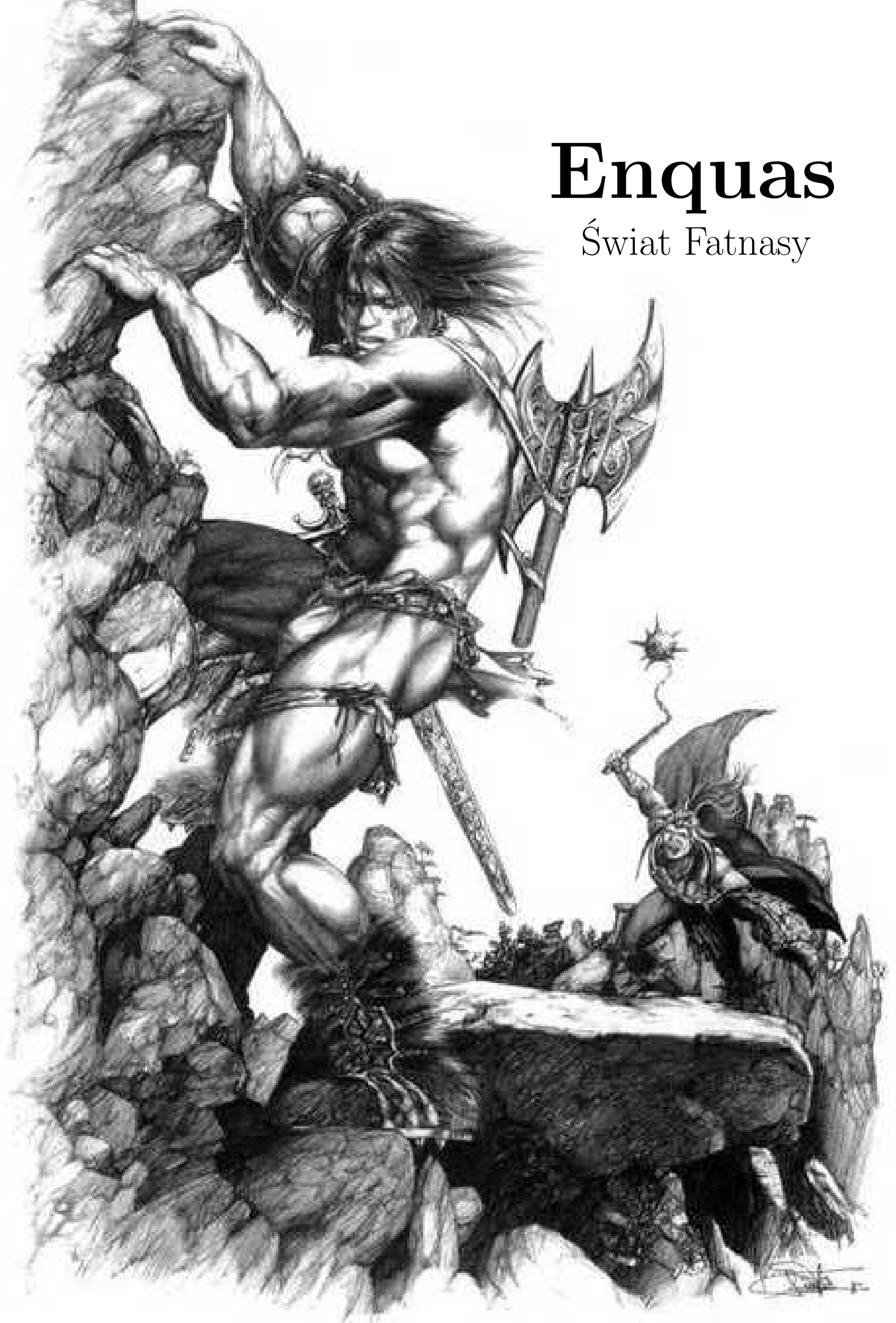


Enquas

Świat Fatnasy



Michał Nazarewicz

E n q u a s

Świat Fantasy

Legionowo MMVI

Copyright © 2005 by Michał Nazarewicz (mina86@tlen.pl)
Obrazek na okładce © Arantza
Kompilacja: 12 stycznia 2006 roku (GNU/Linux, Linux 2.6.14-pp3 i686)



Praca dostępna na zasadach licencji Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.0 Poland. Możesz ją kopiować i rozpowszechniać oraz tworzyć utwory zależne o ile zamieścisz informacje o autorze, nie będziesz wykorzystywać utworu w celach komercyjnych oraz wszystkie utwory zależne będą dostępne na tych samych zasadach. Podsumowanie oraz pełen tekst prawny licencji znajduje się pod adresem <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/pl/>.

Spis treści

| | |
|-------------------------------------|------------|
| Przedmowa | vii |
| 1. Mapa geopolityczna świata | 1 |
| 1.1. Kraina Magów | 1 |
| 1.1.1. Rahat | 1 |
| 1.1.2. Smocze Królestwo | 2 |
| 1.1.3. Mandarezja | 2 |
| 1.1.4. Avalanche | 2 |
| 1.1.5. Anderfal | 2 |
| 1.1.6. Serenith | 3 |
| 1.1.7. Baskis | 3 |
| 1.1.8. Hender | 3 |
| 1.1.9. Quentum | 4 |
| 1.1.10. Logos | 4 |
| 1.1.11. Lenderdir | 4 |
| 1.1.12. Królestwo Krasnoludów | 5 |
| 1.1.13. Rimmen | 5 |
| 1.1.14. Enhergart | 5 |
| 1.1.15. Zinder | 6 |
| 1.1.16. Ziemie Elfów | 6 |
| 1.1.17. Trakty Królewskie | 6 |
| 1.2. Dzikie Ziemie | 7 |
| 1.3. Terrosa | 8 |
| 1.4. Kraina Technologów | 8 |
| 2. Istoty żywe | 11 |
| 2.1. Inteligentne rasy | 11 |
| 2.1.1. Ludzie | 11 |
| 2.1.2. Elfy | 12 |
| 2.1.3. Półelfy | 13 |
| 2.1.4. Krasnoludy | 13 |
| 2.1.5. Gnomy | 14 |
| 2.1.6. Niziołki | 15 |
| 2.1.7. Centaury | 15 |
| 2.1.8. Seidery | 15 |
| 2.1.9. Syreny | 16 |
| 2.1.10. Orki | 16 |
| 2.1.11. Półorki | 16 |
| 2.1.12. Ogry | 16 |
| 2.1.13. Gobliny | 16 |

| | |
|---|-----------|
| 2.1.14. Trole | 17 |
| 2.1.15. Liczba przedstawicieli poszczególnych ras | 17 |
| 2.2. Zwierzęta i potwory | 17 |
| 2.2.1. Świniorle | 17 |
| 2.2.2. Ghule | 18 |
| 2.2.3. Smoki | 18 |
| 2.2.4. Łaki | 19 |
| 2.2.5. Wampiry | 19 |
| 3. Magia | 21 |
| 3.1. Rzucanie zaklęć | 21 |
| 3.1.1. Leczenie | 21 |
| 3.1.2. Czary ofensywne | 21 |
| 3.1.3. Czary defensywne | 22 |
| 3.1.4. Iluzja | 22 |
| 3.1.5. Długotrwałe czary | 22 |
| 3.1.6. „ <i>Machanie rękoma</i> ” | 23 |
| 3.1.7. Notka końcowa | 23 |
| 3.2. Rodzaje magii | 23 |
| 3.3. Magowie, czarodzieje, | 24 |
| 3.3.1. Uzdrowiciele | 24 |
| 3.3.2. Kapłani | 25 |
| 3.3.3. Czarodzieje | 25 |
| 3.3.4. Magowie | 26 |
| 3.4. Dziewictwo | 26 |
| 4. Systemy metryczne, kalendarz, | 29 |
| 4.1. Kalendarz | 29 |
| 4.1.1. Tydzień i miesiąc | 29 |
| 4.1.2. Lata przestępne | 29 |
| 4.1.3. Początek ery | 31 |
| 4.2. Jednostki czasu | 31 |
| 4.3. Jednostki odległości | 32 |
| 4.4. Jednostki wagi | 33 |
| 4.5. Inne jednostki i uwagi końcowe | 34 |
| 5. Historie Enquas | 35 |
| 5.1. Stworzenie świata | 35 |
| 5.1.1. Prawa fizyki | 36 |
| 5.1.2. Powstanie życia | 36 |
| 5.1.3. Kolejność powstawania ras | 37 |
| Dodatki | 39 |
| A Mechanika CRPG | 39 |
| A.1. Drzewo umiejętności | 39 |
| A.2. Zdobywanie doświadczenia | 40 |
| B Programy | 42 |
| B.1. Program obliczający daty | 42 |
| B.2. Program przeliczający jednostki | 44 |

| | | |
|----------|-----------------------------|-----------|
| C | Wypowiedzi z forum | 47 |
| | C.1. Do zastanowienia | 47 |
| | C.1.1. O wampirach | 48 |
| D | ChangeLog | 49 |
| E | TODO List | 51 |
| F | Spisy | 52 |
| | F.1. Spis tabel | 52 |
| | F.2. Spis obrazków | 52 |
| | F.3. Spis cytatów | 52 |
| | Skorowidz | 53 |

Przedmowa

Niniejsza książka jest opisem tworzonych przeze mnie światów fantasy, który pierwotnie powstawał na łamach forum Sabatt, by grać w nim w RPG. Niestety, nic z tego nie wyszło i na długi czas prace całkowicie zamarły, a nawet skasowałem to co stworzyliśmy wspólnymi siłami. Po pewnym czasie odnalazłem na innym dysku kopie opisu i postanowiłem wszystko dokończyć.

Idea jest taka, by stworzyć bardzo różnorodny świat, gdzie każdy będzie mógł znaleźć coś dla siebie. W trakcie dyskusji na forum Sabatt wyszło na jaw wiele kwestii, z których istnienia nie zdawałem sobie sprawy. Jako koordynator projektu chciałem stworzyć dość tradycyjny świat, w którym ludzie stanowią większość i brak jest technologii, teraz jednak planuję tak wszystko urządzić, aby dogodzić maksymalnej liczbie osób.

Jednocześnie, chcę stworzyć świat, w którym magia nie jest czymś totalnie abstrakcyjnym i zupełnie niezrozumianym. Pragnę, by magia była czymś bardzo zmatematyzowanym, co można traktować jako prawa nauki, jako oddziaływanie fizyczne nieobecne w naszym świecie. Kiedyś ludzie myśleli, że wschód Słońca to zjawisko magiczne – właśnie tak uważam, że powinna być traktowana magia w światach fantasy. Jako coś nieprawdopodobnego, co jednak może zostać opisane wzorami matematycznymi jeżeli będzie się to badać dostatecznie długo.

Może gdzieś kiedyś ktoś sięgnie po tę książkę i moja praca nie pójdzie na marne, jednak muszę przyznać, że wymyślanie tego wszystkiego sprawia mi pewną przyjemność. Pozwala mi oderwać się od rzeczywistości i przestać myśleć o tym, że za dwa dni mam kolokwium z analizy. Po prostu puszcza wodze wyobraźni i piszę...

