecie mocy džinnów	Kąsający piasek
Przyzwanie piaskowej zjawy	Przyzwanie grupy džinnów	Piaski czasu

Burza piaskowa

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: specjalny

Składnik: kawałek jedwabnego tiulu o wymiarach 30 na 30 centymetów (+2)

Czas trwania: ilość rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Wirująca burza z piasku i pyłu przemierza krainę, raniąc i oślepiając każdego na swej drodze. Możesz rzucić ten czar w dowolnym miejscu w zasięgu wzroku. Oddalone cele mogą wymagać wykonania testu spostrzegawczości, co jest zależne od decyzji MG. Postacie w promieniu 24 m od celu otrzymują 1k10 obrażeń w każdej rundzie (należy wykonać jeden rzut na obrażenia i stosować jego wynik wobec każdego przebywającego na tym terenie) i ogranicza zasięg widzenia do 6 m. Obrażenia te ignorują zbroję. Burza piaskowa powoduje również, iż testy US i Zr należy wykonywać z modyfikatorem -20, a szybkość ruchu zostaje zmniejszona o połowę.

Cios dao

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Zasięg: 16 metrów

Składnik: 10 cm krzemienisty szpikulec (+1)



Czas trwania: natychmiastowy

Opis: Wezwany mocą *sahira*, z ziemi, z dużą prędkością wydobywa się 2m kolec z piaskowca i uderza w przeciwnika, który stał w tym miejscu jego pojawienia się. Postać znajdująca się w odległości 16m otrzymuje pojedyncze trafienie magicznym pociskiem o S 6. Czar ten działa jedynie w miejscach pokrytych ziemią, bądź piaskiem, ewentualnie podłogą, przez którą kolec może się przebić (decyzja MG).

Djinn podróżnik

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Zasięg: specjalny

Składnik: mała miedziana figurka konia (+2)

Czas trwania: 12 godzin

Opis: *Sahir* przyzywa moc djinna, dzinna powietrza, który porywa go i zanosz w wybrane miejsce z prędkością, której nie osiągną najlepsze arabskie rumaki. *Sahir* zostaje otoczony wirującą piaskową trąbą powietrzną, wewnątrz której może podróżować nienarażony na warunki zewnętrzne z Szybkością 10. Maksymalny czas przez jak czarownik może podróżować to 12 godzin, choć jeżeli tego chce, może zakończyć podróż w dowolnym wybranym momencie.

Dziecko pustyni

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Zasięg: brak

Składnik: płyta z pancerza olbrzymiego skorpiona (+2)

Czas trwania: ilość dni równa wartości Magii czaodzieja

Opis: *Sahir* czerpie z mocy samej pustyni i asymiluje się z nią niczym stworzenia przystosowane do życia w samym środku Interioru. Podczas trwania czaru temperatura ciała *sahira* podnosi się, a on sam staje się nie wrażliwy na pustyne środowisko takie jak gorąco, burze piaskowe itp. Pozwala mu to wędrować przez środek pustyni w samo południe (nawet podczas burzy) i czuć się jakby był w ocienionej oazie w chłodny poranek. Dodatkowym efektem jest to, że na czas działania czaru staje się on całkowicie odporny na ataki oparte na ogniu i gorącu oraz nie otrzymuje modyfikatora do ruchu za podróżowanie po pustyni.

Kąsający piasek

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: 48 metrów

Składnik: rozdrobniony kryształ o wartości 75 din (+2)

Czas trwania: brak

Opis: *Sahir* dzięki swej woli przywołuje magiczną burzę piaskową na dowolnym obszarze w odległości do 48m. Ta burza zrodzona z magicznej mocy może pojawić się w dowolnym miejscu, także w zamkniętym pomieszczeniu i pod ziemią. Wszystkie postacie w odległości 5m od wskazanego miejsca otrzymują trafienie z Siłą 6 bez uwzględniania pancerza.

Łaska marida

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Zasięg: dotyk

Składnik: pojemnik na wodę wypełniony, co najmniej w $\frac{1}{4}$ (+1)

Czas trwania: 12 godzin

Opis: *Sahir* dzięki mocy marida, dzinna wody, potrafi zakłócić pojemnik z wodą, taki jak bukłak, dzban czy manierka, w taki sposób, że przez okres trwania czaru stanowi on niekończące się źródło wody. Aby to zakłócenie zadziało, pojemnik musi być wypełniony wodą, co najmniej do połowy, aby możliwe było przyzwanie mocy marida. Dodatkowo woda z naczynia leje się tylko, jeżeli służy do napojenia żywej istoty. Jeżeli ktoś próbowałby po prostu wylać tę wodę, z naczynia nie polecą nawet kropla. Po zakończeniu działania zaklęcia w pojemniku pozostaje tyle wody ile było w nim pierwotnie.

Miraż

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: 48 metrów

Składnik: luneta (+2)

Czas trwania: specjalny

Opis: *Sahir* tworzy miraż największych pragnień przeciwników, który znajdują się w promieniu 48 m od nich. Wszyscy, którym nie powiedzie się test SW, muszą jak najszybciej udać się w stronę mirażu, nienależnie czy będzie to skraj przepaści, ruchome piaski czy środek jeziora. Działanie czaru kończy się w momencie, gdy osoba będąca pod jego wpływem dotrze do miejsca, w którym pojawił się miraż.

Pałaca dłoń ifryta

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: dotyk

Składnik: złota obręcz (+2)

Czas trwania: natychmiastowy

Opis: *Sahir* przyzywa moc ifryta, skupiając ją wokół własnej dłoni. Dotykając wybranej osoby, powoduje eksplozję płomienia, który zadaje 1k10+2 obrażeń za każdy punkt Magii. Te obrażenia ignorują zbroję. Obrażenia krytyczne spowodowane przez użycie ognia należy rozpatrywać w tabeli nagłej śmierci co pokazuje, że cel zostaje spalony.

Piaski czasu

Wymagany poziom mocy: 32

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: klepsydra wypełniona startym na piasek, wulkanicznym szkliwem (+2)

Zasięg: specjalny

Czas trwania: specjalny

Opis: Dzięki temu potężnemu zaklęciu, wezyr może na ograniczonym terenie wstrzymać upływ czasu lub cofnąć go. *Sahir* w promieniu do 48 m wokół siebie tworzy sferę, wewnątrz której manipuluje czasem.

W przypadku zatrzymania czasu, wszystkie przedmioty i żywe istoty z wyjątkiem samego czarownika, znajdujące się wewnątrz sfery, zostają zatrzymane w czasie i wyglądają jak zamrożone w chwili rzucenia czaru. W trakcie działania zatrzymania czasu do strefy nie można się dostać ani jej opuścić, a wszystko wewnątrz niej pozostaje niezmiennie (ludzie zastygają w pół ruchu, wylana woda zawisa w powietrzu, itp.). Oznacza to, że przedmioty nie mogą ulec zniszczeniu, a ludzie nie mogą zostać zranieni. Mimo tego, ludzie i przedmioty mogą być przemieszczane wewnątrz sfery. Więc np. nie można przeciąć pasków od zbroi, ale można je rozpiąć. Nie da



się zranić wroga, ale można przesunąć lecącą strzałę tak, żeby po zakończeniu działania czar ugodziła przeciwnika. Nie da rady złamać miecza, ale można wyjąć go z dłoni i odrzucić.

Ponieważ w strefie wytworzonej przez czar wszelkie prawa natury ulegają zawieszeniu to działania takie jak rzucenie innego czaru, rozpalenie ognia, wypicie mikstury itp., nie są możliwe do wykonania. Maksymalny okres, na jaki *sahir* może wstrzymać czas, równy jest wysokości jego cechy Magia liczonej w minutach, choć jeżeli tego chce, może zakończyć działanie zaklęcia wcześniej.

W przypadku cofania czasu w zasięgu działania czaru zostają zanegowane skutki działań, jakie wydarzyły się w ciągu liczby rund równej Magii *sahira*, licząc wstecz od zakończenia rzucania zaklęcia. Oznacza to, że w momencie, gdy wezyr posiadający Magię na poziomie 4 zakończy rzucanie tego zaklęcia skutki wydarzeń, które zaszły w przeciągi tej i trzech poprzednich tur zostają cofnięte. Postacie i przedmioty wracają do stanu, w jakim znajdowały się cztery rundy wcześniej. Oznacza to, że wszelkie zadane rany, uszkodzenia, pozytywne lub negatywne efekty działania czarów, eliksirów, zjawisk pogodowych itp., zostają usunięte tak jakby nigdy nie nastąpiły. Czar ten działa na efekty, które wpływają na strukturę ludzi i przedmiotów. Oznacza to, że rany znikają, martwi są znów żywi, złamany miecz jest cały, ale już otwarty zamek pozostaje nadal otwarty. Wróg, z którym walczysz nie cofa się do miejsca, w którym znajdował się wcześniej, ale postaje tam gdzie jest obecnie. Wypity eliksir pozostaje nadal zużyty, ale jego efekt nie działa itp.

Zaklęcie to jest tak potężne, że wszyscy czarodzieje w promieniu 5 kilometrów odczuwają zakłócenie mocy,.

Osoby poddane działaniu cofnięcia czasu są świadome tego, co zaszło. Dlatego też w sytuacji, gdy ktoś w ten sposób został „przywrócony” do życia, to musi wykonać udany test Siły Woli, bądź otrzymuje w skutek szoku 1k5 punktów obłądu.

Piaskowa brama

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: miedziany klucz (+2)

Zasięg: specjalny

Czas trwania: specjalny

Opis: To zaklęcie działa tak samo jak czar z tradycji Życia – Wrota ziemi, z tą różnicą, że do jego działania należy przebywać na obszarze pokrytym piaskiem a nie ziemią.

Piaskowy bicz

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Zasięg: brak

Składnik: pleciona linka o długości ½ m z końskiego lub wielbłądziego włosia (+1)

Czas trwania: ilość und równa wartości Magii czarodzieja (specjalne)

Opis: W rękę *sahira* pojawia się bicz stworzony z piasku. Jest to broń magiczna z cechą oręża „szybki” oraz „unieruchamiający”, posiadająca modyfikator +2 do obrażeń. Władający biczem *sahir* otrzymuje dodatkowo +10 do WW. Ta broń natychmiast rozsypuje się, jeżeli tylko wypuścisz ją z ręki. Na koniec czasu trwania czaru możesz dale utrzymywać bicz, jeżeli wykonasz udany test Siły Woli. Test należy wykonywać co rundę, aby dalej utrzymywać działanie czaru.

Przejęcie mocy dżinna

Wymagany poziom mocy: 23

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: brak

Składnik: pryzmat (+3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Dzięki mocy dżinnów, które *sahir* przyzywa do siebie, może on tymczasowo przejąć ich moce. Rzucając to zaklęcie, czarownik wybiera moc żywiołu, który w danej chwili chce przejąć. Naraz może korzystać tylko z mocy jednego dżinna. W zależności od wybranego żywiołu *sahir* zyskuje następujące moce:

Dao - Przyzywając moc dao, czarownik zyskuje +10 do Krzepy i Odporności, oraz 3 Punkty Zbroji na całym ciele, dzięki temu, że jego ciało zaczyna przypominać żywy kamień.

Djinn - Przyzywając moc djinna, czarownik zyskuje +1 do Szybkości i +10 do Zręczności oraz może lewitować z swoją szybkością.

Ifryt - Przyzywając moc ifryta, czarownik zyskuje +10 do WW i +1 Ataków dzięki żarowi, którzy pali go od środka, a dzięki płomieniowi, który otacza jego ciało zadaje 1 dodatkowe obrażenie od ognia atakując rękami lub bronią do walki w zwiaciu.

Marid - Przyzywając moc marida, czarownik zyskuje +10 do Zręczności i Siły Woli, oraz otrzymuje modyfikator +20 przy odpieraniu zaklęć, a obrażenia od magii są zmniejszone o 2.

Przekleństwo dzinnów

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: 48 metrów

Składnik: owoc kolokwinty (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: *Sahir* przepuszcza przez swe ciało moc dzinnów, dzięki czemu nakłada na swych wrogów potężną klątwę. Grupa przeciwników znajdująca się w odległości 48 metrów zostaje otoczona magiczną energią. W skutek tego spada na nich klątwa, która powoduje, że otrzymują modyfikator -20 do Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich, a pancerz przestaje chronić tak jak powinien, zapewniając tylko połowę Punktów Zbroi (zaokrąglając w górę).



Przyzwanie dżinna

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Zasięg: 12 metrów

Składnik: serce: dla dao - wół, dla dżinna - orzeł, dla ifryta - pantera, dla marida - delfin (+2)

Czas trwania: 1k10 minut

Opis: *Sahir* przyzywa dżinna wybranego rodzaju, który pojawia się w odległości 12 metrów. Udany test Siły Woli pozwala kontrolować poczynani dżinna.

Przyzwanie grupy dzinnów

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Zasięg: 12 metrów

Składnik: bijące serce: dao – wół (+1), dżinn – orzeł (+2), ifryt – pantera (+2), marid - delfin (+3)

Czas trwania: 1k10 minut

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak Przyzwanie dżinna z tą różnicą, że *sahir* przyzywa ich kilka (tyle ile wynosi jego cecha Magia). Dżinny pojawiają się w dowolnym miejscu w promieniu 12 metrów od czarownika.

Przyzwanie piaskowej zjawy

Wymagany poziom mocy: 28

Czas rzucania: 3 akcje

Zasięg: czarodziej

Składnik: czaszka osoby zmarłej na pustyni (+2)

Czas trwania: specjalny

Opis: Istnieją opowieści, że *sahiri* dzięki swej mocy potrafią przyzwać piaskową zjawę. Nie do końca jest to prawdą, ponieważ *sahir* nie przyzywa piaskowej zjawy, lecz sam się nią staje, co dla postronnego obserwatora może nie stanowić różnicy. Czarownik przyzywa swą moc, aby wraz z swoim ekwipunkiem przemienić się w budzącą grozę piaskową zjawę. Zachowuje on swoją Inteligencję i Siłę Woli, ale jego pozostałe cechy są takie jak u piaskowej zjawy (Patrz: **Rozdział VII: Bestiariusz str. 152**). Również zyskuje on wszystkich Umiejętności, Zdolności i Cechy piaskowej zjawy. Jednakże nie może on porozumiewać się inaczej niż wyjąć. Nie może także rzucać czarów i władać bronią. Przemiana powrotna następuje, kiedy czarownik otrzyma trafienie krytyczne, pójdzie spać lub, kiedy sam zechcesz zakończyć działanie czaru, co zajmuje akcje podwójną.

Ruchome piaski

Wymagany poziom mocy: 24

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: 48 metów

Składnik: garść mokrej gliny (+3)

Czas trwania: 1k10 + ilość rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: *Sahir* powoduje, że ziemia pod stopami wrogów zamienia się w ruchome piaski. Obszar naturalnej powierzchni takiej jak ziemia, piasek itp., o promieniu 5m, który znajduje się nie dalej niż 48m od czarownika, zamienia się niebezpieczne ruchome piaski. Każda postać, która znajduje się w obszarze działania zaklęcia, musi wykonać wymagający (-10) test na Zręczności. Jeżeli test się powiedzie, w następnej rundzie udaje się jej wyrwać z piaskowej pułapki. Jeżeli test się nie powiedzie to musi wykonać kolejny test na Zr z modyfikatorem -20. Jeżeli test się powiedzie to postać pozostaje unieruchomiona do końca działania czaru. Jeżeli zaś test się nie powiedzie to od następnej tury zaczyna odczuwać skutki duszenia (patrz: **WFRP str. 141**). Jeżeli postaci uda się przeżyć, to wydostanie się z pułapki zajmuje jej jedna rundę.

Słoneczny pocisk

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: 48m

Składnik: złoty grot strzały (+2)

Czas trwania: natychmiastowy

Opis: *Sahir* koncentruje się i z oczu posyła w kierunku jednego lub kilku swoich wrogów, 1k10 strumieni słonecznego żaru. Strumienie te trzeba traktować, jako magiczne pociski o S4. Minimalna liczba strumieni nie może być mniejsza od wartości Magii czarownika.

Strumień piasku

Wymagany poziom mocy: 13



Czas rzucania: akcja

Zasięg: 48 metrów

Składnik: garść soli (+2)

Czas trwania: natychmiastowy

Opis: Z ust *sahira* wydobywa się strumień piasku, który z ogromną prędkością uderza w jego wrogów, powalając ich na ziemię i przysypując piaskiem. Czarowni tworzy tyle strumieni ile wynosi wartość jego cechy Magia. Może on uderzyć w jednego, bądź kilku przeciwników znajdujących się w odległości do 48m. Strumień piasku jest magicznym pociskiem o S 3. Przeciwnicy, którzy otrzymają obrażenia w skutek trafienia, w następnej turze mają cechę Szybkość zredukowaną do połowy, ponieważ muszą się wygrzebać z zwałów piasku.

Zasłona z piasku

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Zasięg: brak

Składnik: garść morskiego piasku (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: *Sahir* skupia wokół siebie moc, otaczając się zasłoną z piasku. W trakcie kiedy trwa czar, wszystkie wymierzone w niego ataki otrzymują modyfikator -10 do Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich.

Żar pustyni

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja

Zasięg: wzrok

Składnik: ciepły popiół z ogniska (+2)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: *Sahir* przywołuje magiczną moc, która sprawia, iż w wybranym przez niego miejscu w zasięgu wzroku, pojawia się skwar, jak w najgorętszym obszarze Interioru w samo południe. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów pocą się obficie, doskwiera im pragnienie i odczuwają zmęczenie, jakby przez cały dzień pracowały w upale na słońcu. W trakcie trwania czaru osoby nim objęte otrzymują modyfikator -20 do wszystkich testów.

Życzenie

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: akcja

Zasięg: wzrok

Składnik: mała miedziana lampa (+1)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czaodzieja

Opis: Korzystając z tej samej mocy, która zmusza dzinny do posłuszeństwa, *sahir* może zmusić wybraną osobę do spełnienia jego życzenia. Wybrana osoba w zasięgu wzroku musi wykonać wymagający -10 test Siły Woli lub będzie musiała wykonać każde życzenie, które wypowie czarownik. Życzenie powinno zawrzeć się w jednym zdaniu i być wypowiedziane na tyle głośno, aby ofiara mogła je usłyszeć. Jeżeli zadanie będzie graniczyło z samobójstwem lub będzie sprzeczne z największymi wartościami ofiary, może ona wykonać kolejny prosty +10 test Siły Woli, aby przezwyciężyć moc zaklęcia. Ofiara będzie próbowała wykonać powierzone zadanie dosłownie, najszybciej i najdokładniej jak się da. Jeżeli zadanie jest długotrwałe to będzie dążyła do jego wykonania do końca trwania zaklęcia.

Dziedzina Ormazda

Kapłani Ormazda, znani z swej wojowniczej postawy, specjalizują się w trzech aspektach władania magią darowaną przez Jedyne. Najpowszechniejszymi są ci, którzy skłaniają się ku aspektowi Ormazda Opiekuna, mającego bronić swych współwyznawców i ich domów. Ci, którzy skłaniają się ku Ormazdowi Wojownikowi są walczącymi kapłanami często związanymi z Zakonem Płonącego Szamszira. Walczą z wszelkimi przejawami mrocznych i chaotycznych mocy. Ostatnią grupą są kapłani nakierowani na Ormazda Prawodawcę. Są często przywódcami religijnymi społeczności wiejskich i małych miasteczek, gdzie pełnią rolę sędziów i rozjemców.

Tabela 2-4: Dziedzina Ormazda

Ormazd Opiekun	Ormazd Wojownik	Ormazd Prawodawca
Płonący szamszir	Płonący szamszir	Aura władzy
Wypalenie strachu	Słuszny gniew	Oślepijący promień
Oślepijący promień	Oczyszczające dotknięcie	Dżelaba z płomieni
Oczyszczające dotknięcie	Wezwanie do boju	Słoneczne więzienie
Słoneczna włócznia	Słoneczna włócznia	Światło prawdy
Dobroczynny żar	Wypalona ziemia	Sąd Ormazda

Aura władzy

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: brak

Składnik: włosy z lwiej grzywy (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości kapłana

Opis: Wokół kapłana pojawia się świetlista aura, która jest wyrazem potęgi Ormazda. Dzięki tej aurze kapłan otrzymuje modyfikator +20 do testów dowodzenia i zastraszenia. Dodatkowo kapłan jest odporny na strach, a test na groźbę wykonuje się jak na strach. Każda postać, która chce zaatakować kapłana, musi wykonać udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że postać zbyt się boi, aby zaatakować kapłana i musi wykonać inną akcję. Aura jest na tyle jasna, że dostarcza tyle światła co zwykła pochodnia.

Dobroczynny żar

Wymagany poziom mocy: 19

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: plaster miodu (+2)

Zasięg: dotyk

Czas trwania: natychmiastowy

Opis: Promienie słoneczne mogą mieć zarówno dobroczynny jak i niszczycielski wpływ. Kapłan dzięki swej modlitwie jest w stanie wykorzystać dobroczynny aspekt łaski Ormazda objawionej w promieniach słonecznych, które potrafią leczyć choroby. Podczas działania tego zaklęcia na osobę dotkniętą przez kapłana, padają promienie słoneczne ogrzewając ją i dosłownie „wypalają” chorobę, truciznę lub zatrzymują krwawienie. Osoba dotknięta chorobą lub zatruta, zostaje natychmiast uleczona a wszelkie krwawienie zostaje zatrzymane. W przypadku chorób i trucizn czar ten nie leczy ich skutków, takich jak rany czy deformacje. W przypadku krwawiących ran nie powoduje on wyleczenia, ale zatrzymuje upływ krwi tak jakby rannemu udzielono pomocy medycznej.

Dżelaba z płomieni

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja

Zasięg: brak

Składnik: garść opiłków żelaza

Czas trwania: ilość rund równa wartości Magii kapłana

Opis: Kapłan prosząc Ormazda o ochronę, otacza się aurą z płomieni. Każdy, kto spróbuje zaatakować kapłana musi wykonać bardzo trudny (-30) Test Siły Woli lub nie zbliżyć się do niego z powodu gorąca bijącego od otaczających go płomieni. Nawet, jeżeli test zakończy się sukcesem, przeciwnik otrzymuje modyfikator -20 do Walki Wręcz.



Kapłan w czasie działania czaru jest całkowicie odporny na ogień.

Oczyszczające dotknięcie

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Zasięg: dotyk

Składnik: perła (+3)

Czas trwania: specjalny

Opis: Kapłan modląc się prosi boga, aby ten zniszczył plugastwo jakim są ożywieńcy i demony. Dłoń kapłana zaczyna świecić nadnaturalnym oślepiającym blaskiem. Pierwszy dotknięty przez niego ożywieńiec lub demon otrzymuje trafienie z Siłą 6 bez uwzględniania Wytrzymałości i Punktów Zbroi.

Oślepiający promień

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: 48 metrów

Składnik: małe lustro (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Kapłan dzięki boskiej mocy oślepia swego przeciwnika, wywołując przed jego oczyma nagły rozbłysk światła. Postać, która jest celem tego czaru, musi wykonać udany wymagający (-10) Test Zręczności, bo w przeciwnym wypadku zostaje oślepiona na czas działania czaru. Gdy postać jest oślepiona, jej Zręczność, Szybkość i Walka Wręcz zostają zmniejszone o połowę (zaokrąglając w górę), Umiejętności Strzeleckie do 0, a wszystkie testy związane z wzrokiem automatycznie kończą się porażką.

Płonący szamszir

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: płytkę z polerowanej miedzi (+1)

Zasięg: brak

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Broń trzymana przez kapłana zostaje napełniona mocą Ormazda, dzięki czemu jej ostrze zaczyna płonąć. W trakcie trwania czaru oręż traktowany jest jako broń magiczna dodająca dzierzającej go osobie +10 do Walki Wręcz oraz zadając przeciwnikom jedno dodatkowe obrażenie od ognia.

Słoneczna włócznia

Wymagany poziom mocy: 17

Czas rzucania: akcja

Zasięg: 24 metry

Składnik: miedziany pręcik (+1)

Czas Trwania: natychmiastowy

Opis: Kapłan przywołuje moc bóstwa, która objawia się w postaci słonecznego promienia palącego wrogów. Ta słoneczna włócznia uderza w dowolną postać znajdującą się w odległości do 24m, zadając obrażenia z Siłą 6. Od otrzymanych obrażeń nie odejmuje się Punktów Zbroi.

Słoneczne więzienie

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja

Zasięg: wzrok

Składnik: miedziany pierścień (+1)

Czas trwania: 24 godziny lub specjalny

Opis: Na dowolną postać w zasięgu wzroku z nieba spada struga światła, nawet, jeżeli jest w budynku lub w podziemiach i paraliżuje ją. Ofiara może próbować odeprzeć czar wykonując Test Siły Woli. Jeżeli test jej się nie powiedzie, jest traktowana jako bezbronna i nie może wykonać żadnej akcji za wyjątkiem próby wyzwolenia

się. W każdej rundzie ofiara może wykonać kolejny Test Siły Woli, aby próbować wyrwać się z tego więzienia. Jeżeli test się nie powiedzie, to otrzymuje ona tyle obrażeń o ile sukcesów test był nieudany (minimalnie jedno). Czar kończy się, gdy ofierze powiedzie się test, zginie próbując, kapłan sam ją uwolni, lub po 24 godzinach.

Słuszny gniew

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: brak

Składnik: pawie pióro (+1)

Czas trwania: ilość minut (6 rund) ówna wartości Magii kapłana

Opis: Ogarnia cię słuszny gniew i Ormazd zaczyna kierować twoim ramieniem abyś mógł wyrwać sprawiedliwą pomstę na wszystkich, którzy na to zasługują. Dzięki temu możesz przerzucić każdy nieudany rzut podczas walki wręcz oraz otrzymujesz modyfikator +1 do zadawanych obrażeń. Ta moc działa jedynie, gdy atakujesz, a przestaje, gdy wycofujesz się lub uciekasz.

Sąd Ormazda

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 12 metrów

Składnik: amulet – Oko Ormazda wykonany z szafiru (+2)

Czas trwania: ilość rund równa wartości Magii kapłana

Opis: Jest to zaklęcie, dzięki któremu kapłan może poddać prawdę wybranej osoby pod osąd Ormazda. Sąd Ormazda zawsze odbywa się pod palącymi promieniami słońca. Kapłan staje naprzeciwko oskarżonego w odległości do 12 metrów i po udanym rzuceniu zaklęcia zadaje mu pytanie dotyczące jego winy, bądź niewinności. Osoba poddana osądowi zostaje otoczona nimbem słonecznego światła i zaczyna odczuwać przyjemne ciepło. Jeżeli jest niewinna, po rundzie działanie czaru kończy się. W przypadku, gdy oskarżenie okaże się prawdziwe, to początkowo przyjemne ciepło zaczyna palić. Co rundę do zakończenia działania czaru postać otrzymuje jedno trafienie z siłą rosnącą wraz z czasem trwania czaru, przed którym chroni jedynie



Wytrzymałość. W pierwszej rundzie postać otrzymuje trafienie z Siłą 5, a w każdej następnej Siła wzrasta o 1 do maksymalnie 10. Dodatkowo z powodu przeszywającego bólu, osoba poddana działaniu czaru nie może ruszyć się z miejsca.

Światło prawdy

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: 48 metrów

Składnik: szkło powiększające (+2)

Czas trwania: liczba rund równa Magii kapłana

Opis: Kapłan otacza się świetlistą aurą, która pozwala odróżnić rzeczywistość od ułudy. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej roztacza wokół siebie w promieniu 48 metrów świetlistą aurę. Dzięki niej zostają ujawnione niewidzialne osoby i obiekty, pokazuje ona ukryte istoty i ukryte sekrety, przenika iluzje i próby kamuflażu, oraz rozświetla ciemności. To światło jest widoczne jedynie dla kapłana. Osoby postronne widzą jedynie, że kapłan otoczony jest słabą poświatą.

Wezwanie do boju

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: 12 metrów

Składnik: miniatura miecza wykonana z złota (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Twoja żarliwa modlitwa do Ormazda pozwala napełnić serca twoich współtowarzyszy mocą i odwagą. Wszyscy sprzymierzeńcy w zasięgu czaru otrzymują Zdolność nieustraszony oraz modyfikator +1 do cechy Ataki, w przypadku gdy walczą przeciwko Chaosowi lub Ożywieńcom

Wypalenie strachu

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: akcja

Składnik: pochodnia (+1)

Zasięg: specjalny

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii kapłana

Opis: Dzięki mocy tego zaklęcia, Ormazd wypala strach w sercach swych wyznawców. Powoduje to, że wszyscy sojusznicy w promieniu 24 metrów otrzymują modyfikator +10 do WW, a dodatkowo ci, którzy wykonali nieudany test na strach lub grozę, natychmiast opanowują się.

Wypalona ziemia

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: akcja

Zasięg: 24 m

Składnik: pióro ptaka roka (+3)

Czas trwania: 1 runda na punkt magii

Opis: Kapłan przyzywa gniew Ormazda, który powoduje, że w dowolnym miejscu w promieniu 24 metrów, ziemia i wszystko co się na niej znajduje, zostaje wypalone potwornym żarem. Wszystkie postacie znajdujące się w promieniu 5 m wokół wskazanego miejsca, w każdej rundzie otrzymują trafienie z Siłą 5. Demony i ożywieńcy, którzy znajdują się na tym obszarze otrzymują obrażenia z Siłą 8. Od otrzymanych obrażeń nie odejmuje się Punktów Zbroi.

Dziedzina Azyata

Kapłani Azyata, posługują się magią która w swej naturze jest podobna do ich boga węża i podpożądowane jego atrybutom, ciemności i zemście. Ma ona za zadanie chronić dzieci Azyata oraz osłabiać i ranić jego wrogów

Aura osłabienia

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: kiel zmiji arabskiej (+1)

Zasięg: kapłan

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan wzywając na pomoc Azyata, pana ciemności, magii i zemsty, zaczyna emanować mroczną osłabiającą aurą. W trakcie trwania czaru, każda postać, która próbuje zaatakować kapłana, otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz i Krzepy.

Nocny łowca

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: oczy nietoperza (+2)

Zasięg: dotyk

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Kapłan prosi Azyata, aby ten roztoczył nad nim, lub nad wskazaną przez niego osobą, opiekę w czasie nocy i w ciemności. Będąc pod wpływem tego zaklęcia wybrana osoba, nawet w całkowitej ciemności widzi lepiej niż w świetle dziennym. Dzięki temu otrzymuje modyfikator + 20 do wszelkich testów związanych z wzrokiem, gdy przebywa w ciemności. Dodatkowo dzięki opiece pana ciemności, lepiej wtapia się ona w mrok, co daje modyfikator + 20 do testów ukrywania się i skradania. Działanie czaru kończy się po upływie czasu jego trwania lub gdy postać wyjdzie na światło dzienne, lub do mocno oświetlonego obszaru.

Zmylenie tropów

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: wylinka węża (+1)

Zasięg: dotyk

Czas trwania: 24 godziny

Opis: Kapłan modląc się do Azyata, prosi go, aby ten pomógł swoim dzieciom ukryć się przed wrogami. Dzięki temu każda próba wytopienia, śledzenia bądź wykrycia osoby, na które nałożono to zaklęcie, są utrudnione. Wszystkie testy spostrzegawczości, tropienia czy śledzenia wykonywane przeciw osobie, która znajduje się pod wpływem tego zaklęcia, mają stopień trudności Bardzo trudny (-30).

Zemsta Azyata

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcie podwójna

Składnik: zmija (+1)

Zasięg: specjalny

Czas trwania: specjalny

Opis: Wypowiadając słowa modlitwy kapłan prosi Azyata, aby za pośrednictwem jego sługi, wywarł pomstę na jego wrogach. Następnie kapłan chwyta dowolnego węża i przesuwając wzdłuż niego, zamieniając go w żywą strzałę. Tak przygotowany pocisk, może być wystrzelony z dowolnego łuku i posiada następujące cechy, którymi zastępuje statystyki broni:

Obrażenie: Siła broni +1, **Zasięg:** Zasięg broni x2, **Cechy oręża:** Przebijający zbroję.



Jeżeli zemsta jest przeznaczona konkretnej osobie i kapłan strzelając wypowie jej imię, to otrzymuje +20 do US. Dodatkowo, jeżeli cel otrzyma, chociaż jedną ranę musi wykonać udany Trudny (-20) Test na Odporność, lub otrzymuje dodatkowo 1k10 obrażeń, bez wliczania Odporności i pancerza. Działanie czaru kończy się, gdy strzała trafi w cel, lub gdy kapłan wypuści węża z dłoni.

Oczy węża

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja

Składnik: oko bazyliuszka (+3)

Zasięg: 12 metrów

Czas trwania: specjalny

Opis: Dzięki temu zaklęciu kapłan Azyata, patrząc w oczy dowolnej osoby potrafi ją zahipnotyzować. Po udanym rzuceniu czaru kapłan i osoba, z którą utrzymuje on kontakt wzrokowy, muszą wykonać rzut sporny na Siłę Woli. Jeżeli ofiara uzyska więcej sukcesów niż kapłan, to udaje się jej oprzeć jego woli. W przeciwnym wypadku zostaje unieruchomiona. Unieruchomiona ofiara pozostaje w tym stanie dopóki kapłani nie przestanie podtrzymywać zaklęcia. Aby podtrzymać zaklęcie w każdej rundzie poza pierwszą, kapłan musi poświęcić na to jedną akcję. Unieruchomiona ofiara jest traktowana, jako bezbronna..

Zbroja mroku

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: jajo węża (+1)

Zasięg: kapłan

Czas trwania: ilość minut (6 tur) równa wartości Magii kapłana

Opis: Kapłan zostaje otoczony na wółmaturalnym pancerzem, z nakładających się na siebie łusek utworzonych z mroku. Dzięki temu staje się on bardziej odporny, nie tylko na oddziaływania fizyczne, ale przede wszystkim na magię.

