

Larp Dzicz – opis świata

Spis treści:

Świat Dziczy	2
Rasy i nacje.....	2
Istoty niemagiczne.....	2
Istoty magiczne.....	3
Wierzenia	5
Specyfika kultów.....	5
Symbolika świata Dziczy	7
Istoty magiczne – szczegóły	8
Wygląd.....	8
Charakter.....	8
Spółeczność, życie, zachowania.....	9
Rozmnażanie, płciowość.....	12

Świat Dziky:

Świat ogarnia nieprzebrana Dzicz. Minęło już drugie pokolenie od definitywnego końca Imperium Henryka Goldensack'a. Dziesiątki ludzkich warownych grodów i miast, jak nigdy w historii, zjednoczone pod berłem jednego władcy. Jednak dzieło, które zapoczątkował Henryk Goldensack zaprzepaścili już jego wnukowie. Za nic mając nauki i rygor Szafarzy Cnót, według których ich dziadek zbudował Imperium, pogrążyli się w samolubnej walce o władzę i odtrącili dawny sojusz z Księstwami Szlacheckiego Rodu. Osłabione spiskami państwo zaczęło powoli tracić ziemie, które przecież tak niedawno wydarło Dziky i Czyhającym w Cieniu. Ostateczny cios nie nadszedł jednak ze strony tych istot, a ludzi, podobnych do tych, którzy zamieszkiwali Imperium.

Od zarania dziejów, jeszcze zanim świat usłyszał choćby nazwisko Goldensack część ludzkości walczyła z Dziką, wydzierając jej kolejne połacie terenu, a część żyła z nią w zgodzie. Część tworzyła warowne osady i rozrastające się miasta, a część łączyła w małe, wędrujące klany. Ci drudzy, choć kochali swój sposób życia i wolność od zhierarchizowanego społeczeństwa pierwszych, to jednak często zazdrościli bogatszym osadom ich luksusów i skarbów.

Nic więc dziwnego, że wojownicze klany północy skuszone skarbami upadającego państwa najechały w końcu jego granice i przypieczętowały upadek. Echa Imperium jednak nie minęły. Tak wielki byt nie może po prostu zniknąć. Niektóre osady ostały się, większość z nich połączona nawet w niewielkie księstwa. Ale najważniejszą spuścizną Imperium nie są ani osady, ani łączące je drogi, ani nawet przedmioty wykonane przez mistrzów z dawnych lat, ale przede wszystkim sny, marzenia i ambicje, dla ludzi żyjących w świecie pogrążonym w nieprzebranej Dziky.

Rasy i nacje:

Istoty żyjące w świecie najogólniej można podzielić na niemagiczne, oraz magiczne, które albo rodzą się dzięki niej, albo(i) potrzebują jej do swoich czynności życiowych.

Istoty niemagiczne

>zwierzęta i bestie: ludzie są jedyną niemagiczną, tworzącą rozpoznawalną cywilizację rasą. Inne niemagiczne istoty to zwierzęta jakie znamy z tego świata i rozmaite inne stwory, z których wiele nie jest dokładnie opisana, a nawet niekiedy nie posiada nazwy.

>ludzie: ludzie, choć niekiedy mogą się posługiwać magią, to naturalnie nigdy nie są istotami od niej uzależnionymi. Aktualnie znaczna część ludzkiej populacji, których będziemy nazywać "Ludźmi Dziky" żyje w nieprzebranych lasach i górach poznanych krain. Ludy te wędrują, lub prowadzą osiadły tryb życia, w niewielkich grupach, nazywanych w zależności od zwyczajów plemionami, klanami, lub szczepami. Zwykle grupy takie liczą po kilkunastu do kilkudziesięciu dorosłych. Czasami zdarzają się też małe osady, zwykle warowne. Zazwyczaj nawet wędrujące plemiona zajmują jakieś określone terytorium. Sąsiadujące klany zwykle starają się utrzymywać dobre stosunki. Odbywa się między nimi też wymiana towarów i

mieszkańców, gdyż Ludzie Dzikcy często szukają małżonków spoza własnego plemienia, żeby uniknąć zbytniego pokrewieństwa. Ludzie Dzikcy raczej nie łączą się w większe grupy, aby nie korzystać nadmiernie z darów lasu. Dzikcy mają jeszcze innych mieszkańców - swoje Dzieci, które są prawowitymi właścicielami tych ziem, a ludziom tylko udzielają na nich schronienia, póki ci zachowują równowagę w naturze. Wśród Ludzi Dzikcy przyjęło się powiedzenie, że są panami tych ziem, które leżą nie dalej niż pięć kroków od ostatniego namiotu. Ludzie Dzikcy zajmują ziemie na południu i północy poznanego świata. Ubiorem i ekwipunkiem południowe plemiona przypominają wczesnośredniowiecznych Słowian ewentualnie Celtów, a północne Wikingów.