Michał Nazarewicz

Rozdział 1.

Mapa geopolityczna świata

Enquas świat składa się z dwóch obszarów: Krainy Magów (→ 1.1., s. 1) na wschodzie i Krainy Technologów (→ ??, s. ??) na zachodzie, oddzielonych od siebie ogromnym masywem górskim – Wielkimi Górami – skutecznie uniemożliwiającym migracje ludności między krainami. Powoduje to, że są one całkowicie odizolowane od siebie i ich mieszkańcy uważają tę drugą krainę za legendę.

„I jeszcze mi powiesz, że jest to kraina, w której magowie mają pełnię władzy? Mów skąd naprawdę jesteś!”

YRHERT

Dodatkowo, na potrzeby niniejszej książki, dokonam podziału Krainy Magów na właściwą Krainę Magów, często nazywaną przez jej mieszkańców kontynentem¹, Dzikie Ziemie (→ 1.2., s. 7) oraz Terrosa (→ 1.3., s. 8).

Należy pamiętać, że planeta Enquas kręci się w przeciwną stronę niż nasza Ziemia, przez co *wschód jest na zachodzie a zachód na wschodzie*. Innymi słowy, jeżeli stoimy z twarzą skierowaną na północ to wschód jest po lewej, a zachód po prawej stronie.

1.1. Kraina Magów

1.1.1. Rahat

Na dalekiej północy, gdzie zimy są długie i mroźne, znajduje się królestwo Rahat², ciągnące się od Wielkich Gór na wschodzie, aż po Smoczego Morza na zachodzie.

Stolicą Mroźnego Królestwa, jak czasami jest ono zwane, jest Renui – warowny zamek leżący na niewielkim wzniesieniu niedaleko południowej granicy państwa. Na północny-zachód od miasta znajduje się Denderin, niewielkie miasto portowe. Natomiast daleko na wschodzie – Umbre.

Ludzie w Rahat są dość szaleni³. Rahajscy rycerze często porywają się do walki, której nie mają szansy wygrać, ale co najdziwniejsze czasami udaje im się zwyciężyć. Ogólnie rzecz biorąc są dość nierozgarnięci, aczkolwiek trzeba przyznać, że władców jakoś ta *klątwa* nierozgarnięcia omija.

„Zanim dotarłem do Rahat słyszałem, że rok dzieli się tam na zimę i herbud. Na miejsce okazało się, że tak naprawdę rok dzieli się tam na 33. herbud i zimę.”

VAGO VAL CARTA

¹Nazwa ta jest trochę myląca, bo w zasadzie, Dzikie Ziemie również wchodzi w skład kontynentu.

²Nazwa *Rahat* pochodzi od krasnoludzkiego słowa *rah* oznaczającego zimę.

³Widać surowe warunki klimatyczne przewracają im trochę w głowach

1.1.2. Smocze Królestwo

Smocze Królestwo trwa niewzruszenie na Smoczyczych Wyspach, wychowując kolejne pokolenia piratów. Według legend, terytorium królestwa było zamieszkiwane przez starożytne smoki (→ 2.2.3., s. 18) i właśnie stąd wzięła się nazwa wysp i dalej morza i królestwa. Stolicą, i zarazem jedynym miastem, państwa jest Gendor⁴ położony na największej ze smoczyczych wysp mniej więcej w centrum całego archipelagu.

Wielu władców próbowało zdobyć królestwo, jednak nikomu nie udawało się przejąć kontroli na długo. Smocze Morze roi się od zdrażliwych skał i prądów, a także wielu zatok i innych miejsc, gdzie Gendorczycy mogą bez trudu się ukryć by potem z zaskoczenia zaatakować nieprzyjacielską flotę.

1.1.3. Mandarezja

Królestwo Mandarezji leży na południe od Rahat (→ 1.1.1., s. 1). Jego stolicą jest Tertemos położony na połączeniu dwóch rzek – Małej Tigwy⁵ oraz Terenna, mająca źródła w Górach Niskich.

„Mam coś powiedzieć o Mandarezji? Nie powiem! Odczuwam jakąś dziwną niechęć do tego kraju.”

VAGO VAL CARTA

Drugim co do wielkości miastem w królestwie jest Qurtyn, leżący w Górach Niskich. Miasto to otoczone jest przez kopalnie rudy żelaza oraz węgla i posiada dziesiątki kuźni. Zbroje z Qurtyn uważane są za jedne z najlepszych, co jest zresztą zasługą krasnoludów, których jest w tym mieście sporo.

1.1.4. Avalanche

Pisząc o Mandarezji nie można zapomnieć o Avalanche, mieście położonym na granicy między Mandarezją, Baskis (→ 1.1.7., s. 3), a Hender (→ 1.1.8., s. 3). Przez dziesięciolecia było ono kością niezgody pomiędzy tymi państwami, aż pewnego razu uniezależniło się i stało się suwerennym terytorium. Na terenach Wolnego Miasta Avalanche, bo tak brzmi pełna, oficjalna nazwa kraju, leży także Port Avalanche.

„Jedyną rzeczą, którą lubię bardziej niż zdobywanie statków jest tawerna «Pod Zielonym Smokiem» w Avalanche.”

TERRANOVA

Niepodległość Avalanche wisi na włosku, ale włoszek ten jest mimo wszystko dość mocny. Miasto jest na tyle bogate, że każdy chciałby mieć je w swoim władaniu, ale jeżeli ktokolwiek je zaatakuje to od razu rzucą się na nie inni i utrzymanie go przez dłuższy okres będzie graniczyć z cudem.

Mieszkańcy Avalanche są z natury bardzo dumni i odważni. Prawdopodobnie taki, a nie inny charakter, spowodowany został licznymi zmianami władcy⁶ oraz bitwami tak wygranymi jak i przegranymi. Kolejność wielokrotnego odbudowywania murów miasta jak i w wielu wypadkach swoich domów spowodowała, że awalończykom nie straszne się wszelkie przeciwności losu.

1.1.5. Anderfal

⁴Nazwa pochodzi od elfickiego słowa *gendor* oznaczającego starego smoka.

⁵Jest to odnoga Tigwy, która rozdziela się na dwie rzeki mniej więcej na wysokości zamku Rahat (→ ??, s. ??).

⁶W sensie zmiany państwa, do którego miasto należy

Anderfal ciągnie się wzdłuż Gór Skalistych, które jednak nie obfitują w złoża rud, węgla ani złota. Jest tam za to sporo soli, którą wydobywa się na masową skalę. Stolicą królestwa jest Anderfal położony w centralnej części kraju.

„Piękno niektórych kopalń soli w zadziwiający sposób kontrastuje z ponurą nudą panującą w państwie.”

VAGO VAL CARTA

1.1.6. Serenith

Królestwo Serenith – ze stolicą w Ompero – jest niewielkim państwem graniczącym od północy z Anderfal (→ 1.1.5., s. 2), od zachodu z Mandarezją (→ 1.1.3., s. 2), od południa z Hender (→ 1.1.8., s. 3) i Quentum (→ 1.1.9., s. 4), a od wschodu z Królestwem Krasnoludów (→ 1.1.12., s. 5). Jest to królestwo na tyle niepozorne, że jeden paragraf całkowicie wystarczy, aby je opisać.

1.1.7. Baskis

Królestwo baskijskie leży na południe od Mandarezji (→ 1.1.3., s. 2)⁷ i na zachód od Hender (→ 1.1.8., s. 3). Rezydencją króla jest miasto Cintero znajdujące się miesiąc drogi na południe od Avalanche. Nieopodal miasta znajduje się sławna szkoła oficerska, zwana Szkołą cinteryjską. Co prawda, z założenia ma szkolić jedynie dowódców baskidzkich i państw sojuszniczych, ale za odpowiednią opłatą obywatele innych państw też mogą pobierać tam nauki.

Na południowym krańcu państwa, w miejscu gdzie rzeka Hanterfill wpływa do Smoczego Morza, leży miasto Indrott, które jest jednym z dwóch⁸ miast będących głównym połączeniem z Logos (→ 1.1.10., s. 4).

„Co mnie obchodzi jaką szkołę ukończysz? Zginiesz tak samo.”

TERRANOVA

Kawałek na północ od tego miasta znajdują się rozległe bagna. W dawnych czasach mieścił się tam zakon Farre i właśnie jego nazwą zostały nazwane bagna. Był to zakon szkolący kapłanów-wojowników, którzy podróżowali po świecie by nieść pomoc potrzebującym. W chwili obecnej są tam jedynie małe wioski.

1.1.8. Hender

Hender to jedno z potężniejszych królestw ze stolicą w Hender Terta⁹ usytuowanym na skrzyżowaniu traktów królewskich (→ 1.1.17., s. 6), w miejscu, gdzie rzeka Hindero (ze źródłami w Górach Niskich) wpływa do Beningen, o której trochę niżej.

Hender Terta to nietypowe miasto – drugie co do wielkości, mieści w sobie największą gildię kupiecką, ale także kilka gildii złodziei i gildii zamachowców. Na szczęście, większość intryg ma miejsce w wewnętrznym mieście, które skupia zaledwie jedną piątą całej ludności (głównie arystokratów, bogatych mieszczan i magów). Ludzie w zewnętrznym mieście są raczej pozbawieni tego typu atrakcji, ale wystarczy, że pójdą do wewnętrznego miasta i na pewno spotkają kogoś kto planuje morderstwo jakiegoś króla.

„Za króla biorę podwójną stawkę”

XARTER

Znajduje się tam również świątynia Kenterczyków, w której szkoli się jednych z lepszych paladynów walczących o dobroć i sprawiedliwość. W przybocznej straży wielu królów są właśnie Kenterczycy.

⁷Czyli na jego granicy leży miasto Avalanche.

⁸Drugie to Asder Hent (→ 1.1.11., s. 4)

⁹terta po krasnoludzku oznacza *miasto*.

„Nie ma twierdzy nie do zdobycia, zapamiętaj moje słowa. Chętnie zdobyłbym ten cały Hender Terta, ale po co mi państwo bez dostępu do morza?”

TERRANOVA

Jeszcze wspomnieć należy o mieście Rentir leżącym na południu kraju. Wyróżnia się ono tym, że jest jednym z większych.

Teraz słówko o rzece Beningen. Jest to najdłuższa rzeka w Krainie Magów. Zaczyna się w Wielkich Górach na północnym-wschodzie i wije się aż do Asder Hent (→ 1.1.11., s. 4). Po drodze wpływa do niej wiele rzek, m. in. Oż, wypływająca z Gór Skalistych oraz Venna wypływająca z Wielkich Gór i płynąca przez Kemper (→ 1.1.12., s. 5).

1.1.9. Qentum

Królestwo Qentum jest niczym się nie wyróżniającym królestwem. Jego stolicą jest Interfer leżące na skrzyżowaniu traktów królewskich (→ 1.1.17., s. 6).

1.1.10. Logos

Logos jest państwem leżącym na wyspie na południe od wybrzeży kontynentu. Przewyższa wszystkie wcześniej opisane państwa jeśli chodzi o różnorodność ras. Co prawda dominują ludzie, ale bez trudu można się tam natknąć na elfy (→ 2.1.2., s. 12), krasnoludy (→ 2.1.4., s. 13), niziołki (→ 2.1.6., s. 15), gnomy (→ 2.1.5., s. 14), a nawet jest tam stosunkowo dużo półorków (→ 2.1.11., s. 16).