Kapłan, który jest otoczony zbroją mroku, otrzymuje modyfikator +20, do opierania się magicznym efektem, oraz posiada 5 Punktów Zbroi, przeciw atakom magicznym, np. zadany przez czary, magiczne przedmioty itp. Dodatkowo, zyskuje on 1 Punkt Zbroi na wszystkich lokalizacjach, przeciw atakom fizycznym.

Przebudzenie żmija

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: akcja

Składnik: krew osoby ukąszonej przez arabską żmiję (+3)

Zasięg: obszar o promieniu 5 metrów

Czas trwania: specjalny

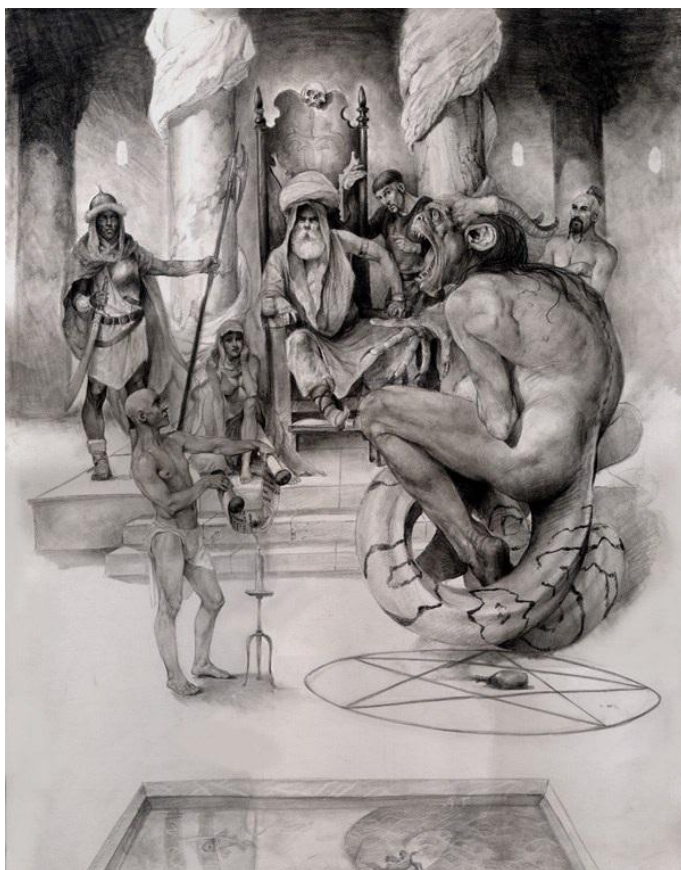
Opis: Kapłan przyzywa moc Azyata, która materializuje się w postaci węży utkanych z ciemności, wychodzących wprost z jego ciała. Węże te atakują wszystkie postacie znajdujące się w zasięgu działania czaru, owijając się wokół nich i miażdżąc je. Każda zaatakowana w ten sposób postać otrzymuje pojedyncze trafienie z S 6 i zostaje unieruchomiona do czasu uwolnienia się. Aby uwolnić się postać musi wykonać udany Test Krzepy. Jeżeli test będzie nieudany, w kolejnej rundzie ponownie otrzymuje ona trafienie i musi wykonać kolejny Test Krzepy. Zakończenie działania czaru dla każdej z zaatakowanych postaci rozpatrywane jest osobno. Działanie zaklęcia kończy się, gdy postaci uda się wykonać test, bądź zginie.

Rytuały

Oprócz zaklęć, czarownicy piasku dysponują rytuałami dającymi im moc przyzywania dzinnów i pętania ich. Dzięki temu zyskują potężne sługi lub możliwość korzystania z ich mocy.

Przyzwanie dzinna

Typ: magia piasku



Język tajemny: magiczny

Magia: 2 (Dżinn sługa), 3(Dżinn), 4(Wielki Dżinn)

PD: 100 (Dżinn sługa), 200 (Dżinn), 300 (Wielki Dżinn)

Składniki: W zależności od rodzaju dżinna, *sahir* musi posiadać substancje żywołu, z którym dżinn jest powiązany. (Dao – o północy należy rozkruszyć szmaragd o wartości 50 Dinarów i w ołowianej misie zmieszać z solą kamienną, Dżinn – miedziana misa, w które o świcie zostaną spalone wonne zioła o wartości 50 Dinarów, Ifry – w południe należy wsypać do ogniska sproszkowany obsydian wraz z opiłkami złota o wartości 50 Dinarów, Marid – o zmierzchu rozbić szklaną kulę, która w środku zawiera rtęć i ametysty o wartości 50 Dinarów).

Warunki: Dao – północ, wawóz, krater lub kopalnia, Djinn – świt, otwarta płaska przestrzeń lub szczyt góry, Ifryt – południe, poblizie wulkanu lub wielkiego ognia, Marid – zmierzch, wyspa na jeziorze lub rzece albo stanie w rwącej wodzie.

Konsekwencje: Nieudane przywołanie dżinna sługi skutkuje otrzymaniem 1 punktu obłądu. Natomiast nieudana próba przywołania dżinna lub wielkiego dżina, kończy się tym, iż czarownik staje się ofiarą najpotężniejszego z

czarów dostępnych dla dżinów (patrz: **Magia dżinnów, str. 153**).

Wymagany poziom mocy: Dżinn sługa - 14, Dżinn - 24, Wielki Dżinn - 32

Czas odprawiania: dwie godziny + godzina za każdy wymagany punkt cechy Magia

Opis: Pomyślnie odprawienie rytuału przywołuje dżinna wybranego rodzaju, który pojawia się w wyznaczonym miejscu oddalonym o 12 m. Dżinny nie lubią być zmuszane do służenia *sahiro*m, a ich reakcje można określić przez rzut 1k10 w **Tabeli 2-5: Przyzwania dżinnów**.

Tabela 2-5: Przyzwania dżinnów

Rzut	Efekt
1	Moc rytuału słabnie rozwierając szczelinę w osnowie rzeczywistości, a Sahir zostaje wystawiony na bezpośrednie działania przepływu żywiołów w skutek, czego otrzymuje 3k10 obrażeń bez uwzględniania Wytrzymałości i Punktów Zboi. Jeżeli w skutek tych obrażeń postać otrzyma trafienie krytyczne, musi wykonać rzut w Tabeli nagłej śmierci patrz WFRP str. 138
2	Emanacji żywiołu w postaci burzy piaskowej, trąby powietrznej, słupa ognia, czy fontanny zwiastuje pojawienie się dżinna, który odmawia poddania się woli sahira. Rzuć 1k10, 1 -3: Dżinn atakuje najbliższą postać; 4 – 6 Dżinn atakuje czarownika; 7 – 9: Dżinn służy sahirowi przez 1k10 godzin, po czym obraca się przeciw swemu panu; 10: Dżinn po prostu wraca tam skąd przybył. W dwóch pierwszych przypadkach pozostaje w świecie materialnym przez 1k10 minut.
3	Rytuał kończy się przyzwaniem słabszej istoty. Przykładowo sahir chciał przyzwać wielkiego dżinna, a przywołuje zwykłego dżinna. Czarownik i dżinn muszą wykonać przeciwstawny Test Siły Woli. Jeżeli wygra dżinn, opiera się woli sahira. W przeciwnym wypadku zostaje zmuszony do służby przez tyle tygodni ile wynosi cecha magia sahira.
4 - 7	W małej manifestacji żywiołu pojawia się dżinn. Sahir i dżinn muszą natychmiast wykonać przeciwstawne Testy Siły Woli. Jeżeli wygra dżinn, opiera się woli czarownika. W przeciwnym wypadku zostaje zmuszony do służby przez tyle tygodni ile wynosi cecha magia sahira.
8 - 9	W wskazanym miejscu pojawia się dżinn. Sahir i dżinn muszą wykonać przeciwstawne Testy Siły Woli. Jeżeli wygra dżinn, opiera się woli czarownika. W przeciwnym wypadku zostaje zmuszony do służby przez tyle miesięcy ile wynosi cecha magia sahira.
10	Perfekcyjnie odprawiony rytuał sprawia, że dżinn natychmiast pojawia się w wyznaczonym miejscu

gotowy służyć swemu panu. Sahir automatycznie uzyskuje kontrolę nad dżinnem i utrzymuje ją do czasu, dopóki go nie odeśle, lub dżinn nie zostanie wygnany.

Spętanie dżinna

Typ: magia piasku

Język tajemny: magiczny

Magia: 2 (Dżinn sługa), 3 (Dżinn), 4 (Wielki Dżinn)

PD: 100 (Dżinn sługa), 200 (Dżinn), 300 (Wielki Dżinn)

Składniki: Przedmiot, do którego dżinn zostanie przywiązany, musi być wykonany z odpowiedniej substancji. Dla Dao to szmaragd, malachit, oliwin, diament, grafit, żelazo i ołów. Dla Dżinna to pumeks, mika, cyna i miedź. Dla Ifryta to jaspis czerwony, obsydian, kwarc, kryształ górski, złoto lub mosiądz. Dla Marida to ametyst, akwamaryn, błękitny turmalin, rtęć, miedź.

Warunki: Aby wykonać rytuał spętania dżinna, *sahir* musi go najpierw przyzwać a następnie zmusić do posłuszeństwa.

Konsekwencje: Dżinn uwalnia się z pod kontroli czarownika. Rzuć 1k10, 1 -3: Dżinn atakuje najbliższą postać; 4 - 7: Dżinn atakuje *sahira*, 8 - 10: Dżinn po prostu odchodzi wolny.

Wymagany poziom mocy: Dżinn sługa - 10 + patrz **tabela spętania dżinna**, Dżinn - 18 + patrz **tabela spętania dżinna**, Wielki Dżinn - 26 + patrz **tabela spętania dżinna**.

Czas odprawiania: Godzina (Dżinn sługa), 4 godziny (Dżinn), 8 godzin (Wielki Dżinn).

Opis: Rytuał spętania pozwala *sahirovi* przyzwanego dżinna przywiązać do materialnego przedmiotu i dzięki temu przyzywać go w razie potrzeby lub korzystać z jego mocy. W historiach ludowych dżinny są więźniami lamp i ten, który uwoli takiego Dżinna może spodziewać się spełnienia swoich życzeń. W rzeczywistości dżinn może zostać przywiązany do dowolnego przedmiotu wykonanego z odpowiedniego materiału. Czarownik pętając dżinna zawiera z nim swego rodzaju pakt w ramach, którego próbuje zmusić go do służby lub do wykorzystywania jego mocy. *Sahir*, odprawiając rytuał, decyduje w jaki sposób będzie wykorzystany spętany dżinn. Możliwości korzystania z poszczególnych mocy dżina, wiąże się z wzrostem wymaganego poziomu mocy rytuału. Natomiast obietnice określenia czasu służby, bądź ograniczenia w korzystaniu z mocy, zmniejszają wymagany poziom mocy rytuału. Wymagany poziom mocy rytuału zależy od tego, jaki rodzaj dżinna ma zostać spętany (patrz **Wymagany poziom mocy**). Do tego należy dodać lub odjąć modyfikatory poziomu mocy wynikający z tabeli **Modyfikatorów spętania dżinna**. Jeżeli czarownikowi podczas odprawiania rytuału uda się osiągnąć wymagany poziom mocy, dżinn zostaje spętany i przywiązany do wybranego przedmiotu. Każdemu, kto posiada ten przedmiot, o ile przekona on lub zmusi do tego dżina. Będzie on służył lub używał swoich mocy wedle tego, co zostało określone podczas ustalania wymaganego poziomu mocy rytuału. Przedmiot z zaklętym Dżinem jest przedmiotem magicznym i jego zniszczenie wymaga podjęcia wysiłku. Jeżeli to się uda, dżinn zostaje natychmiast uwolniony. Wyzwolenie dżinna następuje również wtedy, gdy skończy się określony czas służby, lub zostanie uwolniony przez *sahira*, który go spętał.



Tabela 2-6: Modyfikatorów spętania dżinna

Możliwości paktu	Modyfikator poziomu mocy rytuału
Określony czas służby: Czas, przez jaki dżinn będzie zaklęty w przedmiocie.	Poziom mocy – 1: do śmierci sahira. Poziom mocy – 2: ilość lat równa wartości cechy Magia sahira. Poziom mocy – 3: ilość miesięcy równa wartości cechy magia sahira. Poziom mocy – 4: ilość tygodni równa wartości cechy magia sahira.
Korzystanie ze zdolności magicznych dżinna: Możliwość wykorzystywania przez sahira zdolności magicznych Dżinna tak jakby były jego własnymi.	Poziom mocy + 2: 1 zdolność. Poziom mocy + 4: 2 zdolności.
Czas działania zdolności magicznych dżinna: Czas, przez jaki zdolności magiczne dżinna będą działały na sahira.	Brak modyfikatorów: ilość rund równa wartości cechy Magia czarownika. Poziom mocy + 2: ilość minut równa wartości cechy Magia Sahira. Poziom mocy + 4: ilość godzin równa wartości cechy Magia czarownika.
Ograniczona ilość użyć zdolności dżinna: Ile razy w danym okresie sahir może użyć zdolności dżinna.	Brak modyfikatorów: 3 razy dziennie, Poziom mocy – 2: 3 razy na tydzień. Poziom mocy – 3: 3 razy na miesiąc. Poziom mocy – 5: 3 razy na cały okres służby.
Wierna służba: Dżinn wykonuje wszystkie rozkazy właściciela w czasie, gdy pozostaje on spętany.	Poziom mocy + 6.
Korzystanie z zaklęć dżinnów: Sahir może używać zaklęć dżinnów jakby sam je rzucił.	Poziom mocy + 6.
Ograniczona ilość rzuconych zaklęć przez dżinna: Mag może w danym czasie skorzystać odpowiednią ilość razy z zaklęć dżinna	Poziom mocy – 1: 3 zaklęcia dziennie. Poziom mocy – 2: 3 zaklęcia tygodniowo. Poziom mocy – 3: 3 zaklęcia na miesiąc. Poziom mocy – 4: 3 zaklęcia na cały okres służby.
Ograniczona ilość zadań dla dżinna: Dżinn spełnia ograniczoną ilość rozkazów sahira.	Poziom mocy – 1: 3 życzenia dziennie., Poziom mocy – 2: 3 życzenia tygodniowo. Poziom mocy – 3: 3 życzenia na miesiąc. Poziom mocy – 5: 3 życzenia na cały okres służby.
Korzystanie z magii dżinna: Sahir rzucając zaklęcia może korzystać z cechy magia dżinna zamiast swojej.	Poziom mocy + 4.
Znajomość języka dżinnów: Sahir zawiera pakt przy użyciu języka dżinnów.	Poziom mocy - 2.
Aktywator: Hasło lub czynność, które aktywuje przedmiot z spętaniem dżinnem.	Poziom mocy - 2.
Umowa: Sahir przekonał dżina do służby.	Poziom mocy + 2: nieudany test na przekonywanie lub zastraszanie, podczas pętania dżinna. Poziom mocy – 2: udany test na przekonywanie lub zastraszanie podczas pętania dżinna.
Przedmiot znajduje się pod wpływem czaru: Oczyszczenie materii.	Poziom mocy - 1.

Jeżeli *sahirovi* uda się spętać dżinna, to dzięki przywiązaniu do przedmiotu zyskuje on następujące cechy:

- Spętany dżinn nie może skrzywdzić czarownika, który go zniewolił ani osoby, która zdoła zmusić dżinna do posłuszeństwa.
- Dżinn, o ile nie został określony czas jego służby, zostaje przywiązany do przedmiotu do czasu aż nie zostanie on zniszczony (należy pamiętać, że przedmioty z spętaniem dżinnem są magiczne i zwykle trudniejsze do zniszczenia).
- Jeżeli *sahirovi* podczas pętania dżinna nie uda się zawrzeć z nim umowy (patrz **Tabela 2-6: Modyfikatorów spętania dżinna**) lub nie będzie w ogóle tego próbował (pod warunkiem, że nie zmusił go do **Wiernej służby**), to za każdym razem gdy spróbuje wydać mu polecenie będzie musiał wykonać udany test na **przekonywanie**, lub **zastraszanie**. Jeżeli test ten będzie nieudany, dżinn będzie się starał przeinaczyć rozkazy czarownika, co może skutkować, w zależności od Mistrza Gy, ujemnymi modyfikatorami lub fabularnymi komplikacjami.

- Dżinn przywiązany do przedmiotu, nie jest podatny na cechę Niestabilność. W momencie zniszczenia przedmiotu, do którego dżinn został przywiązany, wraca on natychmiast do źródła żywołu, którego jest manifestacją.

- Jeżeli dżinn przywiązany do przedmiotu, gdy go „opuści” i zostanie ranny, po powrocie leczy obrażenia w tempie jednego na godzinę. Jeżeli dżinn przebywając poza przedmiotem straci wszystkie punkty żywotności, nie zostaje odesłany a jedynie wraca do przedmiotu i musi tam pozostać do czasu całkowitej regeneracji.

- Dżinn nie może bez rozkazu właściciela opuścić przedmiotu, do którego jest przywiązany, oraz nie może się od niego oddalić na odległość większą niż jego Siła Woli podzielona przez 10 (zaokrąglając w dół).

- O ile dżinn nie został zmuszony do **Wiernej służby**, a przedmiot, do którego został przywiązany wejdzie w posiadanie innej osoby niż *sahir*, który go spętał, należy wykonać przeciwstawny test na **przekonywanie** lub **zastraszanie**, przeciw Sile Woli dżinna. Jeżeli test będzie udany, osoba ta staje się nowym właścicielem przedmiotu i może rozkazywać spętanemu dżinnowi. Ten test jest odzwierciedleniem „negocjacji” między dżinnem a przyszłym właścicielem przedmiotu, który może zostać zmodyfikowany w zależności od nowych warunków służby. Np. jeżeli przyszły właściciel przedmiotu obieca skrócenie okresu służby z lat na miesiące, (patrz **Tabela 2-6: Modyfikatorów spętania dżinna**) może otrzymać +10% do testu. Dana osoba może dokonać tylko jednej próby przejęcia władzy nad przedmiotem. Jeżeli zdarzy się, że twórca będzie próbował odzyskać władzę nad przedmiotem z spętanym dżinnem, będzie musiał wykonać udany przeciwstawny test Siły Woli przeciw Sile Woli obecnego właściciela.

Wezwanie armii dżinnów

Typ: magia piasku

Język tajemny: dżinów

Magia: 4

PD: 500

Składniki: Substancja żywołu dżina. Dla Dao to kamienie szlachetne i kruszce o wartości, co najmniej 1000 din. Dla Dżinna to wonne kadzidła i balsamy o wartości, co najmniej 500 din, złożone wysoko ponad ziemią, np. na wieży, skale itp. Dla Ifryta kadź roztopionego metalu, o wartości minimum 500 din. Dla Marida to czysta płynąca woda, np. rzeka, strumień, fontanna oraz misa wypełniona rtęcią o wartości minimum 500 din.

Warunki: Aby odprawić rytuał wezwania armii dżinnów, *sahir* musi najpierw przygotować dary w postaci substancji żywołu odpowiedniej dla danego rodzaju dżinna.

Konsekwencje: Jeżeli odprawienie rytuału zakończy się niepowodzeniem, przywołane dżiny atakują *sahira*. Jeżeli ten zginie, w zależności od temperamentu, odchodzą lub atakują pobliskie osoby.

Wymagany poziom mocy: 32.

Czas odprawiania: 6 godziny.

Opis: Jeżeli odprawienie rytuału zakończy się sukcesem na wezwanie *sahira* przybywa grupa dżinów, aby stać się jego armią. Jednorazowo czarownik może wezwać do 20 dżinów lub do 5 wielkich dżinnów.

Wezwana armia dżinnów w zamian za przygotowane dary, zobowiązuje się chronić, bądź zaatakować *sahira*, wskazaną osobę lub grupę albo miejsce. Zadanie te wykonywać będą przez ilość dni równą wartości cechy Magii czarownika lub do jego zakończenia (np. jeżeli mają rozgromić wrogi oddział, po zrobieniu tego odchodzą).

Sahir nie może wpłynąć na to, w jaki sposób dżinny wykonają powierzone zadanie, chyba, że w teście na wymagany poziom mocy osiągnie o 10 więcej niż jest to wymagane do udanego odprawienia rytuału. W taki wypadku może wydać dżinom pewne nakazy. Np. zniszczcie armie, ale nie zabijajcie człowieka w zielonym turbanie.

Dżinny, zwykle robią to, czego mają dokonać, możliwie szybko i sprawnie, ale też rzadko zwracając uwagę na przypadkowe ofiary i zniszczenia, jeżeli stoją one na drodze do wykonania zadania.

Dżinn jako chowańiec

Sahir może odprawić rytuał przyzwania dżinna, aby przywiązać go do siebie jako Chowańca. Podobnie jak w przypadku istot stworzonych lub oswojonych przez czarodziejów (patrz **Królestwo magii, str. 185 – 194**), może zapewnić swemu panu niezwykle właściwości. Zasady dotyczące dżinna chowańca są podobne jak w przypadku innych chowańców z zmianami opisanymi poniżej.

Przyzwanie chowańca

Przyzwanie dżinna wymaga znajomości formuły rytuału, przyzwania dżinna sługi, bo tylko ten rodzaj dżinna jest skłonna zgodzić się, aby zostać chowańcem *sahira*. Pozostałe wymagania to Magia na poziomie 2 lub

większym, a także umiejętność język tajemny (magiczny) lub język tajemny (dżinnów), oraz nauka (demonologia).

Warunki służby

Po pomyślnym odprawieniu rytuału, *sahir* musi narzucić swą wole przyzwaną istotą. W tym celu



musi wykonać przeciwstawny trudny (-20) test Oglądy przeciw Sile Woli dżinna. W przypadku nieudanego testu czarownik może każdego następnego dnia go powtórzyć, maksymalnie przez tyle dni, ile wynosi wartość jego Magii. Jeżeli nie uda mu się zapanować nad dżinnem, wraca on do swojej domeny.

Sahir może obniżyć trudność testu kusząc dżinna obietnicami.

- Ograniczony czas: Określenie długości służby w latach zmniejsza trudność testu o 1 poziom, w miesiącach o 2 poziomy, zaś w dniach o 3 poziomy.
- Język dżinnów: Prowadzenie negocjacji w języku dżinnów zapewnia zmniejszenie trudności o 1 poziom.
- Zadanie: Czarownik podejmuje się zadania, po wykonaniu, którego dżin, zaczyna mu służyć. W zależności od stopnia komplikacji zadania i czasochłonności, poziom trudności testu może zostać zmniejszony od 1 do 3. Np. stworzenie sadzawki na życzenie marida to obniżenie stopnia trudności o 1, a odzyskanie artefaktu dla dao to już zmniejszenie stopnia trudności o 3.

Artefakty piasków

Poniżej zostało opisane kilka magicznych przedmiotów, które wywodzą się z Arabii lub starożytnej Nehekhary. Niektóre z nich można spotkać i kupić na bazarach. Natomiast inne to unikatowe przedmioty o wielkiej mocy, których odnalezienia lub zdobycie może być osobną przygodą.

Magiczne przedmioty Arabii

Cudowny owoc

Cudowny owoc to dzieło pewnego alchemika z miasta pod wierzą czarodzieja kalifa. Stworzył on replikę jabłka, w której zawarł mieszaninę wonności, kadzideł, ziół i magii, pozwalająca wyleczyć każdą chorobę i ranę.

Dziedzina nauki: Historia

Moc: Czarodziejski owoc to potężny i poszukiwany przedmiot. Każdy, kto weźmie go w ręce i będzie wdychał zawarte w nim wonności zostanie natychmiast uleczone. Niezależnie czy będzie to choroba lub rana, spowodowana przez czynniki naturalne lub magiczne. W ciągu jednej rundy postać zwalcza chorobę lub zaleczy ranę odzyskując pełną żywotność, oraz tracąc wszelkie modyfikatory, deformacje, czy ślady, będące skutkiem tej choroby czy rany. Jedyną wadą tego przedmiotu jest to, że na każdą osobę działa on tylko jednokrotnie. Podobno moc Cudownego owocu jest tak wielka, że potrafi uleczyć nawet Zgniliznę Nurgla.

Historia: Pewien alchemik pracował większą część swego życia nad artefaktem, który miał uleczyć każdą chorobę i ranę przeznaczając na to wszelki środki, przez co zaniedbał rodzinę. Kiedy udało mu się ukończyć dzieło nie cieszył się nim długo, bo wkrótce jak na ironię nagle zmarł. Jego żona, aby zapewnić byt rodzinie po

śmierci męża, sprzedała jego pracownię wraz z wyposażeniem i cudownym owocem, nawet nie wiedząc o jego istnieniu. Nowy właściciel dowiedziawszy się o jego mocy, sprzedał go za bajeczną sumę księciu, który wraz z dwoma braćmi wyruszył na poszukiwanie wspaniałych darów dla swego ojca Sułtana. Książę zgodził się zapłacić astronomiczną cenę za cudowny owoc, ponieważ Sułtan zarządził, że ten z braci, który przyniesie najwspanialszy dar otrzyma rękę pięknej księżniczki.

Czarodziejska luneta

Ten pięknie rzeźbiony, wykonany z kości słoniowej przedmiot, na pierwszy rzut oka wydaje się jedynie bibelotem. Każdy, kto spojrzy przez niego a nie zna jego prawdziwej mocy zobaczy jedynie kolorowe, zmieniające się geometryczne kształty. Ci, którzy wiedzą jaką moc on posiada, są w stanie ujrzeć rzeczy normalnie dla nich niedostępne.

Dziedzina nauki: Magia

Moce: Czarodziejska luneta to wykonana z kości słoniowej ok. 30 centymetrowa rurka, zaślepiona z jednej strony, a z drugiej posiadająca wizjer. Każdy kto zna prawdziwą moc tego przedmiotu, może zażyczyć sobie ujrzeć znane sobie miejsce lub osobę, niezależnie gdzie ono, lub ona się znajduje. Każde miejsce czy osobę można ujrzeć raz dziennie i obserwować tak długo póki spogląda się w wizjer. Miejsce lub osoba, które chce się zobaczyć muszą być znane obserwatorowi tzn. musiał on widzieć je na własne oczy co najmniej raz. Obraz widziany przez czarodziejską lunetę pokazuje, co dana osoba robi, lub co się dzieje się w danym miejscu w tej samej chwili, w której obserwator patrzy w lunetę. Obraz pokazuje tylko prawdziwe zdarzenia przenikając wszelkie iluzje.

Historia: Istnieje opowieść o pewnym kupcu, który niezmiernie kochał swoją żonę do tego stopnia, że udręką było dla niego gdy musiał ją opuścić aby wyruszyć z karawaną. Podejmował te podróże tylko, dlatego żeby móc dać swojej małżonce wszystko co najlepsze. Podczas jednej z podróży uratował przed zbójcami pewnego *sahira*, który został napadnięty podczas snu. Podczas wspólnej podróży kupiec i czarownik zaprzyjaźnili się, a ten pierwszy zwierzył się przyjacielowi z swoje miłości do żony i tęsknoty jaką odczuwa. Wzruszony i wdzięczny za uratowanie życia, *sahir* na pożegnanie podarował swojemu przyjacielowi czarodziejską lunetę, aby ten mógł oglądać swoją małżonkę będąc w dalekiej podróży. Niestety nie skończyło się to dobrze dla kupca, ponieważ gdy pewnego razu pragnąc ujrzeć swą ukochaną żonę, zobaczył ją wraz z kochankiem i ze zgrzyoty odebrał sobie życie. Wraz z resztą jego towarów, luneta została sprzedana i słuch po niej zaginął aż trafiła w ręce jednego z trzech książąt, którzy poszukiwali подарunku dla swego ojca Sułtana.

Latający dywan



Latające dywany jak na przedmioty magiczne są stosunkowo powszechne w Arabii. Używane są przez wielu *sahirów* i wielmoży, a nawet przez kilku bogatych kupców. Jest to rodzaj dywanu lub maty z zaklętym w nim dżinnem. Na latającym dywanie właściciel może lewitować z prędkością dorównującą prędkości konia.

Dziedzina nauki: Magia

Moce: Dzięki zaklętemu w nim Dżinnowi słudze, latający dywan unosi się nad ziemią i może służyć jako transport, dla właściciela i jego bagażu, lub w rzadkich wypadkach większe dywany potrafią unieść nawet kilka osób. Aby dostroić się do dywanu właściciel musi znać słowo aktywacyjne lub w teście Siły Woli osiągnąć 8

sukcesów, przy czym może wykonać tylko jeden test dziennie. Gdy uda się aktywować dywan, nowy właściciel może telepatycznie rozkazywać dżinnowi zaklętemu w dywanie. W przypadkach, gdy istnieje potrzeba zapanowania nad dywanem np. nagły skręt, właściciel musi wykonać udany Test Siły Woli, lub może ulec wypadkowi. Dywan może unieść się maksymalnie 2 m nad ziemię, posiada Szybkość 8, oraz Wytrzymałość 8 i Żywotności 10. Gdy dywan straci wszystkie punkty żywotności dżinn uwalnia się. Dywan odporny jest na broń niemagiczną i czary oparte na żywiole powietrza.

Istnieją pojedyncze dywany w których zakłęto wielkie dziny, dzięki czemu mogą one latać szybciej i bez ograniczeń wysokości, oraz posiadają różnorakie indywidualne moce.

Historia: Mówi się, że pierwszy latający dywan został stworzony przez pewnego władcę dzinnów, który nie przywiązywał zbyt wiele wagi do swego dzieła. Po jego śmierci trafił on w ręce kupca, który sprzedał go bogatemu księciu poszukującemu wyjątkowego daru dla swego ojca Sułtana. Gdy Kalifowie zobaczyli, jaki cudowny i praktyczny prezent sprawił ojcu młody Książę, zapragnęli oni zdobyć taki przedmiot dla siebie. Zlecili więc swoim wezyrom odnaleźć bądź stworzyć kopię latającego dywanu. Niektórzy z nich posiadli wiedzę jak zakląć Djinna w dywan, którą następnie przekazali swoim uczniom.

Dziś latające dywany tworzone są jedynie na zamówienie i kosztują fortunę. Te, które powstały w dawnych czasach spoczywają w skarbcach władców, służąc raczej jako ciekawostki, lub są używane przez potężnych *sahirów*.

Lwia woda

Czasami na arabskich targach pojawiają się handlarze, którzy oferują lwią wodę. Cudowny eliksir, który leczy wszelkie choroby, a regularnie pity może zapewnić długie życie. W większości są to naciągacze i oszuści, ale czasami podobno uda się zakupić flakon, w którym zamknięta jest woda z lwiego źródła.

Dziadzina nauki: Historia

Moce: Lwia woda posiada moc leczenia wszelkich naturalnych chorób i zatruc wpływających na ciało oraz sprowadza spokój na skołatany umysł. Wystarczy jeden flakonik, aby chory odzyskał zdrowie po liczbie rund równej Wytrzymałości osoby, która ją wypije. Lwia woda nie leczy obrażeń, które powstały w skutek choroby lub trucizny. Zdrowa osoba, która wypije lwią wodę czuje nagły przypływ siły i wigoru, przez co na liczbę minut równą Wytrzymałości otrzymuje modyfikator +5 do wszystkich cech głównych. Dodatkowo lwia woda usuwa wszystkie posiadane punkty obłądu, ale nie choroby psychiczne.

Historia: Według legend, gdzieś na środku wielkiej pustyni, istnieje oaza w miejscu gdzie kiedyś były ogrody wspaniałego pałacu, obecnie zasypanego przez piaski. W oazie tej bije cudowne źródło. Jego nazwa bierze się stąd, iż jest ono strzeżone przez stado lwów, które pijąc z niego zachowując zdrowie i długie życie. Podobno

istnieje rodzina nomadów, która znalazła sposób jak ominąć lwy i pozyskać niewielkie ilości tej wody, którą od pokoleń sprzedają kupcom.



Oko Ormazda

Oko Ormazda to dość popularny w Arabii talizman mający chronić przed złym urokiem i przynosić szczęście. W większości przypadków są to zwykle talizmany szczęścia, ale istnieje kilka, które zapewniają prawdziwą ochroną.

Dziadzina nauki: Historia

Moce: Popularne w Arabii talizmany zapewniają jednorazowo swojemu posiadaczowi punkt szczęścia. Natomiast „prawdziwe” Oko Ormazda pozwala wykorzystać punkt szczęścia raz dziennie a wszyscy, którzy próbują rzucić na posiadacza jakiegokolwiek czar, mają zwiększony wymagany poziom mocy o 2.

Historia: Talizmany zwane Okiem Ormazda, zostały stworzone podczas wypraw krzyżowych przez nieznanego z imienia *imama*. Wedle legendy tenże *imam* po tym, jak udało mu się przeżyć atak krzyżowców przygotował kilkanaście talizmanów w kształcie niebieskiego oka z czarną źrenicą. Miały one symbolizować niebieskie oczy

najeźdźców i chronić przed nimi. Następnie modlił się do Ormazda o to, aby natchnął on je swoją mocą i jego prośba została wysłuchana. Po tym rozdał on je najznamienitszym wojownikom, aby chroniły ich w walce. W ciągu wieków przechodziły one z rąk do rąk i nadal znajdują się w posiadaniu różnych osób. Prawdopodobnie połowa z nich zaginęła i czeka na odnalezienie przez tych, których Ormazd zechce obdarzyć łaską.

Zulfikar

Zulfikar to broń Proroka Mulhaeda al-Quyata, która po jego śmierci została przekazana jego synowi a następnie jego następcą. Obecnie znajduje się w rękach wielkiego Sułtana Khalida ibn 'Abd al-Sharifa. Zulfikar jest szamsziem o rozdwojonym na końcu ostrzu z rękojeścią ozdobioną głowami węzów.