Ludzie Miast z kolei przeciwstawiają się Dzikcy i wydzierając jej znaczne połacie budują na nich miasta i mniejsze wsie. Narażają się jednak przez to na gniew jej Dzieci. Działo się tak jeszcze przed czasami Imperium, lecz wtedy konflikt znacznie się pogłębił. Aktualnie ziemie na których leżą państwa powstałe po rozpadzie Imperium są tylko lokalnie nawiedzane przez konflikty z Dziećmi Dzikcy i to głównie, gdy ci starają się znów poszerzać swoje ziemie. Albo uznały one, że taki stopień rozrostu ludzkiej cywilizacji jest akceptowalny... albo nie zebrały jeszcze dostatecznych sił, aby się z nimi rozprawić. Aktualnie istnieje kilkanaście ludzkich księstw, w skład których wchodzi średnio po 3-4 większe miasta lub grody i podległe im wsie. Istnieje też państwo nazywane się Federacją Whitemount. W księstwach panują monarchie feudalne i ich kulturę materialną można porównać do europejskiego średniowiecza między XIII a XV wiekiem. Federacja jest sojuszem ośmiu niepodległych, demokratycznych miast i przyległych wsi, a jej kultura materialna zachowała najwięcej ze starego Imperium i można ją porównać do Europy między XVI a XVII wiekiem.

Istoty magiczne

Istoty magiczne są powiązane z jednym z czterech rodzajów esencji magicznej (many), jaka przepływa przez świat. Powiązanie z określonym rodzajem esencji jest podstawą ich podziału. Należy zaznaczyć jednak, że z jedną esencją powiązana jest wielka ilość znacznie różniących się ras, a nawet mogą powstawać osobniki zupełnie niepowtarzalne. Dzieje się tak ponieważ istoty te często nie rozmnażają się jak ludzie i używają do tego magii. Szczegóły różnią się w zależności od rasy i nie są powszechnie znane ludziom.

Dzieci Dzikcy są powiązani z maną Dzikcy. Ludzie z plemion nazywają ich niekiedy Stworzami. Mana Dzikcy powstaje wszędzie tam, gdzie trwa pierwotne życie. Im bujniejsze, tym więcej. Dlatego też Dzieci Dzikcy tak pieczołowicie i zażarcie bronią głuszy przed nadmierną ingerencją człowieka. Dzieci Dzikcy przyjmują zwykle postaci związane ze zwierzętami, oraz roślinami. Niekiedy wyglądają bardzo podobnie do ludzi, tylko z niedużymi, ale wyraźnymi cechami, które ich od nich odróżniają. Istoty te łączą się zwykle w plemiona, podobnie jak ludzie, choć ich są jeszcze mniejsze, ale zwykle gęściej rozmieszczone. Dzieci Dzikcy żyją zwykle z dnia na dzień, czy to szukając nowych przygód na swoich i sąsiednich ziemiach, płatając figle pobliskim ludziom, lub po prostu w spokoju kontemplując piękno swojej ziemi. Dzieci Dzikcy zamieszkują praktycznie wszystkie krainy, choć najwięcej ich żyje tam, gdzie ludzie.

Czyhający w Cieniu to istoty cieszące się złą sławą. Są powiązani z maną Mroku, która jest energią zdegenerowaną przez rozmaite negatywne uczucia inteligentnych istot. Niektórzy badacze Ludzi Miast dzielą Czyhających dodatkowo na Demony (czerpią siły z silnych żądz i obsesji), Upiory (czerpią siły z miejsc śmierci i bólu) i Koszmary (gustują w energii strachu). Przez Ludzi Dzikich Czyhający często są nazywani Zduszami. Jako swoiste przystosowanie do korzystania z energii Mroku Czyhający są zwykle obdarzeni raczej paskudnym charakterem. Można ich spotkać praktycznie wszędzie tam, gdzie inne inteligentne istoty, choć Dzieci Dzikich raczej skutecznie ograniczają ich liczby do umiarkowanego niegroźnego minimum. Na Zachodzie poznanej Ziemi znajdują się też Złe Ziemia - jest to coś na kształt państwa Czyhających w Cieniu. Ich bandy zbierają się tam, aby odpocząć, uzupełnić swoje szeregi, a potem znów wyruszyć w świat w poszukiwaniu cennej energii. W Złych Ziemiach autorytarnie panuje jeden, lub kilku władców, którzy od czasu do czasu walczą ze sobą o władzę. Czyhający ze Złych Ziemi zwykle trzymają się w grupach złożonych z istot podobnego rodzaju, natomiast ci pozostający na stałe poza nimi zbierają się w takich w jakich mogą. Czasami Czyhający żyją otwarcie z ludźmi, głównie z miast, służąc np. jako najemnicy, choć rzadko kiedy darzą się z nimi cieplejszymi uczuciami.

Szafarze Cnót to enigmatyczne istoty powiązane z maną Światła. Ze wszystkich magicznych istot Szafarzy widuje się najrzadziej, gdyż obierają ciała tylko tymczasowo, gdy wzywają ich na świat ważne obowiązki. Zdaje się jednak, że gdy nie przebywają w widocznej postaci, dalej egzystują w jakiś sposób i obserwują znaczną część z tego, co dzieje się w naszym świecie. Szafarze Cnót, nieco podobnie jak Czyhający w Cieniu potrzebują ludzi, aby uzyskiwać energię... a przynajmniej tak się wydaje. Ich charakter i działanie jest jednak zupełnie różne. Szafarze Cnót obrali sobie za cel ochronę ludzi i nauczanie ich swoich ideałów, a przede wszystkim: troski, uczciwości, skromności i umiaru, mądrości, odwagi. Szafarze pojawiają się często, aby odszukać ludzi, którzy nie kultywują ich nauk. Zwykle jest to jeden, podróżujący samotnie szafarz. Gdy uda mu się odnaleźć obóz, lub osadę przedstawia siebie i swoje nauki. Choć Szafarze wyznają wszystkie z wymienionych ideałów, to jednak każdy emisariusz skupia się na jednym konkretnym. Jeśli zostanie on przyjęty przez społeczność, to mianuje chętnego (i godnego) pierwszego kapłana, a następnie poświęca kawałek terenu, poprzez który będzie można komunikować się z nim i jego pobratymcami. W tych miejscach powstają potem kaplice i świątynie, wznoszone ku czci określonej Cnoty. Najpewniej Szafarze czerpią energię właśnie poprzez cześć oddawaną im w tych świątyniach, a potem część z niej przekazują z powrotem w postaci many światła.