„Nie wiem kto wymyślił taką nazwę, ale był niespełna rozumu”

SARMIR

Stolicą państwa jest Hitt¹⁰, gdzie ujście ma rzeka Ru (wypływająca z Gór Logos znajdujących się na południowym krańcu wyspy).

Poza tym miastem, ludność królestwa jest raczej rozproszona w przeróżnych wioskach i osadach. Jest ono nastawione pokojowo i nie utrzymuje żadnej armii.

1.1.11. Lenderdir

Lenderdir jest republika o największym zróżnicowaniu rasowym. Żyją tam w (relatywnej) przyjaźni prawie wszystkie rasy (→ 2.1., s. 11) (pomijając rzecz jasna orki (→ 2.1.10., s. 16), ogry (→ 2.1.12., s. 16) i takie tam). Fakt ten nie jest taki zaskakujący jeżeli weźmie się pod uwagę to, że państwo to leży w samym środku kontynentu, graniczy z Królestwem Krasnoludów (→ 1.1.12., s. 5) i Rimmen (→ 1.1.13., s. 5) oraz leży w niewielkiej odległości od Ziemi Elfów (→ 1.1.16., s. 6).

„Faktycznie, Asder Hent leży nad zatoką, ale do tego miasta mam swoisty sentyment.”

TERRANOVA

Krajem rządzi senat wybierany przez obywateli¹¹ na pięcioletnią kadencję¹². O ile uchwała senatu nie została przyjęta 3/4 głosów, może zostać odrzucona przez króla, który dodatkowo przejmuje pełnię władzy, gdy republika jest w stanie wojny.

Stolicą królestwa i zarazem największym miastem w Krainie Magów jest Asder Hent. Leży ono na brzegach zatoki asderyjskiej. Wielką chlubą miasta jest Akademia – największa uczelnia na kontynencie, w której można się nauczyć praktycznie wszystkiego. Posiada największy zbiór książek i rękopisów, wystawia się tam przeróżne sztuki, wygłasza poezję, organizuje wystawy i galerie.

¹⁰Po elfidzku słowo *hitt* oznacza równość, braterstwo.

¹¹Słowo *obywatel* ma jednak węższe znaczenie niż obecnie u nas.

¹²Ciekawostką jest fakt, że uczniowie, którzy dostali się do Akademii i doszli do odpowiednio wysokiego poziomu edukacji dostają prawo głosu niezależnie od ich narodowości czy czegokolwiek innego.

Akademia sama w sobie tworzy miasto. Leży w południowo-zachodnim krańcu Asder Hent, otoczona jest murami, posiada własny port, własne służby porządkowe i wiele innych rzeczy, które każde miasto mieć powinno. Nawet władze Asder Hent mają ograniczoną kontrolę nad tym co się dzieje w Akademii.

Na wschodzie republiki, na rozwidleniu traktu (→ 1.1.17., s. 6), leży miasto Kerten.

1.1.12. Królestwo Krasnoludów

Królestwo Krasnoludów to wspólna nazwa na obszary należące do klanów krasnoludzkich, i państwo Rimmen (→ 1.1.13., s. 5). Największe twierdze leżą na wschodzie królestwa – blisko gór. Są to (zaczynając od północy): Hent, Teren, Surren, Kemper¹³, Ymberley, Gerrif i Enfart.

Każde z tych miast, za wyjątkiem Kemper, jest pod panowaniem jednego z klanów krasnoludzkich, którego nazwa wywodzi się od nazwy twierdzy¹⁴. Kemper jest niejako stolicą całego obszaru i urzęduje tam król krasnoludzki¹⁵. Dodatkowo, na zachód od Kemper leży miasto Terramil.

Wschodnią granicę Królestwa Krasnoludów stanowią Wielkie Góry, który krasnoludy nazywają Sega, czyli po prostu Góry. Jak było powiedziane na początku, oddzielają one Krainę Magów od Krainy Technologów. Obfitują w złoża rud i węgla i z tego powodu są wymarzone miejscem dla krasnoludów.

1.1.13. Rimmen

Rimmen jest państwem zamieszkałym przez niziołki (→ 2.1.6., s. 15). Znajduje się na południe od Terramil na terenie Królestwa Krasnoludów. Największym miastem¹⁶ państwa jest Zermir.

1.1.14. Enhergart

Królestwo Enhergart leży pomiędzy Lenderdir (→ ??, s. ??) a Ziemiami Elfów (→ 1.1.16., s. 6). Znaczną część północnej granicy królestwa stanowią góry Amber. Stolicą państwa jest Percevall.

Enhergart jest królestwem zdominowanym przez elfy. Stanowią one okło 75% populacji państwa. 20% stanowią krasnoludy, ludzie i półelfy, a pozostałe 5% to niziołki. Ludzie skupiają się głównie na zachodzie natomiast krasnoludy i niziołki na wschodzie.

W dawnych czasach Enhergart jak i Zinder (→ 1.1.15., s. 6) stanowiły obszar Ziemi Elfów (→ 1.1.16., s. 6), ale zostały podbite¹⁷ przez ludzi, którzy wprowadzili tam ustrój zbliżony do modelu ludzi. Z czasem jednak, zawarto pokój z elfami, które zaczęły się osiedlać na podbitych terenach. W ten sposób powstało państwo o strukturze przypominającej królestwa z północy rządzone przez elfy.

¹³Kemper po krasnoludzku znaczy po prostu *twierdza*.

¹⁴Choć raczej na odwrót, ale nie ma to większego znaczenia.

¹⁵Więcej na temat organizacji krasnoludzkiego państwa przeczytać można w 2.1.4. na stronie 13.

¹⁶Niby jest największe, ale nadal to raczej miasteczko a nie miasto

¹⁷Prawdę mówiąc elfom, aż tak bardzo na tych terenach nie zależało więc nie bronili się aż tak bardzo zaciekle

1.1.15. Zinder

Zinder jest najdalej wysuniętym na południe państwem, które zalicza się do „kontynentu”. Pomimo, że dzieli sporo historii z Enhergart (→ 1.1.14., s. 5) to jednak nadal w państwie dominują ludzie, choć elfów siłą rzeczy też nie brakuje. Stolicą Zinder jest Gild.

1.1.16. Ziemie Elfów

Ziemie Elfów to duży obszar położony w południowo-wschodniej części kontynentu. Obejmuje on tereny bardzo zalesione i jak sama nazwa wskazuje żyją tam głównie elfy. Żaden człowiek tak na prawdę nie zbadał tych terenów i niestety w ludzkich bibliotekach nie są dostępne dokładne mapy. Z tego powodu nie jestem w stanie napisać o tym terenie nic więcej.

| | Nazwa | | | Typ |
|---------------|--------|------------|--------------|------------|
| | ludzka | elfidzka | krasnoludzka | |
| Amber | 1 | | 1 | góry |
| Beningen | | Retua | Vertryn | rzeka |
| Góry Niskie | 1 | | Zuner | góry |
| G. Południowe | | Feruns | 1 | góry |
| Góry Skaliste | 1 | | Terem-mo | góry |
| 2 | | Hanterfill | 2 | rzeka |
| 3 | | 3 | Hindero | rzeka |
| 2 | | Limperos | 2 | morze |
| Logos | | Hitterbil | 1 | wyspa/góry |
| Mała Tigwa | 3 | | Me'larta | rzeka |
| Morze Białe | 1 | | 1 | morze |
| 3 | | 3 | Oż | rzeka |
| Smocze Morze | 1 | | 1 | morze |
| Smocze Wyspy | | Gendoreum | 1 | wyspy |
| Tigwa | 3 | | Larta | rzeka |
| Wielkie Góry | | Xentero | Sega | góry |

¹ Stosowana jest nazwa ludzka

² Stosowana jest nazwa elfidzka

³ Stosowana jest nazwa krasnoludzka

Tabela 1.1.: Nazwy geograficzne Krainy Magów

1.1.17. Trakty Królewskie

Trakty królewskie charakteryzują się tym, że są łatwiej przejezdne od wszelkich innych. Niektóre z nich są brukowane i patrolowane przez żołnierzy państwa, na której dany trakt się znajduje. Wyróżniamy następujące trakty królewskie:

Trakt Północny ciągnący się od Cintero (→ 1.1.7., s. 3) poprzez Avalanche (→ 1.1.4., s. 2), Tertemos (→ 1.1.3., s. 2) i Renui (→ 1.1.1., s. 1) aż do Umbre (→ 1.1.1., s. 1).

Trakt Książęcy zaczynający się od Kerten (→ 1.1.11., s. 5) poprzez Interfer (→ 1.1.9., s. 4) i Ompero (→ 1.1.6., s. 3), aż do Anderfal (→ 1.1.5., s. 3).

| ludzka | Nazwa elfidzka | krasnoludzka | Stolica | Str. |
|------------------------|------------------------|--------------|--------------|------|
| Anderfal | ¹ | Hanter | Anderfal | 2 |
| Avalanche ⁵ | Limpertenta | ¹ | Avalanche | 2 |
| Baskis | Hilanger | ² | Cintero | 3 |
| ² | Enhergart | ² | Percevill | 5 |
| ³ | Ertenis | Hender | Hender Terta | 3 |
| ² | Lenderdir ⁶ | Lentera | Asder Hent | 4 |
| K. Krasnoludów | Turin | ⁷ | Kemper | 5 |
| Logos | Hitterb | ¹ | Hitt | 4 |
| Mandarezja | ¹ | ¹ | Tertemos | 2 |
| Quentum | ¹ | ¹ | Interfer | 4 |
| Rahat ⁴ | ¹ | Rahater | Renui | 1 |
| ³ | ³ | Rimmen | Zermir | 5 |
| Serenith | ¹ | Tertemend | Ompero | 3 |
| Smocze Królestwo | Genderter | ² | Gendor | 2 |
| ² | Zinder | ² | Gild | 6 |

¹ Stosowana jest nazwa ludzka

² Stosowana jest nazwa elfidzka

³ Stosowana jest nazwa krasnoludzka

⁴ Pochodzi od nazwy krasnoludzkiej

⁵ Wolne miasto

⁶ Republika

⁷ Kranosludy nie stosują ogólnej nazwy dla swojego królestwa. Nazywają one każde z istniejących tam obszarów kontrolowanych przez poszczególne klany z osobna.

Tabela 1.2.: Państwa Krainy Magów

Trakt Krasnoludzki ciągnący się od Kemper (→ 1.1.12., s. 5) poprzez Terramil (→ 1.1.12., s. 5), Interfer, Hender Terta (→ 1.1.8., s. 3) i Avalanche, aż do Portu Avalanche.

Trakt Krasnoludzki Wschodni, który łączy ze sobą wszystkie krasnoludzkie twierdze (bez Terramil) oraz miasto Umbre.

Trakt Południowy ciągnący się od Gerrif (→ 1.1.12., s. 5), Zermir (→ 1.1.13., s. 5) i Kerten, aż do Asder Hent (→ 1.1.11., s. 4).