Dziadziina nauki: Historia

Moc: Zulfikar jest potężnym szamsziem, który zadaje obrażenia z Siłą + 1, oraz ignoruje każdy pancerz, nawet magiczny, a jego ciosów nie można parować a jedynie unikać.

Historia: Jak mówi legenda prorok Mulhaeda al-Quyata otrzymał Zulfikar od samego Ormazda jako narzędzie, które miało pomóc niszczyć tych, którzy stają na jego drodze. Po śmierci Proroka broń ta została przekazana jego synowi, a później tradycyjnie kolejnym Sułtanom aż do czasów obecnych. Zulfikar potrafi przebić każdy pancerz, co udowodnił syn Proroka zabijając potężnego wojownika Chaosu, jednym ciosem przecinając jego tarczę i pancerz.

Skarby Khemri

Księgi Nagasha

Księgi Nagasha to największe i najbardziej kompletnie kompendium wiedzy o nekromancji. Zawarte w dziewięciu tomach, napisanych krwią, na ludzkiej skórze, z kartami złączonymi włosami krasnoludów. Oryginalnie księgi napisane są w tajemnym języku nehekhariańskim, ale w ciągu stuleci powstało wiele jej kopii, w tajemnym języku nekromantycznym, języku klasycznym lub nawet w starożytnym. Są to tylko mniej lub bardziej udane cienie oryginału, ale i tak potrafią być groźne w niepowołanych rękach.

Dziadziina nauki: Nekromancja

Moc: W zależności czy jest to oryginał czy kopia, księgi posiadają następujące właściwości:

- Jeżeli jest to kopia, osoba która przeczyta jedną z ksiąg, może wykonać udany test Inteligencji, aby móc wykupić za 100 Punktów Doświadczenia, umiejętność nauka (nekromancja). Po przeczytaniu wszystkich dziewięciu tomów, test nie jest wymagany.
Jeżeli czytelnik jest magiem, może wykonać bardzo trudny (-30) test nauka (nekromancja), i wydać 50 Punktów Doświadczenia, aby poznać zdolność magia czarnoksięska (nekromancja) lub 100 Punktów Doświadczenia, aby poznać zdolność magia czarnoksięska (Nagasha). Jeżeli postać przeczyta wszystkie dziewięć tomów, test nie jest wymagany.
Jeżeli mag, jest już nekromantom, może wydając punkty doświadczenia, nauczyć się jednego rytuału nekromantycznego. W przypadku posiadania wszystkich dziewięciu ksiąg, czarnoksiężnik, może nauczyć się wszystkich rytuałów nekromantycznych, płacąc za nie punktami doświadczenia.
Dodatkowo po przeczytaniu jednego tomu należy wykonać udany test Siły Woli, lub otrzymuje się 1 Punk Obłądu. Po przeczytaniu wszystkich dziewięciu tomów, należy wykonać udany, bardzo trudny (-30) test Siły Woli, lub otrzymuje się 1k10 Punktów Obłądu.
- Jeżeli jest to oryginał, osoba która przeczyta jedną z ksiąg, może wykupić za 100 Punktów Doświadczenia, umiejętność nauka (nekromancja). Po przeczytaniu wszystkich dziewięciu tomów, czytelnik automatycznie zdobywa umiejętność nauka (nekromancja), bez ponoszenia kosztu w Punktach Doświadczenia.
Jeżeli czytelnik jest magiem, może wykonać test nauka (nekromancja), aby poznać zdolność magia czarnoksięska (nekromancja) lub magia czarnoksięska (Nagasha), wydając 50 Punktów Doświadczenia.
Jeżeli postać przeczyta wszystkie dziewięć tomów, test nie jest wymagany.
Jeżeli mag, jest już nekromantom, może wydając punkty doświadczenia, nauczyć się jednego rytuału nekromantycznego, płacąc za niego połowę kosztu w Punktach Doświadczenia. Dodatkowo ma 10% (szansa rośnie o 10% z każdym kolejnym tomem) szansy na naukę rytuału Nieżycia Nagasha lub Wyssania życia (patrz **Dodatek I, str. 187**). W przypadku posiadania wszystkich dziewięciu ksiąg, czarnoksiężnik, może nauczyć się wszystkich rytuałów nekromantycznych, płacąc za nie połowę kosztu w punktach doświadczenia..

Dodatkowo po przeczytaniu jednego tomu należy wykonać udany test Siły Woli, lub otrzymuje się 2 Punk Obłądu. Po przeczytaniu wszystkich dziewięciu tomów, należy wykonać udany, bardzo trudny (-30) test Siły Woli, lub otrzymuje się 1k10+5 Punktów Obłądu.

Poza tym, posiadacz chociaż jednego tomu, otrzymuje modyfikator +1 do cechy Magia, przy korzystaniu z magii czarnoksięskiej (nekromancja) lub (Nagasha). Posiadacz wszystkich tomów może liczyć na modyfikator +9 do wymaganego poziomu mocy, przy odprawianiu rytuałów z powyższych dziedzin..

- W zależności od decyzji mistrza gry zarówno oryginał, jak i kopia, mogą posiadać wiele innych sekretów czarnoksięstwa. Jak np. przepis na eliksir z ludzkiej krwi pozwalający przedłużyć życie (działa podobnie do rytuału Wyssanie życia). Elixir pozwalający zmienić się w Wampira. Tajemnice wzmocnienia zaklęć spazniem, lub nawet wielki rytuał przebudzenia, oraz wiele innych przerażających sekretów. Sekretów mogą być śmiertelnie niebezpieczne. Krążą pogłoski, że podczas czytania księgi można samoczynnie wezwać demony lub nawet, księga może pożreć duszę czytającego.

Historia: W czasach swojej świetności, Nagash stworzył dziewięć ksiąg, w których zawarł całą swoją wiedzę czarnoksięską. Po jego upadku, księgi zostały rozproszone po całym świecie. Powstało wiele ich kopii, w których często pominięto wielkie połacie tekstu. Powodem tego była niewystarczająca znajomość języka oryginału, jak również problem w odszyfrowaniu lub odczytaniu zapisków Nagasha. Niektórzy kopiści specjalnie pomijali pewne fragmenty, lub nawet rozdziały. Specjalizowały się w tym zwłaszcza paranoiczne wampiry, chcące ukryć niektóre sekrety przed swymi uczniami.

Obecnie, prawie na pewno oryginalne dziewięć ksiąg Nagasha, nadal pozostaje rozproszone. Najprawdopodobniej niektóre z potężnych wampirów i nekromantów, posiada pojedyncze tomy.

Świątynia Sigmara posiada wszystkie dziewięć tomów, ale jest to jedynie kopia, mimo że dość dobra, wedle słów tych, którzy ją widzieli.

Strzały Asaph

Strzały te to pradawna broń, pobłogosławiona przez boginię Asaph, które mają trafiać we wrogów z niespotykaną precyzją.

Dziedzina nauki: Historia

Moce: Rut na trafienie strzelca korzystającego z strzały Asaph nie podlegają żadnym modyfikatorom, niezależnie od ich źródła. Oznacza to, że postać używająca tych strzał korzysta jedynie z swoich Umiejętności Strzeleckich. Mimo, że strzały te negują wszelki modyfikatory, to nie pozwalają przekroczyć normalnych ograniczeń strzału, np. maksymalnej nośności łuku.

Historia: W starożytnej Nehekharze była to broń używana przez niemal wszystkich łuczników. Dziś wyposażone są w nią zastępy Królów grobowców.

Powstawały one podczas żmudnych rytuałów w samym sercu świątyni Asaph. Na drewnianych drzewcach opatrzonych lotkami z czarnych piór pustynnych sepów, zapisywało się szczypcami wydmowych skorpionów tajemne inkantacje. Podczas gdy śpiewający akolici wkuwali groty z brązu, hartując je w krwi setek ofiarnych żmij. Tak przygotowane strzały po wystrzeleniu szukały wrogów z nieomylną precyzją, lecąc z szybkością atakującej kobry i w razie potrzeby skręcając w powietrzu.

Szkatuła dusz



Szkatuły dusz to rzadkie i potężne artefakty z czasów świetności Khemri. Są to sarkofagi z wypisanymi na nich hieroglifami klątwami i ostrzeżeniami. Mieszczą one w sobie dusze tych, którzy narazili się na gniew Królów Grobowców. Gdy szkatuła zostanie otwarta, dusze te próbują wyrwać się na wolność, lecz z góry są skazane na porażkę, gdyż przywiązane są po wieczne czasy do szkatuły. Podczas swej próby ucieczki uwięzione dusze przenikają ciała każdej żywej istoty w zasięgu wzroku, która znajduje się przed szkatułą. Powoduje to niewyobrażalny ból i wysysa z nich życie. Każdy, kto w skutek spotkania z takim niematerialnym bytem, padnie martwy zasila szkatułę, jako kolejna potępiona dusza.

Dziedzina nauki: Nekromancja

Moce: Aby otworzyć szkatułę należy posiadać umiejętność nauka (nekromancja). Gdy zostanie ona już otwarta, każda osoba w zasięgu wzroku znajdująca się przed szkatułą, musi wykonać trudny (-20) Test Siły Woli lub otrzymuje 1k10 obrażeń bez uwzględniania Punktów Zbroi i Wytrzymałości. Dodatkowo przy pierwszym otwarciu wszyscy, którzy znajdują się przed szkatułą muszą wykonać test na grozy.

Poza tym każdy mag (poza użytkownikiem szkatuły), który znajduje się w odległości 48 m od niej, z powodu tyłu torturowany dusz, których krzyki wstrząsają eterem, przy rzucaniu zaklęć musi odjąć jedną kostkę.

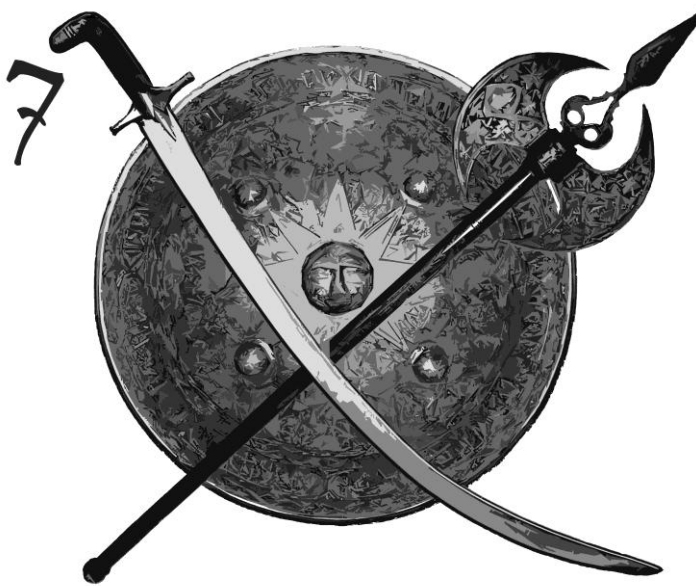
Historia: Szkatuły dusz są pozostałościami po cywilizacji Nehekary. Za ich pomocą karano najpoważniejsze zbrodnie. Była to kara przerażająca, bo nie dość, że wrywała duszę z ciała, to jeszcze skazywała ją na wieczne tortury. Kapłani kultu śmierci szybko odkryli, że poza tym te narzędzia kary mogą służyć jako śmiercionośna broń. Obecnie pozostało zaledwie kilka tych potwornych artefaktów, znajdujących się w rękach najpotężniejszych Królów Grobowców i Liczów.

Są to przedmioty pożądane przez nekromantów i każdy z nich zapłaciłby fortunę... lub zabił, żeby je zdobyć.



Rozdział 7

Bestiariusz



W Arabii względnie bezpiecznie są jedynie miasta, natomiast życie i podróżowanie po pustyni to już wyzwanie. Oprócz panujących tam ekstremalnych temperatur i braku wody jest wiele stworzeń, które świetnie dają sobie radę w tym środowisku i mogą być dla wędrowców o wiele większym zagrożeniem niż sama pustynia. Wiele z tych stworzeń jak padlinożercy, przybywa wprost z Khemri w poszukiwaniu żeru, lub jak oddziały szkieletowych wojowników krocząc w niewiadomym celu, pchani wołą swych nieumarłych panów. Pozostałe z nich, jak olbrzymie skorpiony, czy przerażający ptak Rok są rdzenne dla Arabii, ale nie oznacza to, że mniej niebezpieczne, niż te przybyłe za wschodniej granicy.

Oprócz niebezpiecznych stworzeń, na terenie Arabii żyją też takie, które zasymilowały się z człowiekiem, a nawet można powiedzieć więcej, bez nich Arabowie mieli by o wiele trudniejszy żywot. Mowa tu o wielbłądach i koniach arabskich.

Najdziwniejszymi z stworzeń zamieszkujących Arabię są tajemnicze dzinny. Te potężne i enigmatyczne istoty, od zarania dziejów przemierzają wzdłuż i wszerz tereny Arabii, rozpalając wyobraźnię prostych chłopów jak i możnych, oraz *sahirów* spragnionych ich mocy.

Stworzenia Arabii

Poniżej zostały opisane stworzenia, które są charakterystyczne dla Arabii i nie występują poza jej granicami.

Czarna żmija



Czarna żmija jest jednym z najniebezpieczniejszych pustynnych stworzeń i chyba najgroźniejszym wężem na świecie. Jej jad jest tak silny, że działa niczym płynny kwas, parząc i wyżerając skórę, a jego opary powodują silne łzawienie, a nawet utratę wzroku. Jej charakterystyczna czarna barwa z żółtym wzorem na grzbiecie powoduje, że każdy kto wie cokolwiek o pustyni, od razu ją rozpozna.

Podróżnicy widząc wylegującego się na słońcu tego około 3 m węża, starają się omijać go z daleka zwłaszcza, że jest on bardzo drażliwy i atakuje błyskawicznie. Jedynymi osobami, które dobrowolnie zbliżają się do czarnych żmij to zbieracze jadu, którzy ryzykują zdrowiem i życiem dla zebrania kilku kropel tej cennej substancji.

Prości ludzie widzą w czarnej żmij święte zwierze boga Azyata a spotkanie z nią uważają za zły omen.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	36	32	53	8	39	0

Umiejętności: skradanie się (+10), spostrzegawczość +20, unik (+10)

Zdolności: broń naturalna, łuski (1)

Cechy:

Kły jadowe: Jeżeli w skutek ugryzienia zmij postać straci choć 1 punkt Żywotności, musi natychmiast wykonać udany bardzo trudny (-30) test Odporności. Nieudany test oznacza, że postać umiera po kilku minutach (tytu, ile wynosi jej Wytrzymałość). Z każdą minutą (aż do śmierci) ofiara coraz bardziej słabnie, otrzymując kumulatywny modyfikator -10 do wszystkich cech głównych i tracąc po 1 punkcie Żywotności.

Walka

Ataki: 2 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 11

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: głowa 1, korpus 1

Broń: Kły

Dżinny

Pustynie Arabii są domem dla magicznych istot, znanych jako dżinny. Nikt nie jest pewny ich pochodzenia. Niektórzy mówią, że są one rodzajem demonów, podczas gdy inni twierdzą, że powstały w skutek złych eksperymentów Nagasha. Krąży również pogląd, że są one wysłannikami Ormazda, a dotyczy to zwłaszcza Ifrytów, dżinnów ognia. Jakakolwiek jest prawda, to pewnym jest, że mogą one stać się potężnymi sojusznikami jak i śmiertelnymi wrogami.

Przesądni i nieoświeceni mieszkańcy Arabii czczą te duchy i wierzą, że można je obłaskawić modlitwami i małymi oznakami szacunku, takimi jak dary z jedzenia i napoju. Natomiast z badań magów wynika, że są to stworzenia będące ucieleśnieniem żywiołów posiadające demoniczną naturę. Oddalone i odizolowane od źródła magicznej mocy z północy, nie polegają one na potrzebie obecności potężnych magicznych artefaktów, aby utrzymać ich istnienie. Dżinny mogą pojawić się w świecie śmiertelnych na dwa sposoby: zostać przyzwane lub zmanifestować się samoistnie. Samoistna manifestacja może nastąpić w miejscu, gdzie moc danego żywiołu jest wyjątkowo duża, dzięki czemu możliwe jest przekroczenie bariery między wymiarami. Dodatkowo przebywanie w miejscach, gdzie moc danego żywiołu jest duża, pozwala dżinom czerpać wprost z swego wymiaru, czyniąc ich niezwykle potężnymi.

Wiele aspektów arabskiej magii jest opartych na tworzeniu i używaniu różnych form magicznego więzienia takiego jak klatki, pojemniki lub kryształy, które są używane aby chwytać i ujarzmić te demony.

Dżinn jest wtedy przywiązany do *sahira* i zostaje zmuszony (czasem zgadza się na to), aby spełniać jego rozkazy. Dżinny służą jako ochroniarze i strażnicy czarownika, lub jego służący. Taka służba jest pełniona do śmierci *sahira* lub do czasu, aż ktoś wejdzie w posiadanie przedmiotu służącego za więzienie dżinna i wymusi jego posłuszeństwo wobec nowego pana. Ten, kto ma wystarczająco dużo szczęścia by mieć dżinna w swym posiadaniu, zyskuje wielkie poważanie w swej wspólnocie, ponieważ są one bardzo potężnymi i użytecznymi istotami.



Typy dzinnów

Dziny posiadają różne kształty i rozmiary, różnią się także potęgą. Wśród nich wyróżnia się cztery główne typy dzinnów: Dao, Djinn, Ifryt i Marid, z których każdy podlega jednemu z czterech magicznych żywiołów; ziemi, powietrzu, ogniu i wodzie. Nawet pośród dzinnów jednego typu, nie znajdziesz dwóch identycznych istot.

Każdy dzinn należy do jednego z wymienionych poniżej typów.

Dao

Dao jest złośliwym żywiołakiem Ziemi. Krocząc, Dao nieustannie zagłębiają się w ziemię i kształtują skałę wokół siebie. Z wszystkich dzinnów, Dao jest najbardziej prymitywny i brutalny. Dzięki temu często udaje się go podstępem zmusić do służby.

Dao często wygląda jak potężna muskularna osoba, zarówno w męskiej jak i żeńskiej postaci. Jego wypolerowana skóra jest koloru ziemi, piasku lub granitu, a jego paznokcie lub pazury są wykonane z twardego, błyszczącego metalu. Wszystkie Dao lubią ozdabiać się z biżuterią, a wielu zakłada na siebie koszulki zrobione z nachodzących na siebie metalowych płytek.

Dao mogą kontrolować ziemię i są najwytrzymalszymi ze wszystkich dzinnów, zdolne wytrzymać wiele ciosów.

Wielki dao

Wielkie Dao wyglądają podobnie jak inne „zwykłe” dao z wyjątkiem tego, że są od nich około połowę większe, a w ich skórze znajdują się drobinki kamieni szlachetnych, dzięki którym lśnią w słońcu.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
79	46	66	86	59	63	88	63

Umiejętności: dowodzenie +10, język tajemny (dzinnów) +10, język tajemny (magiczny), przekonywanie, splatanie magii +20, spostrzegawczość, unik +10, znajomość języka (arabski), zastraszanie +20, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: demoniczna aura, niepokojący, odporność na magię, widzenie w ciemnościach, żelazna wola

Cechy:

Magia dzinnów: Dziny potrafią posługiwać się czarami związanymi z ich żywiołem (**przykładowe zaklęcia: patrz magia dzinnów**). Rzucają je w ten sam sposób jak magowie, z wyjątkiem tego, że zaklęcia te są traktowane tak jakby został użyty składnik, oraz nie dotyczą ich efekt przekleństwa Tzeentcha.

Kamienna Skóra: Ciało dao złożone jest z substancji ziemi, dzięki czemu jest twarde jak kamień, zapewniając dzinnowi 3 dodatkowe Punkty Zbroi.

Niepowstrzymany: Kiedy dao znajduje się na ziemi, piasku, kamieniu, itp. podłożu, nie jest możliwe zatrzymanie go ani przewrócenie, jeżeli sam tego nie będzie chciał. Podczas szarży Dao może wykonać dodatkowy atak.

Niestabilność: Dziny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dzinn otrzyma obrażenia, a sam żadnych nie zada, musi wykonać udany test Siły Woli, lub powrócić do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dzinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany.

Odesłany dzinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Odporność na żywioł: Dao jest odporny na oddziaływanie żywiołu ziemi, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole.

Walka

Ataki: 4 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 50 **Magia:** 3

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Broń: broń ręczna, ręce

Dao

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
61	37	53	73	48	48	88	55

Umiejętności: dowodzenie, język tajemny (dżinnów), język tajemny (magiczny), przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, unik, znajomość języka (arabski), zastraszanie +10

Zdolności: demoniczna aura, niepokojący, odporność na magię, widzenie w ciemnościach, żelazna wola

Cechy:

Magia dżinnów: Dżinny potrafią posługiwać się czarami związanymi z ich żywiołem (**przykładowe zaklęcia: patrz magia dżinnów**). Rzucają je w ten sam sposób jak magowie, z wyjątkiem tego, że zaklęcia te są traktowane tak jakby został użyty składnik, oraz nie dotyczy ich efekt przekleństwa Tzeentcha.

Kamienna Skóra: Ciało dao złożone jest z substancji ziemi, dzięki czemu jest twarde jak kamień, zapewniając dżinnowi 3 dodatkowe Punkty Zbroi.

Niestabilność: Dżinny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dżinn otrzyma obrażenia, a sam żadnych nie zada, musi wykonać udany test Siły Woli, lub powróci do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dżinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany.

Odesłany dżinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Odporność na żywioł: Dao jest odporny na oddziaływanie żywiołu ziemi, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole.

Walka

Ataki: 3 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 39 **Magia:** 2

Pancerz: brak

Punkty Zbroji: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Broń: broń ręczna, ręce

Dao sługa

Dao sługa jest najprymitywniejszą manifestacją żywiołu ziemi. Wyglądają jak niezgrabne kamienne, sięgające do 50 cm wysokości homunkulusy, o inteligencji niewiele przykracającą inteligentne zwierzęta. Często służą potężniejszym dżinnom, jako sługi.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	17	33	53	28	18	48	35



Umiejętności: język tajemny (dżinnów), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (arabski)

Zdolności: demoniczna aura, odporność na magię, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Kamienna Skóra: Ciało dao złożone jest z substancji ziemi, dzięki czemu jest twarde jak kamień, zapewniając dżinnowi 3 dodatkowe Punkty Zbroi.

Niestabilność: Dżinny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dżinn otrzyma obrażenia, a sam żadnych nie zada, musi wykonać udany test Siły Woli, lub powrócić do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dżinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany. Odesłany dżinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Odporność na żywioł: Dao jest odporny na oddziaływanie żywiołu ziemi, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole.

Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 17

Pancerz: brak

Punkty Zbroji: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Broń: broń ręczna, ręce

Djinn

Djinn jest dumnym i zmysłowym żywiołakiem powietrza. Przedkłada on bezkresne przestrzenie otwartej pustyni ponad gęsto zaludnione regiony. Dżinny są zwykle przychylnie nastawieni do śmiertelników, w skutek czego czasami odwiedzają niektóre z miast Arabii.

Dżinni wyglądają na nadzwyczaj wysokich, muskularnych ludzi, o szlachetnych i atrakcyjnych rysach. Ich skóra ma kolor od bladoniebieskiego do oliwkowo brązowego, bardziej przypominającego opaleniznę mieszkańców pustyni. Ich oczy są zwykle brązowe, ale zdarzają się też niebieskooccy Dżinni, o których mówi się, że zostali przeznaczeni do wielkich czynów.

Dżinni ubierają się w przewiewne, migoczące jedwabie, które mają zapewnić im komfort jak i podkreślić ich muskulaturę.

Dżinni mogą kontrolować wiatr i wywołać tornada przeciw swym wrogom. Na ziemi poruszają się oni niezwykle szybko, a w powietrzu prześcigają wszystkich innych swą szybkością.

Wielki djinn

Wielkie Dżinny wyglądają podobnie jak inne zwykłe Dżinny z wyjątkiem tego, że są od nich około połowę większe, a poruszając się nie pozostawiają śladów tak jakby stąpały w powietrzu.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
79	46	55	66	87	73	88	63

Umiejętności: dowodzenie +10, język tajemny (dżinnów +10), język tajemny (magiczny), przekonywanie +20, splatanie magii +20, spostrzegawczość, unik +10, znajomość języka (arabski), zastraszanie, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: demoniczna aura, niepokojący, odporność na magię, widzenie w ciemnościach, żelazna wola

Cechy:

Magia dżinnów: Dżinny potrafią posługiwać się czarami związanymi z ich żywiołem (**przykładowe zaklęcia: patrz magia dżinnów**). Rzucają je w ten sam sposób jak magowie, z wyjątkiem tego, że zaklęcia te są traktowane tak jakby został użyty składnik, oraz nie dotyczy ich efekt przekleństwa Tzeentcha.

Niestabilność: Dżinny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dżinn otrzyma obrażenia, a sam

żadnych nie zada, musi wykonać udany test Siły Woli, lub powróci do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dzinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany. Odesłany dzinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Lot: Dzięki swemu połączeniu z żywiołem powietrza, Djinn potrafi latać z Szybkością równą 9.

Zwiewny: Substancja żywiołu powietrza, z której składa się ciało Djinna jest zwiewna i na wpół materialna. Dzięki temu wszystkie niemagiczne ataki skierowane w Djinna, zadają mu tylko połowę obrażeń (zaokrąglając w górę) po odliczeniu Wytzymałości i Punktów Zbroi.

Odporność na żywioł: Djinn jest odporny na oddziaływanie żywiołu powietrza, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole.

Walka

Ataki: 4 **Szybkość:** 6 (9) **Żywotność:** 42 **Magia:** 3

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: broń ręczna, ręce

Djinn

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
61	37	48	53	68	58	68	55

Umiejętności: dowodzenie, język tajemny (dzinnów +10), język tajemny (magiczny), przekonywanie +10, splatanie magii +10, spostrzegawczość, unik +10, znajomość języka (arabski), zastraszanie

Zdolności: demoniczna aura, niepokojący, odporność na magię, widzenie w ciemnościach, żelazna wola



Cechy:

Magia dzinnów: Dzinny potrafią posługiwać się czarami związanymi z ich żywiołem (**przykładowe zaklęcia: patrz magia dzinnów**). Rzucają je w ten sam sposób jak magowie, z wyjątkiem tego, że zaklęcia te są traktowane tak jakby został użyty składnik, oraz nie dotyczy ich efekt przekleństwa Tzeentcha.

Niestabilność: Dzinny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dzinn otrzyma obrażenia, a sam żadnych nie zada, musi wykonać udany test Siły Woli, lub powróci do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dzinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany.

Odesłany dzinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Lot: Dzięki swemu połączeniu z żywiołem powietrza Djinn potrafi latać z Szybkością równą 9.

Odporność na żywioł: Djinn jest odporny na oddziaływanie żywiołu powietrza, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole.

Walka

Ataki: 3 **Szybkość:** 6 (9) **Żywotność:** 33 **Magia:** 2

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: broń ręczna, ręce

Djinn sługa

Djinn sługa jest najprymitywniejszą manifestacją żywiołu powietrza. Wyglądają jak małe, osiągające maksymalnie 50 cm wzrostu, zwiewne postacie, poruszające się z niezwykłą gracją o inteligencji dorównującej dzieciom. Często służą potężniejszym dżinnom jako sługi.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	17	28	33	48	28	18	35

Umiejętności: język tajemny (dżinnów), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (arabski)

Zdolności: demoniczna aura, odporność na magię, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Lot: Dzięki swemu połączeniu z żywiołem powietrza Djinn potrafi latać z Szybkością równą 9.

Niestabilność: Dżinny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dżinn otrzyma obrażenia, a sam żadnych nie zada, musi wykonać udany Test Siły Woli, lub powrócić do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dżinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany. Odesłany dżinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Odporność na żywioł: Djinn jest odporny na oddziaływanie żywiołu powietrza, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole.

Walka

Ataki: 1 Szybkość: 6 (9) Żywotność: 12

Broń: broń ręczna, ręce

Ifryt

Ifryty jest żywiołakiem ognia, stosunkowo łatwym do spotkania na terytorium Arabii. Te dżinny są zwykle wrogie i pogardliwie odnoszą się do śmiertelników. Od tej reguły są dwa wyjątki: śmiertelnicy, którzy są bardziej potężni niż Ifryt, oraz ci, którzy są wystarczająco mądrzy, aby zrozumieć wyższość Ifrytów ponad wszystkimi innymi dżinnami, mogą liczyć na ich przychyłność. Wszystkie Ifryty często obrażają się i są skłonne do używania przemocy, zwłaszcza na sugestie, że jakoby są one z gruntu złe, a ich istnienie jest niezgodne z prawami natury. One zdecydowanie wolą myśleć o sobie jako sprawiedliwych, bezstronnych, ale i surowych oraz dobrze zorganizowanych.

Ifryt w męskiej postaci jest masywnym, solidnym humanoidem, z czerwonymi oczyma, w których płonnie żar. Natomiast, jako kobieta jest smukły i pełen wewnętrznego ognia. Mówi się, że Ifryt składa się w równych częściach z bazaltu i brązu, zestalonego płomieniami i gniewem. Ich kolor skóry zawiera się od głębokiej czerwieni lub szkarłatu, do ciemno szarego i hebanowego bazaltu. Włosy Ifryta często wydają się stać ogniu z metalicznymi półtonami i czerwonymi oraz pomarańczowymi pobłyskami. U męskich Ifrytów, czerwona lub czarna broda kontrastująca lub pasująca do ich włosów, uzupełnia ich oblicza. Te ogniste dżinny ubierają się w najpiękniejsze jedwabne i adamaszkowe szaty, wszystkie w odcieniach czerwonym i czarnym. Dodatkowo preferują mosiężną i złotą biżuterię.

Ifryty są oni władcami ognia, a płonące w nich zmienne uczucia powodują, że często odczuwają niechęć do innych stworzeń.

Wielki ifryt

Wielkie Ifryty wyglądają podobnie jak pozostałe, zwykle Ifryty z wyjątkiem tego, że są od nich około połowę większe. Dodatkowo promieniają ciepłem oraz roztaczają wokół siebie blask.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
79	46	66	66	69	73	88	63

Umiejętności: dowodzenie +10, język tajemny (dżinnów +10), język tajemny (magiczny), przekonywanie, splatanie magii +20, spostrzegawczość, unik +10, znajomość języka (arabski), zastraszanie +20, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: demoniczna aura, niepokojący, odporność na magię, widzenie w ciemnościach, żelazna wola

Cechy:

Magia dżinnów: Dżinny potrafią posługiwać się czarami związanymi z ich żywiołem (przykładowe zaklęcia: patrz magia dżinnów). Rzucają je w ten sam sposób jak magowie, z wyjątkiem tego, że zaklęcia te są traktowane tak jakby został użyty składnik, oraz nie dotyczy ich efekt przekleństwa Tzeentcha.

Niestabilność: Dżinny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dżinn otrzyma obrażenia, a sam żadnych nie zada, musi wykonać udany test Siły Woli, lub powróci do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dżinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany. Odesłany dżinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Płonące ataki: Ponieważ ifryty składają się z substancji ognia, potrafią użyć swej mocy, aby podczas ataku otoczyć płomieniami każdą broń jaka dzieją, lub tylko swoje pięści jeżeli nie używają broni. Ciosy Ifryta zadają 2 dodatkowe rany od płomieni.

Paląca nienawiść: Ifryty są raczej niechętnie nastawione do ludzi, a w połączeniu z tym, że jako istoty ognia są targane silnymi namiętnościami, tworzy to mieszankę iście wybuchową. Jeżeli Ifryt otrzyma jakąkolwiek ranę, to do końca walki wpada w szal, dzięki któremu otrzymuje +10 do WW i Krz oraz +1 A.

Odporność na żywioł: Ifryt jest odporny na oddziaływanie żywiołu ognia, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole. Dodatkowo odporny jest również na ogień naturalny.

Walka

Ataki: 4 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 42 **Magia:** 3

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: broń ręczna, ręce

Ifryt

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
61	37	53	53	58	58	68	55



Umiejętności: dowodzenie +10, język tajemny (dżinnów +10), język tajemny (magiczny), przekonywanie, splatanie magii +10, spostrzegawczość, unik +10, znajomość języka (arabski), zastraszanie +10
Zdolności: demoniczna aura, niepokojący, odporność na magię, niepokojący, widzenie w ciemnościach, żelazna wola

Cechy:

Magia dżinnów: Dżinny potrafią posługiwać się czarami związanymi z ich żywiołem (**przykładowe zaklęcia: patrz magia dżinnów**). Rzucają je w ten sam sposób jak magowie, z wyjątkiem tego, że zaklęcia te są traktowane tak jakby został użyty składnik, oraz nie dotyczy ich efekt przekleństwa Tzeentcha.

Niestabilność: Dżinny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dżinn otrzyma obrażenia, a sam żadnych nie zada, musi wykonać udany test Siły Woli, lub powrócić do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dżinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany.

Odesłany dżinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Płonące ataki: Ponieważ ifryty składają się z substancji ognia, potrafią użyć swej mocy, aby podczas ataku otoczyć płomieniami każdą broń jaka dzieją, lub tylko swoje pięści jeżeli nie używają broni. Ciosy Ifryta zadają 2 dodatkowe rany od płomieni.

Odporność na żywioł: Ifryt jest odporny na oddziaływanie żywiołu ognia, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole. Dodatkowo odporny jest również na ogień naturalny.