Szlachetny Ród jest powiązany ze Szlachetną maną. W przeciwieństwie do pozostałych nie jest ona generowana przez istoty żywe, czy to inteligentne, czy nie. Jest to odwieczna energia, która pokrywa świat w uporządkowanej sieci kanałów. Tam, gdzie kanały przecinają się ze sobą tworzą się węzły, a w ich pobliżu powstają wykwyty Szlachetnej many. Choć kanały te nie przemieszczają się, to jednak zmienia się natężenie przepływającej w nich energii, przez co węzły mogą tymczasowo zamierać i znów ożywać. Na wschodzie poznanej Ziemi znajdują się Księstwa Szlachetnego Rodu, gdzie natężenie przepływającej energii jest najwyższe na

całym świecie. Istoty Szlachetnego Rodu rodzą się (głównie) tam i tam też się zadomowiły, gdyż ziemie te są standardem ludzi i Dzieci Dzikich raczej nieurodzajne. Zwykle każde z księstw jest zamieszkiwane przez istoty jednego rodzaju. Są to niewielkie państwa, podobnej wielkości, co aktualnie istniejące ludzkie i niekoniecznie panuje w nich feudalny system władzy – księstwa to nawza tradycyjna. Istoty Szlachetnego Rodu są często dość ekscentryczne, raczej spokojne, ostrożne i zdystansowane do innych. Swoje życie poświęcają doskonaleniu określonej dziedziny umiejętności, które zwykle są charakterystyczne dla danej rasy. Często w celu nauki i/lub zarobku podróżują do krain ludzi, oraz innych istot - porozumiewają się nierzadko nawet z Czyhającymi w Cieniu, choć preferują kontakty z ludźmi.

Wierzenia

Ludzkie wierzenia w świecie Dzikich są dość urozmaicone. Zwykle skupiają się wokół istot magicznych z którymi dane plemię czy też wioska ma najwięcej do czynienia. Można jednak wyróżnić w nich kilka cech wspólnych.

Wierzy się w istnienie miejsca, lub raczej wymiaru nazywanego zwykle: Inny Świat. Istnienie tego miejsca jest potwierdzone przez wszystkie magiczne istoty. Inny Świat jest niematerialny, jest to wymiar myśli i uczuć i jest podzielony na domeny, po jednej dla każdego z czterech rodzajów istot magicznych. Z Innego Świata da się widzieć/ odczuwać to, co dzieje się w materialnym świecie. Możliwości i świadomość istot jest jednak różna i zależna od ich rodzaju. Szafarze zdają się najbardziej aktywni w tym świecie i wolą przebywać w nim, niż materialnym. Następni w kolejności są Dzieci Dzikich i Czyhający w Cieniu. Szlachetny Ród jest najmniej aktywny w Innym Świecie, tylko niektóre rasy w ogóle pamiętają pobyt w nim.

Większość wierzeń zakłada istnienie po śmierci, znaczna ich część powrót do życia w innym ciele, lub innej postaci. Zwykle wierzy się, że ludzka dusza trafia po śmierci do Innego Świata, neutralnej domeny, lub domeny istot z podobnym charakterem, jak ten, który wypracował sobie zmarły za życia. Nie rzadko widziano ciała zmarłych opanowane przez ciemną manę i przemienione w upiory. Niektóre plemiona Ludzi Dzikich opowiadają też o zmarłych wracających jako Dzieci Dzikich. Nie zostało jednak wyjaśnione czy są to dalej te same osoby, czy też istoty magii wykorzystujące ich doczesną powłokę, lub pod nie się podszywające. Podobne sytuacje były zgłaszane przez czcicieli Szafarzy Cnót, choć rzadko i podobnie jak Szafarze, powracający przybywali jedynie aby wykonać jakieś konkretne zadanie, po czym wracali do Innego Świata.

Nikt nigdy nie słyszał o istotach, które można by nazwać bogami w naszym rozumieniu tego słowa. Niekiedy potężne Dzieci Dzikich i Czyhający nazywali się Władcami, Panami i podobnie, ale nigdy nie udawali nawet, że są wszechmocni, wszechwiedzący, czy nieśmiertelni.

Specyfika kultów:

Szafarze Cnót - ich kultury są najczęstsze w poznanym świecie. Cześć im oddają przede wszystkim Ludzie Miast, ale zdarzają się i kultury wśród Ludzi Dzikich, zwłaszcza czczące takie

Cnoty jak odwaga, czy troska. Sposób działania Szafarzy został zamieszczony w opisie świata. Wierni poprzez modlitwy w poświęconych miejscach nawiązują częściowy kontakt z domeną Szafarzy. Ci mogą zsyłać na kapłanów wizje i obdarowywać ich maną światła. Nabożeństwa różnią się treścią i formą w zależności od konkretnej świątyni - nie są one raczej narzucane z góry przez Szafarzy. Zwykle odprawia się po kilka krótkich (kilka - kilkanaście minut) nabożeństw w dniu, lecz nie wszystkie są uważane za obowiązkowe dla pracujących obywateli - oni najczęściej poprzestają na jednym. Zwykle w każdej świątyni obchodzi się raz, lub kilka razy w roku święta z dłuższymi nabożeństwami. Często są one połączone z jarmarkiem, lub podobnymi wydarzeniami. Klasycznym świętem jest np.: rocznica poświęcenia kaplicy.