Trakt asderyjski ciągnący się od Percevill (→ 1.1.14., s. 5), Asder Hent, Rentir (→ 1.1.8., s. 4), Hender Terta, Ompero i Renui, aż do Denderin (→ 1.1.1., s. 1).

1.2. Dzikie Ziemie

Mianem Dzikich Ziem zwykło się określać totalnie niezbadane, południowe obszary Krainy Magów, zamieszkiwane głównie przez koczownicze plemiona orków (→ 2.1.10., s. 16) goblinów (→ 2.1.13., s. 16), a także ogry (→ 2.1.12., s. 16) i trole (→ 2.1.14., s. 17). Oczywiście ludzie nie byłiby ludźmi, gdyby nawet tam się nie wcisnęli i w istocie żyją na Dzikich Ziemiach.

Należało by napisać więcej o tych terenach, ale niestety brak czasu zmusza mnie do skupienia się na kontynencie w Krainie Magów. Sukcesywnie będę się starał dodawać nowe informacje także o Dzikich Ziemiach.

1.3. Terrosa

Terrarosa to dość spora wyspa leżąca daleko na zachód od wybrzeży *kontynentu*. Postaram się sukcesywnie dodawać kolejne informacje dotyczące tej krainy.

1.4. Kraina Technologów

Niestety Krainę Magów w chwili obecnej obowiązują te same zasady co Dzikie Ziemie. Ponieważ, chcę aby książka była w miarę użyteczna, muszę się skupić najpierw na Krainie Magów, by jej opis doprowadzić do (relatywnie) wysokiego poziomu i wówczas zajmę się Krainą Technologów. Wszystkich zainteresowanych tą częścią Enquas serdecznie przepraszam.

| ludzka | Nazwa elfidzka | krasnoludzka | Państwo | Str. |
|----------------------------|-------------------|--------------|---------------------|------|
| Anderfal | ¹ | Hanter Terta | Anderfal | 3 |
| Asder Hent | Lender | Ruger | Lenderdir | 4 |
| Avalanche | Limpertenta | ¹ | <i>wolne miasto</i> | 2 |
| Cintero | Figert | ² | Baskis | 3 |
| Denderin | ¹ | ¹ | Rahat | 1 |
| | ³ | Enfart | K. Krasnoludów | 5 |
| Smocze Miasto ⁴ | Gendor | ² | Smocze Królestwo | 2 |
| | ³ | Gerrif | K. Krasnoludów | 5 |
| | ² | Gild | Zinder | 6 |
| | ³ | Hender Terta | Hender | 3 |
| | ³ | Hent | K. Krasnoludów | 5 |
| | ² | Hitt | Logos | 4 |
| Indrott | ¹ | ¹ | Baskis | 3 |
| Interfer | ¹ | ¹ | Quentum | 4 |
| Kerten | Kersoull | ¹ | Lenderdir | 5 |
| | ³ | Kemper | K. Krasnoludów | 5 |
| Ompero | ¹ | Tert | Serenith | 3 |
| | ² | Percevall | Enhergart | 5 |
| Port Avalanche | Limpserra | ¹ | <i>wolne miasto</i> | 2 |
| | ³ | Qurtyn | Mandarezja | 2 |
| Renui | ¹ | Rahat Terta | Rahat | 1 |
| Rentir | ¹ | ¹ | Hender | 4 |
| | ³ | Surren | K. Krasnoludów | 5 |
| | ³ | Teren | K. Krasnoludów | 5 |
| | ³ | Terramil | K. Krasnoludów | 5 |
| Tertemos | ¹ | Yntero | Mandarezja | 2 |
| Umbre | ¹ | ¹ | Rahat | 1 |
| | ³ | Ymberley | K. Krasnoludów | 5 |
| Zermir | Serten | Sermyr | Rimmen | 5 |

¹ Stosowana jest nazwa ludzka² Stosowana jest nazwa elfidzka³ Stosowana jest nazwa krasnoludzka⁴ lub Smocza Twierdza, ale częściej używana jest elfidzka nazwa Gendor.

Tabela 1.3.: Miasta Krainy Magów

Rozdział 2.

Istoty żywe

W rozdziale niniejszym postaram się przybliżyć Czytelnikowi kto i co żyje na Enquas. Wiedza ta jest raczej podstawową i z całą pewnością każdy zainteresowany tą planetą powinien ją posiadać.

2.1. Inteligentne rasy

Na Enquas, w przeciwieństwie do naszej Ziemi, istnieje kilkanaście inteligentnych ras. Ich pochodzenie nie jest dokładnie znane. Jedni twierdzą, że na skutek jakiegoś magicznego wybuchu czy innej katastrofy, nagle na jedną planetę zostały przeniesione istoty z różnych planet, a może nawet wymiarów. Nie ma jednak żadnych bezpośrednich dowodów, które by na to wskazywały. Powszechniejszą opinią jest teza według, której wszystkie rasy powstały na skutek zwykłej ewolucji, a ponieważ na różnych terenach środowisko stawiało różne wymagania, to doszło do takiej różnorodności.

Możliwe również, że niektóre rasy powstały w wyniku eksperymentów magicznych dawnych magów. Szczególnie takie podejrzania można mieć o syrenach i centaurach, bo nie sposób uwierzyć, że rasy te powstały na drodze normalnej ewolucji.

Brak jednoznacznego wyjaśnienia jest całkowicie zrozumiały – dla mieszkańców Enquas taka różnorodność inteligentnych ras jest całkowicie naturalna i zapewne bardziej by ich dziwiło, że na Ziemi, na szczycie ewolucji są jedynie ludzie. Jako, że ostateczna odpowiedź i tak zbyt dużo nie zmieni, pozwolę sobie nie wgłębiać się w tą kwestię.

2.1.1. Ludzie

Ludzie są najbardziej zróżnicowaną rasą. Żyją około 70-80 lat. Nie charakteryzują się jakimiś specyficznymi zachowaniami, aczkolwiek wydaje się, że ostatnimi czasy ich moralność znacznie podupadła i jest wśród nich coraz więcej aferzystów, złodziei, brutalni i ludzi tego pokroju. Nie można jednak tego uogólniać, bo są wśród ludzi także osoby bardzo szlachetne. Z drugiej strony, może to być jedynie błędne wrażenie, powstałe z powodu legend i opowiadań, w których dawni bohaterowie byli kreowani na szlachetnych i honorowych.

Ludzie nie mają żadnych specjalnych talentów – nadają się do wszystkiego tak samo dobrze, choć złośliwcy pewnie by powiedzieli, że nadają się do wszystkiego tak samo źle. Jest w tym odrobina słuszności, bo inne rasy zazwyczaj

przewyższają ludzi w jakiejś konkretnej dziedzinie (np. krasnoludy (→ 2.1.4., s. 13) w produkcji ciężkiej zbroi).

2.1.2. Elfy

Elfy dożywają nawet 1500 lat, choć przyjęło się podawać 1000 lat jako granicę wieku tej reprezentantów rasy. Ich najbardziej charakterystyczną cechą są spiczaste uszy, ostre rysy twarzy i niezwykła uroda. Najczęściej mają zielone lub niebieskie oczy i prawie nigdy nie mają czarnych ani rudych włosów.

„Dobry elf, to martwy elf.”

MARSZAŁEK MILAN RAUPENNECK

Z natury są zarozumiałe i dumne. Gardzą szczególnie ludźmi, choć najbardziej na pieńku mają z krasnoludami (→ 2.1.4., s. 13) i gnomami (→ 2.1.5., s. 14). Z pozostałymi rasami żyje im się całkiem dobrze.

Są świetnymi tropicielami i doskonale potrafią się skradać i ukrywać, szczególnie w lesie. Gdy elf się ukryje, to przedstawiciele innych ras nie mają prawie szans go zauważyć bez pomocy magii. Do tego świetnie posługują się łukiem. W walce stawiają na finezję, a nie siłę, wolą więc nosić lekkie zbroje (lub w ogóle walczyć bez zbroi) i unikać ciosów, niż nie móc się poruszać w ciężkiej zbroi.

Nie są tak dobre jak krasnoludy w tworzeniu broni jako takiej, jednak zazwyczaj tworzony przez nie ekwipunek jest magiczny, co jest dużym plusem. Produkują głównie sztylety, krótkie miecze i oczywiście łuki.

Mają większe niż inne rasy predyspozycje do magii (zajmują się głównie magią natury (→ 3.2., s. 24)), aczkolwiek paradoksalnie, to zazwyczaj ludzie są najpotężniejszymi magami. Sytuację taką trudno wyjaśnić. Niektórzy mówią, że elfy mają wrodzone ograniczenia jeśli chodzi o tworzenie zaklęć. Inni, że tak naprawdę to elfi mag są najpotężniejsi, ale tego po prostu nie okazują. Jeszcze inni, uważają, że taka sytuacja wynika z prostego faktu, że elfy koncentrują się na magii natury.

W każdym bądź razie, ich poziom magii wystarcza na *wznoszenie* budowli na drzewach. W praktyce, przy pomocy zaklęć tak kierują drzewami, że rosnąc tworzą naturalne miasta.

Żyją zazwyczaj w lasach i puszczech, aczkolwiek zamieszkują również ludzkie miasta czy wsie, co czasami nie jest takie przyjemne, gdyż ludzki rasizm jest skierowany głównie przeciwko elfom. Krasnoludy (→ 2.1.4., s. 13) potrafią się jakoś lepiej żyć z ludźmi i żyć z nimi w zgodzie, a inne rasy są rzadko spotykane w ludzkich siedliskach.

Ponadto, elfy (za wyjątkiem morskich elfów) niezbyt dobrze się czują w mieście, szczególnie dużym. O ile w lasach doskonale dają sobie radę i nigdy nie błędzą, o tyle może im się to zdążyć w krętych, wąskich uliczkach wielkiej aglomeracji.

Elfy dzielią się na leśne elfy, wysokie elfy, ciemne elfy oraz morskie elfy.

Leśne elfy

Leśnych elfów jest najwięcej spośród wszystkich innych i właśnie one są przedstawiane jako sztandarowy przykład elfa. Jest to pewne uproszczenie, które jednak można przyjąć i zostało ono zastosowane również w tym rozdziale.

Wysokie elfy

Wysokie elfy uważane są za najstarszą rasę elfów. Nie wiadomo dokładnie, czy tak jest w istocie, ale jest to ogólnie przyjęta teoria, której nikt nie zaprzecza.

Są minimalnie wyższe od pozostałych ras elfów, ale prawdę mówiąc nie jest to różnica uzasadniająca nazwę. Mają szczególne zdolności jeśli chodzi o magię i to właśnie w niej się zazwyczaj szkolą. Stanowią mały procent ogólnej liczby elfów i zazwyczaj trzymają się razem z leśnymi elfami.

Ciemne elfy

Ciemne elfy zawdzięczają swoją nazwę ciemnemu kolorowi skóry, choć niektórzy, co bardziej złośliwi, mówią że swojemu charakterowi. Są dość okrutne i nikiemne, a przynajmniej taką mają opinię. To, oraz fakt, że łatwo je rozpoznać, sprawia, iż stronią od innych ras, w tym także innych elfów. Dodatkowo żyją zazwyczaj o jakieś 100-200 lat krócej od pozostałych elfów i mają białe (srebrne?) włosy.