Walka

Ataki: 3 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 33 **Magia:** 2

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: broń ręczna, ręce

Ifryt sługa

Ifryt sługa jest najprymitywniejszą manifestacją żywiołu ognia. Wyglądają one jak małe homunkulusy wykonane jakby z roztopionej i zastygniętej skały. Osiągają wysokość do 50 cm, a na całym ich ciele występują pęknięcia, przez które sączy się ciepło i blask. Inteligencją dorównują złośliwym dzieciom. Często służą potężniejszym dżinnom, jako sługi.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	17	33	33	38	28	48	25

Umiejętności: język tajemny (dżinnów), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (arabski),

Zdolności: demoniczna Aura, odporność na magię, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Niestabilność: Dżinny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dżinn otrzyma obrażenia, a sam żadnych nie zada, musi wykonać udany Test Siły Woli, lub powrócić do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dżinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany.

Odesłany dżinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Płonące ataki: Ponieważ ifryty składają się z substancji ognia, potrafią użyć swej mocy, aby podczas ataku otoczyć płomieniami każdą broń jaka dzieją, lub tylko swoje pięści jeżeli nie używają broni. Ciosy Ifryta zadają 2 dodatkowe rany od płomieni.

Odporność na żywioł: Ifryt jest odporny na oddziaływanie żywiołu ognia, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole. Dodatkowo odporny jest również na ogień naturalny.

Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 12

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: broń ręczna, ręce

Marid

Marid jest żywiołakiem wody. W oczach wielu Arabów, są one najbardziej niezwykłymi i najpotężniejszymi z wszystkich dzinnów. Ich skóra dopasowuje się do wielu kolorów oceanu, od pogodnego błękitu tropikalnych wód, do posępnych zieleni targanego przez burzę morza. Skóra zmienia kolor oddając nastrój danego Marida. Czym bardziej posępny nastrój tym ciemniejszy kolor. Włosy Marida są zwykle kruczoczarne lub ciemno szare. Kilku z nich ma warkocze, białe jak piana na falach. Te białowłose stworzenia są uważane za najbardziej chaotyczne i niezależne istoty, posiadające niezwykle silną wolę.

Maridzi często noszą luźne szaty i zwiewne pantalony. Zwykle nie zakładają koszul woląc wystawiać swe ciało na pokaz. Często strój Marida utrzymany jest w najbardziej błyszczących i rzucających się w oczy kolorach, zwracając uwagę na bogactwo i moc dzinnów.

Marid jest odpowiedzialny za wodę i morze i posiada wielki talent do wchłaniania i rozpraszania magii.

Wielki marid

Wielkie Maridy wyglądają podobnie jak inne „zwykłe” Maridy z wyjątkiem tego, że są od nich około połowę większe. Ich ciało wygląda jakby bez przerwy mięśnie się poruszały, a w jego pobliżu czuć przyjemną wilgoć i chłód.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
79	46	66	66	69	73	88	63

Umiejętności: dowodzenie +10, język tajemny (dzinnów +10), język tajemny (magiczny), przekonywanie +10, splatanie magii +20, spostrzegawczość, unik +10, znajomość języka (arabski), zastraszanie +10, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: demoniczna aura, niepokojący, odporność na magię, widzenie w ciemnościach, żelazna wola

Cechy:

Magia dzinnów: Dzinny potrafią posługiwać się czarami związanymi z ich żywiołem (**przykładowe zaklęcia: patrz magia dzinnów**). Rzucają je w ten sam sposób jak magowie, z wyjątkiem tego, że zaklęcia te są traktowane tak jakby został użyty składnik, oraz nie dotyczy ich efekt przekleństwa Tzeentcha.

Niestabilność: Dzinny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dzinn otrzyma obrażenia, a sam żadnych nie zada, musi wykonać udany test Siły Woli, lub powróci do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dzinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany. Odesłany dzinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Odporność na magię: Wszystkie dzinny są istotami magicznymi, ale Marid jest pod tym względem wyjątkowy. Substancja magiczna, z której jest stworzony jest zmienna jak woda. W związku z tym, wszelka magia oddziałuje na Marida w mniejszym stopniu. Marid otrzymuje modyfikator +20 do opierania się wszelkim efektom czarów, oraz obrażenia będące wynikiem rzuconych czarów są o 2 mniejsze (przed odliczeniem Wytrzymałości).

Wchłanianie magii: Wielki Marid może spowodować, że dowolny adept magii w promieniu 48 m, na ilość rund równą Magii dzinna, będzie musiał zmniejszyć swoją cechę Magia o 1.

Odporność na żywioł: Marid jest odporny na oddziaływanie żywiołu wody, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole. Dodatkowo może on oddychać pod wodą.

Walka

Ataki: 4 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 42 **Magia:** 3

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: broń ręczna, ręce

Marid

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
61	37	53	53	58	58	68	55

Umiejętności: dowodzenie +10, język tajemny (dżinnów +10), język tajemny (magiczny), przekonywanie, splatanie magii +10, spostrzegawczość, unik +10, znajomość języka (arabski), zastraszanie +10

Zdolności: demoniczna aura, niepokojący, odporność na magię, niepokojący, widzenie w ciemnościach, żelazna wola



Cechy:

Magia dżinnów: Dżinny potrafią posługiwać się czarami związanymi z ich żywiołem (**przykładowe zaklęcia: patrz magia dżinnów**). Rzucają je w ten sam sposób jak magowie, z wyjątkiem tego, że zaklęcia te są traktowane tak jakby został użyty składnik, oraz nie dotyczy ich efekt przekleństwa Tzeentcha.

Niestabilność: Dżinny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dżinn otrzyma obrażenia, a sam żadnych nie zada, musi wykonać udany test Siły Woli, lub powróci do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dżinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany.

Odesłany dżinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Odporność na magię: Wszystkie dżinny są istotami magicznymi, ale Marid jest pod tym

względem wyjątkowy. Substancja magiczna, z której jest stworzony jest zmienna jak woda. W związku z tym, wszelka magia oddziałuje na Marida w mniejszym stopniu. Marid otrzymuje modyfikator +20 do opierania się wszelkim efektem czarów, oraz obrażenia będące wynikiem rzuconych czarów są o 2 mniejsze (przed odliczeniem Wytrzymałości).

Odporność na żywioł: Marid jest odporny na oddziaływanie żywiołu wody, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole. Dodatkowo może on oddychać pod wodą.

Walka

Ataki: 3 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 33 **Magia:** 2

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: broń ręczna, ręce

Marid sluga

Marid sluga jest najprymitywniejszą manifestacją żywiołu wody. Wyglądają jak małe półprzezroczyste, antropoidalne istoty o wysokości do 50 cm, których całe ciało jakby cały czas falowało. Pod względem inteligencji dorównują dzieciom. Często służą potężniejszym dzinnom jako slugi.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	17	33	33	38	28	48	25

Umiejętności: język tajemny (dzinnów +10), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (arabski)

Zdolności: demoniczna aura, odporność na magię, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Niestabilność: Dzinny nie są tak mocno związane z fizycznym światem jak śmiertelnicy i czasem mogą zostać zmuszeni do powrotu do miejsca, z którego przybyły. Jeżeli podczas walki dzinn otrzyma obrażenia, a sam żadnych nie zada, musi wykonać udany test Siły Woli, lub powróci do źródła żywiołu, z którego się wywodzi. Również, jeżeli dzinn otrzyma tyle obrażeń ile ma punktów Żywotności, również zostaje odesłany. Odesłany dzinn nie może samoistnie zmanifestować się przez liczbę lat równą ilości obrażeń, które musi uleczyć.

Odporność na magię: Wszystkie dzinny są istotami magicznymi, ale Marid jest pod tym względem wyjątkowy. Substancja magiczna, z której jest stworzony jest zmienna jak woda. W związku z tym, wszelka magia oddziałuje na Marida w mniejszym stopniu. Marid otrzymuje modyfikator +20 do opierania się wszelkim efektom czarów, oraz obrażenia będące wynikiem rzuconych czarów są o 2 mniejsze (przed odliczeniem Wytrzymałości).

Odporność na żywioł: Marid jest odporny na oddziaływanie żywiołu wody, w związku z czym nie działają na niego żadne zaklęcia i efekty magiczne oparte na tym żywiole. Dodatkowo może on oddychać pod wodą.

Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 12

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: broń ręczna, ręce

Magia dzinnów

Dzinny potrafią w ograniczony sposób władać żywiołami, do których są przypisani. Dzięki temu potrafią rzucić kilka zaklęć dostępnych tylko dla nich.

Żywioł ziemi

Poniżej znajdują się zaklęcia możliwe do wykorzystania jedynie przez Dao.

Kamienne pięści

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja

Zasięg: brak

Składnik: brak

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii dzinna

Opis: Dao przekształca swoje pięści w olbrzymie, kamienne młoty, którymi miażdży swych wrogów. Dao zyskuje dzięki temu zaklęciu + 2 Ataki, + 2 do Siły oraz cechę broni Druzgoczący.

Kamienny mur

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Zasięg: 12 metrów

Składnik: brak

Czas trwania: liczba minut (6 rund) równa wartości Magii dżinna

Opis: Dao tworzy przed wrogiem wysoki kamienny mur, uniemożliwiający przejście. Ta kamienna ściana posiada 10 metrów szerokości i 6 metrów wysokości, oraz 8 Wytrzymałości i 20 Żywotności na punkt Magii dżinna.

Trzęsienie ziemi

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: 48 metrów

Składnik: brak

Czas trwania: 3 rundy

Opis: Dao może sprawić że w odległości 48 m obszar o promieniu 10 m odczuwa efekty trzęsienie ziemi. Każda osoba przebywająca na tym obszarze, musi wykonać udany bardzo trudny (-30) test Zręczności. Jeżeli test będzie udany, postać może poruszać się tylko z połową Szybkości, a do wszelkich działań otrzymuje modyfikator -30. Test Zręczności należy powtarzać w każdej rundzie trwania czaru. Jeżeli test będzie nieudany, to postać upada otrzymując trafienie z Siłą 2 (zbroja nie zapewnia ochrony). Dodatkowo traci resztę rundy i nie może wykonywać żadnych działań poza próbą podniesienia się. W tym celu należy wykonać udany Test Zręczności z modyfikatorem -30. W kolejnych rundach trzęsienie ziemi słabnie, w związku z czym w drugiej runie rzut na Zręczność ma modyfikator (-20), a upadek zadaje trafienie z Siłą 2 (zbroja nie zapewnia ochrony). W trzeciej rundzie modyfikator Zręczności wynosi (-10), a upadek zadaje 1k10 obrażeń (zbroja nie zapewnia ochrony).

Dodatkowo Dao może posługiwać się następującymi zaklęciami magii tajemnej: Ciało z gliny, Krew ziemi, Wrota ziemi.

Żywiol powietrza

Poniżej znajdują się zaklęcia możliwe do wykorzystania jedynie przez Djinna.

Wietrzna osłona

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja

Zasięg: dotyk

Składnik: brak

Czas trwania: liczba minut (6 rund) równa wartości Magii dżinna

Opis: Djinn otacza siebie lub inną wybraną osobę osłoną z wichru, która powoduje częściową ochronę przed bronią dystansową. Podczas działania zaklęcia wszystkie bronie dystansowe zadają obrażenie z Siłą równą 0.

Wyjący wiatr

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja

Zasięg: 48 metrów

Składnik: brak

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii dżinna

Opis: Djinn wzywa swą moc, aby powalić przy pomocy wichru dowolne postacie znajdujące się w odległości do 48 metrów w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca. Upadające postacie muszą wykonać udany test na Odporność albo zostają ogłuszone na 1 rundę. Osoby znajdujące się w obrębie działania czaru nie mogą wykonywać, ani być celem ataków strzeleckich. Poruszanie się wymaga testu Krzepy, a wszystkie testy walki wręcz otrzymują modyfikator -20.

Tornado

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: 3 akcje pojedyncze

Zasięg: wzrok

Składnik: brak

Czas trwania: 1k10 minut

Opis: Używając swej pełnej mocy, Djinni przyzywa tornado aby zniszczyć swoich wrogów. Na obszarze w zasięgu wzroku o promieniu 100 m rozpętuje się tornado, które porywa wszystko o wielkości człowieka i mniejszej, oraz niszczy słabsze konstrukcje. Każda istota i przedmiot, który zostanie porwany i rzucony o ziemię, otrzymuje trafienie z Siłą 6.

Dodatkowo Djinn może posługiwać się następującymi zaklęciami magii tajemnej: Błyskawica, Nawałnica, Podmuch wiatru.

Żywiol ognia

Poniżej znajdują się zaklęcia możliwe do wykorzystania jedynie przez Ifryta.

Ukazanie mocy Ifryta

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja

Zasięg: dotyk

Składnik: brak

Czas trwania: liczba minut (6 rund) równa wartości Magii dzinna

Opis: Ifryt ukazuje swoją potęgę stając w płomieniach, które nie wyrządzają mu krzywdy. Każdy kto spróbuje zaatakować Ifryta otrzymuje modyfikator – 20 do Walki Wręcz i -10 do Umiejętności Strzeleckich. Dodatkowo będąc w zwarcu, pod koniec rundy musi wykonać udany rzut na Zręczność, lub otrzymuje jedno trafienie z Siłą 3 od otaczających go płomieni. Płonący Ifryt wzbudza strach.

Ściana ognia

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Zasięg: 12 m

Składnik: brak

Czas trwania: liczba minut (6 rund) równa wartości Magii dzinna

Opis: Ifryt tworzy przed wrogiem ścianę z płomieni, raniąca każdego kto usiłuje przez nią przejść. Ta ognista ściana ma 10 m szerokości i 6 m wysokości. Każdy kto próbuje przez nią przejść musi wykonać udany test na Zręczność, lub otrzymuje trzy trafienia z Siłą 6. Jeżeli test był udany, postać otrzymuje tylko jedno trafienie.

Ognista burza

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: 48 m

Składnik: brak

Czas trwania: 1k10 + ilość rund równa wartości cechy Magia dzinna

Opis: Ifryt w odległości do 48 metrów tworzy słup ognia o wysokości 10 metrów i średnicy 6 metrów.

Wszystkie istoty znajdujące się w obrębie działania czaru, otrzymują 1k10/2 (zaokrąglając w górę) trafień z Siłą 7, oraz zostają odrzucone. Jeżeli nie wykona udanego testu na Odporności, zostają ogłuszone na jedną rundę.

Dodatkowo Ifryt może posługiwać się następującymi zaklęciami magii tajemnej: Niegasnący płomień, Ognista kula, Ognisty dech.



Żywiol wody

Poniżej znajdują się zaklęcia możliwe do wykorzystania jedynie przez Marida.

Spacer po wodzie

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja podwójna

Zasięg: dotyk

Składnik: brak

Czas trwania: do chwili zejścia na ląd, wejścia na statek itp.

Opis: Dzięki temu zaklęciu, Marid lub inna istota może chodzić po wodzie tak jak po ziemi. W następnej rundzie po rzuceniu zaklęcia Marid lub cel muszą wejść na taflę wody, lub czar się rozprasza. Chodząc po wodzie, Marid porusza się jak po płaskiej tafli, a wszelkie fale rozstępują się przed nim. Jeżeli osoba chodząca po wodzie w czasie trwania zaklęcia upadnie, położy się itp., czar natychmiast przestaje działać.

Zakłócenie postrzegania magii

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Zasięg: 48 metrów

Składnik: brak

Czas trwania: liczba minut (6 rund) równa wartości Magii dzinna

Opis: Marid swym zaklęciem powoduje, że wybrany adept magii ma problemy z splataniem zaklęć. Osoba, która stanie się celem tego zaklęcia musi wykonać z Maridem sporny test Siły Woli. Jeżeli przegra, na czas trwania czaru ma problemy z postrzeganiem wiatrów magii, w związku, z czym zwiększa się ryzyko podczas rzucania czarów. Ofiarą tego czaru, rzucając dowolne zaklęcie, musi rzucić dodatkową kostką przy próbie uzyskania wymaganego poziomu mocy. Kostka ta nie wlicza się do wymaganego poziomu mocy, ale liczy się do przekleństwa Tzeentcha. Jeżeli podczas trwania tego czaru osoba będąca pod jego działaniem znajdzie się pod wpływem przekleństwa Tzeentcha, musi zwiększyć rodzaj manifestacji o jeden poziom w górę.

Niszcząca fala

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Zasięg: specjalny

Składnik: brak

Czas trwania: runda

Opis: Marid może spowodować, że z pobliskiego zbiornika wodnego uniesie się fala, która swą potęgą zmiecie wszystko co stanie na jej drodze. Zaklęcie to sprawia, że nagle z zbiornika wodnego znajdującego się w zasięgu wzroku unosi się olbrzymia fala, często przekraczająca objętość samego zbiornika. Odległość na jaką wędruje się fala zależy od wielkości zbiornika wodnego.

Wielkość zbiornika	Odległość
Ocean, morze	250 metrów
Wielka rzeka	100 metrów
Rzeka, duże jezioro itp.	50 metrów
Mała rzeka, małe jezioro itp.	25 metrów
Rzeczka, staw	10 metrów

Przesuwająca się w głąb lądu fala słabnie. Pędząca fala zadaje wszystkiemu na swojej drodze obrażenia z S 10, które zmniejszają się 1 za każdą jedną dziesiątą przebytej odległości.

Dodatkowo Marid może posługiwać się następującymi zaklęciami magii tajemnej: Całun niewidzialności, Gejzer, Tłumienie magii.

Lew

Lwy w Arabii uważane są za zwierzęta poświęcone Ormazdowi. Prawdopodobnie ma to związek z bujną grzywą, którą wokół głowy posiadają samce, co może kojarzyć się z tarczą słoneczną. Zresztą nazwa tradycyjnej

broń Arabów szamszira, oznacza lwi ogon, a same lwy nazywa się „psami boga”. Na dworach Sułtana i Kalifów często można spotkać oswojone lwy. Natomiast Nomadzi uważają, że zabijanie tych zwierząt przynosi nieszczęście. Rzadko spotykane białe lwy są uważane za wybrane przez Ormazda, a samo ujrzenie tego zwierzęcia przynosi szczęście.

W Arabii można spotkać dwa rodzaje lwów. Szare to lwy górskie występujące w paśmie gór Atalan oraz lwy płowe z południowych sawann. Te duże koty żyją w małych stadach składających się z jednego samca i jednej do trzech samic. Są świetnymi myśliwymi w górskim terenie. Lwy sawannowe żyją w większych stadach, mających czasem nawet osiem samic na jednego samca.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	42	42	40	14	25	0



Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość (+10), tropienie (+10), zastraszenie

Zdolności: broń naturalna, silny cios, widzenie w ciemnościach, wyostrzone zmysły

Cechy:

Brak

Walka

Ataki: 2 **Szybkość:** 6 **Żywotność:** 18

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: kły i pazury

Olbrzymi skorpion

Mają potężne szczypcy. Większe okazy są w stanie zmiażdżyć klatkę piersiową dorosłego mężczyzny, nawet gdy ten ma na sobie zbroję. Choć ich najstraszniejszą i najniebezpieczniejszą bronią są ich żądła umieszczone na długim ogonie, który wznosi się łukiem nad ich grzbietem. Olbrzymie skorpiony mierzą od 3 do 4 m długości i zwykle są czarne lub ciemno brązowe. Olbrzymie skorpiony zwykle występują w pobliżu skał wystających z morza wydm Arabii, ale często można je znaleźć w ruinach starych osad, grobowców lub świątyń. Miejscowe przesady mówią, że te olbrzymie skorpiony zostały pozostawione przez przodków jako strażnicy ich świątyń i miejsc pochówku. Jakakolwiek jest prawda, śmiali rabusie grobów i poszukiwacze przygód muszą wystrzegać się tych strasznych przeciwników.



Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	41	42	40	15	35	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, straszny, widzenie w ciemnościach, wyostrzone zmysły

Cechy:

Pancerna skóra: Zewnętrzna chityna olbrzymiego skorpiona daje mu 3 Punkty Zbroi na wszystkich lokacjach.

Atak ogonem: Na końcu każdej rundy olbrzymi skorpion może wykonać błyskawiczny atak, po tym jak już wykonał wszystkie pozostałe ataki. Atak ogonem skorpiona traktowany jest jako akcja natychmiastowa. Jest to zwykły Atak z cechą Szybki i Zatruty. Cel ukłuty przez ogon olbrzymiego skorpiona, jeżeli otrzyma chociaż jeden punkt obrażeń, musi wykonać udany test na zatrucie, lub otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich cech głównych i 1 obrażenie (bez uwzględniania Wytrzymałości) za każdy stopień niepowodzenia testu. Kolejne zatrucia kumulują się i jeżeli jedna z cech celu spadnie do 0, to pada on sparaliżowany.

Walka

Ataki: 2 **Szybkość:** 6 **Żywotność:** 25

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Broń: szczypce, ogon

Piaskowa zjawa



Piaskowe zjawy z Arabii są stworzeniami okrytymi tajemnicą. Niektórzy mówią, że są one demonami, inni zaś twierdzą, że są to *sada* wojowników, którzy zginęli na pustyni i nie zostali pomszczeni. Jakakolwiek jest prawda, są to niebezpieczne stworzenia, które często kryją się wśród piasków w miejscach dawnych bitew, ruinach miast, czy opuszczonych świątyniach i grobowcach. Nie wiadomo jakie kierują nimi motywy, ale wydaje się, że w większości przypadków pałają nienawiścią do tych, którzy naruszają ich spokój.

Piaskowa zjawa zazwyczaj spoczywa ukryta pod piaskiem. Jeżeli jakiś nieszczęśnik wejdzie na obszar, który ona zajmuje, natychmiast zostaje

zaatakowany przez pojawiającego się jak spod ziemi upiora. Zwykle zaskoczona ofiara zostaje rozszarpana przez wściekłą zjawę. Tych, co postanowili się bronić i przeżyli jest niewielu, ponieważ piaskową zjawę trudno zranić, gdyż potrafi leczyć swe ciało przy użyciu otaczającego ją piasku. Najlepszy wyjściem jest ucieczka, choć i to nie jest łatwe. Piaskowa zjawa w przeciwieństwie do ludzi porusza się bez ograniczeń po piasku i tym podobnym podłożu, a niektóre ofiary ściga do upadłego, podczas gdy inne pozostawia, jak tylko opuszcza miejsce gdzie spoczywała.

Mówi się, że potężni wezyrowie potrafią przyzwać piaskową zjawę, aby walczyła w ich imieniu.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	0	51	51	61	25	35	20

Umiejętności: skradanie się +10 spostrzegawczość, +20 ukrywanie się, unik +10, tropienie

Zdolności: broń naturalna, przerażający, silny cios, widzenie w ciemnościach,

Cechy:

Niestala forma: Piaskowa zjawa poprzez to, że składa się z luźno połączonego z sobą piasku przypominającego humanoida, jest trudna do zranienia. W przypadku ataku zwykłą bronią otrzymuje ona tylko połowę obrażeń (zaokrąglając w górę) już po odliczeniu Wytrzymałości. W przypadku broni magicznej otrzymuje ona normalne obrażenia.

Leczenia piaskiem: Jeżeli piaskowa zjawa znajduje się na piasku, kamieniach lub tym podobnym podłożu, co rundę automatycznie leczy 1k10 obrażeń.

Piaskowy wędrowiec: Piaskowa zjawa nie otrzymuje żadnych modyfikatorów za poruszanie się po piasku, kamienistym podłożu czy skałach.

Walka

Ataki: 4 **Szybkość:** 6 **Żywotność:** 27

Zbroja: brak

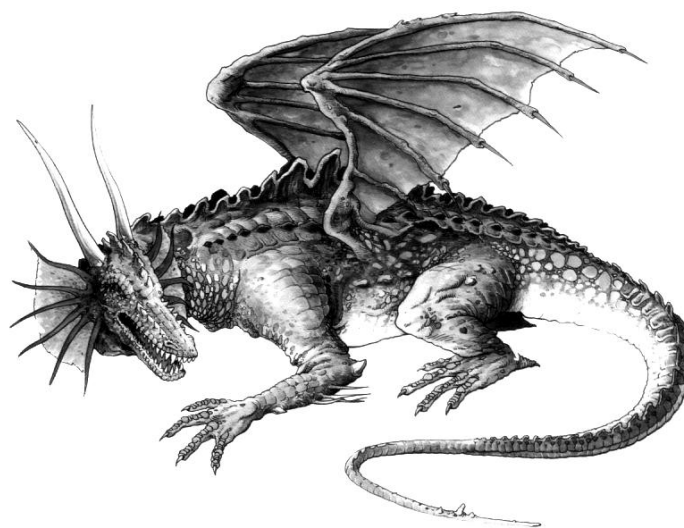
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: ręce z piasku

Piaskowy smok

Piaskowe smoki z Arabii to olbrzymie pustynne gady, blisko spokrewnione z pozostałymi smokami. Nie są jednak tak inteligentne jak one i nie potrafią posługiwać się mową. Poziom intelektu piaskowych smoków leży

gdzieś pomiędzy zwierzęcym, a ludzkim, co wraz z ich rozmiarem i zwinnością, niespotykaną dla stworzeń tych rozmiarów, czyni z nich zabójczych przeciwników. Piaskowe smoki uwielbiają gorący i suchy klimat, dlatego też większość tych stworzeń żyje na Wielkiej Pustyni, wygrzewając się w słońcu i polując. Dzięki piaskowej barwie, przyczajonego piaskowego smoka trudno zauważyć zanim będzie za późno. Wykorzystują to, aby podejść jak najbliżej do ofiary i powalić ją strumieniem rozgrzanego piachu lub wzbicić się w powietrze i z góry opaść na niczego niespodziewającą się ofiarę.



Ciało piaskowego smoka pokryte jest ciepłymi w dotyku, grubymi i twardymi łuskami. Łuskami, które o ile uda się zdobyć i sproszkować, sprzedawane są, jako silny afrodyzjak.

Z grzbietu piaskowego smoka wyrastają skrzydła, które z trudem unoszą jego wielkie cielsko. Dlatego też gady te latają rzadko i na krótkie dystanse, Łeb smoka pokryty jest kolcami i wypustkami, a silna paszcza, pełna jest zębów, które z łatwością mogą przeciąć na pół konia. Oprócz paszczy piaskowy smok atakuje długimi pazurami, masywnym ogonem i skrzydłami. Jego chyba najgroźniejszą bronią jest zionięcie gorącym piaskiem, który odrywa ciało od kości i pali je.

Stworzenia te są mocno terytorialnymi samotnikami, o bardzo silnej woli. Podobno przy użyciu magii można oswoić młode sztuki, które stają się potężnymi wierzchowcami kalifów, emirów czy książąt.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	0	58	68	52	28	65	18

Umiejętności: spostrzegawczość +20, ukrywanie się +10, wspinaczka +10, zastraszenie +10

Zdolności: broń naturalna, latanie, łuski (5), morderczy atak, ogłuszanie, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemnościach, wyostrzone zmysły

Cechy:

Grad ciosów: Piaskowy smok potrafi atakować na wiele różnych sposobów, wykorzystując łapy, kły, ogon, a nawet skrzydła. Z tego powodu wykonując akcję „Zwykły atak”, piaskowy smok może atakować dwukrotnie

Odporność na ogień: Piaskowy smok jest całkowicie odporny na zwykłe i magiczne gorąco. W związku z tym nie działają na niego żadne efekty czarów ani naturalne oddziaływanie ognia i gorąca.

Pustynny kamuflaż: Dzięki barwie łusek w kolorze piasku, smok może łatwo ukryć się na pustyni itp. miejscach. Dzięki temu zyskuje on +20 do ukrywania się w pustynnym terenie.

Rozszarpywanie: Zarówno pazury, kły jak ogon i skrzydła piaskowego smoka są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jako broń naturalną z cechami oręża „Druzgoczący”.

Zionięcie piaskiem: Piaskowy smok może zionąć strumieniem gorącego piachu, poświęcając na to akcję podwójną. Struga rozgrzanego piachu przyjmuje kształt stożka o długości 16 metrów. Przy węższym końcu jego szerokość wynosi 1 metr, a przy szerszym 5 metrów. Postacie objęte tym strumieniem otrzymują trafienie z Siłą 8.

Walka

Ataki: 5 **Szybkość:** 6 (6) **Żywotność:** 48

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5, ogon 5

Broń: pazury, kły, ogon, skrzydła

Ptak Rok

Roki są ogromnymi ptakami drapieżnymi, które mieszkają w arabskich górach i na skalistych odosobnionych wyspach. Często występują w regionach, w których mogą dość łatwo znaleźć dużą zdobycz, takich jak góry



blisko zachodniego wybrzeża.

Ofiarami roka zazwyczaj padają największe stworzenia jakie może on znaleźć na swym obszarze. Na lądzie zwykle polują na słonie, wielbłądy i olbrzymy, chociaż rzadko który pogardzi przekąską jaką jest człowiek. Na morzu postępują one jak rybołowy, chwytając delfiny, słonie morskie i rekiny, jak również atakują statki. Swoje gniazda budują na najwyższej górze, skalnym występie lub grzędzie, używając gałęzi, a nawet całych drzew do ich konstrukcji.

Nie są one społecznymi stworzeniami. Każdy jest wysoce terytorialny, zwłaszcza w przypadku wtargnięcia innego roka.

Wszystkie roki są trudne w hodowli, zwłaszcza

biorąc pod uwagę ich niezależną naturę i ogromny apetyt. Przez to jest niemal niemożliwe oswoić dorosłego osobnika. Jeżeli jednak udałoby się zdobyć jajko z gniazda, to mogą one stać się potężnymi wierzchowcami.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	0	71	65	45	38	53	25

Umiejętności: spostrzegawczość +10, unik

Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, latanie, morderczy atak, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemnościach, żelazna wola, wyostrzone zmysły

Cechy:

Oslona z piór: Rok ma tak grubą warstwę piór, że daje mu ona osłonę równą 2 PP na wszystkich lokacjach.

Walka

Ataki: 4 **Szybkość:** 4 (10) **Żywotność:** 52

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 2, skrzydła 2, korpus 2, nogi 2

Broń: dziób, pazury

Sęp olbrzymi

Sępy to ptaki, które były czczone już w starożytnej Nehekharze. Wierzono, że zabierają one dusze zmarłych do bogów. Dziś, wraz z swoimi mniejszymi krewniakami, to najbardziej popularni padlinożercy w Arabii. Długie szyje, łyse głowy i zakrzywione dzioby sprawiają, że sępy nie wyglądają sympatycznie. Mają ciemnobrązowe lub czarne pióra z białym pierścieniem u podstawy szyi. Te wielkie ptaki latają wysoko nad pustynią w poszukiwaniu padliny. Widok umierającego zwierzęcia może przyciągnąć sępy nawet w promieniu kilku mil. Sępy rzadko atakują ofiarę, wolą poczekać, aż umrze na gorącej pustyni, a następnie przystępują do uczty. Widok sępów krążących nisko nad ziemią to pewny znak, że coś właśnie umarło lub umiera.



Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	35	43	35	11	20	5

Umiejętności: spostrzegawczość +10, unik

Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, latanie, wyostrzone zmysły

Walka

Ataki: 2 **Szybkość:** 2 (8) **Żywotność:** 15

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, skrzydła 0, korpus 0, nogi 0
Broń: dziób, pazury

Słoń bojowy



Słonie są egzotycznym stworzeniem nawet w Arabii, ponieważ pochodzą one z gęsto porośniętej buszem krainy pomiędzy Arabią, a dżunglami Ziemi Południowych. Kalifowie lubią kolekcjonować wszelkiego rodzaju dzikie i wielkie zwierzęta, rywalizują między sobą, który z nich posiada największe i najbardziej imponujące stado słoń. Słonie bojowe same w sobie są dzikimi i niebezpiecznymi stworzeniami. Podczas bitwy każdy z nich niesie na grzbiecie drewniany palankin, w którym jadą arabscy wojownicy uzbrojeni w długie włócznie i łuki, z zapasem amunicji, którymi rażą znajdujących się poniżej wrogów.

Przeróżające jest również to, że nie jest dla słońcia problemem rozdeptać pod swoimi masywnymi nogami każdego, kto stanie mu na drodze. Jedyną ich wadą jest to, że łatwo je przestraszyć i tylko wykwalifikowani jeźdźcy, nazwani kornakami, mogą je kontrolować.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	27	68	61	20	18	29	10

Umiejętności: spozostzegawczość, pływanie

Zdolności: broń naturalna, silny cios, potężny cios, przerażający

Cechy:

Twarda skóra: Gruba skóra słońcia jest odpowiednikiem lekkiej zbroi i dostarcza 2 Punkty Zbroi na wszystkich lokacjach.

Tratowanie: Szarżujący słoń może przebić się i stratować cele bez zatrzymania się, co w praktyce oznacza że podczas szarży może zaatakować zamiast jednego, dwa razy.

Poploch: Jeżeli słoń bojowy odniesie w walce ranę, kornak musi wykonać udany test Dowodzenia lub traci panowanie nad słońciem, który zaczyna ruszać w losowo wybranym kierunku tratując wszystko na swej drodze. Słoń biegnie do czasu aż oddali się od niebezpieczeństwa, lub kornak nie wykona udanego testu Dowodzenia z modyfikatorem -20.

Walka

Ataki: 4 **Szybkość:** 6 **Żywotność:** 48

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Broń: kły, tratowanie

Wampiry Mahtmasi

Mahtmasi to przeklęci potomkowie Maatmesesa, tchórza i zdrajcy, który uciekając z Lami trafił na Wielką Pustynię. Tam ze strachu zagrzebał się w piach, gdzie był pożerany przez robactwo. Trwało to tak długo, aż z tłustego hedonisty pozostało tylko wyschnięte, wypełnione robactwem truchło, przepełnione krwią i nienawiścią do świata.

Jego dzieci żyją na pustyni w stadach przypominających plemiona, pod przywództwem najsilniejszego z nich. Przemierzają się oni niczym szarańcza, napadając karawany i osady aby zabijać wszystkich żywych. Po tych atakach zostawiają tylko gnijące ciała pełne robactwa na chwałę swego czcigodnego ojca.