Dzieci Dzikich - co prawda nie potrzebują oni czci, ale zakładając kultury mogą lepiej nawiązać kontakt z ludźmi żyjącymi na ich terenie bez zbytecznego pokazywania się w obozach. Takim kultom przewodniczą kapłani, nazywani też druidami, lub szamani i to oni pośredniczą w rozmowach między ludźmi, a Dziećmi Dzikich. Zwyczaje i rytuały są różne, ale generalnie służą z jednej strony zapewnieniu uczucia powiązania i opieki Dzieci Dzikich nad ludźmi, a z drugiej mają przypominać, że ludzie żyją na "pożyczony" ziemi i muszą o nią dbać i ją szanować.

Czyhający w Cieniu - kultury zakładane są w większości z podatnych na wpływy jeńców i ich potomstwa, o ile dożyją wieku w jakim mogliby je wydać. Praktycznie wszystkie kultury skupione są na zachodzie w Złych Ziemiach. Czyhający wolą mieć na oku swoich kultystów, bo większości nie do końca ufają. Niekiedy tylko zdarzają się sekty, lub pojedynczy kultysty po kryjomu pracujący dla swych mistrzów wśród innych ludzi. Rytuały na cześć Czyhających mają oczywiście na celu skazić dodatkową ilość many negatywnymi uczuciami, a ich przebieg zależy od tego jakich emocji potrzebują konkretni Czyhający.

Szlachetny Ród - nie tworzy kultów, nie jest nimi zainteresowany. Poszczególne istoty tej domeny mogą mieć pod swoją komendą ludzi jako najemników, sługi, czy też uczniów, ale nigdy nie ma to cech czci.

Symbolika świata Dzikich

Dzicz:

a. te i podobne symbole mają przedstawiać pędy - jeden z ważniejszych elementów kultu Dzikich. "Paki" na końcu mogą być zastąpione liśćmi i kwiatami.

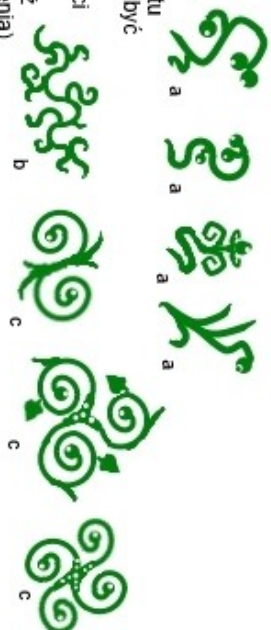
Szamani czczą Dzicz i Dzieci Dzikich często ozdabialią ciało podobnymi symbolami (czy też są nimi naznaczone od urodzenia).

b. motywy nacyły również często ozdabiają skórę D.D. i szamanów.
c. numerologia Dzikich skupia się wokół liczb: 4 - ze względu na 4 pory roku

2,3 liczby uważane za symbol równowagi (2 skrajności + ewentualnie 1 wartość pośrednia)

Nawiązaniem do nich mogą być spiralne symbole mniei, lub bardziej regularne, np.: takie jak przedstawione powyżej.

Symbole Dzikich są bardzo częstym motywem na poręczach plemion Ludzi Dzikich!

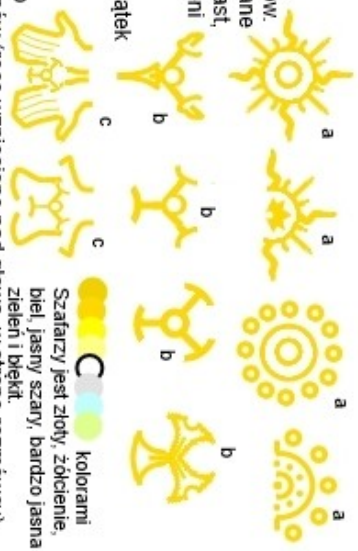


Barwami Dzikich są zielenie, pomarańcze, oraz brązy.

a. Słońce, światło jest bardzo powszechnie stosowanym symbolem Szafarzy i ich uczniów. Wersje z promieniami są używane głównie przez zakony Ludzi Miast, a te z okrągami zamiast promieni dla kultów wśród Ludzi Dzikich.

b. ta rodzina symboli swój początek bierze od pierwszego z lewej. Pierwotnie nawiązywał on do sposobu witania się i gestu błogosławieństwa stosowanego przez Szafarzy Cnot i ich kapłanów (tręce wzniesione nad głową, w stronę rozmówcy). Potem, w wyniku uproszczeń i stylizacji powstało z niego wiele innych trójramiennych symboli, jak np. trzy kolejne po prawej.

c. rozmaite motywy rozłożonych dłoni, często z wpisanym innym symbolem są często stosowane przez misjonarzy - tych, którzy "niosą" i "dają" naukę Szafarzy. Symbol po prawej jest też często stosowanym uproszczeniem.



kolorami Szafarzy jest złoty, żółcienie, biel, jasny szary, bardzo jasna zielen i błękit.