Bardziej powszechna jest też u nich znajomość zaklęć i to nie defensywnych (tak jak w przypadku leśnych i wysokich elfów), ale ofensywnych czarów magii ognia (→ 3.2., s. 23), jak i czaru lewitacji¹. Nie kształcą się jednak w kierunku magii i przeważnie poprzestają na stosunkowo prostych czarach.

„Można rzec, że ciemny elf, jak ryba z umiejętnością pływania, rodzi się z umiejętnością lewitacji.”

VAGO VAL CARTA

Rzadziej produkują magiczną broń choć częściej noszą zbroje. Generalnie można powiedzieć, że są bardziej nastawione na bezpośrednią walkę i zabicie przeciwnika niż ich pobratymcy. Dla przykładu, w trakcie bójki w tawernie, leśny elf jedynie poturbuje swojego przeciwnika, ciemny elf natomiast, zabije go bez większych skrępowań.

Morskie elfy

Morskie elfy, wbrew nazwie, niewiele mają wspólnego z morzem. Miano zawdzięczają ciemno niebieskiej skórze i włosom oraz błękitnym oczom.

Są małowównie i jednocześnie bardzo inteligentne. Jako jedyne elfy, nie używają luków i generalnie nie walczą. Nie studiują magii, pomimo, że bez problemów potrafią rzucać zaklęcia defensywne². Są chyba najbardziej tajemnicze i skryte. Niewiele o nich wiadomo, również dlatego, że jest ich bardzo mało.

Zazwyczaj poświęcają się nauce i często pracują w ludzkich akademiach czy wraz z gnomami (→ 2.1.5., s. 14) w laboratoriach. Zdarza się również, że jakiś władca ma morskiego elfa jako doradce.

2.1.3. Półelfy

Trudno dokładnie opisać tę rasę. Jej przedstawiciel to wynik pobrania losowych cech od obojga rodziców (którymi są człowiek i elf) co w rezultacie powoduje, że może mieć różne cechy ludzkie i różne cechy elfie w różnych proporcjach i kombinacjach. Zazwyczaj jednak pozostają szpiczaste uszy.

2.1.4. Krasnoludy

Krasnoludy żyją przeciętnie około 700 lat. Są dość niskie i krępe, często noszą brody. Mają zazwyczaj brązowe oczy i nierzadko rude włosy. Po świecie chodzą w ciężkiej zbroi i z toporem lub młotem bojowym.

¹Który wchodzi w skład magii powietrza (→ 3.2., s. 24)

²Mowa tutaj nie o normalnym trybie rzucania zaklęć, ale o wrodzonej umiejętności. Jest to ich zdolność, tak jak zdolnością ptaka jest latanie.

*„Nie atakuj krasnoludzkiej armii bez
trzykrotnego przebicia w liczbie.”*

KERFENJUSZ

Najbardziej cenią sobie honor i nigdy nie złamią danego słowa. W czasie walki wykonują wszystkie polecenia dowódcy, choć nie lubią jeżeli dowodzi nimi nie-krasnolud.

Wynika to z faktu, że uważają, iż inne rasy nie znają się na żołnierskim rzemiośle³. Są dowcipne i potrafią się śmiać praktycznie ze wszystkiego. Często uznawane za wulgarne (choć to nie oznacza, że są nieinteligentne).

Robią najlepszą broń (jeśli chodzi o bronie wykuwane z żelaza i ze stali) i są zdecydowanie najlepszymi żołnierzami (choć niekoniecznie wojownikami). Potrafią utrzymać szyk nawet w najgorszych warunkach. Są na bakier z magią, co nie oznacza, że zupełnie jest im ona obca – zdarzają się krasnoludy-magowie. Najlepiej walczą ciężką bronią (topory, młoty bojowe) choć mieczem też nie pogardzą. Raczej kiepskie w łucznictwie, ale kuszę używają chętnie.

Krasnoludy to raczej umysły ścisłe, przez co nie w pełni doceniają sztukę, ale dobrze sprawują się w ekonomii. Świadczyć może o tym fakt, że krasnoludzkie banki są uważane za najlepsze.

Organizują się w klany, z których jeden jest klanem panującym, przy czym przywódca klanu panującego (zwany często dla uproszczenia królem) nie decyduje o sprawach wewnętrznych innych klanów. Niektórzy uważają, że system taki może działać jedynie dzięki temu, że krasnoludy są zdyscyplinowane, dzięki czemu bez problemów przerywają walki między klanami, w obliczu innego zagrożenia lub w sytuacjach wymagających natychmiastowej reakcji.

*„Czy to bajka, czy nie bajka,
Myślcie sobie, jak tam chcecie,
A ja przecież wam powiadam:
Krasnoludki są na świecie.”*

MARIA KONOPNICKA

Po śmierci króla dowódcy wszystkich klanów gromadzą się, żeby wspólnie wybrać nowego przywódcę. Wybór nowego monarchy nie jest jedyną sytuacją, gdy decyzje są podejmowane w sposób demokratyczny. Pomimo, że braku formalnych ustaleń, w ważnych kwestiach król bardzo często radzi się innych klanów.

Mają dobrą pamięć i szczególne przywiązanie do swojego rodu. Większość wszelkich podań jest przekazywana nie w formie pisemnej lecz ustnej z pokolenia na pokolenie. Oczywiście nie znaczy to, że w ogóle nie ma wśród krasnoludów kronikarzy – owszem, są jednak odgrywają mniejszą rolę niż jest wśród elfów czy nawet w niektórych ludzkich państwach.

Żyją w pobliżu gór, z których wydobywają żelazo i węgiel, które cenią sobie bardziej niż złoto czy klejnoty. Nie są jednak głupcami i zdają sobie sprawę, że kosztowności są przydatne. Wolą jednak nie tracić czasu na ich wydobywanie i pozyskiwać je na inne sposoby.

2.1.5. Gnomy

*„Gnomy, wchodząc do miasta, muszą
podpisać oświadczenie zobowiązujące do
nieprzeprowadzania eksperymentów.”*

NOTKA NA MURACH VERNITH

Gnomy, jak to gnomy, są bardzo pracowite i pomysłowe. Dożywają 500 lat, w ciągu których wpadają na tyle szalonych pomysłów co przedstawiciele innych ras razem wziętych w czasie dwa razy dłuższym. Zazwyczaj mieszkają razem z krasnoludami (→ 2.1.4., s. 13), z którymi prowadzą różne doświadczenia i budują skomplikowane maszyny. Krasnoludy są zresztą ich dalekimi kuzynami i to widać, aczkolwiek gnomy są nieco niższe i nie mają zarostu.

³Trzeba przyznać, że opinia taka nie jest wyssana z palca.

2.1.6. Niziołki

Niziołki żyją około stu lat. Są bardzo wesołe, dobrotliwe i z pogodą ducha patrzą na świat i myślą o przyszłości. Uwielbiają opowiadać różne historie i są w tym naprawdę dobre. Na tyle dobre, że w wielu tawernach dostają posiłek za darmo za snucie opowieści.

Ponieważ są niskie i zwinne, doskonale sprawują się jako złodzieje. Dodatkowo, są bardzo szybkie jak na swój wzrost. Z łatwością mogą uciec człowiekowi czy elfowi ze średnią kondycją. Generalnie jednak wolą unikać kłopotów i z tego względu trzymają się zdala od przeróżnych bójek i preferują albo gaworzyć albo zajmować się handlem. Zazwyczaj nie opuszczają swojego państwa (→ 1.1.13., s. 5) przez co są dość rzadko widziane poza jego terytorium.

2.1.7. Centaury

Centaury są niezwykle zżyte z przyrodą. Zamieszkują lasy i z pełną konsekwencją tępią kłusowników i osoby polujące dla przyjemności. Przychodzi im to z łatwością, gdyż są mistrzami w posługiwaniu się luką (są lepsi nawet od elfów (→ 2.1.2., s. 12)), a także ukrywaniu się w gąszczu drzew. Nie przeszkadza im w tym nawet ich rozmiar.

Nie jest to do końca udowodnione, ale przyjmuje się, że centaury mają zdolność porozumiewania się ze zwierzętami. Prawdopodobnie nie odbywa się to w sposób magiczny, ale, tak jak napisałem, nie jest to wszystko do końca wyjaśnione i pewne.

O ile wiadomo, nie umierają ze starości i nie mają fizycznego ograniczenia wieku, jednakowoż jest ich niezwykle mało.

2.1.8. Seidery

Seidery to bodaj najbardziej zagadkowa rasa. Żyją około 150-200 lat i ponadto niewiele o nich wiadomo. Głównie dlatego, że zamieszkują głębiny morskie i na lądzie nie da się ich spotkać. Są co prawda wyposażone zarówno w skrzela jak i płuca, ale nie są one na tyle wydajne, by seidery mogły przebywać przez długi czas na lądzie.

Wyglądem najbardziej przypominają ludzi, choć są trochę niższe i mają dłuższe, bardziej płaskie stopy pozbawione palców. Ich skóra kolorem przypomina wodorosty i prawdopodobnie występuje w tej rasie zróżnicowanie jeśli chodzi o kolor skóry (tak jak u nas jeśli chodzi o kolor włosów). Włosów zresztą nie mają.

Głównym źródłem wiedzy na ich temat są syreny (→ 2.1.9., s. 16), z którymi od czasu do czasu rozmawiają.

Seidery głębinowe

Niektórzy, twierdzą że poza seiderami są także seidery głębinowe, charakteryzujące się brakiem płuc, oraz większą odpornością na wysokie ciśnienia. Mówiąc krótko, żyją one na obszarach głębszych niż zwykłe seidery, ale także gorzej znoszą wypływanie na powierzchnię.

2.1.9. Syreny

Syreny są z natury dość dziecinne. Nie wdają się w żadne konflikty i są całkowicie pokojowo nastawione do otaczającego je świata. Najczęściej można je spotkać wygrzewające się na słońcu na brzegach skalistych wysepek.

Bardzo dobrze się im żyje z seiderami (→ 2.1.8., s. 15) i mimo, że to tym drugim łatwiej poruszać się po lądzie to zazwyczaj właśnie syreny porozumiewają się z rasami lądowymi.

2.1.10. Orki

Orki są dość mało inteligentną rasą, której przedstawiciele dożywają około 50 lat. Organizują się w społeczeństwa, choć organizacja ich państwa oraz obyczaje są bardziej *barbarzyńskie* od struktur i obyczajów innych ras.

Prowadzą koczowniczy tryb życia i zamieszkują wielkie niziny na południe od obszarów zamieszkiwanych przez ludzi, elfy i krasnoludy. Dokładną analizę ich zachowań nikt się dotychczas nie zajmował, przez co wiedza o nich jest dość niewielka.

2.1.11. Półorki

Półorki występują niezmiernie rzadko, zazwyczaj w południowych państwach. Z uwagi na swoją nieprzeciętną siłę są czasami zatrudniani do ochrony karawan, czy (rzadziej) posiadłości. Czasami też wstępują do załóg pirackich by pływać i napadać na statki.