Mahtmasi odżywiają się krwią zarówno żywych jak i umarłych, a nawet własnych braci. Sposób odżywiania i dziedzictwo sprawia, że ich wygląd jest potworny. Są podobni do wysuszonych trupów, w których ciałach żyją roje robactwa. Wiele ich zewnętrznych cech zbliża ich do owadów. Często posiadają skrzydła a ich mowa przypomina dźwięki wydawane przez rój.

Podobno wynajmują się, jako zabójcy zwykłym ludziom za bardzo duże sumy w złocie. W złocie tak naprawdę im nie potrzebnym. Jedyne, czego potrzebują to krew ofiar i radość z deprawacji zleceniodawców.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	41	51	76	75	39	57	41

Umiejętności: charakteryzacja, dowodzenie, jeździectwo, nauka (Historia, Nekromancja), przeszukiwanie, skradanie się +10, spostrzegawczość, śledzenie, torturowanie, ukrywanie się +20%, unik +10, wiedza (Starożytna Nehekhar, Arabia), wspinaczka, wycena, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: broń naturalna (Kły, Pazury), broń specjalna (Rzucana), morderczy atak, niepokojący, ożywieńiec, straszny, szybkie wyciągnięcie, wędrowiec, widzenie w ciemnościach, wystrzone zmysły

Cechy:

Klątwa wampiryzmu: Bycie wampirem zapewnia wiele nadnaturalnych możliwości, ale również wiąże się z poważnymi konsekwencjami ubocznymi. Wampir nie może przekroczyć płynącej wody (rzeki, strumienie itp.), chyba że po moście. Nie odbija się w lustrach. Każdego dnia musi wypić kilka litrów krwi, w przeciwnym razie wszystkie jego cechy główne maleją o 10. Stracone punkty odzyskuje podczas następnego krwawego posiłku. Wystawiony na światło słoneczne, wampir co minutę traci 1 punkt Żywności (bez względu na Wytrzymałość i noszony pancerz), a dodatkowo wszystkie jego cechy zostają zmniejszone o połowę (zaokrąglając w dół).

Rój: Ciało Mahtmasi jest mieszkaniem dla roju ohydnych insektów i robaków. Pełzają one wewnątrz twojego gnijącego ciała, żywiąc się krwią którą pije i jego oślizgłymi trzewiami. Zawsze gdy wskutek pojedynczego ataku stracisz 2 lub więcej punktów Żywności, jego ciało wyrzuci strumień gryzących żuków, rozpierchających się karaczanów i wijących się robaków. Rozsądnie myślący świadkowie tego nieoczekiwanego zdarzenia popadają w obłęd. Świadek gdy pierwszy raz ujrzy tą eksplozję robactwa, musi wykonać udany wymagający (-10) test Siły Woli, lub otrzymuje jeden Punkt Obłędu. Po pierwszej rundzie, łaskawe robactwo używa swoich własnych odchodów do załatania rany.

Władza nad ożywieńcami: Wampir może kontrolować ożywieńców w sposób podobny jak nekromanta (patrz *Księga Zasad*, str. 170). Jeśli wampir para się nekromancją, nie mają na niego wpływu związane z nią efekty uboczne.

Wysanie krwi: Jeżeli wampirowi udało się zastosować chwyt w walce, może wbić w przeciwnika kły i wysać z niego krew. Jeżeli na skutek takiego ataku przeciwnik straci przynajmniej 1 punkt Żywności, natychmiast straci 1k10 punktów Krzepy. Jeżeli przeżyje to starcie, odzyskuje utracone punkty Krzepy w tempie 1 na godzinę.

Walka

Ataki: 2 **Szybkość:** 6 **Żywność:** 20 **Magia:** 1

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: kły i pazury

Wierzchowce z Arabii

Konie są wysoce cenione w Arabii, zarówno wśród władców na wybrzeżu jak i pomiędzy szejkami z śródłądowych pustyń. Arabowie są naprawdę dumni z swej kawalerii.

Arabskie konie są ogniste i rączę, jak żaden inny wierzchowiec hodowany przez człowieka. Powinieneś spytać na rynku w Copher skąd pochodzi taki szlachetny wierzchowiec, a każdy kupiec będzie miał dla ciebie inną odpowiedź, wypowiedzianą z uśmiechem i ironicznym spojrzeniem. Może będzie ona brzmiała następująco „one





najszybszych na świecie.

Koń arabski

Konie arabskie są powszechnie hodowane na terenie całego państwa. Wykorzystują je zarówno nomadzi, jak i mieszkańcy miast. Są to piękne i silne zwierzęta używane do jazdy wierzchem i praktycznie nigdy do pracy czy zaprzęgu.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	40	40	35	10	10	0

Umiejętności: pływanie , spostrzegawczość +10

Zdolności: bystry wzrok, czuły słuch, broń naturalna, silny cios, wyostrome zmysły,

Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 8 **Żywotność:** 14

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, korpus 0, nogi 0

Broń: kopyta

Arabski rumak

Arabski rumak to największa duma i chluba każdego Araba, który go posiada. Arabowie twierdzą, że są to konie doskonałe. Poprzez staranny dobór osobników i wielusetletnią hodowlę, arabscy mistrzowie koni, stworzyli rasę pożądaną na całym znanym świecie. Wierzchowce te na arabskich końskich targach, osiągnęły niebotyczne sumy i poza nimi są praktycznie niedostępne.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	43	41	42	15	10	0

Umiejętności: pływanie , spostrzegawczość +20

Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, czuły słuch, silny cios, wyostrome zmysły

Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 9 **Żywotność:** 16

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, korpus 0, nogi 0

Broń: kopyta

Wielbłąd

Arabskie wielbłądy są wyjątkowo brzydkimi i kapryśnymi zwierzętami, ale na ich korzyść przemawia to, że ich zdolność przetrwania w trudnym środowisku pustynnym jest niezwykła. Nomadzi i karawany wykorzystują wytrzymałość tych zwierząt kiedy przebywają wielkie obszary pustyni. Również łupieżcy dosiadający wielbłądów są powszechnym zjawiskiem wzdłuż dróg Arabii. Wielbłądy mogą przebyć długie dystanse obywając się bez jedzenia i picia. Mogą również nieść większe ładunki niż konie, oraz są idealnie dostosowane do warunków pustynnych.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
23	0	39	43	25	14	10	10

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość

Zdolności: czuły słuch, wyostrome zmysły

Cechy:

Smród: Dla koni nieprzyzwyczajonych do ich obecności, wielbłądy wydają strasznie i śmierdzą okropnie. Wielbłądy w stosunku do koni posiadają zdolność – niepokojący (**WFRP, str. 101**). Kiedy koń znajduje się pod wpływem zdolności - niepokojący, wszystkie testy Jeździectwa dotyczące kontrolowania konia, wykonywane są z modyfikatorem -20.

Garb: Jesteś przekonany, że w garbie wielbłąda znajdują się zapasy wody, pozwalając mu przeżyć na wielkiej i niegościnniej pustyni. Testy na głodowanie (**WFRP, str. 117**), Wielbłąd musi wykonać po 12 dniach bez jedzenia i 8 dniach bez wody.

Uparty: Wielbłądy są kapryśnymi i nieprzyjemnymi zwierzętami. Wszystkie testy Jeździectwa lub Dowodzenia odnoszące się do jazdy na wielbłądzie, wykonywane są z modyfikatorem -10.



Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 7 **Żywotność:** 17

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, korpus 0, nogi 0

Broń: brak

Wrogowie Arabii

Poniżej znajdują się charakterystyki stworzeń, które pochodzą z terytoriów starożytnej Nehekhary, z którą Arabia sąsiaduje od wschodu. Stworzenia te nie jeden raz mogą stanąć na drodze bohaterów pochodzących z Arabii zwłaszcza, że granica na pustyni nie jest wyraźna i łatwo ją przekroczyć. Również Królowie Grobowców z Khemri podejmują czasem wyprawy przeciw Arabii, a Arabowie wkraczają na ich terytoria wraz z karawanami lub w poszukiwaniu legendarnych skarbów. Niektóre z opisanych poniżej stworzeń zostały już wcześniej opisane w dodatku **WFRP Pokusa Arcylicza** i umieszczone są tu w celu przypomnienia, pozostałe zaś uzupełniają wspomniany dodatek.

Basteti

W starożytnej Nehekharze królowie często trzymali wielkie koty, jako maskotki, używając ich aby ochronić swe domy, lub do pomocy w polowaniach.

Po śmierci Króla, jego ulubieni towarzysze często byli grzebani wraz z nim, chroniąc swego pana po śmierci, ponieważ robili to za życia. Wszystkie kotowate były uznawane za święte, zostały dobrze zachowane, ponieważ w ich mumifikację włożono tyle samo wysiłku co w ich ludzkich panów.

Zabójcze w walce zachowały w sobie trochę zwierzęcego sprytu, oraz królewskiej postawy. Strażnicy nieumarłych, podobne do Basteti, zostali również znalezieni w kurhanach leżących w Starym Świecie, szczególnie na terenie Księstw Granicznych. Uczeni nadal debatuja, czy te kurhany są dowodem na kolonię nehekhariańską w Starym Świecie, lub czy prymitywni mieszkańcy regionu zaledwie imitowali praktyki wielkiej cywilizacji z południa.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	41	45	28	8	70	10

Umiejętności: skradanie się + 20, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik
Zdolności: broń naturalna, ożywienie, przerażający, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Dzikie Pazur: Basteti rzucając się na swoich wrogów, szarpia ich pazurami. Basteti może wykonać trzy ataki podczas szarży.

Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 7 **Żywotność:** 14

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0, Ciało 0, Nogi 0

Broń: pazury i zęby

Grobowy łowca



Grobowymi łowcami nazywano w starożytnej Nehekarze statuy strażnicze ustawione na granicy państwa. Miały one ludzki korpus, zamiast nóg – węzowy ogon, a ich oblicza to wyszczerzona czaszka. Przez wieki posągi te zostały zasypane przez piach i spoczywały tam aż do czasu, gdy Licze Kapłani je przebudzili.

Aby powstał grobowy łowca, Licz Kapłan podczas nocnego rytuału odprawianego nad zagrzebanym posagiem, łączy z nim duszę poległego nehekaryjskiego wojownika. Dzięki temu powstają istoty, które mogą niestrudzenie patrolować krainę umarłych. Potrafią one niestrudzenie tropić swoją ofiarę. Gdy ją znajdą, wyskakują nagle, spod piasku i przebijają ją swoimi misternie zdobionymi halabardami, aby za chwilę znów zniknąć pod ziemią. Jednak ich najstraszniejszą bronią nie są te halabardy, ale gorące w czasie oczy. Ich spojrzenie potrafi zamienić nawet najdzielniejszego wojownika w słup piasku.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	31	42	44	36	24	48	12

Umiejętności: skradanie się +20, spostrzegawczość +10, tropienie +10, ukrywanie się + 20, unik +20

Zdolności: błyskawiczne parowanie, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, silny cios, straszny, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Ożywiony konstrukt: Grobowi łowcy nie są żywymi stworzeniami, lecz animowanymi posągami połączonymi z duszami potężnych nehekaryjskich wojowników. Posiadają te same odporności co każdy ożywiec, a ich kamienia konstrukcja daje im 5 Punktów Zbroi na każdej lokacji.

Atak spod piasku: Grobowi łowcy często leżą zagrzebani pod piaskiem, dzięki czemu mogą nagle zaatakować istotę, która znajdzie się w ich zasięgu. Gdy grobowy łowca atakuje wyskakując spod piasku, ofiara ataku musi wykonać udany trudny (-20) test spostrzegawczości lub podlega zasadzie Zasadzki.

Zagrzebanie: Grobowy łowca potrafi zagrzebać się w piachu, znikając pod powierzchnią. Porusza się wtedy z normalną prędkością.

Transmutujące Spojrzenie: Spojrzenie grobowego łowcy może zamienić ofiarę w słup piasku. Mocy tej można użyć tylko raz na rundę. Dowolna postać w zasięgu 10 m musi wykonać test Siły Woli. Udany test oznacza, że postaci udało się uniknąć wzroku grobowego łowcy, lecz otrzymuje modyfikator – 20 do testów Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich. Efekt utrzymuje się aż do następnej rundy grobowego łowcy. Jeżeli łowca atakuje osobę unikającą jego spojrzenia, otrzymuje modyfikator +20 do rzutu na trafienie. Nieudany test oznacza, że postać musi wykonać kolejny. Tym razem wymagający (-10) test Siły Woli. Jeżeli ten test zakończy się niepowodzeniem, postać natychmiast zamienia się w słup piasku.

Walka

Ataki: 2 **Szybkość:** 7 **Żywotność:** 26

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0, Ręce 0, Korpus 0, Ogon 0

Broń: halabarda

Koszmarne wierzchowce

Są to przerażające nieumarłe wierzchowce. Te plugawe stworzenia są wierzchowcami nieumarłych czempionów. Bądź wraz z szkieletowymi żołnierzami na swym grzbiecie tworzą oddziały kawalerii.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
24	0	40	40	25	-	-	-

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, ożywienie, silny cios, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Bezmyslny: Te stworzenia nie posiadają własnego umysłu. Nie posiadają one Inteligencji, Siły Woli ani Ogłady i nigdy nie wykonują związanych z tymi cechami testów.

Powłóczące nogami: Te stworzenia nie mogą w czasie walki wykonać akcji biegu.



Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 8 **Żywotność:** 14

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, korpus 0, nogi 0

Broń: kopyta

Król Grobowców

Królowie Grobowców to antyczni, od dawna martwi władcy krainy Nehekhary. W Nehekharze było wiele wspaniałych miast rządzonych przez własne dynastie. Najpotężniejszym, największym i najbardziej dumnym miastem Nehekhary było Khemri. W mieście tym rządził potężny król, który doprowadził do tego, że pozostali władcy skłonili się przed nimi i płacili mu trybut. Tak jak i wielki władca, pozostali królowie mieli te same pragnienia i ambicje, tj. bogactwo, moc i pokonanie śmierci. Wynikiem tego było założenie Kultu Śmierci, którego zadaniem było przebudzenie ich po śmierci. Budowali oni wielkie piramidy otoczone rozległymi nekropoliami, w których składano ich zmumifikowane ciała, mające przetrwać wieczność.

Ich trupie wyschnięte ciała, zostały owinięte w płótna i bandaże, zapisane magicznymi inskrypcjami. Na ich skroniach spoczęły lśniące korony, a w dłoniach insygnia władzy królewskiej, które miały być znowu przydatne po ich powrocie do życia. Amulety i talizmany założono na ich szyjach, a ciała spowite bandażami odziano w wspaniałe pancerze. Wraz z nimi w komnatach złożono ich rydwany i wierzchowce gotowe, aby wynieść swych panów na światło dnia. Jednak wbrew temu czego oczekiwali, ich zmumifikowane ciała zostały przebudzone i zamieszkałe przez ich nieśmiertelne duszę.

Wraz z przebudzeniem z swego snu-śmierci, odżyły ich pragnienie i ambicje, które posiadali za życia, a także chęć przywrócenia chwały dawno upadłego imperium. W tym mają im pomóc zastępy lojalnych nawet po śmierci, na nowo powstałych żołnierzach, gotowych na ich wszelkie rozkazy.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	36	56	56	40	45	89	31

Umiejętności: czytanie i pisanie +20, dowodzenie +20, jeździectwo +20, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia) +10, nauka (Nekromancja) +10, spostrzegawczość, unik +10, wycena, znajomość języka (Nehekharński)



Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), ogłuszanie, ożywienie, silny cios, straszny, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Łatwopalny: Przesiąknięte balsamicznymi olejkami zwoje są wyjątkowo łatwopalne. Jeżeli Król Grobowców zostanie podpalony, lub zaatakowany ognistym czarem, po uwzględnieniu Wytrzymałości i pancerza otrzymuje podwójne obrażenia.

Niezłomna wola: Tylko osoby o wielkiej sile umysłu wracają jako Królowie Grobowców. Nie dają nad sobą tak łatwo zapanować jak inni ożywieńcy. Królowie Grobowców mogą kontrolować pomniejszych ożywieńców (szkielety, zombi) w podobny sposób jak nekromanci (patrz **WFRP str. 170**).

Klątwa: Na zmumifikowanych członków rodziny królewskiej nałożono potężne klątwy, które miały ich chronić przed rabusiami grobowców w czasie ich snu - śmierci. Po przebudzeniu klątwy te nie straciły mocy i czyhają na tych, którzy podniosą rękę na starożytnych królów. Ta postać, która zada ostateczny cios niszczący Króla Grobowców, musi wykonać trudny -10 test Siły Woli. Pozostałe osoby biorące udział w walce, jeżeli zadały jakkolwiek ranę, muszą wykonać przeciętny test Siły Woli. Jeżeli test będzie nieudany, na pechowca spada klątwa (patrz zasady Klątw, **Dodatek II, str. 196**).

Królowi Grobowców zwykle towarzyszy ich osobista gwardia złożona z Strażników Grobowców. Dodatkowo, często posiadają oni magiczne pancerze, bronie oraz amulety (wedle uznania MG).

Walka

Ataki: 4 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 36

Zbroja: średnia zbroja

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Broń: Broń ręczna lub Dwuręczna

Licz Kapłan

Licze Kapłani są potężnymi nieumarłymi magami, dzięki którym Królowie Grobowców mogli pokonać śmierć. To członkowie Kultu Śmierci, którzy studiowali sztukę mumifikacji, pozwalającą uchronić ciało przed rozkładem. Posiedli wiedzę o magicznych inkantacjach i rytuałach pozwalających pokonać śmierć.

Piąta generacja Kapelanów posiadała tak wielką wiedzę, że pozwoliła im oszukać śmierć i zamienić swe żywe ciała w ożywione zwłoki.

W centrum każdej piramidy Królów Grobowców, znajduje się pomieszczenie, gdzie jest świątynia królewskiego Kultu Śmierci. Zwykle w niej rezyduje Wielki Licz Kapłan, otoczony świątą pomniejszych kapłanów. Tylko wielki kapłan posiada wiedzę o Rytuale Przebudzenia, dzięki któremu jest on w stanie przebudzić śpiących jeszcze Królów Grobowców.

Niektórzy z Wielkich Kapłanów opętani swą mocą, sami podejmują się dowodzenia hordami ożywieńców i realizują swe mroczne plany.

Więcej informacji o Liczach znajduje się w **Dodatku I, str. 187**.

Mumie

Są to ciała dawnych wojowników i szlachty, które jako nieumarłe stworzenia są owinięte w płótna i zabalsamowane w celu uniknięcia rozkładu.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	0	45	52	40	10	28	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +20, jeździectwo +10, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia +10), nauka (nekromancja +10), spostrzegawczość, wycena, znajomość języka (Nehekharyjski)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), ogłuszanie, ożywienie, straszny, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Łatwopalny: Przesiąknięte balsamicznymi olejkami zwoje są wyjątkowo łatwopalne. Jeżeli mumia zostanie podpalona, lub zaatakowana ognistym czarem, po uwzględnieniu Wytrzymałości i pancerza otrzymuje podwójne obrażenia.

Niezlomna wola: Tylko osoby o wielkiej sile umysłu wracają jako mumie. Nie dają nad sobą tak łatwo zapanować jak inni ożywieńcy. Mumie mogą kontrolować pomniejszych ożywieńców (szkielety, zombi) w podobny sposób jak nekromanci (patrz **WFRP str. 170**).

Walka

Ataki: 3 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 32

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Broń: broń jednoręczna, broń dwuręczna



Nekrolityczny kolos



W dawnych czasach, jeszcze przed powstaniem Kultu Śmierci, opowiadano wiele legend o ogromnych ruchomych statuach przemierzających krainę i niszczących wszystko, co stanie na ich drodze. Kiedy tylko wiedza i umiejętności na to pozwoliły, Licze Kapłani stworzyli istotę

odpowiadającą rozmiarami i mocą temu, o czym mówiły legendy. Tak więc dzięki potężnym inkantacją i starannemu ukształtowaniu, wykonane z wszelkich dostępnych materiałów powstały pierwsze nekrolityczne kolosy. Przez powiązanie tych gigantycznych konstruktorów z duszami najpotężniejszych wojowników Nehekhary, stworzone zostały niszczycielskie potwory sięjące spustoszenie na polach bitew.

Na podobieństwo wojowników Nehekhary, nekrolityczne kolosy są wyposażone w tradycyjne bronie i zbroje, oczywiście w ogromnej skali. Większość istniejących konstruktorów ma tysiące lat i jeżeli któryś z nich zostanie zniszczony, używa się jego resztek do stworzenia nowego nekrolitycznego kolosa.

Poza starożytnymi miastami Nehekhary, nekrolitycznych kolosów używa się jako strażników strzegących wejść do wąwozów, ważnych przejść i nekropolii. W tych istotach tkwi tak wielka moc, że nie potrzeba zakląć Liczy Kapłanów, aby skłonić ich do czujności i natychmiastowego reagowania na obecność niepożądanych obcych,

poprzez wgniecenie ich w piasek ich potężną bronią. Bronią dorównującą wielkością trollowi. Nekrolityczne kolosy posługują się czasem olbrzymimi łukami, do których strzały są wielkości pocisków do balist.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	28	69	63	25	24	36	12

Umiejętności: spostrzegawczość +10

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, niepokojący, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Ożywiony konstrukt: Nekrolityczne kolosy nie są żywymi stworzeniami, lecz animowanymi posągami połączonymi z duszami potężnych nehekaryjskich wojowników. Posiadają te same odporności co każdy ożywieniec, a ich kamienia konstrukcja daje im 5 Punktów Zbroi na każdej lokacji.

Potworna siła: Wszystkie ataki nekrolitycznego kolosa są traktowane jako atak z cechą oręża „Druzgoczący”.

Niepowstrzymane natarcie: Nekrolityczne kolosy zadają tak potężne ciosy, że przy użyciu cechy oręża „druzgocząca” zamiast dwoma, rzucają trzema kostkami i wybierają najwyższy wynik. Dodatkowo wszystkie ich ataki posiadają cechę „przebijający zbroję”.

Walka

Ataki: 4 **Szybkość:** 6 **Żywotność:** 48

Zbroja: Ciężka zbroja

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Broń: broń dwuręczna, olbrzymi łuk (Zasięg: 100/200, Siła :8, Przeładwanie :1 Runda)

Nekrosfinks

Nekrosfinksy to dziwaczne i przerażające posagi, których istnienie przyprawia o niepokój samych Liczów Kapłanów. Są one wyobrażeniem wojownika doskonałego. Stworzono je na wzór mitycznych stworzeń, które ponoć zamieszkują w Podziemnym świecie Nehekhary. Ich tułów to ciało gigantycznego lwa, na którym mieści się korpus i głowa człowieka. Do każdej z rąk mają przymocowane olbrzymie ostrza, które podobno są zdolne ściąć głowę smoka. Z grzbietu wyrasta im para sokolich skrzydeł, dzięki czemu mogą wykonywać podobne do lotu skoki na niesamowite odległości. Zwieńczeniem wszystkiego jest ogon na podobieństwo skorpiona, którym rozdają zatrute ciosy.

Te stworzenia wszystkie bez wyjątku, powstały w starożytnych czasach i zaraz po swoim pojawieniu się zasiały wątpliwości i strach w sercach swych twórców. Twierdzili oni, że ich istnienie spowodziło na królestwo przekleństwo w postaci zarazy i głodu, ale nie mieli odwagi ich zniszczyć, a jedynie pogrzebali je pod piaskiem. Dodatkowo wierzyli oni, że odmiennie od pozostałych ożywionych statui, ich istnienia nie napędza połączona z nimi dusza nehekaryjskiego wojownika, ale moc Ptra i Usekpha – starożytnych bogów. Podobno nekrosfinksy to ucieleśnienie gniewu tych bogów. Niezależnie od tego czy jest to prawda, czy nie, to w tych potwornych istotach płonie chęć niszczenia i tylko inkantacje posłuszeństwa utrzymują je w ryzach.

Po wielu setkach lat uśpienia, są w pełni gotowości i tylko czekają na rozkaz Królów Grobowców by zniszczyć wszystko co stanie na ich drodze.



Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	0	61	82	35	34	66	15

Umiejętności: spostrzegawczość +20, unik

Zdolności: błyskawiczny blok, broń naturalna, latanie, morderczy atak, niepokojący, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Ożywiony konstrukt: Nekrosfinksy nie są żywymi stworzeniami, lecz animowanymi posągami napędzanymi duszami potężnych nehekaryjskich wojowników, lub mocą samych bogów Nehekhary. Posiadają te same odporności co każdy ożywieniec, a ich kamienia konstrukcja daje im 5 Punktów Zbroi na każdej lokacji.

Potworna siła: Wszystkie ataki nekrosfinksa są traktowane jako atak z cechą oręża „Druzgoczący”.

Grad ciosów: Nekrosfinks potrafią atakować na wiele różnych sposobów, wykorzystując łapy, ostrza, ogon, a nawet skrzydła. Z tego powodu wykonując akcję „Zwykły atak”, nekrosfinks może atakować dwukrotnie.

Dekapitujące uderzenie: Poświęcając akcję, nekrosfinks może wykonać swoimi ostrzami potężny cios zdolny pojedynczym uderzeniem zabić niemal każde stworzenie ścinając jego głowę. Ten potężny cios otrzymuje modyfikator +3 do obrażeń, oraz używając cechy oręża „druzgoczący zamiast dwoma, rzuca trzema kostkami i wybierają najwyższy wynik.

Atak ogonem: Na końcu każdej rundy, nekrosfinks może wykonać błyskawiczny atak po tym, jak już wykorzystał wszystkie pozostałe ataki. Atak ogonem nekrosfinksa traktowany jest jako akcja natychmiastowa. Jest to zwykły Atak z cechą Szybki i Zatruty. Cel ukłuty przez ogon nekrosfinksa, jeżeli otrzyma co najmniej jedną ranę, musi wykonać udany trudny (-10) test zatrucia lub umiera po upływie 2k10 rund.

Walka

Ataki: 5 **Szybkość:** 6 **Żywotność:** 55

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5, ogon 5

Broń: ostrza, ogon

Padlinożerca

Te stworzenia żyją w górach Nehekary oraz na pustyni na zachód od nich. Mówi się, że ich olbrzymie skrzydła zaciemniają niebo, rozpościerając cień zagłady nad umierającymi na pustyni. W związku z tym, padlinożercy byli uważani w starożytnej Nehekharze za święte zwierzęta, które unosiły dusze poległych wojowników do nieba, aby ci walczyli w odwiecznej walce z demonem ciemności. Przekonanie to prowadził do tego, że wielu kapłanów grzebało w nekropoliach ich zwłoki wraz z Królami Grobowców. Teraz z woli Liczów Kapłanów te czcigodne ptaki mogą znów powstać w straszliwej formie, aby porwać do nieba dusze tych, na których padnie ich cień.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	35	43	27	11	20	0



Umiejętności: spostrzegawczość +10, unik

Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, latanie, ożywienie, widzenie w ciemnościach, wyostrzone zmysły

Cechy:

Brak

Walka

Ataki: 2 **Szybkość:** 2(8) **Żywotność:** 15

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, skrzydła 0, korpus 0, nogi 0

Broń: dziób i pazury

Potężny basteti

Potężni basteti są zmumifikowanymi kotami świątynnymi, uważanymi przez starożytnych Nehekharczyków za święte. Te nieumarłe koty są zbiornikami nekromantycznych mocy. Powodują, że inni ożywieńcy w pobliżu stają się bardziej niebezpieczni. Ich moc może powodować ożywienie pobliskich zwłoki jako zombi lub szkielety. Nekromanci czasami odszukują potężnych basteti, aby pozbawić ich mocy, lub użyć ich jako służących. Jednakże, do tej pory tylko nieumarli Licze Kapłani Nehekary zdołali zapewnić sobie ich lojalność.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	0	18	21	55	12	89	12

Umiejętności: ukrywanie się, unik +10, spostrzegawczość, wspinaczka +10, skradanie się +10

Zdolności: czarnoksięstwo, straszny, Szczęście, broń naturalna, widzenie w ciemnościach, ożywienie

Cechy:

Błogosławieństwo Bogów: Świętym darem nehekariańskich Bogów jest przyznanie potężnemu basteti zdolności szczęście, dającej im pojedynczy punkt szczęścia. Ponadto, to błogosławieństwo może zostać przekazane innym przebywającym w jego otoczeniu. Jeżeli potężny basteti pragnie, może wydać swój punkt szczęścia na rzecz innego ożywieńca w zasięgu wzroku.

Władca umarłych: Potężny basteti może użyć swej Magii, aby



rzucić następujące zaklęcia magii nekromantycznej: Ożywienie, Zew Vanhela Ożywienie Umarłych.
Jeżeli potężny basteti w teście wyrzuci dublet lub triplet, to musi wykonać kolejny rzut w **Tabeli 7-5: Gniew Boży, str. 145 WFRP**, aby sprawdzić, co się stało.

Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 5 **Żywotność:** 8

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, korpus 0, nogi 0

Broń: pazury

Skorpion grobowców



Skorpiony grobowców są potężnymi kracjami Liczów Kapłanów. Gigantyczne, wyrzeźbione i uformowane konstrukty reprezentują wielkie mistyczne stworzenia stojące na straży nehekharńskiej krainy umarłych. Są one stworzone z połączenia kamienia, drewna, metalu, kości oraz skorup potężnych, dawno umarłych stworzeń wygrzebanych z piasków pustyni. Podczas pracochłonnych i precyzyjnych inkantacji, Licz Kapłan łączy te materiały w jedną całość. Na skorupie skorpiona wypisane są hieroglify, które są odczytywane podczas ceremonii przebudzenia. Jeżeli ceremonia zostanie prawidłowo przeprowadzona, te potężne istoty ożywają i są gotowe na rozkazy.

Często potrafią one stać przez lata nieruchome, przysypane piaskiem do czasu, gdy ich władca je przyzwie. Wzywa je, aby siały grozę i niszczyły

jego wrogów przy pomocy gigantycznych szczypiec i ogona zakończonego jadowym kolcem.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	0	51	51	27	-	-	-

Umiejętności: brak

Zdolności: straszny, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Ożywieńczy konstrukt: Skorpion grobowców jest stworzony z drewna, kamienia, metalu oraz mocy Licza Kapłana. Posiada te same odporności co każdy ożywieniec oraz dodatkowo 3 Punkty Zboi na całym ciele.

Atak ogonem: Na końcu każdej rundy skorpion grobowców może wykonać błyskawiczny atak po tym, jak już wykona wszystkie pozostałe ataki. Atak ogonem skorpiona grobowców traktowany jest jako akcja natychmiastowa. Jest to zwykły atak, z cechą Szybki i Zatruty. Cel ukłuty przez ogon skorpiona grobowców, jeżeli otrzyma co najmniej jedną ranę, musi wykonać udany test zatrucia lub otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich cech głównych i 1 obrażenie (bez uwzględniania Wytrzymałości) za każdy stopień niepowodzenia testu. Kolejne zatrucia kumulują się i jeżeli jedna z Cech ofiary spadnie do 0, to pada ona sparaliżowana.

Potworna siła: szczypce skorpiona grobowców zaciskają się z tak potworną siłą, że wszystkie jego ataki są traktowane jako atak z cechą oręża „druzgoczący”

Odporność na magię: Magiczna energia, którą skorpion grobowców został nasycony przez Licza Kapłana powoduje, że jest on częściowo odporny na zaklęcia. Każdy mag, który rzuca zaklęcie na skorpiona grobowców musi wykonać udany test na Siły Woli lub czar zostanie rozproszony.

Bezmyślny: Te stworzenie nie posiadają własnego umysł. Nie mają one Inteligencji, Siły Woli ani Oglady i nigdy nie wykonują związanych z tymi cechami testów.

Walka

Ataki: 3 **Szybkość:** 7 **Żywotność:** 32

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3
Broń: szczypce, ogon

Strażnicy grobowców

Jeżeli szkielety żołnierze charakteryzują się dyscypliną i umiejętnościami bojowymi, to strażnicy grobowców są najdoskonalszymi wśród ożywieńców. Jako wojskowa elita swoich czasów, strażnicy grobowców zachowali wiele z swoich wspomnień i są bezgranicznie lojalnym wobec swego pana. Wybrani z pośród najwierniejszych z jego śmiertelnych sług, oni z chęcią oddali swe życie, aby chronić swego pana podczas podróży przez zaświaty.

Strażnicy grobowców są po prostu potężniejszymi wersjami szkieletów żołnierzy. Są oni twardsi, szybsi i bardziej śmiercionośni, ponieważ zachowali wiele umiejętności bojowych, które posiadali za życia. Tak jak szkielety żołnierze, dzięki zawansowanym procesom wykorzystywanym przez Kult Śmierci, zachowali swoją inteligencję i umiejętność walki.

Zwykle wyznaczeni do strzeżenia wewnętrznego sanktuarium, strażnicy grobowców opuszczają swój posterunek tylko gdy podążają za swym panem. Są bezwzględni i efektywni zabijając każdego, kto postawi nogę w grobowcu.

Strażnicy grobowców wyglądają jak szkielety pokryte cienką jak pergamin skórą. Ich oczy są bliźniaczymi kulami czerwonego światła, niewiększymi niż łebki szpilek. Ich usta są rozciągnięte w rozwartym szeroko makabrycznym uśmiechu odsłaniającym połamane zęby tkwiące w ich czerepach. Są oni ubrani w świetnie wykonane skórzane pancerze i wyposażeni w tarcze z symbolami ich panów, pokazującymi ich wierność nawet po śmierci.



Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	33	42	45	36	24	36	15

Umiejętności: unik +10, spostrzegawczość + 20

Zdolności: błyskawiczne parowanie, ożywienie, silny cios, straszny, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Grobowy Ostrza: Każda broń, w którą są wyposażeni strażnicy grobowców, jest uważana za magiczną. Dodatkowo, strażnicy grobowców rzucają na Furię Ulryka, zawsze kiedy na kostce wypadnie 9 lub 10, zamiast tylko 10.