Szafarze Cnot

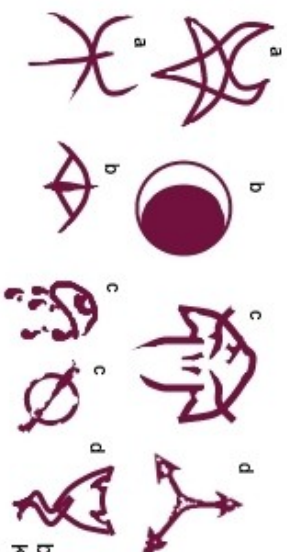


Barwami Szlach. Eteru są niebieski i błękit, średni szary i zimne fiolety.

c. pierwszy z lewej znak jest pomoc prostym schematem wyglądu węzła Eteru w przecięciu kanałów - energia rozchodzi się w 2ch kierunkach jako fala i w 2ch jako cząstka... cokolwiek to by nie miało znaczyć. Drugi symbol jest ozdoba wersja 1-szego, stylizowanym na podwójną pięć. Mogą występować i inne odmiany.

Powyższe symbole są stosowane przez Szlachetny Ród, oraz akademickich magów Ludzi Miast.

Czyhający w Cieniu



kolorami Czyhających są purpura i ciepłe fiolety, czerwieni, czarny i ciemny szary.

a. powykryzwiany symbol podobny do naszego anagramu jest głównym symbolem Czyhających, niezależnie od ich podrodzaju. Ten, oraz symbol niżej często pojawiają się na ich ciele, a ich kultuści i niewolnicy również często są nimi oznaczani.

b. symbole charakterystyczne dla Koszmarów to zwłaszcza księżyc w nowiu (czy też zbliżający się do niego), tak zwane Złe Oko, oraz liczba 13 Są to też znaki niebezpieczeństwa i zagrożenia.

c. symbole Upiorów to rozmaite stylizowane czaszki, oraz symbole też. Upiory często mają pod oczami wykłwity splugawionej bólem manny, przypominające krwawe, lub czarne tzy.

d. odwrócony i zniekształcony symbol kultu Szafarzy jest głównym symbolem Demonów. Może odwracanie symbolu wroga jest mało oryginalne, ale dobrze oddaje pokrętną naturę Demonów lubujących się w wypaczaniu ludzkich charakterów. Poniższy symbol (i podobne) wiązany jest z chciwością i lubieżnością i zwany jest Wężowymi Ustami.

Eter i Szlachetny Ród:

a. podwójna pięta jest jednym z głównych symboli wiązanych ze Szlachetną Maną, jej istotami i magią sama w sobie. Uważa się, że zapasy Szlach. Many w jej kanałach są niewyczerpane i wieczne. Istoty Szlachetnego Rodu mają też szczególne upodobanie do porządku i trwałości. Pięta może też występować w wersji z dodatkowymi "ozdobnikami".

a. liczba 8 ponieważ jest w zasadzie podwójną pięć, jest częstym motywem w tej kulturze. Tutaj mamy np. symbol z 8 podwójnych pięć. b. kanały Szlachetnej manny przebiegały się w nieregularnych odstępach pod kątem prostym, tworząc w przybliżeniu tego typu wzor. Część ciała istot Szlach. Rodu może pokrywać podobna sieć energetyczna. Podobnie rzeźbione mogą być również magiczne (i pseudo-magiczne) talizmany.

Istoty magiczne - szczegóły

Wygląd

Jak zostało wcześniej wspomniane wszystkie magiczne istoty muszą wyraźnie różnić się od ludzi. Niekiedy są to po prostu magiczne wykwity podobne do tatuaży, które pojawiają się na ich skórze (patrz: symbolika Dzikich). Poza tym każda grupa istot ma swoje charakterystyczne motywy:

> Dzieci Dzikich: generalnie cechy upodabniające je do zwierząt (głównie ssaków, choć nie tylko) i/lub roślin - futro, pazury i kły, zwierzęce uszy, pyski, ogony, rośliny pokrywające ciało, zastępujące włosy, kora.

> Czyhający w Cieniu: cechy są charakterystyczne dla poszczególnych ich podgrup - Demony zwykle posiadają rogi, wynaturzone, "zmutowane" kończyny, często służące jako naturalny oręż, mogą mieć też oblicza różnych bestii. Upiory zwykle przypominają żyjące trupy - mogą mieć kościane, lub jakby przegniłe ciało, często pojawiają się też u nich różnego koloru wybroczyny z ust i oczu, oraz ciernie. Koszmary zazwyczaj mają cechy zwierząt nocnych i kojarzonych ze strachem: nietoperzy, wilków, gadów, pajaków, padlinożernych ptaków.

> Szafarze Cnót: ich cechy są dość urozmaicone i często powiązane z ich przewodnimi cnotami. Mogą pojawiać się cechy zwierząt wiązanych z łagodnością i czystością, jak owiec i baranów, czy gołębi, oraz z walecznością i odwagą, jak orzeł, lew. Ciało Szafarzy, zwłaszcza czystości i mądrości może być również pokryte runami sławiącymi ich cnoty, częste są też motywy rozmaitych pieczęci.

> Szlachetny Ród: istoty tego rodzaju często przypominają nieco owady, zwłaszcza te tworzące kolonie. Mogą mieć również ciało pokryte, lub poprzerastane jakimiś nieorganicznymi elementami w szczególności kryształami, jak i szklivem, metalami, a także materiałami przypominającymi ceramikę. Zwykle Szlachetni o owadzym pokroju są szczególnie przywiązani do porządku, struktury i tworzą większe, ściśle zorganizowane kolonie, a pozostałe skupiają się zwłaszcza na rozwoju wiedzy i umiejętności.