„Podróżowałem kiedyś z półorkiem. Na-
zywał się Gorey. Muszę przyznać, że
tak oddanego ochroniarza nigdy wcze-
śniej i nigdy potem nie miałem.”

VAGO VAL CARTA

Półorki (w przeciwieństwie do półelfów (→ 2.1.3., s. 13)) są bezpłodne i to zapewne także wpływa na ich małą liczebność. Występuje około dwa razy więcej męskich niż żeńskich przedstawicieli tej rasy.

Nieznane są przypadki, by matką półorka był ork (→ 2.1.10., s. 16). Przeważnie to orki napadają na karawany lub małe wioski i gwałcą napotkane tam ludzkie kobiety.

Między innymi z tego powodu, oraz z powodu, bądź co bądź, niskiej inteligencji, półorki są niezbyt lubiane i mają raczej ciężkie życie. Nie mają szans się ustatkować i żyć w spokoju. Jedynym ich wyjściem jest praca najemnika.

2.1.12. Oгры

Oгры wyglądają jak ludzie, tyle, że są dwa razy więksi i kilka razy silniejsi. Są samotnikami i jest ich bardzo mało. Chodzą ze swoimi wielkimi maczugami i nie robią w zasadzie nic pożytecznego. Czasami współpracują przy różnych przedsięwzięciach z orkami (→ 2.1.10., s. 16). Ich górnej granicy wieku nie udało się ustalić. Prawdopodobnie wynosi około 150 lat.

2.1.13. Gobliny

Gobliny żyją do 50 lat. Są bardzo głupie i krwiożercze. Gromadzą się w grupy po 30-40 osobników i wspólnie polują. Pojedynczego goblina nie trudno zabić. Mają około 1,20m wzrostu, płaską twarz i zieloną, brązową bądź czarą skórę. Ze względu na kolor skóry można je podzielić na podrasy, które również wyróżniają się specyficznymi cechami, ale nikt dotychczas nie zajął się tak dokładną klasyfikacją goblinów.

2.1.14. Trole

Trole są najczęściej spotykane w górach (trole górskie) aczkolwiek istnieją również trole nizinne zamieszkujące niziny. Te pierwsze osiągają wzrost 3-4 metry, te drugie 2-3. Generalnie boją się ognia choć lepiej na tym nie polegać. Nie zaleca się ich drażnić i lepiej omijać ich z daleka.

2.1.15. Liczba przedstawicieli poszczególnych ras

Jeżeli przyjąć tajemniczą jednostkę *j*, to liczebność ras obrazuje tabela 2.1.. Liczebności ras zamieszkujących głębiny morskie nikt nie jest w stanie oszacować. Zresztą tabela 2.1. jest obciążona sporą dozą niedokładności. Nie należy traktować, że jest ona dokładna, w szczególności jeśli chodzi o liczbę orków, ogrów, goblinów i troli.

| Rasa | * | ** | *** | **** |
|--------------|--------------|-------------|-------------|--------------|
| Ludzie | 33 j | 7 j | 15 j | 15 j |
| Leśne elfy | 19 j | 2 j | 25 j | 7 j |
| Wysokie elfy | 3 j | | 5 j | 2 j |
| Ciemne elfy | 3 j | | 4 j | 2 j |
| Morskie elfy | 2 j | | 3 j | 1 j |
| Półelfy | 6 j | 2 j | 3 j | 3 j |
| | 33 j | 4 j | 40 j | 15 j |
| Krasnoludy | 20 j | 2 j | 8 | 25 j |
| Gnomy | 7 j | | 2 | 20 j |
| Niziołki | 6 j | | 5 | 15 j |
| | 33 j | 2 j | 15 j | 60 j |
| Orki | 5 j | 30 j | 6 j | 10 j |
| Pólorki | < 1 j | 3 j | < 1 j | 10 j |
| Ogry | 1 j | 14 j | 1 j | 2 j |
| Gobliny | 9 j | 20 j | 7 j | 20 j |
| Trole | < 1 j | 8 j | 1 j | < 1 j |
| Centaury | 1 j | j | < 1 j | < 1 j |
| Razem | 115 j | 90 j | 85 j | 122 j |

* Kraina Magów ** Dzikie Ziemie *** Terrarosa **** Kraina Technologów

Tabela 2.1.: Liczebność poszczególnych ras

2.2. Zwierzęta i potwory

W tym rozdziale postaram się opisać zwierzęta i potwory unikalne dla Enquas. Nie ma przecież sensu opisywać wilka, który występuje zarówno tam jak i u nas na Ziemi.

„Prawdziwy chomik musi w życiu zrobić trzy rzeczy: najeść się, wyspać się i zdechnąć.”

NITA

2.2.1. Świniorle

Świniorl, jak sama nazwa wskazuje, jest to połączenie świni i orła. Z zachowania najbardziej przypominają świnię. Występują dość rzadko, a ich mięso jest bardzo smaczne, dlatego władcy na wystawnych ucztach podają świniorle by podkreślić swe bogactwo.

2.2.2. Ghule

Ustrojstwo żywiące się głównie trupami (aczkolwiek nie tylko). Unikają walki jak mogą, chociaż, w grupie mogą stać się groźne. Z oczywistych względów, często podążają za armiami. Można je również spotkać na wysypiskach śmieci i opuszczonych cmentarzach.

2.2.3. Smoki

Smoki dzieli się na dwa rodzaje: smoki starożytne i smoki nowożytne, przy czym istnienie tych pierwszych jest kwestią dyskusyjną.

Smoki starożytne

Według legend żyły przed tysiącami lat po czym, z nieznanych przyczyn, wyginęły. Niektórzy utrzymują, że kilka z nich nadal żyje i śpi w trudno dostępnych górach lub na odległych wyspach.

Mówi się, że gromadziły olbrzymie skarby i z tego powodu nie brakuje śmiałków (głupców?), którzy wyruszają na wyprawy po smoczy skarb. Zazwyczaj wojownicy wracają z pustymi rękoma o ile w ogóle wracają.

Ich wiek jest podobno nieograniczony i wyrastają do olbrzymich rozmiarów. Zależnie od regionu oraz osoby je opisującej, zieją ogniem, plują kwasem, czarują, a nawet rozmawiają w ludzkich⁴ językach.

Smoki nowożytne

Zakładając, że smoki starożytne naprawdę istniały, to wyodrębnił się z nich inny gatunek smoka zwany smokiem nowożytnym lub po prostu smokiem⁵.

Są bardzo inteligentne i przyjazne. Zamożniejsi arystokraci i mieszczenie czasami posiadają takiego smoka jako zwierzę domowe⁶ Smok taki często przywiązuje się do domowników, a szczególnie do jednego z nich i nie odstępuje go (bądź jej) aż do śmierci. Jest nawet gotów poświęcić się dla ratowania swojego pana (swojej pani). Magowie posiadający smoki często przedłużają im życie aby móc cieszyć się nimi na zawsze. Po śmierci swego pana smok często odlatuje sobie, aby żyć wśród swoich na wolności. Nie będzie jednak obcował z kimś kogo nie polubi (np. będzie źle traktował jego lub innych ludzi)⁷. Smok trzymany na siłę zdycha.

Smoki są odporne na zaklęcia magiczne⁸ chyba, że same będą chciały się danemu zaklęciu poddać. Na wolności żyją w trudno dostępnych lasach lub

⁴Słowo użyte w znaczeniu języków używanych przez rasy inteligentne (→ 2.1., s. 11), a nie tylko ludzi.

⁵Ponieważ wiele osób nie wieży w istnienie smoków starożytnych to nie uważają za sensowne wprowadzanie podziału gatunku smoków. Poza tym, nawet jeżeli, gdzieś daleko śpi sobie kilka tych olbrzymów to i tak nie warto z tego powodu za każdym razem dodawać słowa *nowożytne*, gdy mówi się o znanych smokach. W zasadzie nie ma się co tu rozwodzić, bo naturalnym jest, że w mowie potocznej staramy się sobie wszystko uprościć i skrócić, ale określenia *smoki* w tym węższym znaczeniu używają również niektórzy szanowani zoolodzy i to w poważnych pracach. Należy mieć to wszystko na uwadze, choć zazwyczaj, o które znaczenie słowa *smok* (czy określające oba gatunki, czy tylko smoki nowożytne) chodzi można się domysleć z kontekstu wypowiedzi.

⁶Pomijam tutaj wszelkie rozważania czy naprawdę nazwanie smoka *zwierzęciem domowym* jest na miejscu.

⁷Należy zauważyć, że smok doskonale rozumie co się mówi i dzieje. Równocześnie nie lubi ludzi dwulicowych, nieuczciwych itp.

⁸Przynajmniej wszystkie te rzucane przez zwykłych czarodziei. Potężniejsi magowie byłiby w stanie zapewne rzucić na smoka zaklęcie

górach gromadząc się w małe stada. Jest je trudno upolować chociażby ze względu na to że latają wysoko, a ich gruba skóra chroni je przed strzałami. Jak się zdenerwują są raczej groźne, a ich inteligencja pozwala im przewidywać ruchy przeciwnika przez co trudno je przechytrzyć.

Smok, w czasie swojego życia zmienia kolor. Zaraz po urodzeniu jest biały, jednak już po roku jego skóra ma kolor jasno zielony. Kolor taki utrzymuje się przez 20-30 lat. Później jest ciemno zielony i czerwony. Jeden z tych kolorów smok ma przez około 100-200 lat, moment, w którym smok zmienia kolor z zielonego na czerwony jest bardzo różny. Kolejnym kolorem jest kolor fioletowy, który zazwyczaj utrzymuje się przez około 30 lat. Przez ostatnie 20 lat smok staje się czarny. Smoki żyją 200-300 lat.

2.2.4. Łaki

Łak czystej formy (najczęściej spotykany) przemienia się w czasie pełni w najbliższą żywą istotę⁹ która znajduje się w jego pobliżu. Łak w nieczystej formie przemienia się w jakieś z góry określone zwierzę (np. wilkołak w wilka, świniolak w świnię). Osoba ugryziona może, ale nie musi, zostać łakiem, a ponadto może stać się zarówno łakiem czystej formy jak i nieczystej.

Po przemianie, łak traci swoją świadomość i zamienia się w krwiożerczą bestię, choć osobnicy obdarzeni bardzo silną wolą ew. jakimiś magicznymi zdolnościami lub wyposażeni w odpowiednie amulety mogą w pewnym stopniu kontrolować to co robią, jednak pełna kontrola jest bardzo rzadko spotykana.

2.2.5. Wampiry

Wampir, z powodu dużego zapotrzebowania na hemoglobinę oraz przystosowania mózgu, czuje duże pragnienie krwi, które może stłumić odrobiną wysiłku woli i wówczas bez większych przeszkód może żyć wśród ludzi. Uciekają od światła, gdyż nie są tak odporne jak inne rasy na różne dziwne promieniowania pochodzące ze słońca¹⁰.