Walka

Ataki: 2 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 16

Zbroja: lekka zbroja (pełna zbroja skórzana)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Broń: broń jednoręczna (Chopesz), tarcza

Szkieletowy żołnierz

Nehekhariańscy żołnierze za życia byli potężnymi wojownikami. Większość dawnych władców było wojownikami i generałami, którzy gromadzili wokół siebie najlepszych i najbardziej lojalnych wojowników, by służyli jako królewscy strażnicy. Zwykle wielu z nich po śmierci swego pana zostawało zabitych, zmumifikowanych i pochowanych wraz z nim. Kiedy władcy zostali przebudzeni przez klątwę Nagasha, jego strażnicy powstał wraz z nim, przemienieni w potężnych szkieletowych żołnierzy. W przeciwieństwie do zwykłych szkieletów, szkielety żołnierze są inteligentni. Są oni również wystarczająco sprytni, aby nie tylko wypełniać rozkazy, ale również działać z własnej inicjatywy, kiedy jest to konieczne. Dzieje się tak, ponieważ zostali oni zaklęci przy użyciu bardzo skomplikowanego procesu używanego przez Kult Śmierci w celu zachowania ich inteligencji i zdolności bojowych.

Inną istotną różnicą jest również wyposażenie. Królewscy strażnicy zawsze mieli najlepszą dostępną broń i zbroję. Ich uzbrojenie jest najlepszej jakości. Posiada delikatną ornamentację, ale mimo to jest w pełni funkcjonalne, skonstruowane tak, aby jak najlepiej służyć swoim właścicielom. Dzięki temu szkielety żołnierze są lepiej uzbrojeni i opancerzeni, a przez to bardziej niebezpieczni.

W ich oczodołach płoną czerwone ogniki, charakterystyczne dla ożywieńców. Jednak u tych wojowników, blask ten jest ostrym, niczym czubek szpilki, tak jak gdyby te małe czerwone punkciki świeciły prosto z ich umysłów i wskazywały na zawartą w nich inteligencję.

Broń i pancerze używane przez te stworzenia traktowane są jako wyposażenie dobrej jakości.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	20	30	30	25	15	28	12

Umiejętności: unik, spostrzegawczość, Przeszukiwanie, znajomość języka (Nehekhariański)

Zdolności: straszny, widzenie w ciemnościach, ożywienie

Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 12

Zbroja: ciężka zbroja (helm, napierśnik, naramienniki)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 0

Broni: łuk z 10 strzałami, broń jednoręczna (Chopesz)

Upiorny generał

Będąc jednym spośród najbardziej lojalnych żołnierzy, ci przerażający ożywieńcy, kontynuują służbę dla swego pana, nawet po śmierci.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	35	45	45	30	25	35	20

Umiejętności: nauka (Strategia / Taktyka) +20, spostrzegawczość, czytanie i pisanie +20, znajomość języka (Nehekharyjski)

Zdolności: straszny, widzenie w ciemnościach, ożywienie

Cechy:

Upiorna broń: Generałowie władają starożytną, śmiertcioną bronią nasyconą mocą śmierci. W rękach upiora taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zada taką bronią trafienie krytyczne, powinien wykonać dwa rzuty w **Tabeli 6-3: trafienia krytyczne** i wybrać wyższy wynik. Jeżeli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako zwykłą broń jednoręczną.

Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 15

Zbroja: ciężka zbroja (pełna zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Broń: upiorne ostrze, tarcza

Uszabi

Te masywne kamienne posągi są trzykrotnie większe od człowieka. Są one wyrzeźbione na podobieństwo nehekaryjskich Bogów i uzbrojone w broń, preferowaną przez dane bóstwo. Zwykle jest to zakrzywiony złoty miecz, korbacz lub imponujący buzdyan.

Jako strażnicy, uszabi ochraniają wielkie piramidy Królów Grobowców i zwykle spełniają swój obowiązek pozostając na zewnątrz grobowca. W większości uszabi są tylko posągami, imponującymi, jednak tylko posągami. Licze Kapłani posiadają moc aby napęlić te naczynia swą straszną magią. Przez intonowanie starożytnych rytuałów posągi budzą się do życia, ruszając, aby zniszczyć wszystko na swej drodze. Oczy przebudzonych uszabi pałają złotym światłem. Nie wydają oni innych dźwięków niż odgłos kroków lub szczeł broni.

Jak większość posągów i rzeźb z Nehekhary, uszabi są wyrzeźbione z bryły kamienia i pomalowane. Rzeźbi się je z jednego bloku kamienia i nie posiadają one metalowych broni, pancerzy ani żadnych ozdób, poza umieszczonymi gdzieś kamieniami szlachetnymi.

Gdy są animowani, uszabi stają się domem dla duchów zmarłych. Mimo to, nie posiadają oni żadnej prawdziwej inteligencji. Są przedmiotami stworzonymi w konkretnym celu i mogą wykonywać proste komendy. Uszabi może zauważyć różnicę między żywym a ożywioncem, tworem sztucznym a naturalnym, oraz nawet między Nehekharyjczykiem a cudzoziemcem. Oni niezawodnie mogą rozpoznać swych animatorów i słuchają tylko ich rozkazów, chyba że kazano im słuchać kogoś innego.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
46	25	55	43	25	-	-	-

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), silny cios, straszny, morderczy atak, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Konstrukt: Uszabi nie są żywymi stworzeniami, lecz animowanymi posągami. Ich kamienia konstrukcja daje im 5 Punktów Zbroi na każdej lokacji.

Przerazająca siła: Wszystkie ataki uszabi są traktowane jakby posiadały cechę oręża „druzgocący”.

Bezmyślny: Uszabi nie posiada własnego umysłu. Nie posiadają oni Inteligencji, Siły Woli ani Ogłady i nigdy nie wykonują związanych z tymi cechami testów.

Walka

Ataki: 3 **Szybkość:** 5 **Żywotność:** 24

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Broń: broń dwuręczna, wielki łuk (Zasięg: 50/100, Siła:5, Przeladowanie: 1Akcja)



Zmumifikowany zombi

Te nieszczęśliwe stworzenia są niewolnikami poświęconymi, aby uhonorować śmierć władcy. Choć przypominają one mumie, to właściwie są to zombi.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	35	35	10	-	-	-



Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemnościach

Cechy:

Łatwopalny: Przesiąknięte balsamicznymi olejkami zwoje są wyjątkowo łatwopalne. Jeżeli zmumifikowany zombi zostanie podpalony lub zaatakowany ognistym czarem, to po uwzględnieniu Wytrzymałości i zbroi otrzymuje podwójne obrażenia.

Bezmyślny: Te stworzenie nie posiadają własnego umysłu. Nie posiadają one Inteligencji, Siły Woli ani Ogłady i nigdy nie wykonują związanych z tymi cechami testów.

Powłóczące nogami: Te stworzenia nie mogą w czasie walki wykonać akcji bieg.

Walka

Ataki: 1 **Szybkość:** 4 **Żywotność:** 12

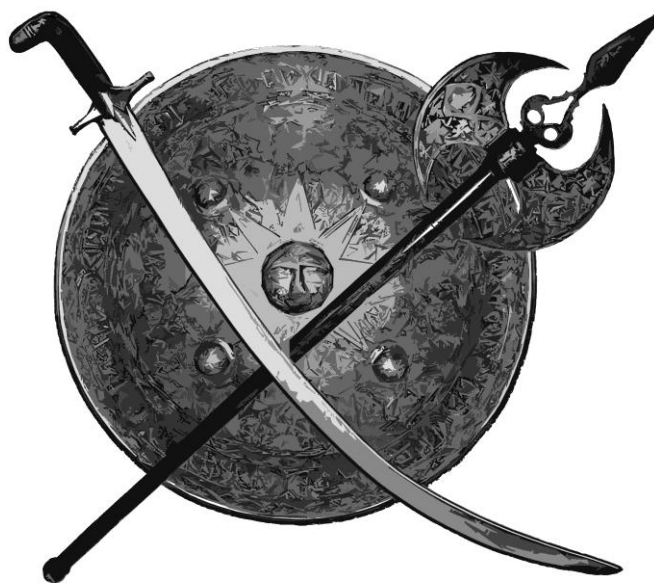
Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Broń: sztylet



Dodatek 1

Licze



Powszechne wyobrażenie

Tak, podróżowałem poza spustoszone ziemie, aż do niekończących się pustyń Arabii. Wokół gorąca i sucha ziemia. I ten piasek. Nienawidzę piasku. Naprawdę jest to miejsce dla umarłych. Przebywałem tam wiele lat wśród miejscowych. Służyłem w kilku armiach, wśród ciemnoskórego ludu, ze spalonymi przez słońce obliczami. Tam stawaliśmy wobec legionów niespokojnych umarłych. Dołączyłem do armii lokalnego władcy, by walczyć w jednym z ich pustynnych miast. Pierwszą rzeczą, którą ujrzałem i nie mogłem uwierzyć, było tysiące szkieletów i innych nieumarłych potworów wolno kroczących ku bramom miasta i rozpoczynających atak na jego mury. Nawet najwaleczniejsi z naszej najemnej kompanii ulegli grozie, gdy spostrzegli tę nieumarłą armię. Walczyliśmy w oblężeniu przez wiele tygodni. Wiele razy byliśmy o krok od zguby. Ich przywódca był potężny szkielet z płonącymi oczyma. Władał potężną złą magią i natychmiast przerażał tych, co go spostrzegli. Mógł z czystego nieba przyzwać burzę i przywracać poległych do życia. Miejscowy powiedział mi, że ten przywódca był Królem Umarłych. Starożytnym władcą, zmartwychwstałym poprzez plugawą magię. On powiedział mi również, że na tych ziemiach jest wielu innych takich, jak on. Wielu władających armiami ożywieńców. Naprawdę to miejsce śmierci. Nienawidzę piasku.

- Brokk Sandfeet, Krasnolud, żołnierz najemny

Uczonym okiem

W starożytnych czasach Nehekary, Licze Kapłani posiadali prawdziwą wiedzę o nekromancji. Większość obecnych nekromantów jest tylko cieniem swych poprzedników. Poprzez wieki większość ich wiedzy zaginęła lub została zniszczona przez łowców czarownic. Co akurat jest dobre. To dotyczy również jednego z najbardziej potężnych zaklęć. Potężnego rytuału, który potrafi dać życie wieczne. Rytuału stworzonego przez samego Nagasha. Ta przeklęta magia nie daje prawdziwego wiecznego życia, ale zamienia wybrańca w potężne nieumarłe stworzenie, Licza. Kilku z tych nieumarłych potworów nadal wędruje po starożytnych krainach Nehekary. Krążą również plotki, że kilku nekromantów poznało sekrety tego strasznego rytuału i udanie go użyło. Prędzej czy później zostaną oni odnalezieni i zniszczeni.

- Godfryd Koehl, Magister Kolegium Światła

Sami o sobie

Mówisz, że wampiry są mrocznymi panami nocy? Panami ożywieńców? Śmiesz mnie to głupcze. Oni są słabszymi ożywieńcami niż my. Zostali zastraszeni przez Nagasha i uciekli z naszych ziem. Nie, to My, panowie umarłych, jesteśmy prawdziwymi mistrzami nieżycia. Licze, które istnieją bez lęku przed słońcem.

- Pharaoh, Król Umarłych



Licz jest potężnym ożywieńcem, który użył na sobie najbardziej mrocznej i złej magii, by nienaturalnie przedłużyć swe życie. Są oni zwykle szaleni i nieustannie knują spiski. Oni zawsze łakną większej mocy, dawno zapomnianej wiedzy i najbardziej mrocznych tajemnych sekretów. Ponieważ cień śmierci nie wisi nad nimi, często układają plany rozciągające się na lata, dekady lub nawet wieki.

Licz jest wychudzonym, szkieletopodobnym humanoidem, ze zwiędłym ciałem rozciągniętym na wyraźnie widocznych kościach. Jego oczy dawno temu zgniły i zostały zastąpione przez jasno jarzące się szkarłatne punkty w pustych oczodołach. Tych nieumarłych mistrzów otacza potężna aura strachu. Licz stworzony z żywej osoby wygląda jak świeże zwłoki. Ciepło szybko znika, a skóra staje się blada. W oczach nie ma życia, a ciało zaczyna gnić w szybkim tempie.

Rytuał tworzący najpotężniejszego z ożywieńców, Licza, jest bardzo dobrze chronioną tajemnicą. Jest również bardzo trudnym nekromantycznym czarem, wymagającym ofiar z żyjących. Może on zostać użyty na

jakiegokolwiek żywej lub martwej osobie. Wprawdzie żywa osoba ginie, ale i natychmiast staje się ożywieńcem. Poniżej umieszczone są ograniczenia, jakim musi podlegać użytkownik rytuału:

- Po pierwsze potrzebna jest znajomość rytuału oraz potężny czarownik zdolny użyć go z sukcesem.
- Jakakolwiek istota, które została w jakikolwiek sposób wcześniej zamieniona w ożywieńca (jak Wampir) lub jej ciało zostało zniszczone, nie może stać się Liczem.
- Osoba musi posiadać cechę Magia na poziomie jeden lub więcej, aby móc przekształcić moc nekromantycznego *Dhar*. Osoba ta może być studentem magii tajemnej lub boskiej.
- Osoba taka nie może mieć następujących Zdolności, ponieważ rozpraszają one moc tego rytuału: Odporność na Chaos lub Odporność na Magię.

Licz ma ogromną władzę nad pomniejszych ożywieńcami. Jest to najpotężniejszej nieumarłe stworzenie, nie licząc Wampirów. Ten „zaszczyt” był zarezerwowany dla niewielkiej liczby osób, do których w starożytnej Nehekharze należeli najwięksi królowie i kapłani. Najpotężniejsi z dawnych czarowników, którzy opanowali tę magię, mogli zamienić się w te nieumarłe stworzenie.

Pochodzenie Liczy

W ich swym pragnieniu, by przeciwstawić się śmierci, królowie Nehekhary założyli Kult Śmierci. W jego skład wchodzi duchowni, którzy później stali się Liczami Kapłanami. Tym Kapłanom przykazano, by studiowali sztukę mumifikacji i komunii z bogami. Stale, przez wiele stuleci, kapłani uczyli się, jak chronić zwłoki od rozkładu, dopóki sztuka mumifikacji nie stała się bardzo złożona. Ci kapłani wymyślili również ogromną większość zaklęć i rytuałów umożliwiających martwemu królowi, jak również jego całej świcie i armii, zostać wzbudzonym z śmierci.

W pierwszym pokoleniu Kapłanów, ich umiejętności i wiedza były niewielkie. Mogli oni jedynie przedłużać swój własny żywot daleko poza jego naturalną rozpiętość. Przekazali oni swą wiedzę następnym pokoleniom Kapłanów, które przewyższyły ich w mądrości i w specjalistycznej wiedzy. W ten sposób wiedza gromadziła się aż do piątego pokolenia kapłanów. Pokolenia, które nie umarło, chociaż ich ciała wolno usychały, dopóki nie stały się niewiele więcej niż żywymi zwłokami. W ten sposób całe duchowieństwo Nehekhary stało się Liczami Kapłanami, zdolnymi celebrować Kult Śmierci ich króla na wieczność. Dało im to olbrzymią władzę w krainie. Faktycznie stali się oni jedynymi osobami, od których wiedzy i lojalności zależało, czy ich król będzie mógł żyć po własnej śmierci. W ten sposób kapłaństwo zyskało straszną władzę nad tronem.

Zasady tworzenia Licza

Kiedy nastąpi przemiana w Licza, postać automatycznie uzyskuje poniższe premie do Cech, Umiejętności i Zdolności. Licz ma silniejszą wolę niż wtedy, gdy był żywą istotą. Z tego powodu może zdobywać doświadczenie i uczyć się nowych rzeczy, rozwijając profesje i umiejętności. Jak u wszystkich ożywieńców nauka idzie im wolniej i zakończenie profesji może zająć nawet wiek. Przez milenium Licz często kończy zaledwie parę profesji (lub nawet tyle nie). Zwykle Licz jest bardziej związany z mroczną magią. W związku z tym, często podejmuje profesje z nią związane, (jeżeli już nie jest potężnym nekromantą). Ewentualnie uczy się nowych zaklęć czyniących go potężniejszym czarnoksiężnikiem.

Cechy Główne							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	-	+10	+10	-	-	+10	-
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	W	SZ	Mag	PO	PP
+1	+5	-	-	-	+1	+2	-

Umiejętności: nauka (nekromancja), spostrzegawczość, wykrywanie magii, zastraszanie

Zdolności: brak

Cechy: dary ożywieńca (Widzenie umarłych, Dominacja, Naturalna Nekromancja, Znienawidzone Słońce, Odporność na broń niemagiczną), ożywieńiec, przerażający, widzenie w ciemnościach, żelazna wola

Nowe zdolności: dary ożywieńca

Dary ożywieńca podobne są do darów krwi Wampira. Są one mocami, które pojawiają się podczas przemiany w Licza. Licze zyskują te dary dzięki *Dhar*, która nimi zawiadnęła.

Za każdy wiek niezycia Licze wybierają nowy dar z listy. Decyzją Mistrza Gry, Licze mogą uczyć się tych darów w wolniejszym lub szybszym tempie. Również, jeżeli Licz nie jest aktywny, spoczywa w grobowcu itp., nie powinien zyskać nowych darów. Generalnie Mistrz Gry zarządza, na jakich zasadach Licze otrzymują dary. Niektóre z darów zostały zaczerpnięte z podręcznika *Mroczni Władcy Nocy (WFRP2 podręcznik źródłowy)*, a kilka z *Pokusa Arcylicza (WFRP2 podręcznik źródłowy)*.

Aura przywódcy

Obecność Licza jest tak potężna, że żywi przeciwnicy w odległości 8 metrów, otrzymują -10 do Cech Walka Wręcz i Siła Woli.

Dominacja (automatyczny)

Licz może użyć swej władczej obecności i magicznej mocy, by podporządkować sobie słabsze umysły. Wykorzystując akcie podwójną, Licz może próbować przejąć kontrolę nad pojedynczym żywym stworzeniem w zasięgu 24 metrów. Należy wykonać przeciwstawny test Oglądy Licza przeciw Sił Woli celu. Jeżeli Licz wygra, to zyskuje całkowitą kontrolę nad celem i może zmusić go do spełniania swoich życzeń. Cel może usiłować wyzwolić się po 1k10 rundach, kolejnym przeciwnym testem. Jakikolwiek, samobójcze rozkazy upoważniają cel do wykonania Wymagającego (-10) testu Siły Woli, by uwolnić się spod dominację. Licz w dowolnej chwili, w ramach akcji natychmiastowej, może uwolnić cel spod swojej władzy.

Eteryeczny cień

Licz, który otrzymuje Dar Eteryeczny cień, zyskuje zdolność *Eteryeczny*. Ciało Licza obraca się w pył i pozostaje tylko duch. Licz staje się bezcielesny i zwiewny. Może on przechodzić przez stałe przedmioty jak ściany i drzwi. Należy zauważyć, że nie daje to mu zdolności spoglądania przez stałe przedmioty, a tylko może przechodzić przez nie.

Eteryeczne stworzenia częściowo schowane wewnątrz przedmiotów zyskują premię + 30 do testów ukrywania się. Eteryeczne stworzenie, które chciałoby zachować całkowitą ciszę, nie musi wykonywać testu skradania się. Eteryeczny Licz jest nadal odporny na broń niemagiczną, która po prostu przechodzi przez niego jak gdyby go tam nie było. Demony, czary, inne eteryczne stworzenia i przeciwnicy uzbrojeni w magiczną broń mogą normalnie zranić Licza.

Licz będący Eteryecznym cieniem ma specjalną moc, która pozwala mu częściowo oddziaływać na ten świat. Pomimo tego, że jego ciało jest zwiewne, to, jako istota eteryczna nadal może dotykać ludzi, a nawet ich ranić. Licz pomimo tego, że jest cieniem, może nosić ubieranie, a nawet pancerz i władać bronią. Może również dotykać i przesuwac przedmioty. Jeżeli jednak straci koncentrację, może się zdarzyć, że upuści przedmiot, który trzyma. Mistrz Gry może zdecydować czy koncentracja zabiera Liczowi dodatkową akcję, jeżeli chce utrzymać daną rzecz. Również rzeczy, które trzyma i które nie są eteryczne, nie przechodzą przez stałe przedmioty tak jak Licz.

Nawet wśród Liczy jest to rzadko występująca zdolność. Nawet, jeżeli nie jest możliwe otrzymanie innych Darów, nie każdy Licz zyskuje te zdolność.

Kłątwa

Osoba, która zada Liczowi zabójczy cios, musi natychmiast wykonać udany wymagający (-10) test Siły Woli. Pozostałe osoby biorące udział w walce, jeżeli zadały jakokolwiek ranę, muszą wykonać przeciętny test Siły Woli. Jeżeli test będzie nieudany, na pechowca spada kłątwa (patrz zasady **Kłątwa Dodatek II str. 185**).

Mroczna empatia

Licz może częściowo zajrzeć do umysł osoby odczytując nastrój i powierzchowne myśli. Licz, aby użyć tej mocy, musi wyraźnie widzieć wybraną osobę.

Naturalna nekromancja (automatyczny)

Licz posiada naturalną moc władania innymi ożywioncami oraz zdolność tworzenia ich:

- Licz nie jest ograniczony ilością ożywionców, których może animować i kontrolować. Mimo to, jest ograniczony przez zasięg, w której może sprawować kontrolę.
- Licz ma całkowitą kontrolę nad swymi nieumarłymi wyznawcami. Kontrola nad nimi nie może zostać przejęta żadna inną podobną mocą (nawet innego Licza lub Wampira).
- Władza Licza nie jest ograniczona do przywracania życia umarłych. Może on odwrócić ten proces, zabierając moc, która ożywia jego służących, przywracając tym samym naturalny porządek.
- Własna energia Licza jest związana z każdym z jego sług. Przez to może on wyczuć ich obecność i kontrolować ich działania, obojętnie gdzie się znajdują. Dzięki temu może on również spoglądać ich oczyma i słuchać ich uszami, jedynie dzięki skoncentrowaniu się na odpowiednim ożywioncu. Zwiększając koncentrację,

Licz może przemawiać przez usta swego sługi, chociaż słowa te mogą być zniekształcone i niewyraźne.

- Jeżeli Licz potrafi rzucić nekromantyczny czar przywołujący zmarłych i użyje go na martwym ciele, to przywołany w ten sposób zombi, czy szkielet, zachowuje myśli, wspomnienia i osobowość. Takie świeżo ożywione zwłoki wyglądają i przemawiają jak gdyby była nadal żywe, (choć to nadal zombi). Świeże zwłoki wyglądają prawdziwie, ale nadal są zimne i gnijące, zdradza je bladłość, kolor oczu, oraz widoczne rany i ubytki. W przypadku starszych zwłok, które zostają ożywione, jako szkielety, sprawa wygląda troszkę inaczej. Oni zachowują resztki wspomnień i osobowości, potrafią improwizować i interpretować polecenia.

Odporność na broń niemagiczną (automatycznie)

Ponieważ ciało Licza nie żyje, a jego duch jest połączony z ciałem poprzez Mroczną Magię, to staje się on odporny na broń niemagiczną. Magiczne bronie i magia nadal ranią Licza.

Odporność umarlaka

Ciało Licza potrafi przetrwać większą liczbę obrażeń, ponieważ zyskuje on dodatkowe 1k10 + 10 punktów Żywności.

Panowanie nad ciałem

Licz jest naturalnie utalentowany w manipulowaniu i kontrolowaniu ciała umarłych. Rzucając czar *Zew Vanhela*, *Piekielny Wigor* (Mroczni Władcy Nocy), *Ożywienie umarłych*, zyskuje premię + 4 do rzutu na wymagany poziom mocy. Oczywiście muszą być spełnione wszystkie wymagania dotyczące rzucenia tych czarów. Ta premia również odnosi się do *Wielkiej Nekromancji*, która jest opisana w *Mrocznych Władcach Nocy* (WFRP2 podręcznik źródłowy).

Siła umarlaka

Licz posiada wyjątkową siłę. Dzięki temu wzrasta zarówno jego cecha Krzepa jak i Odporność o + 10.

Spojrzenie w dal

Licz, poprzez lustro lub taflę wody, może widzieć inne znajdujące się w oddali osoby. Potęga tej mocy wzrasta wraz z wiekiem. Początkowo odległość, na jaką Licz może spojrzeć, to około 150 kilometrów. Aby znaleźć w ten sposób wybraną osobę, rzecz lub miejsce, wymagane jest wykonanie przeciętnego testu na Siły Woli. Jeżeli test jest nieudany, wtedy kolejną próbę można podjąć następnego dnia. Jeśli chodzi o zasady, odległość widzenia wzrasta 1,5 kilometra, co dwa lata, a więc 500 letni Licz będzie mógł prowadzić obserwacje w odległości 525 kilometrów. Starożytne Licze z Nehekhary mogą łatwo obserwować obszar w odległości tysiąca kilometrów.

Strasliwy cios

Licz posiada olbrzymią siłę i niewiarygodną szybkość, która pozwala mu zasypać wrogów gradem strasliwych ciosów. Zawsze, kiedy Licz atakuje, wykorzystując akcję atak lub szarża, może rzucić jedną dodatkową kością na obrażenia, i wybrać wyższy rezultat. Jeżeli broń, której używa posiada cechę *Druzgocząca*, Licz może rzucić trzema kośćmi i wybrać najwyższy wynik.

Szał

Licza łatwo jest doprowadzić do szaleńczej wściekłości. Licz zyskuje zdolność *szal bojowy*.

Śmiercionośne pazury

Pazury Licza stają się długie i ostre jak stal. Dzięki temu uzyskuje on zdolność broń naturalna (pazury).



Widzenie umarłych (automatyczny)

Licz widzi duchy i dusze, które są zwykle są niewidzialne. Moc ta działa jak czar z dziedziny Śmierci o tej samej nazwie. Ta zdolność działa przez cały czas.

Władca niebios

Raz na dzień używając pełnej akcji, Licz może wywołać ogromną i straszną burzę, nawet z zupełnie błękitnego i cichego nieba. Burza czyni latanie niemożliwym, a wszystkie testy Umiejętności Strzeleckich otrzymują modyfikator -30. Dodatkowo Burza ochrania Licza od słońca w obrębie 1,5 kilometra. Jeżeli Licz zostanie zabity, burza natychmiast milknie. W innym wypadku trwa przez ilość godzin równą cesze Magia Licza.

Władca ziemi

Raz na dzień, używając akcji podwójnej, Licz może przywołać moc ziemi.

Może się to odbyć na dwa sposoby:

W obszarze pustyni, Licz może stworzyć małą burzę piaskową, a w skalistym terenie może spowodować mały wstrząs i spowodować lawinę.

Burza piaskowa uniemożliwia latanie, a wszystkie testy Umiejętności Strzeleckich są otrzymują modyfikator -30. Również zwykli ludzie mają problemy by widzieć poprzez burzę (ożywieńcy nie mają takiego problemu). Ich odległość widzenia zostaje zredukowana do kilku metrów. Wszystkie podstawowe testy wykonywane podczas tej burzy s otrzymują modyfikator -10 (decyzja Mistrza Gry). Dodatkowo piasek może łatwo zniszczyć zapasy wody. Poza tym, w obrębie 1,5 kilometra, burza ochrania Licza przed słońcem. Jeżeli Licz zostanie zabity, burza natychmiast milknie. W innym wypadku trwa ona 1k10 minut za każdy punkt cechy Magia Licza.

Mały wstrząs, który Licz może wywołać na skalistym terenie powoduje, iż wszystkie osoby w jego zasięgu muszą wykonać udany wymagający (-10) test Zręczności lub upadną na ziemię. Zwierzęta muszą wykonać Przeciwny test Siły Woli lub się przestraszą i uciekną. Na otwartych górskich terenach, może to wywołać lawinę kamieni. Każda osoba (i zwierzę) zostaje uderzona przez 1k10 kamieni, zadających obrażenia z Siłą 3, jeżeli nie uda się wykonać wymagającego (-10) testu Zręczności lub łatwego (+ 10) testu uników. W ośnieżonych górskich terenach może to spowodować lawinę śnieżną. Każda osoba (i zwierzę) musi wykonać wymagający (-10) test Zręczności. Niepowodzenie oznacza, że postać otrzymuje obrażenia z siłą 6 bez ochrony zapewnianej przez zbroję i zostaje pogrzebana pod śniegiem lub kamieniami. Uwięziona postać może próbować uwolnić się, jeżeli wykona udany bardzo trudny (-30) test Siły. Oczywiście towarzysze mogą odkopać ofiarę.

Znienawidzone słońce (automatyczny)

Licz może nadal działać w słońcu, lecz w ciemności jest zawsze potężniejszy. Bezpośrednie słońce obniża cechę Magia o 1.

Żelazna wola (automatyczny)

Stworzenie z tą zdolnością jest niewrażliwa na strach i grozę, jak również umiejętności zastraszanie i zdolność niepokojący.

Licz z Nehekhary

Poniżej został zamieszczony przykłady Liczy z ziem i czasów starożytnej Nehekhary. Z powodu nieaktywności przez wiele wieków zyskał oni tylko sześć Darów. Mimo to, zyskali on również pewne doświadczenie.

Licz Kapłan był typowym członkiem Kultu Śmierci. Był on Arcymagiem - Nekromantą. Od czasu przemiany w Licza, nauczył się więcej czarów dzięki Zdolności *Dodatkowe Zaklęcie*.

Nowa zdolność: dodatkowe zaklęcie

Opis: Dzięki wnikliwym badaniom magii tajemnej lub magii czarnoksięskiej, bohater odkrył lub opracował formułę zaklęcia, które nie znajduje się na jego liście czarów. Każde dodatkowe zaklęcie jest traktowane, jako osobna zdolność i musi być wykupione oddzielnie, co umożliwia poznanie pojedynczego czaru np. dodatkowe zaklęcie (podmuch wiatru). Aby wykupić zaklęcie należy wcześniej posiadać zdolność magia tajemna lub magia czarnoksięska, w zależności, z jakiej tradycji chce się wykupić czar. Każde zaklęcie kosztuje 100 pd.

Licz kapłan

- Licz Kapłan -							
WW	US	Krz	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
53	45	46 (4)	64 (6)	56	73	83	54

Umiejętności: czytanie i pisanie +20, jeździectwo +10, język tajemny (Demoniczny +10), język tajemny (Magiczny), język tajemny (Nehekaryjski + 20), nauka (genealogia / heraldyka), nauka (magia +20), nauka (nekromancja +20), nauka (teologia + 20), plotkowanie +10, przemawianie, przeszukiwanie, rzemiosło (kamieniarstwo), splatanie magii +20, spoztegawczość +10, wiedza (Krainy Południowe +10), wiedza (Księstwa Graniczne +20), wiedza (Starożytna Nehekara + 20), wykrywanie magii +20, zastraszenie +20, znajomość języka (Arabski +10), znajomość języka (dowolne trzy), znajomość języka (Klasyczny), znajomość języka (Nehekaryjski +20)

Zdolności: broń naturalna, charyzmatyczny, czarnoksiężstwo, dary ożywieńca (Dominacja), dary ożywieńca (Mroczna empatia), dary ożywieńca (Naturalna nekromancja), dary ożywieńca (Odporności broń niemagiczną), dary ożywieńca (Odporność umarlaka + 15 Żywotność), dary ożywieńca (Panowanie nad ciałem), dary ożywieńca (Śmiercionośne pazury), dary ożywieńca (Widzenie Zmarłych), dary ożywieńca (Władca Niebios), dary ożywieńca (Znienawidzone Słońce), dotyk mocy, magia czarnoksiężska (nekromancja), magia powszechna (Cienista krew), magia powszechna (Magiczne zamknięcie), magia powszechna (Magiczny alarm), magia powszechna (Pancerz eteru), magia powszechna (Podniebny chód), magia powszechna (Rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), medytacja, morderczy pocisk, niezwykle odporny, odporność psychiczna, ożywieńiec, przerażający, twardziel, widzenie w ciemnościach, zmysł magii, żelazna wola

Walka

Ataki: 2 **Szybkość:** 4; **Żywotność:** 32

Magia: 5 (+ 4); magia Powszechna-Tajemna, Pancerz Eteru, Rozproszenie Magii, Magiczny Alarm, Magiczne Zamknięcie, Cienista krew **, Podniebny Chód, magia czarnoksiężska (nekromancja), Rytuały (wieża ojca W'sorana**, niezycie Nagasha *), dodatkowe zaklęcia (uwięzienie duszy***, spojrzenie Nagasha**, piekielna krzepkość**, odrętwienie***, klątwą złodziei grobowców***)

Pancerz: brak

Punkty Zbroi: Głowa 0, Ręce 0, Człek 0, Nogi 0

Bronie: śmiercionośne pazury (1k10 + 4)

* NOWY. Można znaleźć w tym Podęczniku.

** Można znaleźć w Podręczniku: **Mroczni Władcy Nocy**

*** Można znaleźć w Podręczniku: **Królestw Magii**

Język Tajemny (Nehekaryjski)

Opis: Tajemny Nehekaryjski jest starożytnym językiem szlachty tych przerażających ziem. Pismo w tym języku oparte jest w całości na piktogramach i nie posiada alfabetu w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. W związku z tym jest bardzo trudne do poznania przez mieszkańca Starego Świata. Tak naprawdę większość nekromantów, nie korzysta z tego trudnego języka. Jeżeli to możliwe do rzucania czarów nekromantycznych, korzystają z Lingua Prestantia (Tajemny Magiczny), chociaż nie oddaje on dokładnie wszystkich niuansów Tajemnego Nehekaryjskiego. Ten język prawdziwych nekromantów, wykorzystują jedynie ci, którzy potrzebują go do specyficznych rytuałów lub do nauki pierwszych formuł Nagasha.