Charakteru

Każda magiczna istota, podobnie jak ludzie ma swój własny, unikalny charakter, który musi wpisywać się w zakres zachowań danej grupy i może wykazywać pewne cechy charakterystyczne dla konkretnej rasy. Charakter osobników może zmieniać się w ciągu ich życia, ale część rzeczy pozostaje niezmienna:

> Dzieci Dzikich: zawsze myślą o dobrze dzikiej natury, lub uosabiają ją ze swoim domem. Nie ma i nie będzie Dziecięcia Dzikich, które stwierdzi, że te miasta to jest jednak przyszłość i "przejdzie na stronę cywilizacji". DD mogą oczywiście tolerować mniej ekspansywne miasta i wsie, a nawet żyć w przyjaźni z ich mieszkańcami, lecz zdarza się to rzadko.

> Czyhający w Cieniu: zawsze będą chcieli wypaczyć manę i w przeważającej większości będą zawsze najpierw myślały o swoim dobrze, potem o swoich sojusznikach, a reszcie najpewniej nie poświęcą nawet jednej myśli. Nie istnieją Czyhający, którzy stwierdzili,

że to co robią jest złe i przejdą na stronę dobra. Czyhający mogą natomiast ze względów praktycznych ograniczać swoje popędy, np.: gdy żyją wśród ludzi, lub innych istot, aby ich nie zrażać zanadto do siebie. Czyhający mogą (choć bynajmniej nie jest to reguła) mieć też przyjaciół, nawet bardzo dobrych i dbać o nich (prawie) jak o siebie.

> Szafarze Cnót: w pierwszej kolejności dbają o rozwój duchowy i bezpieczeństwo ludzi, potem o pokój i bezpieczeństwo innych ras (poza Czyhającymi), potem innych przedstawicieli Szafarzy Cnót, a dopiero na końcu o ich samych. Praktycznie nie obawiają się śmierci, czy niewoli - wiedzą, że pierwsze przywróci ich tylko do ich rodzimego świata i uważają, że drugie to tylko próba, która nie będzie trwała wiecznie. Nie istnieją i nigdy istnieć nie będą upadli Szafarze Cnót. Szafarze mogą wchodzić w konflikty z Dziećmi Dzikich, ponieważ zwykle uważają, że ci zabierają dla siebie zbyt dużo terenów w stosunku do ludzi.

> Szlachetny Ród: tutaj sytuacja nie jest już tak ekstremalna jak w przypadku innych istot magii, lecz występują również pewne niezmiennicze cechy. Życie istoty SZR podporządkowane jest poszukiwaniu struktury i porządku, poszerzaniu wiedzy, lub doskonaleniu umiejętności i tego trzymają się przez całe życie.

Spółeczeństwo, życie, zachowania

> Dzieci Dzikich: żyją w plemionach, podobnych do ludzkich - mają zwykle wyznaczonego wodza, szamanów i ewentualnie innych członków rady, czy starszyzny. Wszyscy członkowie mają jakąś rolę w życiu plemienia - mogą to być wojownicy, łowcy, magowie, rzemieślnicy, a niekiedy i artyści. Plemię zazwyczaj składa się z przedstawicieli różnych ras. Większość Dzieci nie ma w życiu jakiś szczególnych ambicji, poza ochroną swojej domeny, oraz imponowania tym, czym się zajmuje (mogą jednak zdarzyć się osobniki z jakimiś dodatkowymi celami w życiu). Wolne chwile spędzają na zabawie, dowcipach (zwykle na pobliskich ludziach), odpoczynku i kontemplowaniu piękna Dzikich. Niemal nie zdarza się, żeby DD walczyły między sobą na śmierć, choć między poszczególnymi osobnikami i rzadziej między plemionami może dojść do rozmaitych sporów, również poważnych. Plemiona DD zwykle żyją jednak w pokoju i wspierają się wzajemnie. Zazwyczaj kilka pobliskich plemion posiada wspólnie ustalone święta na cześć zmian pór roku, lub innych aspektów życia Dzikich, które obchodzą wspólnie, a niekiedy i z wybranymi Ludźmi Dzikich z ich terenów (zwykle głównymi kapłanami ich kultów). W trakcie tych wydarzeń odbywają się też rozmaite gry sprawności, siły i sprytu, które pozwalają wykazać się i w przyszłości pretendować do bardziej zaszczytnych stanowisk. Albo po prostu pobawić się i korzystać z życia. Często może dochodzić do przechodzenia członków z jednego plemienia do innego i jest to traktowane jako naturalne - każdy w końcu ma prawo żyć tam, gdzie mu to odpowiada. Pobliskie plemiona mogą łączyć się na jakiś czas (np.: w wypadku wojny) pod przywództwem jednej, lub kilku osób, mogą mieć też wypracowaną wspólny organ władzy - radę na czas pokoju, lecz nie jest to zasada. Istnieją Dzieci Dzikich bez plemienia, które wędrują między kilkoma zaprzyjaźnionymi klanami, lub wałęsają się gdzie tylko ich nogi poniosą. Zwykle w końcu i oni wybierają dla siebie plemię, choć nie zawsze. Nie istnieje żaden główny przywódca wszystkich Dzieci Dzikich, choć zwykle znają oni, choć

pobieżnie wszystkie plemiona w niezwykle szerokim obszarze, w tym ich przywódców i pobieżną lokalizację legowiska. W trakcie wojen z Imperium Goldensack'ów DD wyjątkowo zjednoczyły się w niezwykle (jak na nie) duże armie pod przywódcą 3 dowódców i w razie znacznego zagrożenia może się to zdarzyć ponownie.