Wampiry są silniejsze od ludzi, elfów czy krasnoludów oraz mają wrodzony talent do posługiwania się magią. Mają również bardzo duże zdolności regeneracyjne¹¹. Wyglądają jak ludzie, aczkolwiek są trochę chudsze oraz mają bladą skórę (produkuje mniej czerwonych krwinek).

Ugryzienie wampira nie zawsze kończy się śmiercią, a jeżeli się nie skończyło to osoba ugryziona nie musi stać się wampirem. Dokładnie zresztą nie wiadomo jak to wszystko się odbywa. Istnieją różne podania o ludziach czy elfach przemienionych w wampiry, ale nie udało się nikomu tego potwierdzić.

⁹Nie do końca wiadomo co należy tutaj traktować za żywą istotę. Z całą pewnością łaki nie mogą się zamieniać w magiczne stworzenia. Wątpliwe jest również żeby zamieniały się w coś innego niż ssaki. Nie jest to jednak do końca pewne.

¹⁰Jednakowoż, światło ich nie zabija, choć rzeczywiście długie przebywanie na słońcu może się skończyć dla wampira nieprzyjemnie.

¹¹Rzecz jasna opowieści o wampirze odradzającym się po obcięciu głowy można włożyć między bajki.

Rozdział 3.

Magia

Mieszkańcom Enquas, a przynajmniej Krainy Magów, nie jest obca magia. Jest ona dość powszechna, szczególnie w miastach, aczkolwiek ma też swoje limity, których niektórzy¹ nie są świadomi. Otaczający nas świat jest opisany za pomocą magicznych wzorów, które można opisać jako płataninę różnokolorowych wstążek.

3.1. Rzucanie zaklęć

Rzucanie zaklęć polega na operowaniu na tych wzorach, przez co w wielu wypadkach przydatna jest umiejętność dostrzegania ich (tzw. magiczny wzrok), choć nie zawsze jest ona konieczna. Posiadają je niektóre magiczne istoty, a pozostałe (w tym też ludzie, elfy, etc (→ 2.1., s. 11)) mogą się jej nauczyć. Umiejętność ta nie jest konieczna przy prostych czarach, gdyż w wielu wypadkach operują one na dobrze poznanych przedmiotach o stosunkowo prostych wzorach.

3.1.1. Leczenie

Na tej zasadzie uzdrowiciele leczą rany, choć niekoniecznie zdają sobie z tego sprawę to jednak rzucają proste zaklęcia pomagające przy leczeniu. Gdy ktoś jest ranny, jego wzór magiczny w pobliżu rany się upraszcza. Wówczas uzdrowiciel może w ciemno rzucać zaklęcia zakładając niejako, że wzór magiczny jest taki jak zawsze, co w pewnym przybliżeniu jest prawdą. Natomiast czary leczące z chorób działają na bakterie czy wirusy powodujące chorobę, a nie na samą osobę, zatem również można z góry zakładać znajomość wzoru.

3.1.2. Czary ofensywne

Proces ten nie działa jednak wstecz. Aby zadać komuś ranę (bezpośrednio magicznie modyfikując jego skórę) trzeba rozpoznać wzór danej osoby i odpowiednio go zmodyfikować. Rzucanie zaklęć jest tym bardziej skomplikowane im bardziej skomplikowany jest magiczny wzór, gdyż aby czar się powiódł trzeba zobaczyć i zrozumieć wzór. Z tego powodu znacznie trudniej jest zaczarować człowieka niż jakieś małe niemagiczne zwierzątko. Powoduje to, że stosuje się czary pośrednie, np. ogniste kule, które dopiero zadają obrażenia.

Należy pamiętać, że sztucznie tworzone żywiły mają przeważnie słabszą moc niż powstałe w sposób naturalny. Wynika to po prostu z tego, że magowie

¹Zarówno czarodzieje i magowie jak i ludzie nie związani z magią.

nie są w stanie do końca skopiować wzoru tworzonych przez naturę. W rezultacie wzór magicznej błyskawicy jest prostszy od błyskawicy naturalnej, a więc zadaje ona także mniej obrażeń i łatwiej się przed nią ochronić.

3.1.3. Czary defensywne

Ochronę przed czarami można realizować na kilka sposobów. Najprostszym jest wzmocnienie za pomocą zaklęcia ciała czy ubrania (tudzież zbroi) danej osoby. Odbywa się to poprzez odpowiednie wzmocnienie wzoru zbroi czy osoby. Rozwiązanie to nie jest pozbawione wad. Przede wszystkim skutki czaru ofensywnego są przez daną osobę odczuwalne, np. jako nagle *pchnięcie*. Coś takiego może utrudnić rzucanie zaklęć, a także bezpośrednią walkę z przeciwnikiem.

Innym sposobem jest rzucenie zaklęcia, które działać będzie na obszar otaczający osobę chronioną. Zadaniem takiego czaru jest zneutralizowanie zaklęć ofensywnych. Na skuteczność takiej osłony ma wpływ kilka czynników. Głównie wszystko sprowadza się do czasu jaki np. ognista kula potrzebuje na przebycie otoczenia, na którym zaklęcie oddziałuje i oczywiście od jakości *algorytmu* neutralizującego.

Ochrona taka jest najczęściej stosowana przeciwko jakiemuś konkretnemu zagrożeniu. Wynika to z prostego faktu, że najłatwiej jest stworzyć *algorytm* neutralizujący konkretny czar. Jednakże, istnieje czasem potrzeba osłony przed kilkoma rodzajami zaklęć. O ile do czynienia mamy z małą liczbą to można dodawać kolejne czary ochronne, ale wraz ze wzrostem zaklęć już działających na daną osobę wzrasta poziom trudności dodawania kolejnych.

Z tego powodu stosuje się ochronę przeciw magii. Jest ją stworzyć najtrudniej chociażby z tego względu, że wymaga korzystania z czystej magii (→ 3.2., s. 24). Z tego powodu, nie każdy początkujący czarodziej jest w stanie takie zaklęcie rzucić.

3.1.4. Iluzja

„Może i tak nie jest, ale w gruncie rzeczy tak jest.”
 WOJCIECH BORATYŃSKI

Rozszyfrowanie wzoru może być utrudnione przez magów, którzy umyślnie *fałszują* magiczny wzór, tak że średniego poziomu czarodziej nie zorientuje się co się tak na prawdę dzieje. Jest to odpowiednik iluzji dla czarodziejów – tradycyjna iluzja zmienia jedynie zewnętrzny wygląd, co nie ustrzeże danej istoty przed rozpoznaniem przez czarodzieja.

3.1.5. Długotrwałe czary

Czasami zachodzi potrzeba stworzenia czaru, który będzie się utrzymywał przez długi czas – magiczna pułapka, alarm, blokada drzwi. W takiej sytuacji zaklęcie wplata się niejako we wzór przedmioty, na który jest ono rzucone. Zaklęcie jest tym trwalsze i może być tym bardziej skomplikowane im bardziej skomplikowany jest magiczny wzór przedmiotu. Przykładowo, czysta woda (tj. H_2O) bądź tlen (O_2) mają najprostsze wzory i dlatego łatwo je modyfikować, jednak nie da się w prosty sposób wody zaczarować tak, by czar utrzymywał się przez dłuższy czas – czar zanika prawie od razu.

Ograniczenia takie można czasem obejść rzucając czar podtrzymujący na inny przedmiot. Np. na dnie małego jeziora może istnieć jakiś potężny magiczny przedmiot lub inny obiekt o bardzo skomplikowanym wzorze. Wówczas doświadczony mag może rzucić na ten przedmiot czar, który będzie podtrzymywał zaklęcie uprzednio rzucone na wodę w jeziorze (np. zamrażające ją lub

cokolwiek innego). Rzecz jasna nie jest to proste w wykonaniu chociażby z tego względu, że wymaga rzucania dwóch czarów jednocześnie oraz wplatania w zaklęcie rzucane na przedmiot zaklęcia, które ma być rzucone na wodę - łatwo tutaj o pomyłki, zwłaszcza, że przedmiot musi mieć na tyle skomplikowany wzór by mógł utrzymać przez dłuższy czas zaklęcie.

3.1.6. „*Machanie rękoma*”

Wielu niewtajemniczonych uważa, że czarowanie polega w głównej mierze na *machaniu rękoma* i wypowiadaniu dziwnych, nic nie znaczących słów. Jest to oczywiście błędny pogląd, choć zawiera w sobie ziarnko prawdy.

Rzucenie zaklęcia wymaga skupienia. Rzecz jasna im czarodziej bądź mag jest bardziej doświadczony tym łatwiej mu przychodzi czarowanie, jednak bardzo skomplikowane formuły mogą sprawić trudność nawet dobremu magowi. Tutaj swoją rolę ujawnia *machanie rękoma*.

Okazuje się bowiem, że czary można rzucać wyłącznie siłą umysłu, ale odpowiednie ruchy dłoni oraz wypowiadane słowa w pewnym stopniu ten proces ułatwiają.

3.1.7. Notka końcowa

Widać stąd, że rzucanie zaklęć polega na operowaniu jak najlepszym operowaniu na jak największej liczbie jak najbardziej skomplikowanych wzorów magicznych. To co dla przeciętnych ludzi wydaje się czymś nieprawdopodobnym i *magicznym* jest w gruncie rzeczy bardzo ścisłą nauką i dlatego dobremu magowi przydaje się talent do matematyki, czy wyobraźnia przestrzenna.

3.2. Rodzaje magii

Kolory *wstążek* w magicznych wzorach odpowiadają poszczególnym rodzajom magii. Rozróżnia się pięć podstawowych rodzajów energii magicznej, w których skład wchodzi kolejno podrodzaje.

Magia ognia (kolor czerwony) — podpalanie, ogrzewanie, ogniste kule, ogniste ściany, oświetlanie drogi (przy pomocy płonącego ognika) etc. Kolor czerwony w magicznym wzorze odpowiada ciepłym obszarom, obszarom generującym ciepło etc. Magia ognia jest najtrudniejsza (po czystej magii) do opanowaniu.

Magia światła (kolor żółty) — oświetlanie drogi (od tak po prostu, droga nagle staje się jasna, a nie tak jak w przypadku magii ognia jest jakiś płomień), iluzje. Kolor w zasadzie nie spotykany we wzorach ze względu na abstrakcyjność tego rodzaju magii. Magia światła wchodzi w skład magii ognia.

Magia wody (kolor ciemno niebieski) — ochładzanie (również mrożenie), gaszenie, kontrola deszczu, etc. W magicznym wzorze, kolor ciemno niebieski odpowiada zazwyczaj umiejętności pływania.

Magia leczenia (kolor pomarańczowy) jak sama nazwa wskazuje leczenie ran i chorób. Kolor pomarańczowy w magicznym wzorze odpowiada żywym organizmom. Przez pewien czas uważano, że magia lecznicza wchodzi w skład magii ziemi, okazało się jednak, że tak nie jest, co jest o tyle

dziwniejsze, że łączy się ona często z magią natury i w wielu zaklęciach leczenia umiejętność biegłego posługiwania się energią natury jest wielce pomocne.