Mroczna magia Nehekary

Obecnie Liczy jest niewielu i są oni potężnymi Nekromantami, którzy zwykle posiadli jedynie wiedzę o nekromancji. W czasach starożytnej Nehekary, kapłani kultu śmierci, byli prawdziwymi mistrzami magii śmierci. Łączyli oni zarówno *Dhar* oraz *Shyish* (Purpurowy Wiatr). Ci "kapłani", a właściwie Nekromanci, którzy podążali ścieżką profesji czarodzieja wybierali swą wiedzę spośród następujących tradycji: Magia Nekromancja, Magia Nagasha (**Mroczni Władcy Nocy**) lub Magia Śmierć. Zwykle lista czarów wybranych przez kapłanów kultu śmierci zawierała magię czarnoksiężską (Nekromancja) albo magię czarnoksiężską (Nagasha).

Powszechnym było również, że "kapłani", którzy osiągnęli profesję wędrownego czarodzieja, wybierali umiejętność nauka (Nekromancja), jako zastępstwo dla nauki (Magia), oraz zwykle naukę (Teologia). Nauka (Teologia) jest potrzebna, aby nauczyć się religijnych obrzędów i posiadać wiedzę o symbolach Nehekary. Również "kapłani" mogą zastąpić umiejętność język tajemny (magiczny), umiejętnością język tajemny (Nehekaryjski). Dzisiaj nekromanci muszą nauczyć się tych umiejętności jako dodatkowych.

Nehekaryjscy kapłani, wiele razy używali spaczenia, by wzmacniać swoje rytuały i czary. Właściwie to Nagash, jako pierwszy człowiek odkrył jego właściwości.

Wielka Nekromancja, to po tak zwanej normalnej Nekromancji była kolejną sztuką odkrytą przez kapłanów. Więcej informacji o tym można znaleźć w Podręczniku: **Mroczni Władcy Nocy**.

Kapłani, którzy próbowali znaleźć drogę do życia wiecznego odkryli rytuał powalający nienaturalnie przedłużyć



ich życie, wysysając je z innych. Nadal jednak szukali metody na prawdziwe wieczne życie. W końcu powstał najbardziej plugawy z rytuałów. Rytuał, który przemieniał żywą osobę w najpotężniejszego z ożywieńców - Licza.

Moc Nagasha i znajomość mrocznej magii była o wiele większa niż innych Liczy Kapłanów. Jego najbardziej potężne zaklęcia niosły się poprzez krainę przyzywając ożywieńców, budząc Królów Grobowców i armię dla nich, aby mogli władać nią pod swym sztandarem. Te Rytuały zginęły wraz z Nagashem i być może było to najlepsze, co mogło się przydarzyć.

Wyssanie życia

Typ: magia tajemna

Język tajemny: tajemny nehekharyjski

Magia: 2

PD: 200

Składniki: Rytuał ten musi on zostać wykonany na żyjącej osobie. Podczas niego żywa osoba (takiej samej rasy jak ten, który będzie pożywał się jego/jej życiem) musi zostać poświęcony, a jest serce zjedzone.

Warunki: Musisz posiadać zdolność *magia czarnoksiężska (nekromancja)* lub *magia czarnoksiężska (Nagasha)* by odprawić ten rytuał.

Konsekwencje: Jeżeli rzut na inkantacje będzie nieudany, twoje ciało starzeje się o 10 lat.

Wymagany poziom mocy: 18 (podnosi się o jeden punkt po każdym użyciu)

Czas rzucania: 4 godziny

Opis: Kiedy ten rytuał zostanie odprawiony, nekromanta wysysa (pochłania) życie innej osoby i tym sposobem przedłuża własne. Nekromanta zatrzymuje proces starzenia się na 5 lat (po upływie tego okresu zaczyna się starzeć ponownie). Ten rytuał nie może być używany bez końca, ponieważ po każdym użyciu podnosi się o jeden wymagany poziom mocy.

Nieżyćcie Nagasha (również nazywany Przemianą w Licza)

Typ: magia tajemna

Język tajemny: tajemny nehekharyjski

Magia: 3

PD: 400

Składniki: Żywa osoba, która nie została wcześniej przywrócona, jako ożywieniec. Osoba ta musi posiadać

Cechę **Magia** 1 lub więcej (niezależnie czy będzie to magia Tajemna czy Boska). Osoba ta nie może posiadać następujących Zdolności: odporność na Chaos lub odporność na magię (osoby posiadające te zdolności nie poddają się mocy rytuału). Pewne obrzędy z użyciem nehekaryjskich symboli (hieroglifów) są potrzebne, aby przygotować ciało osoby do rytuału. Ten rytuał do poprawnego działania wymaga złożenia w ofierze pięciu osób (takiej samej rasy jak ten, który ma zostać Liczem), a ich mózgi muszą zostać spalone.

Warunki: Musisz posiadać zdolność magia czarnoksięska (nekromancje) lub magia czarnoksięska (Nagasha) by odprawić ten rytuał. Do odprawienia obrzędów i wyrysowania na ciele nehekaryjskich symboli, wymagane są następujące Umiejętności: nauka (teologia), język tajemny (Nehekaryjski) oraz czytanie i pisanie, jak również znajomość nehekaryjskich zwyczajów. Ten, który wykonuje to obrzędy i symbole nie musi być tym, który wykonuje rytuał i składa ofiarę. Rytuał musi zostać odprawiony w nocy.

Konsekwencje: Jeżeli rzut na inkantacje będzie nieudany, nie można ponownie odprawić rytuału dla tego samego osoby wcześniej niż po tygodniu. Również odprawiający zyskuje 1k10 / 2 (zaokrąglając w górę) Punktów Oblędu (nie ma to faktycznego wpływu na tych, którzy są już Liczami).

Wymagany poziom mocy: 24

Czas odprawiania: 2 godziny, aby przygotować osobę. 2 godziny, aby odprawić po tym rytuał.

Opis: Rytuał przemienia przygotowaną osobę w Licza, przekazując mu najbardziej z potężny z mrocznych darów - niezycie. Odprawiony na żywej osobie powoduje, iż zamierają u niej funkcje życiowe, ciało wysycha, i zamienia się ona w istotę znaną, jako Licz. Licz zachowuje wszystkie swoje zdolności i wspomnienia.

Magiczne przedmioty

Przeklęty przedmiot magiczny stworzony przez Nagasha.

Wysysający dusze sztylety Nagasha

Jest to mroczny, emanujący niegodziwością, zakrzywiony długi sztylet w stylu nehekaryjskim. Kiedy styka się on z krwią, nehekaryjskie symbole lśnią na ostrzu chorobliwym zielonym światłem. Wysysające dusze sztylety są zawsze najlepszej jakości; Obciążenie 9; + 5 do Walki Wręcz; Siła Broni -3.

Nauka: Nekromancja

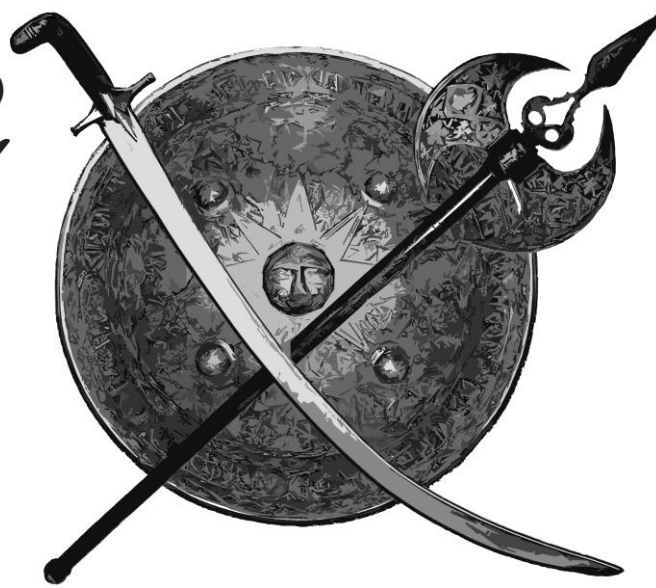
Moce: Użyty podczas nekromantycznego rytuału (jak Wyssanie życia lub Niezycie Nagasha) powoduje, że przy składaniu ofiar, odprawiający rytuał zyskuje premię + 4 do rzutu na wymagany poziom mocy. W innym przypadku sztylet jest tylko zwykłą magiczną bronią.

Historia: Przez długi czas Nagash używał swych magicznych zdolności i spaczenia, by stworzyć wiele dziwnych przedmiotów. Wysysający dusze sztylety były jednymi z nich. Stworzył on taki sztylet dla każdego z swych mrocznych uczniów. Wiadome, że co najmniej tuzin dotrwało do dzisiejszych czasów. Zakon Światła ma tylko jeden z nich w swoich skarbach.



Dodatek 2

Klątwy



Podczas pochówku Królów Nehekhary, wkładano między bandaże, którymi owijano ich ciała, różnego rodzaju amulety. Część z nich miała za zadanie odstraszać rabusiów grobów poprzez klątwy, które miały na nich spaść, jeżeli zdecydowałiby się zbezczeszczyć ciało. Lecz tak naprawdę to nie owe amulety są przyczyną przekleństw, które spadają na tych, którym uda się zniszczyć któregoś Królów grobowców lub Licza. Przyczynami powstania klątw są Silna Wola i mroczna energia Dhar, Amulety jedynie wzmacniają te czynniki.

Otrzymywanie i zdejmowanie klątw

Ta postać, która zada ostateczny cios niszczący Króla Grobowców lub Licza obdarzonego tym darem, musi wykonać trudny -10 test Siły Woli. Pozostałe osoby biorące udział w walce, jeżeli zadały jakakolwiek ranę, muszą wykonać Przeciętny test Siły Woli. Jeżeli test będzie nieudany na pechowca spada klątwa. Mistrz Gry określa jak trudno będzie usunąć klątwę, którą się otrzymało. Najczęściej będzie to wymagało pewnego wysiłku od graczy, którzy np. muszą odkryć lub wynaleźć rytuał (patrz **str. 170 Królestwa Magii**), aby odeprzeć oryginalne zaklęcie. Może to wymagać znalezienia kapłana dość silnego, aby rzucić to zaklęcie (np. Arcykapłankę Shally) albo znaleźć przedmiot, który należał do pokonanego ożywieńca jak np. amulet pogrzebowy. Również dokonanie wielkiego i chwalebego czynu może zwrócić uwagę bogów, którzy zdejmą z postaci klątwę.

Przykładowe klątwy

Tutaj zamieszczonych zostało kilka przykładów klątw, które mogłyby spaść na jedną z postaci.

Przekleństwo popiołów

Dwa tygodnie po otrzymaniu tego przekleństwa, dotknięta nim postać zauważa, że jedzenie już nie smakuje tak samo. Początkowo nie będzie on w stanie powiedzieć, co dokładnie jest nie tak, ale kilka dni później wszystko smakuje jak gdyby było nieco nadgniłe.

Jest to tylko trochę niepokojące. Dotknięta tą przypadłością postać jest nadal zdolna jeść normalnie.

Po upływie miesiąca, smak jedzenia ponownie zmienia się. Z nadgniłego staje się ono bez smaku. Cała żywność spożywana przez postać, smakuje jak zimne popioły. Postać zaczyna wierzyć, że zjada zwłoki osoby, którą zabiła. To uczucie jest tak silne, że będzie ona musiała wykonać udany Test Siły Woli, aby cokolwiek zjeść; trudność testu wzrasta do Wymagającego (-10) w następnym tygodniu, przez Trudny (-20) do Bardzo Trudnego (-30). W końcu postać odmawia jedzenia z własnej woli i aktywnie opiera się, gdy usiłuje się ją siłą nakarmić, poddając się efektom Głodu (patrz **WFRP str. 117**).

Oczywiście każdy inny, kto próbuje tego jedzenie, nie wyczuwa niczego dziwnego.



Przekleństwo odpuszczenia

To podstępna klątwa może wydać się błogosławieństwem dla postaci, która ją otrzymała, dlatego że pozwala jej popełniać zbrodnię bez lęku przed konsekwencjami. Dotknięte klątwą postacie, nie będą świadome przekleństwa, dopóki nie zostaną schwytani na przestępstwie i nagle puszczeni wolno. Na przykład, jeżeli gracz zostanie zauważony, gdy odcina czyjąś sakiewkę, strażnik założy, że to była jego sakiewka. Jeżeli postać zabije Kapłana w środku miasta, świadkowie założą, że zrobiła tak, ponieważ Kapłan wyraźnie na to zasłużył. Obojętnie jak ohydna będzie to zbrodnia, jak wielu ludzi to widziało, w jaki sposób została popełniona, lub jak sprzeczne z logiką było by pozostawienie postaci na wolności, to czyn zawsze zostaje w jakiś sposób usprawiedliwiony. Umożliwia to postaci uniknięcie kary za morderstwo ... dosłownie. W końcu granice moralności postaci stają się coraz bardziej rozmyte. Zawsze, kiedy postać stanie wobec decyzji, która może zostać rozwiązana przez dyplomację albo przemoc, gracz musi wykonać udany Test Siły Woli lub wybiera przemoc. Po pięciu nieudanych testach, kolejne testy stają się wymagającymi (-10), po 10 stają się trudne (-20), a po 15 stają się bardzo trudne (-30) i ostateczne po 20 gracz zostaje zupełnie pozbawiony jakichkolwiek śladów moralności. Nie może wtedy kontrolować swych morderczych impulsów.

Pamiętaj, że korzyści wynikające z klątwy dotyczą tylko osób, których ona dotknęła; pozostali członkowie drużyny, którzy są uczestnikami zbrodni, są karani w normalny sposób.

Przekleństwo minionych żywotów

Chociaż fizyczne resztki mieszkańca grobowca mogły dawno obrócić się w pył, to w przypadku tego przekleństwa, zmarły zdołał pozostawić coś po sobie. Osoba, na którą spadła ta klątwa doświadcza wspomnienia życia zmarłego. Do tego stopnia, że ma trudności z odróżnianiem życia martwej osoby od własnego. Postać musi ponownie wykonać Test Siły Woli lub otrzymuje 1 Punkt Oblędu z powodu gwałtownego wtargnięcia w jego psychikę. Jeśli postać nie uwolni się od przekleństwa w ciągu miesiąca, ponownie doświadcza tego stanu. Jeśli gracz otrzyma zaburzenie psychiczne za punkty oblędu, które zyskał w ramach tego przekleństwa, wspomnienia zmarłego stają się dominujące, a postać traci swoją jaźń.

Usuń wszystkie poprzednie profesje i wylosuj nową, dla ducha zmarłego, który przejął kontrolę nad postacią.

Przekleństwo ruchu

Postać, która zostanie "obdarowana" tym przekleństwem, zaczyna wykonywać działania, która na początku mogą się wydać nerwowym tikiem: nie jest ona zdolna, aby ustać w miejscu. Początkowo zaczyna się od czegoś

małego, tak jak stukanie palcem lub stopą. Oczywiście wraz z czasem trwania klątwy to narasta. Wkrótce postać nie może kontrolować kiwania głową, nie może przestać kołysać się w tył i przód. W końcu zaczyna się cała trząść. Tydzień po otrzymaniu przez postać klątwy, zaczyna ona cierpieć na uporczywe kurcze kilka razy każdego dnia. Oprócz zwracania na siebie uwagi przesądnych ludzi, postać musi zmodyfikować swoje cechy tak jak opisano w **Tabeli 3-1: Efektów przekleństwa ruchu**.

1 tydzień	-5% do WW i US
2 tygodnie	-10% do WW i US
3 tygodnie	-15% do WW i US, -5% do Zr
4 tygodnie	-20% do WW i US, -5% do Zr, -1 Szyb, + 1 Punkt Oblędu
+ 1 tydzień	-5% do WW, US i ZR, -1 Szyb, + 1 Punkt Oblędu

W końcu, postać nie będzie w stanie wykonywać żadnych zadań, które będą wymagały użycia rąk. Będzie ona musiała być wyręczana przez inne osoby, nawet w tak prostych czynnościach jak jedzenie. W końcu postać nie będzie mogła zasnąć, co najpierw doprowadzi ją do oblędu, a następnie najprawdopodobniej zabije.

Przekleństwo tysiąca razów

Klątwa początkowo manifestuje jak liczne małe ranki na całym ciele postaci, które będą się rozszerzać i pogłębiać w miarę czasu trwania klątwy. Postać pod wpływem tej klątwy natychmiast otrzymują 1 Ranę, ignorując Wytrzymałość i zbroję. Tydzień później i za każdy następny tydzień, postać otrzymuje jedną dodatkową Ranę; obrażenia te kumulują się. Tak, więc, postać po tygodniu otrzymują 2 Rany, po drugim tygodniu otrzymuje już 3 Rany, po trzech tygodniach otrzymuje już 4 Rany i tak dalej. Obrażenia powstałe w skutek tej klątwy są traktowane jak każda inna rana, ale wraz z rozwojem klątwy, postać co tydzień otrzymuje nowe rany.

Zbyt długo rozwijająca się klątwa może spowodować wystąpienie trafienia krytycznego. Powinno ono być rozpatrzone w tabeli nagłej śmierci (patrz **Tabela 6-3: Trafienie krytyczne str. 138 WFRP**).

Pamiętaj, że po każdym trafieniu krytycznym postać otrzymuje punkt oblędu.

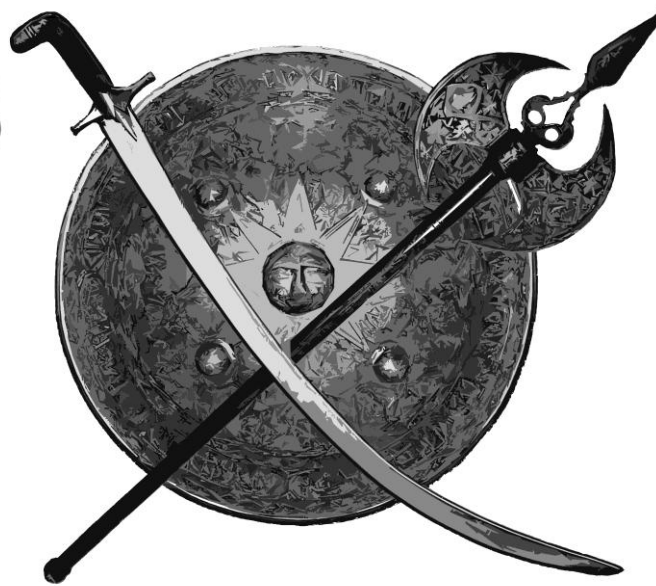
Przekleństwo wiatrów

Postać na krótko dostraja się do Wiatrów Magii, lecz ma to katastrofalne konsekwencje. Rzuć raz w **Tabeli 7-4: Katastrofalna Manifestacji Chaosu str. 150 z WFRP**. Postać odczuwa opisane w tabeli skutki. Jeżeli podczas rzutu wypadnie Usychanie lub Martwica umysłu, efekty tam opisane stają się permanentne do czasu usunięcia klątwy. Czarodzieje mogą wykonać kolejny Test Siły Woli by oprzeć się efektom tego przekleństwa.



Dodatek 3

Imiona Arabów



W poniższych tabelach znajdują się przykładowe imiona, przydomki, zawody, z których można skomponować imię bohatera pochodzącego z Arabii.

Męskie imiona (Ism lub Kunya)

Rzut	Imię Męskie	Znaczenie	Rzut	Imię Męskie	Znaczenie
001-003	Abal	Wyznawca	502-504	Misbah	Lampa
004-006	Abdu	Sługa Boży	505-507	Mishaal	Pochodnia, światło
007-009	Abdullah	Sługa Boga	508-510	Mubarak	Szczęśliwy, błogosławiony
010-012	Ahmed	Adorowany lub wychwalany	511-513	Mufi	Użyteczny, pomocny
013-015	Akil	Inteligentny, zmyślny, rozsądny	514-516	Muhab	Godny
016-018	Akram	Bardzo hojny	517-519	Mohammed	Pochwalony, wychwalany
019-021	Al Abbas	Lew	520-522	Muhannad	Miecz
022-024	Aladdin	Szlachetność wiary, Wyniosły w wierze	523-525	Muhib	Szlachcic, poważany
025-027	Al Hakam	Rozjemca, sędzia	526-528	Muhibb	Ukochany
028-030	Alhasan	Dar Boży	529-531	Muhtadi	Prawy
031-033	Ali	Największy, najpotężniejszy, wspaniały	532-534	Muhyi al Din	Odrodzony w wierze
034-036	Alim	Mądry	535-537	Mujahid	Wojownik (w imię Boga)
037-039	Almahdi	Podążający właściwą drogą	538-540	Mukarram	Honorowy
040-042	Al Safi	Jasny, czysty	541-543	Mukhtar	Wybrany
043-045	Altaf	Łaskawy	544-546	Mulham	Zainspirowany
046-048	Altair	Orzeł w locie	547-549	Mulhim	Inspirujący
049-051	Al Tijani	Koronowany	550-552	Mumtaz	Wspaniały
052-054	Amin	Wierny	553-555	Munahid	Silny
055-057	Amir	Władca, Książę, przywódca	556-558	Mundhir	Ten który przestrzega
058-060	Amir	Bogaty	559-561	Munib	Skruszony
061-063	Amjad	Pelen chwały	562-564	Munif	Potężny, doskonały
064-066	Anas	Towarzyski	565-567	Munir	Błyszczący, lśniący
067-069	Anis	Bliski przyjaciel	568-570	Munsif	Sprawiedliwy, prawy
070-072	Arfan	Wdzięczny	571-573	Muntasir	Zwycięski
073-075	Asad	Lew	574-576	Murad	Poszukujący, pożądaný
076-078	Asadel	Najbogatszy	577-579	Muslih	Rozjemca, reformator
079-081	Ashraf	Honorowy	580-582	Mustafa	Wybrany
082-084	Asim	Obrońca	583-585	Muzaffar	Zwycięski
085-087	Aswad	Czarny	586-588	Nabih	Sprytny
088-090	Athil	Mocno zakorzeniony	589-591	Nadhir	Ostrzegający
091-093	Azhar	Lśniący, rozświetlony	592-594	Nadim	Przyjacielski
094-096	Azim	Obrońca	595-597	Nadir	Drogi, wyjątkowy
097-099	Aziz	Potężny	598-600	Nafi	Użyteczny
100-102	Azzam	Zdecydowany, zdeterminowany	601-603	Nahid	Hojności

103-105	Badi	Wspaniały	604-606	Najib	Z szlachetnego rodu
106-108	Badr	Księżyc w pełni	607-609	Najid	Lew, dzielny
109-111	Baha	Piękny, wspaniały	610-612	Najm al Din	Gwiazda wiary
112-114	Baha al Din	Piękny w wierze	613-615	Namir	Dobry, czysty
115-117	Bahir	Olśniewający, genialny	616-618	Nasib	Szlachetny
118-120	Bakri	Ten który zaczyna pracę jako pierwszy	619-621	Nasir	Obrońca, pomocnik, zwolennik
121-123	Baligh	Elokwentny	622-624	Nasir al Din	Obrońca wiary
124-126	Barakah	Błogosławiony	625-627	Nasser	Zwycięzca
127-129	Barir	Wierny	628-630	Naif	Wysoki, doskonały
130-132	Bashir	Zwiastun	631-633	Nazih	Czysty
133-135	Basil	Dzielny	634-636	Nazi	Organizator
136-138	Basim	Uśmiechnięty	637-639	Nibras	Lampa, światło
139-141	Bilal	Zaspokajający pragnienia	640-642	Nidal	Walczący
142-144	Bishr	Wesoły	643-645	Nijad	Wysoki, dominujący
145-147	Dhakhir	Ten który często pamięta o Bogu	646-648	Nimr	Tygrys
148-150	Dhakiy	Inteligentny, błyszczący	649-651	Nuhaid	Duży
151-153	Diya	Błyszczący, jasny	652-654	Numair	Pantera
154-156	Diya al Din	Światło wiary	655-657	Nur al Din	Jasność wiary
157-159	Fadil	Hojny, honorowy	658-660	Nuri	Lśnienie, jasność
160-162	Fadl	Łaskawy	661-663	Nusrah	Pomoc, wsparcie
163-165	Fahd	Leopard	664-666	Qasim	Rozdzielający
166-168	Faisal	Decydujący	667-669	Qudamah	Odważny
169-171	Faiz	Zwycięzca	670-672	Qutaibah	Drażliwy, niecierpliwy
172-174	Fakhir	Zadziwiający, wspaniały	673-675	Qutb	Przywódca
175-177	Fakhr al Din	Dumny w wierze	676-678	Rabah	Zwycięzca
178-180	Falah	Sukces	679-681	Radi	Zadowolony
181-183	Farhan	Szczęśliwy	682-684	Rafi	Wywyższony
184-186	Fari	Rzadki, wyjątkowy	685-687	Rafid	Wspomagający
187-189	Fath	Zwycięzca	688-690	Rafiq	Krewniak, przyjaciel
190-192	Fatih	Zdobywca	691-693	Raghib	Pragnący, chętny
193-195	Fatin	Sprytny, mądry	694-696	Raghid	Sympatyczny
196-198	Fawzan	Zwycięzający	697-699	Rahman	Współczujący, miłosierny
199-201	Fayyad	Hojny	700-702	Raja	Nadzieja
202-204	Fikri	Pomysłowy	703-705	Raji	Pełen nadziei
205-207	Firas	Przenikliwy	706-708	Ramiz	Honorowy, poważany
208-210	Fouad	Serce	709-711	Ramzi	Symboliczny
211-213	Fudail	Doskonały charakter	712-714	Rani	Obserwator
214-216	Gamal	Wielbłąd	715-717	Rashid	Sprawiedliwy
217-219	Ghaith	Deszcz	718-720	Rasil	Posłaniec
220-222	Ghali	Drogi, ukochany	721-723	Rasin	Spokojny
223-225	Ghalib	Zwycięski	724-726	Rasul	Posłaniec
226-228	Ghanim	Osiągający sukces	727-729	Ratib	Organizator
229-231	Ghassan	Pełen zapału, wigoru	730-732	Razin	Subtelny
232-234	Ghawth	Odsiecz, pomocny	733-735	Rihab	Bezmiar
235-237	Ghazi	Zdobywca	736-738	Riyad	Ogród
238-240	Ghazwan	Ten który wyrusza na wyprawę by podbijać	739-741	Rushdi	Dojrzały, mądry
241-243	Ghiyath	Pomagający	742-744	Saad	Szczęściarz
244-246	Habbab	Uprzejmy, miły	745-747	Sab	Lew
247-249	Habib	Umiłowany	748-750	Sabih	Piękny, przyjemny
250-252	Hadi	Zmierzający w właściwym kierunku (ku prawdzie)	751-753	Sabir	Cierpliwy, wytrwały
253-255	Hafiz	Obrońca, ten który pamięta o Księdze	754-756	Sadad	Prawy w swych działaniach
256-258	Hakim	Mądry	757-759	Sadid	Prawy
259-261	Halim	Łagodny, cierpliwy	760-762	Sadiq	Szczyry
262-264	Hamas	Entuzjastyczny	763-765	Safiy	Najlepszy przyjaciel
265-267	Hamdan	Chwalący jedynego	766-768	Safiy al Din	Najlepszy przyjaciel w wierze
268-270	Hamid	Chwalący Jedyne	769-771	Safuh	Przebaczający
271-273	Hamim	Ten który pomaga w potrzebie	772-774	Safwan	Skala, solidna podstawa
274-276	Hanbal	Czysty	775-777	Sahir	Czuwający
277-279	Hanif	Prawdziwie wierzący	778-780	Saib	Godny
280-282	Hashim	Niszczący zło	781-783	Saif	Miecz (religii)
283-285	Hassan	Przystojny	784-786	Saif al Din	Miecz wiary
286-288	Hatim	Sędzia	787-789	Sajid	Ten który wielbi Boga
289-291	Haytham	Młody jastrząb	790-792	Sakhr	Skala
292-294	Hazim	Zdecydowany	793-795	Salah	Sprawiedliwy
295-297	Hilal	Księżyc w nowiu	796-798	Salah al Din	Sprawiedliwy w wierze
298-300	Hilmi	Łagodny, spokojny	799-801	Salamah	Bezpieczny
301-303	Hisham	Hojny	802-804	Sami	Wysoki
304-306	Humam	Dzielny, szlachetny, odważny	805-807	Samih	Przebaczający
307-309	Hussein	Piękny, czyniący dobro zmarłym	808-810	Samir	Towarzysz zabaw
310-312	Husam	Miecz	811-813	Saqr	Sokół

313-315	Husam al Din	Miecz wiary	814-816	Saud	Szczęśliwy
316-318	Ihtisham	Skromny, przyzwoity	817-819	Sayyid	Mistrz
319-321	Ima	Wsparcie, filar	820-822	Shadi	Śpiewak
322-324	Imad al Din	Filar wiary	823-825	Shadin	Młody jeleń
325-327	Imran	Długo żyjący	826-828	Shafi	Mediator
328-330	Iqbal	Dobrobyt, szczęście	829-831	Shahid	Świadek
331-333	Irfan	Wdzięczny	832-834	Shahin	Jastrząb
334-336	Issam	Chroniący	835-837	Shahir	Znany, sławny
337-339	Iyad	Gołąb	838-840	Shakib	Dar
340-342	Iyas	Pocieszyciel	841-843	Shakir	Wdzięczny
343-345	Izz al Din	Potężny w wierze	844-846	Shams al Din	Słońce wiary
346-348	Jabalah	Góra, wzgórze	847-849	Shamal	Północny wiatr
349-351	Jabbar	Potężny, dzielny	850-852	Shamil	Wszeczhronny
352-354	Jabir	Pocieszyciel	853-855	Sharaf	Honorowy
355-357	Jafar	Strumień, rzeczka	856-858	Shari	Dystyngowany, szlachetny, honorowy
358-360	Jalal	Chwała	859-861	Shihab	Płomień
361-363	Jalal al Din	Chwała w wierze	862-864	Shihab al Din	Gwiazda wiary
364-366	Jali	Wielki	865-867	Shukri	Wdzięczny
367-369	Jamal	Piękny	868-870	Siraj	Płonąca pochodnia
370-372	Jamal al Din	Piękny w wierze	871-873	Siraj al Din	Światło wiary
373-375	Jasim	Wielki, duży, ogromny	874-876	Suhail	Delikatny
376-378	Jawad	Szczodry, hojny	877-879	Suhaim	Strzała
379-381	Jawdah	Intensywny deszcz, życzliwy uczynek	880-882	Tahir	Czysty, niewinny, skromny
382-384	Jawhar	Klejnot, esencja	883-885	Tahsin	Upiększony
385-387	Junaid	Młody wojownik	886-888	Taj	Korona
388-390	Juwain	Brat	889-891	Taj al Din	Korona wiary
391-393	Kadar	Mocny	892-894	Talib	Poszukiwacz (prawdy)
394-396	Kadin	Przyjaciel, kompan	895-897	Tamim	Silny
397-399	Kadir	Zielony (w znaczeniu świeży, niewinny)	898-900	Tamir	Bogaty; ten który jest właścicielem palm daktylowych
400-402	Kahil	Przyjaciel, kochanek	901-903	Tamam	Hojny
403-405	Kaliq	Kreatywny	904-906	Tammam	Doskonały, silny
406-408	Kamal	Piękno, doskonałość	907-909	Tarif	Wyjątkowy
409-411	Karam	Hojność	910-912	Tariq	Imię gwiazdy
412-414	Karif	Urodzony jesienią	913-915	Taslim	Posłuszny
415-417	Karim	Wspaniałomyślny, szlachetny, przyjazny	916-918	Tawhid	Wierzący w jednego Boga
418-420	Kasib	Plodny	919-921	Taysir	Wspomagany (przez Boga)
421-423	Kasim	Podzielony	922-924	Ubaidah	Sluga Boży
424-426	Khalaf	Następca	925-927	Uday	Ten który szybko biega
427-429	Khali	Wieczny	928-930	Usaim	Lwiątko
430-432	Khalis	Czysty	931-933	Usam	Lew
433-435	Khairi	Dobroczynny	934-936	Uthal	Nazwa góry
436-438	Khulus	Czystość	937-939	Waddah	Jasny, świetlisty
439-441	Labib	Czuły, inteligentny	940-942	Wadi	Cichy, spokojny
442-444	Lablab	Bluszcz	943-945	Wadid	Laskawy
445-447	Latif	Przyjazny	946-948	Wahab	Dawca
448-450	Lutfi	Miły, delikatny	949-951	Wahid	Niezrównany, wyjątkowy
451-453	Madani	Cywilizowany, nowoczesny	952-954	Wajdi	Przejawiający silne emocje, pasja w miłości
454-456	Mahbub	Ukochany, drogi	955-957	Walif	Przyjazny
457-459	Mahdi	Podążający właściwą drogą	958-960	Waqar	Godny
460-462	Mahfuz	Chroniony przez Boga	961-963	Yaman	Dobra wiadomość
463-465	Mahir	Zdolny	964-966	Yasir	Bogaty
466-468	Mahjub	Ukryty	967-969	Yazid	Wzrosły z boskiej woli
469-471	Mahrus	Chroniony (przez Boga)	970-972	Yushua	Chroniony przez Boga
472-474	Majd	Chwała	973-975	Yusri	Zamożny
475-477	Majd al Din	Chwała w wierze	976-978	Zafir	Zwycięski
478-480	Makin	Silny, mocny	979-981	Zahid	Ascetyczny
481-483	Mandhur	Poświęcony Bogu	982-984	Zahir	Jasny, błyszczący, kwiecisty
484-486	Mansur	Wspomagany przez Boga, zwycięski	985-987	Zaid	Rozwój, obfitość
487-489	Marghub	Pożądanie	988-990	Zain	Piękny
490-492	Mashhur	Sławny	991-993	Zarif	Miły, zgrabny, z poczuciem humoru
493-495	Masrur	Szczęśliwy	994-996	Zakwan	Posiadający intuicja
496-498	Masun	Zabezpieczony, osłonięty	997-999	Zubair	Silny, potężny, sprytny
499-501	Mazhar	Dobrze wyglądający	1000	Zuhair	Jasny