> Czyhający w Cieniu: Czyhający w trakcie życia zwykle łączą się w sfory, którym przewodzi jeden, najsilniejszy, lub najbardziej poważany osobnik. W skład większych, lub skuteczniejszych hord wchodzi również ludzie kultysty przekonani, lub zmuszeni do służby Czyhającym. Posiadanie niewolników i kultystów, zwłaszcza wiernych jest oznaką statusu wśród Czyhających. Szczególnie szanowane sfory mogą upomnieć się u Hegemona(ów) o nadanie nazwiska. Jest to szczególny zaszczyt, który wynosi członków sfory do roli szlachty Czyhających, choć opiera się on niemal wyłącznie na autorytecie. Interesujący fakt - choć pozostałe rasy uważają Czyhających za istoty z natury złe i niegodne zaufania (i generalnie mają rację), to niewielu Czyhających choćby pomyśli o podszyciu się pod nazwisko innej rodziny, bez zaakceptowania, a gdyby się to zdarzyło i wydało straciłby on szacunek wśród większości swoich rodaków. Wszystkie istniejące nazwiska "rodzin" i ich oznaczenia znajdują się w głównej siedzibie Hegemona, który je zaakceptował. Na Złych Ziemiach Czyhający zakładają osady i twierdze, które służą handlowi i innym interesom, odpoczynkowi i leczeniu ran, oraz rozrywce (walki gladiatorów są uznawane za ponadczasowy hit!). Większość populacji tych osad jest przechodnia - jedna, lub kilka rodzin zajmuje się ich utrzymaniem i obsługą, a reszta to przybywa, by wylizać się z ran, to wyrusza znów na wschód na łowy. Najbardziej poważani wśród Czyhających to Hegemoni - ich autorytarni "królowie". To oni mają moc akceptowania nowych rodzin i za nimi inni Czyhający najchętniej wyruszają do walki. Hegemonem teoretycznie może ogłosić się każdy, ale w praktyce wiąże się to rzuceniem wyzwania wszystkim innym rodzinom i aktualnym Hegemonom. Dopiero gdy pretendent zapisze swoje imię w potokach krwi przelanej przez siebie i swoich sojuszników może zwać się pełnoprawnym Hegemonem. Aktualnie istnieje aż trzech hegemonów. Demonica Gratia Ekelsüß jest znana ze szczególnie dużej ilości fanatycznie wiernych kultystów i największego zakresu wpływu na Złych Ziemiach. Upiór Despatir Rosendorn jest najstarszym żyjącym Hegemonem z ponad 150-letnim stażem. Mówi się, że jest na wpół szalony, ale w tym szaleństwie musi być metoda, gdyż jako taktykowi niewielu może mu dorównać. Koszmar Konrad Kalt kontroluje najmniejsze, ale najlepiej ufortyfikowane tereny na przedpolu Złych Ziem. Jego tereny są w znacznym stopniu zamknięte dla wszystkich poza jego najbliższymi sojusznikami, stąd niewielu wie na pewno jak wielką armię on posiada, ani nawet na pewno jak wygląda. Układ Upiór, Demon, Koszmar wśród Hegemonów jest dość częsty w historii, gdyż każdy ma tendencje do przedkładania swojego rodzaju nad inne. Należy zaznaczyć, że Czyhający nie używają jednak powyższych nazw, nadanych przez ludzi, ale jeśli już muszą zaznaczyć jakąś różnicę mówią, że "tamci są INNI niż my/wy".

> Szafarze Cnót: jak wiadomo zazwyczaj pojawiają się w naszym świecie, aby wykonać jakieś konkretne zadanie - ostrzec kogoś o niebezpieczeństwie, przypomnieć o swoich naukach wiernym, założyć nowy ośrodek kultury, służyć jako rozjemcy itp. Szafarze mogą

również towarzyszyć swoim uczniom w trakcie walki z groźnym wrogiem, zwłaszcza Czyhającymi w Cieniu. Te zadania zajmują im dość krótki czas na wykonanie - zwykle do kilku tygodni, po czym wracają oni do swojej domeny Innego Świata. Zdarza się jednak, że Szafarze są wysyłani do naszego świata na dłuższy czas, nawet kilku lat. Najczęściej są oni wtedy przydzielani do ochrony szczególnie oddanych, lub ważnych osób i miejsc kultu. Mogą też służyć jako żołnierze i doradcy książąt i kniaziów walczących aktualnie z Czyhającymi. Wiadomo, że przybierając ziemską postać Szafarze doznają szoku, w wyniku którego tracą na pewien czas część swojej pamięci. Może się więc zdarzyć, choć nieczęsto, że Szafarz będzie błąkał się po świecie, starając się pomagać komu tylko może, bo zapomniał zupełnie co w istocie miał zrobić. Braki w pamięci nigdy jednak nie dotyczą podstawowej wiedzy o świecie - nie zapominają kim są, jakie są generalnie ich cele i zawsze są w stanie identyfikować inne istoty i wiedzą czego mogą się po nich spodziewać. W kontaktach z innymi Szafarze są zwykle dość powściągliwi. Zwykle dają rady, coś proponują. Jeśli na czymś naprawdę bardzo im zależy, to proszą. Nigdy nie rozkazują - ani sobie nawzajem, ani innym rasom, chyba, że ktoś oficjalnie oddał (lub został oddany) się pod ich rozkazy, lecz i wtedy dbają o swoich podkomendnych i używają ich jedynie do wykonania ważnych zadań. Z tego co udało się wyciągnąć od emisariuszy Szafarzy nie istnieje żaden główny władca Szafarzy, w Innym Świecie żyją oni w społeczeństwie równym, które ponoć nie potrzebuje żadnego władcy, choć posiadają swojego rodzaju rady, których głównym celem jest planowanie nowych posunięć na naszym świecie. Szafarze przebywający już w naszym świecie mają tendencję do tworzenia podobnych rad, gdy się spotykają i działają razem. Często też wybierają spośród siebie przywódców na określone zadania, na których dany osobnik powinien znać się najlepiej. Szafarze nie mają zwykle nic przeciwko pracy fizycznej, ale nie często mają okazję się tym zajmować, gdyż większość z ich gospodarzy będzie aż nazbyt skora, żeby ich w tym wyręczyć.