Kobiece imiona (Ism)

Rzut	Imię Damskie	Znaczenie	Rzut	Imię Damskie	Znaczenie
001-004	Abal	Dzika róża	501-504	Leena	Wrażliwa
005-008	Abida	Czcicielka	505-508	Lubna	Gałązka
009-012	Ablaa	Doskonale uformowana	509-512	Lulwa	Perła
013-016	Adara	Dziewica	513-516	Lunah	Palma daktylowa
017-020	Adiba	Dobrze wychowana, kulturalna	517-520	Maab	Miejsce do którego się powraca
021-024	Adila	Sprawiedliwa, uczciwa	521-524	Mada	Najwyższy punkt
025-028	Afraa	Biała	525-528	Madeeha	Godna pochwały
029-032	Afya	Cień	529-532	Maha	Dzika krowa, o pięknych oczach
033-036	Aida	Powracająca, nagroda	533-536	Mahibah	Szlachetna, szanowana
037-040	Aini	Wiosna, kwiat, źródło	537-540	Maisa	Nosząca się dumnie
041-044	Aisha	Żywotna, zamożna	541-544	Majida	Cudowna
045-048	Akilah	Inteligentna, logiczna	545-548	Manaar	Prowadząca ku światłu
049-052	Alhena	Pierścień	549-552	Maraam	Pragnienia, dążenie
053-056	Alima	Mądra	553-556	Mawahib	Zdolna
057-060	Alia	Wyniesiona, najwyższa pozycja społeczna	557-560	Mawiya	Istota życia, czyste lustro
061-064	Almas	Diamant	561-564	Mirah	Karmicielka
065-068	Aludra	Dziewica	565-568	Muna	Pragnienie, pożądanie
069-072	Al Zahra	Rozświetlona	569-572	Musheera	Dająca rady
073-076	Amala	Nadzieja	573-576	Nabeeha	Inteligentna
077-080	Amber	Klejnot	577-580	Nabeela	Szlachetna
081-084	Ameera	Księżniczka	581-584	Nada	Rosa
085-088	Amsah	Przyjacielska	585-588	Nadia	Pierwsza, początek
089-092	Aneesa	Bliskość, intymność, dobra przyjaciółka	589-592	Nadira	Kamień szlachetny
093-096	Anjum	Gwiazdy	593-596	Nadwa	Hojna
097-100	Asalah	Szlachetnego pochodzenia	597-600	Nafeesa	Drogocenna
101-104	Ashwaq	Miłość, uczucie	601-604	Nahla	Łyk wody
105-108	Asima	Obrończyni	605-608	Najla	O dużych oczach
109-112	Asmaa	Doskonała, wybitna, szlachetna	609-612	Najwa	Poufna rozmowa, romantyczna rozmowa
113-116	Asra	Podróżująca nocą	613-616	Nashita	Energiczna, pełna życia
117-120	Atifa	Współczująca, sympatyczna	617-620	Nashwa	Perfумы, to co durzy
121-124	Atiya	Dar	621-624	Nasaha	Ta która daje cenne rady
125-128	Aziza	Skarb, ceniona, ukochana	625-628	Nasira	Zwycięska, pomocna
129-132	Azza	Młoda, gazela	629-632	Nawar	Kwiat
133-136	Badra	Księżyc w pełni	633-636	Nazeera	Lubiana
137-140	Bahira	Błyskotliwa, szlachetna pani	637-640	Nida	Wolająca
141-144	Balsam	Balsam	641-644	Naeema	Błogosławiona
145-148	Baraah	Niewinność	645-648	Numa	Piękna i miła, szczęśliwa
149-152	Barika	Kwitnąca	649-652	Qadriyah	Wierząca w boską wolę
153-156	Bashirah	Niosąca dobrą nowinę	653-656	Qamar	Księżyc w pełni
157-160	Basilah	Odważna	657-660	Qismah	Przeznaczenie, los
161-164	Basma	Śmiejąca się	661-664	Qudsiyah	Święta
165-168	Baysan	Nosząca się z dumą	665-668	Rabab	Biała chmura
169-172	Budura	Księżyc w pełni	669-672	Rabeea	Ogród, wiosna
173-176	Bushra	Dobry znak, dobre wiadomości	673-676	Rafa	Szczęśliwa
177-180	Cala	Zamek	677-680	Raha	Spokojna
181-184	Cantara	Mostek	681-684	Raaida	Przywódczyni
185-188	Dahab	Złoto	685-688	Raja	Nadzieja
189-192	Daliyah	Winorośl	689-692	Rana	Patrząca
193-196	Dhuka	Imię słońca	693-696	Rasha	Młoda gazela
197-200	Dimah	Chmura która sprowadza deszcz	697-700	Rasheeda	Mądra, dojrzała
201-204	Duha	Przedpołudnie	701-704	Rida	Miłowana przez Boga
205-208	Durar	Perła	705-708	Reema	Biała antylopa
209-212	Dżamila	Piękna	709-712	Rua	Sny, wizje
213-216	Fadwa	Oznacza ofiarność	713-716	Rubaa	Wzgórza, wysokość
217-220	Fahada	Samica leoparda	717-720	Sabaa	Przyjemny wietrzyk
221-224	Fahimah	Inteligentna	721-724	Sabah	Poranek
225-228	Faiza	Zwycięska	725-728	Sabihah	Piękna
229-232	Fanan	Gałązka	729-732	Saabira	Cierpliwa
233-236	Fareeha	Unikalna, niezrównana, drogocenny kamień	733-736	Safa	Czysta
237-240	Fathiyah	Początek	737-740	Safaa	Jasna, czysta, spokojna
241-244	Fawza	Sukces	741-744	Saffanah	Perła
245-248	Fida	Odkupienie	745-748	Safun	Bryza
249-252	Ghaada	Piękna	749-752	Sahar	Świt

253-256	Ghaaliya	Droga, ukochana	753-756	Saihab	Dobra, pomocna
257-260	Gharam	Miłość	757-760	Sajidah	Kłaniająca się Bogu
261-264	Ghaydaa	Młoda i delikatna	761-764	Sakeena	Boski spokój
265-268	Ghazal	Flirt, czułe słowa	765-768	Saleema	Bez skazy, bez zarzutu
269-272	Ghazalah	Gazela	769-772	Salwa	Pocieszycielka
273-276	Ghufuran	Przebaczająca	773-776	Samaah	Hojna
277-280	Hafa	Łagodny deszcz	777-780	Samarah	Łagodne światło
281-284	Haifa	Smukła, o pięknym ciele	781-784	Sameera	Towarzyszka do zabawy
285-288	Hala	Slodycz	785-788	Saamiya	Wywyższona
289-292	Haala	Aureola	789-792	Sanaa	Blask, splendor
293-296	Haleema	Łagodna, cierpliwa	793-796	Shakirah	Wdzięczna
297-300	Hameeda	Godna pochwały	797-800	Shareefa	Szlachetna, honorowa
301-304	Hana	Szczęście	801-804	Shaymaa	Zwracająca uwagę
305-308	Hanan	Łaskawa, czuła, kochająca	805-808	Shifa	Uzdrowiająca
309-312	Haneefa	Prawdziwie wierząca	809-812	Sibaal	Oczy z długimi rzęsami
313-316	Haniya	Zadowolona, szczęśliwa	813-816	Sihaam	Strzała
317-320	Hasibah	Wzbudzająca szacunek, szlachetna	817-820	Suda	Zadowolona, szczęśliwa
321-324	Hasna	Piękna	821-824	Suha	Imię gwiazdy
325-328	Hawra	Z oczyma o wyraźnym kontraście czerni i bieli	825-828	Suraa	Podróżująca nocą
329-332	Hayaam	Szaleńczo zakochana	829-832	Taghrid	Śpiewająca (jak ptak)
333-336	Hazar	Słowik	833-836	Taahira	Czysta
337-340	Hessa	Przeznaczenie	837-840	Tahiyah	Witająca
341-344	Hiyam	Miłość	841-844	Tayma	Oaza w północnej Arabii
345-348	Hooda	Zmierzająca ku prawości	845-848	Talibah	Poszukująca wiedzy
349-352	Huma	Ptak, który przynosi radość	849-852	Taqwa	Pobożność
353-356	Hur	Rajska dziewczica	853-856	Tasnim	Fontanna w raju
357-360	Hooriya	Anioł, rajska dziewczica	857-860	Thanaa	Wdzięczna, uwielbiana
361-364	Husna	Najpiękniejsza	861-864	Tharaa	Bogata
365-368	Husniyah	Piękna	865-868	Tibah	Dobra, zyczliwa
369-372	Iba	Pycha	869-872	Tuqaa	Oddana bogu
373-376	Ibtisam	Uśmiech	873-876	Ubaab	Fale, intensywny deszcz
377-380	Ijlal	Szacunek, honor	877-880	Ula	Najwyższa
381-384	Inaya	Troskliwa	881-884	Ulfah	Harmonia, intymność
385-388	Isa	Hojna	885-888	Umiyah	Życzenie, pragnienie
389-392	Isad	Przynosząca szczęście	889-892	Uwaisah	Borówka
393-396	Ismat	Czystość, skromność, nieomyślność	893-896	Wad	Obietnica
397-400	Itidal	Prostolinijna	897-900	Wadhaa	Pogodna
401-404	Jada	Dar	901-904	Wafaa	Wierna
405-408	Jala	Jasność	905-908	Wajd	Pasja
409-412	Jalilah	Wspaniała	909-912	Walaa	Lojalna
413-416	Jameela	Piękna, zgrabna	913-916	Wardah	Róża
417-420	Janan	Serce, dusza	917-920	Wiam	Harmonia, ład
421-424	Jannah	Ogród, raj	921-924	Wid	Kochająca, czuła
425-428	Jawa	Pasja, miłość	925-928	Wifaq	Harmonia, zgoda
429-432	Jawna	Słońce	929-932	Wisaal	Bycie razem, w komunii miłości
433-436	Johara	Klejnot	933-936	Wisaam	Medal, honorowa odznaka
437-440	Juhanah	Młódka	937-940	Wurud	Różana
441-444	Jumaana	Srebrna perła	941-944	Yamha	Gołębica
445-448	Junah	Słońce	945-948	Yaminah	Prawa, błogosławiona
449-452	Juwan	Perfumy	949-952	Yasmin	Jaśmin
453-456	Kalila	Umiłowana, ukochana	953-956	Yasirah	Łagodna
457-460	Kamilah	Doskonała	957-960	Yusraa	Najbogatsza
461-464	Kareema	Wspaniałomyślna, szlachetna	961-964	Zafirah	Zwycięska, odnosząca sukces
465-468	Khitam	Wyciągająca wnioski	965-968	Zahidah	Ascetka
469-472	Khuzama	Lawenda	969-972	Zahirah	Łśniąca, jaśniejąca
473-476	Labibah	Czuła, inteligentna	973-976	Zahraa	Biały
477-480	Lamah	Błyszcząca	977-980	Zahrah	Kwiat, piękno, gwiazda
481-484	Lamya	O ciemnych ustach	981-984	Zahwah	Piękno, uroda
485-488	Lana	Delikatna	985-988	Zaina	Przepiękna
489-492	Lateefa	Miła, przyjemna	989-992	Zinah	Ozdoba, ornament
493-496	Layali	Noc	993-996	Zubaidah	Wspaniała
497-500	Leila	Urodzona nocą, zachwyty, podniecenie	997-1000	Zumurrud	Szmaragd

Arabskie przydomki (Laqab)

Rzut	Przydomek Męski	Znaczenie	Rzut	Przydomek Żeński	Znaczenie
01 - 08	Abrar	Pobożny	01 - 08	Ahir	Cudzołóżnica
09 - 16	Abjar	Brzuchaty	09 - 16	Ajuz	Stara

17 - 24	Adil	Sprawiedliwy	17 - 24	Anisa	Przyjacielska
25 - 32	Afiya	Silny	25 - 32	Anwara	Promień światła
33 - 40	Agharr	Przystojny	33 - 40	Aria	Szlachetna
41 - 48	Ahdab	Garbus	41 - 48	Arifa	Wiedząca
49 - 56	Ahmar	Czerwony	49 - 56	Aşila	Szlachetna
57 - 64	Ahsan	Najlepszy	57 - 64	Atika	Czysta, dziewica
65 - 72	Aiman	Nieustraszony	65 - 72	Bahidża	Szczęśliwa
73 - 80	Ajdin	Światło księżyca, oświecony, inteligentny	73 - 80	Bahra	Piękna, lśniąca
81 - 88	Akbar	Wielki, potężny	81 - 88	Bardża	O pięknych oczach
89 - 96	Akim	Mądry	89 - 96	Basima	Uśmiechnięta
97 - 104	Ammar	Twórca, budowniczy, konstruktor	97 - 104	Danah	Wielka perła
105 - 112	Aniq	Elegancki	105 - 112	Darija	Uczona
113 - 120	Anka	Feniks	113 - 120	Dhalfa	Z zadartym nosem
121 - 128	Aqrab	Skorpion	121 - 128	Durijja	Błyszcząca gwiazda
129 - 136	Araj	Kulawy	129 - 136	Dżahida	Obrótczyni słabych
137 - 144	Ashab	Szeroki w barach	137 - 144	Dżasmina	O dobrym sercu
145 - 152	Asim	Obróńca	145 - 152	Dżasmina	Kwiat
153 - 160	Aswad	Czarny	153 - 160	Dżawaira'a	Tajemnicza
161 - 168	Azab	Podróżnik	161 - 168	Dżawl	Niezależna
169 - 176	Azlan	Lew	169 - 176	Dżumana	Srebrna perła
177 - 184	Azraq	Niebieskooki	177 - 184	Fadila	Szlachetna
185 - 192	Baber	Odważny jak lew	185 - 192	Fahada	Dzika kocica
193 - 200	Bakr	Pierworodny, wielbłąd	193 - 200	Faila	Niehonorowa
201 - 208	Baligh	Elokwentny, wykształcony	201 - 208	Faiza	Zwycieska
209 - 216	Basil	Odważny	209 - 216	Fara	Zachód słońca
217 - 224	D'hib	Wilk	217 - 224	Farida	Wyjątkowa
225 - 232	Daanisz	Uczony	225 - 232	Fasiqa	Prostytutka
233 - 240	Dalil	Przewodnik	233 - 240	Fatin	Czarująca, czarodziejka
241 - 248	Daris	Uczeń	241 - 248	Fatina	Inteligentna
249 - 256	Dhikh	Hiena	249 - 256	Fidda	Srebrna
257 - 264	Dżabbar	Gigant	257 - 264	Fikrijja	Pomysłowa, błyskotliwa
265 - 272	Dżadil-haqq	Szukający prawdy	265 - 272	Fir	Ostra broń
273 - 280	Dżalil	Potężny	273 - 280	Fiza'a	Wiatr
281 - 288	Dżasir	Odważny, silny	281 - 288	Ghaida	Delikatna
289 - 296	Dżaun	Czarny koń	289 - 296	Ghazala	Gazela
297 - 304	Dżunajd	Wojownik	297 - 304	Ghazija	Wojownicza
305 - 312	Faiq	CzuJNI	305 - 312	Ghina	Bogata
313 - 320	Fadil	Pełen cnót	313 - 320	Haalima	Śniąca
321 - 328	Fadl	Szczodry	321 - 328	Hadba'a	O długich rzesach
329 - 336	Fahd	Dziki kot	329 - 336	Hadijja	Dar
337 - 344	Fahim	Inteligentny, bystry	337 - 344	Hadiya	Sprawiedliwa
345 - 352	Fatin	Sprytny	345 - 352	Hadżar	Twarda jak kamień
353 - 360	Gani	Niezależny	353 - 360	Haja'a	Nieśmiała
361 - 368	Ghanim	Zwycięski	361 - 368	Hakima	Mądra
369 - 376	Ghurab	Kruk	369 - 376	Hala'a	Aureola
377 - 384	Habab	Uprzejmy	377 - 384	Halima	Wybacząca
385 - 392	Habib	Ukochany	385 - 392	Hanasz	Żmija
393 - 400	Hadir	Grzmot	393 - 400	Hanja	Szczęśliwa
401 - 408	Hafiz	Obróńca	401 - 408	Hasna'a	Piękna i miła
409 - 416	Hakam	Sędzia	409 - 416	Hazar	Słowik
417 - 424	Hanasz	Żmija	417 - 424	Hazima	Silna, dzielna
425 - 432	Hanif	Prawy	425 - 432	Hila	Nadzieja
433 - 440	Haris	Strażnik	433 - 440	Hira	Ciemność
441 - 448	Hasan	Dobry, Przystojny, koń	441 - 448	Hubajsza	Poetka
449 - 456	Hasim	Zdecydowany	449 - 456	Hulja	Klejnot
457 - 464	Hilal	Półksiężyc	457 - 464	Humra	Róża
465 - 472	Hisam	Ostry miecz	465 - 472	Hurijja	Anioł
473 - 480	Hurra	Wolny, liberalny	473 - 480	Ĥurra	Wolna
481 - 488	Husajn	Przystojny	481 - 488	Hutaf	Radosna
489 - 496	Imad	Filar, wspierający	489 - 496	Hutun	Chmura deszczowa
497 - 504	Iszaq	Wysoki	497 - 504	Ibra'a	Mądra, dająca dobre rady
505 - 512	Jadd	Szczęścierz	505 - 512	Idżlal	Honorowa, godna szacunku
513 - 520	Jalal	Dumny	513 - 520	Iha'a	Inspiracja
521 - 528	Jamil	Piękny	521 - 528	Ikhlās	Szczera
529 - 536	Kabir	Starzec (z szacunkiem)	529 - 536	Iman	Silnie wierząca
537 - 544	Kasim	Podzielony, dzielący, rozbity	537 - 544	Imtijaz	Cudowna, wspaniała

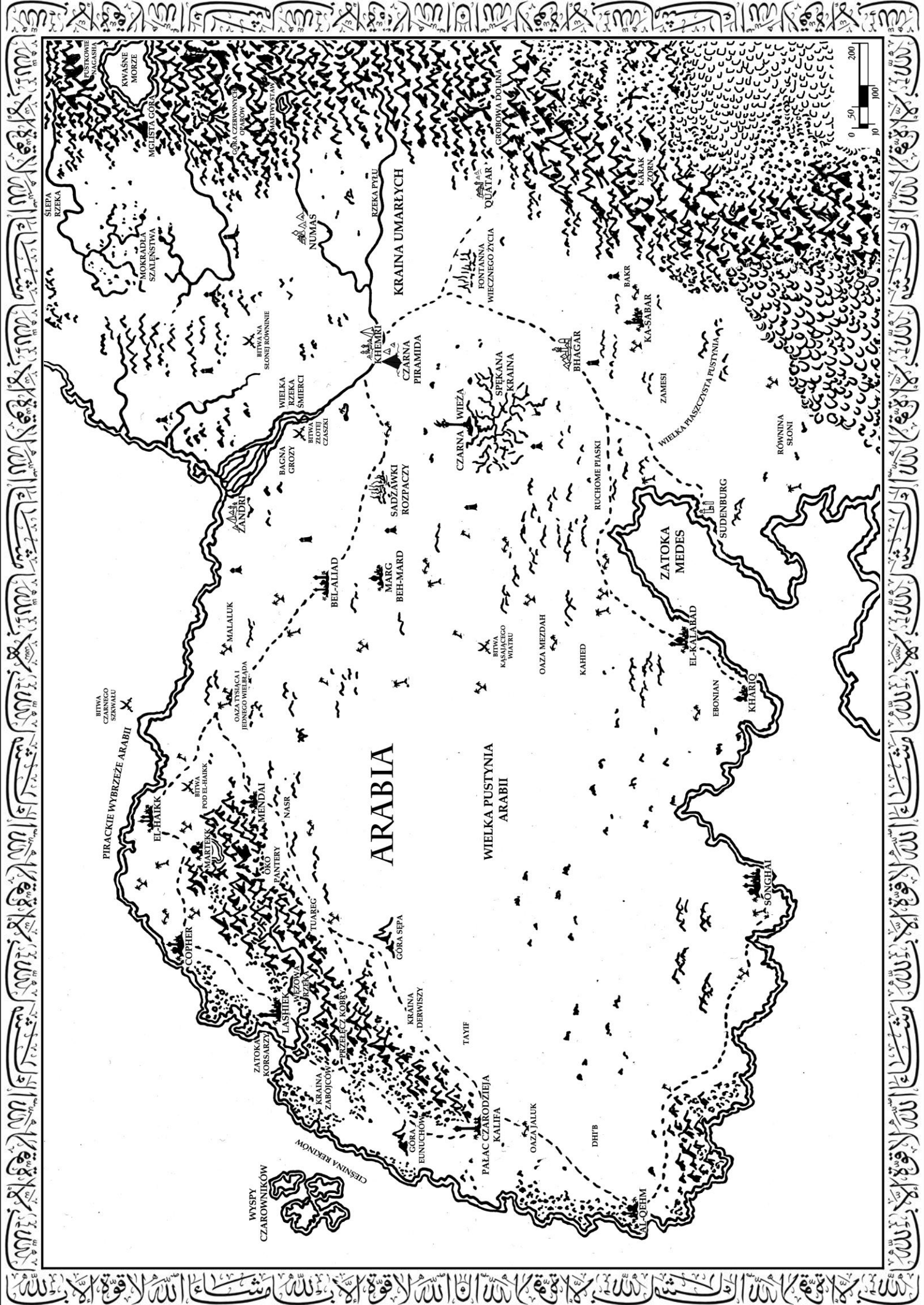
545 - 552	Khabir	Ekspert, specjalista, wykształcony	545 - 552	Intissar	Zwycięska, tryumfująca
553 - 560	Khalid	Wieczny	553 - 560	Iram	Ogód niebiański
561 - 568	Lami	Błyskotliwy	561 - 568	Isza	Nocna modlitwa
569 - 576	Las'ah	Źądło	569 - 576	Izdihar	Rozkwitająca
577 - 584	Mahdżub	Ukryty, ukrywający	577 - 584	Izza	Potężna, silna
585 - 592	Mandhur	Wybrany przez Boga	585 - 592	Kabira	Wielka, silna, potężna, stara
593 - 600	Mansur	Wspierany przez Boga	593 - 600	Kalima	Mówczyni
601 - 608	Marid	Buntownik	601 - 608	Kanz	Ukryty skarb
609 - 616	Masud	Bogaty, prosperujący	609 - 616	Kaszifa	Odkrywająca tajemnice
617 - 624	Maszkur	Sławny	617 - 624	Khalida	Wieczna
625 - 632	Mimar	Budowniczy, architekt	625 - 632	Khulud	Nieśmiertelna
633 - 640	Muawija	Lis	633 - 640	Lajla	Noc
641 - 648	Mufakkir	Myśliciel, medytujący	641 - 648	Lamia	Lśniąca, ciemnolica
649 - 656	Murta'ad	Asceta	649 - 656	Lanika	Najlepsza
657 - 664	Muslih	Zmieniający	657 - 664	Luqma'a	Mądra
665 - 672	Mustafa	Wybraniec	665 - 672	Mabrura	Pobożnych
673 - 680	Muszir	Doradca	673 - 680	Mahum	Światło księżycy
681 - 688	Mutaz	Dumny	681 - 688	Mahwisz	Piękna jak księżyc
689 - 696	Muti	Posłuszny	689 - 696	Majsa	Dumnie krocząca
697 - 704	Nabigh	Geniusz	697 - 704	Malaka	Utalentowana
705 - 712	Nadžam	Gwiazda	705 - 712	Maşuna	Uczciwa
713 - 720	Nadžid	Góral	713 - 720	Mohaddisa	Opowiadająca
721 - 728	Naser	Zwycięski, orzeł	721 - 728	Mukarrama	Honorowa
729 - 736	Nasl	Grot strzały, ostrze	729 - 736	Naila	Zdobywczyni, zwycięska
737 - 744	Nimr	Tygrys	737 - 744	Nasima	Spokojna
745 - 752	Niszaadż	Odkrywca	745 - 752	Nasin	Powiew wiatru
753 - 760	Numair	Pantera	753 - 760	Nauszaba	Woda życia, eliksir
761 - 768	Numan	Krwawy	761 - 768	Nelofar	Lotos
769 - 776	Qasid	Posłaniec	769 - 776	Nijaf	Wysoka i piękna
777 - 784	Qasim	Starożytny	777 - 784	Nilam	Szafir
785 - 792	Qasit	Sprawiedliwy	785 - 792	Nimra	Lwica
793 - 800	Qutajba	Niecierpliwy	793 - 800	Nouf	Szczyt góry
801 - 808	Ra'ahil	Przewodnik	801 - 808	Rabi'a	Wiosna, ogród
809 - 816	Ra's-al-Asad	Lwia głowa	809 - 816	Rana	O pięknym spojrzeniu
817 - 824	Rabbani	Boski	817 - 824	Rawhija	Uduchowiona
825 - 832	Raid	Przywódca	825 - 832	Saba'a	Poranek
833 - 840	Sahim	Wojownik	833 - 840	Sabuh	Gwiazda zaranna
841 - 848	Sahm	Strzała	841 - 848	Sahrisz	Wschód słońca
849 - 856	Sahra	Skala	849 - 856	Saira	Podróżniczka
857 - 864	Saif	Miecz	857 - 864	Sairisz	Czarodziejka
865 - 872	Saif-al-azman	Miecz snów	865 - 872	Sakina	Spokojna
873 - 880	Sakhr	Skala	873 - 880	Şaliha	Czysta
881 - 888	Samik	Wybaczający	881 - 888	Salika	Mistyczka
889 - 896	Sinan	Grot włóczni	889 - 896	Su	Rozpustna
897 - 904	Suhaim	Strzała	897 - 904	Szabana	Sławna
905 - 912	Szahbaz	Jastrząb	905 - 912	Szabina	Oko burzy
913 - 920	Szahin	Sokół	913 - 920	Szadija	Śpiewaczka
921 - 928	Szajba	Siwy	921 - 928	Szafath	Lecząca
929 - 936	Szams	Słońce	929 - 936	Szams	Słońce
937 - 944	Taimur	Żelazny	937 - 944	Szamuda	Diament
945 - 952	Tais	Wąż	945 - 952	Taqiyya	Bogobojna
953 - 960	Tanwir	Oświecony	953 - 960	Thuraja	Gwiazda
961 - 968	Tarannum	Śpiewak	961 - 968	Ujala	Światło wszechświata
969 - 976	Tariq	Gwiazda, nocny	969 - 976	Uzma	Najwspanialsza
977 - 984	Udaj	Szybki	977 - 984	Zara	Jasna jak poranek
985 - 992	Waidi	Gwałtowny	985 - 992	Zijal	Cień
993 - 1000	Waqi	Pikujący orzeł	993 - 1000	Zumurruda	Smaragd

Arabskie nazwy zawodów (Nisbah)

Rzut	Zawód	Znaczenie	Rzut	Zawód	Znaczenie
01	Amid	Generał	49	Jawhari	Jubiler
02-04	Ammar	Budowniczy	50-52	Liss	Złodziej
05-07	Ashshab	Zielarz	53-55	Muallim	Nauczyciel
08-10	Azab	Podróżnik	56-58	Mumattil	Aktor

11-13	Baytar	Weterynarz	59-61	Muhandis	Inżynier
14-16	Dabir	Sekretarz	62-64	Murshid	Przewodnik
17-19	Fajjar	Garncarz	65-66	Mutargim	Tłumacz
20-22	Fajlasuf	Filozof	67-68	Najjar	Stolarz
14-16	Fallahun	Chłop	69-71	Nasih	Doradca
17-19	Fariq	Porucznik	72	Qadi	Sędzia
20	Faris	Rycerz	73-75	Rai	Pasterz
21-23	Fanann	Artysta	76-78	Rais	Kapitan
24-26	Ferran	Piekarz	79-81	Rami	Strzelec
27	Garrah	Chirurg	82-84	Raqis	Tancerz
28-30	Gundiy	Żołnierz	85-87	Rasmi	Urzędnik
31-33	Habaz	Piekarz	88	Şaigh	Złotnik
34-36	Haddad	Kowal	89-91	Samman	Sprzedawca
37-39	Hakem	Rządca	92-94	Tabbah	Kucharz
40-42	Harith	Oracz	95-97	Tabīb	Lekarz
43-45	Hattaf	Rabuś	98-99	Wakil	Prawnik
46-48	Jallab	Handlarz	100	Wasif	Skryba





PIRACKIE WYBRZEŻE ARABII

KWAŚNE MOKRZE
MOKRADŁA SZALISTWA
MELISTA GÓRA
GÓRA CZERWONYCH OPARÓW
GÓRA CZERWONYCH OPARÓW
MARTWY STAW

NUMIAS
RZĘKA PYLU
KRAJINA UMAREYCH

CHENI
CZARNA PIRAMIDA

QUATAR
FONANNA
WIECZNEGO ŻYCIA
GROBOWA DOŁINA

BHAGAR
BAKR
KARAK
KARAK
KARAK

KA-SABAR
ZAMESI
WIELKA PIASCZYSTA PUSTYNIA

ROWNINA SHONI

BITWA NA SŁONEJ RÓWNINIE
WIELKA RZĘKA ŚMIERCI
BITWA ZŁOTEH CZASZKI
BAGNA GROZY
ZANDRI

MALALUK
GÓRA WIELKIEGO HEDNEGO WIEHADA
GÓRA WIELKIEGO HEDNEGO WIEHADA

BEL-ALLIAD
MARG BEH-MARD
SADZAWKI ROZPACZY

CZARNA WIEŻA
SPEKANA KRAINA

RUCHOME PIASKI
OAZA MEZDAH
KAHIED

ZATOKA MEDES
SUDENBURG
EL-KALABAD

EBONIAN
KHARIO

BITWA CZARNEGO SZARARU
EL-HAIKK
BITWA POD EL-HAIKK
AMARTEKK
MENDAI
NASR

PANTERY
OKO
TUAREG
LASHIEK
WÉZÓW
RZĘKA
PRZEŁĘCZ KOBRY

GÓRA SEPA
KRAJINA DERWISZY
TAYIF

WIELKA PUSTYNIA ARABII

PAŁAC CZARODZIEJA KALIEFA
OAZA JALUK
DHIB

AL-QEHM

SONGHAI

WYSTY CZAROWNIKÓW
CIESNINA REKINÓW

ZATOKA KORSAKZI
KRAJINA ZABOJCÓW

GÓRA UNUCHÓW
EUNUCHÓW

PAŁAC CZARODZIEJA KALIEFA

OAZA JALUK

DHIB

AL-QEHM

SONGHAI

SONGHAI

SONGHAI

SONGHAI

SONGHAI

SONGHAI

SONGHAI

SONGHAI

SONGHAI

SONGHAI

SONGHAI

SONGHAI

SONGHAI

Poznaj tajemnice Arabii!

Arabia to tajemniczą krainą położoną na południe od Starego Świata. Większość ludzi z Imperium i sąsiadujących krain ma o niej zaledwie mgliste pojęcie. Kojarzą ją jako pustynną krainę pełną magii, egzotyki i niewyobrażalnych bogactw. Teraz Ty będziesz mógł poznać prawdę o tej odległej i tajemniczej krainie. Poznaj krainę wiecznie spalaną przez słońce, będące jak wielu wierzy, jej jedynym Bogiem. Ziemię po której stąpają czarownicy potrafiący kontrolować potężne dziny. Gdzie większość lądu jest pokryta gorącym piaskiem, którą przemierzają karawany nomadów i kupców wiozących egzotyczne towary i niewolników. Ziemię którą zamieszkują piękne, tajemnicze i niezależne kobiety oraz dumni i silni mężczyźni. Państwo której większość mieszkańców wyznaje jedynego Boga, za którego są gotowi oddać życie. Rządzi nim Wielki Sultan i potężni Kalifowie, mieszkający w pokrytych złotem pałacach, w których skarbcach leżą nieprzebrane kosztowności. Krainę tą w większości pokrywa nieprzebyta pustynia, pełna wszelakich niebezpieczeństw, a z trzech stron otaczają ją ocean po którym grasują bezlitośni korsarze. Ziemię nad którą cały czas wisi groźba nieumarłych Królów Grobowców i mrocznych kultów czających się w ukryciu. Pozna tę tajemniczą krainę - Arabię.

Arabia - Piach i złoto to przewodnik po tytułowej krainie. Na jego stronach znajdziesz:

- Obszerny opis krainy i żyjących tam ludzi.
- Historię Arabii od jej starożytnych początków, poprzez upadek, Wyprawy Krzyżowe, aż po czasy współczesne.
- Opisy kalifatów i emiratów wraz z ich najważniejszymi miastami, miasteczkami, wioskami, ważnymi miejscami i przemierzającymi je plemionami.
- Nową mapę całej Arabii.
- Informację o bogach Arabii, począwszy od starego panteonu, na jedynym Bogu - Ormazdzie skończywszy.
- Zasady tworzenia bohaterów z Arabii i 32 nowe profesje.
- Nową potężną magię piasku i zaklęcia kapłanów Ormazda.
- Nowe stworzenia z ziem Arabii i jej wrogów z Ziemi Umarłych.
- Zasady tworzenia Liczy, przerażających nieumarłych.

Arabia to państwo odmienne od tych, które są znane mieszkańcom Starego Świata, lecz nie mniej ekscytująca i ciekawa.

• Ta książka pozwoli ci ją poznać i zanurzyć się w przygody w tajemniczej, egzotycznej i pełnej niebezpieczeństw krainie.

Niech Ormazd oświeci twą drogę!