> Szlachetny Ród: Większość ze Szlachetnych żyje we wschodniej części znanego świata, tak zwanych Księstwach Szlachetnego Rodu, choć nazwa ta jest używana głównie przez obcokrajowców. W istocie ziemie te są podzielone pomiędzy nieduże państwa, z których jedynie część jest monarchiami. Zwykle państwa te należą do istot konkretnego gatunku i to one stanowią przeważającą większość ich mieszkańców. Niektórzy Szlachetni nie tworzą własnych państw, lecz żyją w obrębie innych, w tym ludzi i innych istot. Szlachetni podchodzą bardzo tolerancyjnie do innych osobników, którzy chcą żyć razem z nimi, o ile ci dostosują się do porządku, jaki panuje w ich państwie. Szczególnie chętnie przyjmują Ludzi Miast. Poza oficjalną władzą państwa respektowane są również gildie. Organizacje te zakładane są w celu nawiązania międzypaństwowej współpracy w osiągnięciu jakiegoś celu - badań naukowych, usprawnienia handlu, czy kontaktów dyplomatycznych. Szlachetni, którzy opuszczą swoje rodzinne ziemie (co zdarza się często), starają się znaleźć sobie miejsce w nowej strukturze społecznej, lub współpracować z mieszkańcami innych krain w rozwoju swoich umiejętności i badaniach. Chęć poszukiwania nowej wiedzy i istot z innym podejściem do konkretnego tematu bardzo często jest powodem do opuszczenia przez Szlachetnych ich ziem. Księstwa Szlachetnego Rodu mają również tendencje do zakładania kolonii poza swoimi ziemiami. Służą

one jako ośrodki badawcze, bazy surowcowe, oraz przyczółki ubezpieczające ważne dla nich szlaki handlowe. Zwykle przed założeniem takiej kolonii władze Szlachetnych uzgadniają warunki z ewentualnymi lokalnymi mieszkańcami, jednak niekiedy, przez nieporozumienia, lub gdy Szlachetni zignorują miejscową ludność może dojść do poważnych konfliktów.

Rozmnażanie i płciowość

Istoty magiczne rozmnażają się na wiele rozmaitych sposobów, które są charakterystyczne dla konkretnego gatunku. W zależności od psychiki danego gatunku mogą one też wchodzić w romanse, podobnie jak ludzie. Romance te mogą dotyczyć nawet istot innego gatunku, jak i w ogóle innej aury (choć jest to rzadkie), oraz ludzi. Zdarza się to nawet, gdy z danego związku nie może powstać potomstwo. Poniżej dokładniejszy opis sposobów w jakie mogą rozmnażać się istoty magiczne:

> Szafarze Cnót: nie rozmnażają się. Wszyscy Szafarze żyją wiecznie w swojej domenie Innego Świata, skąd w razie potrzeby (i możliwości) schodzą na ziemię i przybierają ciało. Jeśli to ciało zginie, lub rozproszą je wracają do swojej domeny, skąd mogą wrócić w późniejszym terminie. Ciało szafarzy może wydawać się bardziej męskie, lub kobiece, ale na ziemi są oni zawsze bezpłciowi i nie szukają romansów. Niemniej jednak możliwe, że w Innym Świecie wygląda to inaczej, gdyż mają oni tendencje do mówienia o sobie jako mężczyźni, lub kobiety.

> bezpłciowość - część istot w ogóle nie posiada płci. Często tyczy się to istot unikalnych. Istoty bezpłciowe zwykle po prostu pojawiają się gdzieś, gdzie jest dostatecznie dużo many ich aury, lub budują ciała dla swoich następców w inny sposób nie wymagający płci. UWAGA! Nie istnieją mieszańce. Jeśli dana istota może rozmnażać się z przedstawicielami innego gatunku potomstwo jest zupełnie zwykłymi przedstawicielami jednego z tych gatunków.

> obopłciowość - każdy osobnik może spełniać rolę i kobiety i mężczyzny.

> rozdzielнопłciowość - jak u ludzi i większości zwierząt.

> jedнопłciowość - niektóre istoty choć mają płeć występują tylko jako mężczyźni, albo tylko jako kobiety, a rozmnażają się z przedstawicielami innych gatunków tej samej aury, lub ludźmi. Potomstwo jest wtedy ich gatunku.

> zmienność pokoleń - jak u polipa i meduzy na przemian występują pokolenia płciowe i bezpłciowe, które mogą zasadniczo się różnić.