Magia ziemi (kolor brązowy) — trzęsienia ziemi, czary znieruchomienia. Kolor brązowy w magicznym wzorze jest spotykany w zasadzie jedynie we wzorach kamieni, minerałów itp. Magia ziemi nie jest bardzo trudna w opanowaniu, jednak mało jest prostych zaklęć opartych o tą energię, które mogłyby się do czegokolwiek przydać – głównie są to zaklęcia wykorzystywane w ogrodnictwie.

Magia natury (kolor zielony) — kontrola nad drzewami i roślinami, możliwość porozumiewania się ze zwierzętami, umiejętność zmieniania form. We wzorze kolor zielony jest spotykany zazwyczaj wyłącznie u roślin. Magia natury wchodzi w skład magii ziemi.

Magia lasu (kolor ciemno zielony) — zawiera się w magii natury i dot. roślin i zwierząt leśnych;

Magia zmarłych (kolor czarny) Chyba nie trzeba tłumaczyć (zawiera się w magii ziemi). Kolor czarny występuje we wzorze jedynie nieumarłych. Człowiek (czy inna istota) po śmierci ma wzór ciemno brązowy i dopiero przy pomocy magii można zmienić go na czarny, by w rezultacie stworzyć nieumarłego. Sugeruje to, że ze zwykłej ziemi (której wzór ma kolor brązowy) można stworzyć nieumarłego, ale nie wiadomo, żeby taka próba się komuś powiodła.

Magia powietrza (kolor jasno niebieski) — trąby powietrzne, lewitacja, telekineza. We wzorze kolor jasno niebieski odpowiada umiejętności latania.

Czysta magia (kolor biały) — jest to magia dotycząca samej magii. Np. czary ochronne przeciw czarom, czy ukrywanie zmiany wzoru to właśnie czysta magia. Kolor biały występuje we wzorach jedynie magicznie stworzonych rzeczy, nie występuje naturalnie. Jest ona zdecydowanie najtrudniejsza do opanowania, również dlatego, że w wielu przypadkach wstążki jej odpowiadające są w pewnym stopniu przezroczyste, a nie białe.

3.3. Magowie, czarodzieje, . . .

3.3.1. Uzdrowiciele

Uzdrowiciel nie jest czarodziejem ani magiem. Nie ma wykształconej zdolności widzenia wzorów magicznych, przez co jest w stanie rzucać jedynie proste czary (vide początek rozdziału). Zatem, tak jak było napisane, uzdrowiciel rzuca zaklęcia w ciemne mając niejako nadzieję, że wszystko pójdzie tak jak powinno.

Można jednak sobie postawić pytanie jak to możliwe, że ktoś modyfikuje magiczny wzór zupełnie go nie widząc. Pytanie to jest w pełni uzasadnione i ma sens. Aby na nie odpowiedzieć wystarczy posłużyć się pewną analogią. Uzdrowiciel jest w stanie rzucać proste zaklęcia tak samo jak ślepiec z łatwością przejdzie przez prosty korytarz. Jednakże ten sam ślepiec będzie miał zapewne spore trudności z przejściem krętego, kilkupoziomowego korytarza z różnymi wnękami. Tak samo uzdrowiciel nie będzie w stanie operować na skomplikowanych wzorach, które rzeczywiście wymagają umiejętności magicznego widzenia.

3.3.2. Kapłani

Inną ciekawą grupą są kapłani². Pytaniem, które sobie zadają magowie jest to w jaki sposób kapłani pozyskują zdolność magicznego wzroku oraz poznają nowe zaklęcia. Nie kończą oni żadnych szkół dla czarodziej, a mimo to świetnie sobie radzą z różnymi zaklęciami.

Sami kapłani twierdzą, że jest to dowód na istnienie boga, w którego wierzą. Że to on zsyła im te umiejętności, gdy Ci się modlą lub w jakiś inny sposób uszczęśliwiają swojego boga. Dodatkowym dowodem ma być fakt, że zsyłane zaklęcia są zgodne z tym co głosi dany bóg.

Przeciwnicy takiego poglądu odpowiadają, że w takim razie istnieją wszyscy bogowie wszystkich religii, co jest, bądź co bądź, niemożliwe, bo niektóre religie są ze sobą niejako sprzeczne – głoszą, że poza bogiem danej religii nie ma innych.

Część kapłanów odpiesza zarzuty twierdząc, że tak naprawdę istnieje tylko jedna religia, a wszystkie wyznania obecne w Krainie Magów są jej wariantami. Oczywiście, pojawia się pytanie dlaczego w takim razie bóg (czy bogowie) dopuścili do powstania tak wielu różnych religii. Tutaj już pojawiają się różne odpowiedzi, mniej i bardziej sensowne, jednakże celem tej książki nie jest zagłębianie się w ten temat, a jedynie pokazanie ogólnej idei. Przejdźmy więc do kolejnej teorii.

Wielu uważa, że magiczne zdolności kapłanów są dowodem na prawie nieograniczone możliwości ludzkiego³ umysłu. Kapłani świadomie nie uczą się widzieć wzory magiczne, jednak w czasie modlitwy czy snu, ich podświadomość dokładnie wszystko analizuje, aż kapłan tą zdolność uzyska. Na tej samej zasadzie uczy się nowych zaklęć. Świadomie nie analizuje wzorów i nie umie ich rozszyfrowywać, jednak jego podświadomość analizuje wszystkie wstążki i generuje nowe zaklęcia.

Idąc dalej tym tropem można w prosty sposób wytłumaczyć, czemu kapłani znają jedynie zaklęcia zgodne z ideą ich religii. Skoro wierzą w swojego boga i są posłuszni nakazom wyznania, a jednocześnie to oni sami (choć nieświadomie) wymyślają czary to wydaje się oczywiste, że nowe czary są zgodne z naukami religii.

3.3.3. Czarodzieje

Czarodzieje tymczasem, posiadają formalne wykształcenie w kierunku rzucania zaklęć i robią to w pełni świadomie rozumiejąc to co robią⁴. Aby móc nazywać siebie czarodziejem⁵ należy ukończyć szkołę magiczną⁶, co wcale nie jest takie proste.

Niektórzy uważają, że taka sytuacja wymaga wprowadzenia nowego terminu określającego *czarodziei-nieczarodziei*, tj. osoby, które potrafią rzucać zaklęcia w pełni świadomie (czyli ze zrozumieniem całego procesu), a jednocześnie nie

²Mowa tu rzecz jasna o części kapłanów i kapłanek. Nie wszyscy umieją czarować na poziomie wyższym niż uzdrowiciele.

³Słowo użyte w znaczeniu szerszym niż tylko rasa ludzi.

⁴Przynajmniej takie jest założenie.

⁵Kwestia nazewnictwa czarodziei i magów odnosi się jedynie do Krainy Magów. W Krainie Technologów nie ma żadnych ustaleń odnośnie używania tych nazw i są to synonimy.

⁶Jeśli chodzi o ścisłość to nie trzeba uczyć się cały czas w szkole. Można postarać się o posadę ucznia u jakiegoś maga, przy którym uzyska się niezbędną wiedzę i doświadczenie. Ostatecznie jednak, uczeń musi pójść do szkoły magicznej i zdać wymagane egzaminy. Zazwyczaj zanim zostanie do nich dopuszczony musi przez rok lub dwa lata studiować na uczelni.

otrzymali uprawnień do nazywania się czarodziejami. Forsowane są różne słowa, ale nie są powszechnie używane.

Problem może wydawać się błahy, ale pokazuje pewien trend. W ostatnim okresie pojawia się coraz więcej ludzi⁷, którzy są stosunkowo dobrymi *czarodziejami*, choć nie mają uprawnień do używania tego tytułu. Są to głównie studenci i uczeni, którzy z zainteresowaniem czytają podręczniki magii.

W związku z tym rozgorzała dyskusja, czy takie książki powinny być ogólnie dostępne. Wysłano wniosek, aby książki magiczne były kontrolowane przez magów i aby mogły być czytane wyłącznie przez magów, czarodziei i osoby w szkołach magii. Projekt jak narazie nie jest powszechnie akceptowany i nie znosi się, by został zrealizowany. Odbiegamy jednak od tematu. . .

3.3.4. Magowie

Jaka jest właściwie różnica pomiędzy magiem a czarodziejem?⁸ Różnica jest dość subtelna, ale za razem istotna. W dużym uproszczeniu można powiedzieć, że czarodziej korzysta z magii, a mag ją tworzy. Chodzi o to, że czarodziej rzuca zaklęcia, o których wcześniej gdzieś wyczytał. Mag natomiast studiuje dokładnie wzory magiczne i jest w stanie wymyślać nowe czary, w szczególności w trakcie walki z nieprzyjacielem – zależy to oczywiście od poziomu wiedzy i doświadczenia maga.

Różnica jest subtelna z tego powodu, że nie da się określić kiedy czarodziej staje się magiem. Zazwyczaj nie jest prawdą stwierdzenie, że czarodziej tylko i wyłącznie odtwarza czyjeś zaklęcia i nie potrafi improwizować. Aczkolwiek, trzeba przyznać, że jego czary są znacznie prostsze od czarów wymyślanych przez maga. Problem nie jest rozwiązany w żaden formalny sposób i zazwyczaj mag musi sobie wypracować zaszczyt noszenia tego miana zdobywając uznanie wśród innych magów.

Opisana kwestia może znowu okazać się nieistotna i niewarta marnowania klawiatury i papieru, ale należy być ostrożnym. Niektórzy magowie mogą się zdenerwować jeśli przez pomyłkę zostaną nazwani czarodziejami. Może to być bolesne dla osoby popełniającej taką gafę. Całe szczęście, nie wszyscy mądzy są tacy.

3.4. Dziewictwo

Kwestia dość zabawna, ale należy ją poruszyć. Niektórzy uważają, że dziewice nie są w stanie czarować, a przynajmniej jest im o wiele trudniej⁹ Zadziwiające jest to, że wśród mężczyzn nie występuje analogiczny problem.

Ogólnie rzecz ujmując wiele osób przypisuje dziewictwu przeróżne magiczne właściwości. W przeróżnych baśniach aż się roi od smoków pożerających (koniecznie!) dziewice, jednorożcach, które podchodzą tylko i wyłącznie do dziewic i wielu innych podobnych sytuacji.

Jednakże, trzeba przyznać, że czasami zdarzają się przypadki dziewic, które mają ogromne problemy z magią. Co więcej kłopoty te nagle znikają, gdy przestają być dziewicami. Najsensowniejszym wytłumaczeniem tego stanu rzeczy jest odwołanie się do psychologii. Zanim dziewczęta wstępują do szkół magii są bombardowane przeróżnymi mitami, które potem pozostają w podświadomości.

⁷Tutaj już słowo użyte w odniesieniu jedynie do przedstawicieli rasy ludzkiej.

⁸Jak zostało zauważone w poprzedniej sekcji, różnica występuje jedynie w Krainie Magów.

⁹Jeżeli kogokolwiek interesuje moja prywatna opinia, to uważam, że jest to teoria wymyślona przez nauczycieli magii, po to, by łatwiej móc zaciągać swoje uczennice do łóżka.

Zazwyczaj wszelkie sfalszowania są wyjaśniane na kilku pierwszych lekcjach, ale w podświadomości pozostaje informacja jakoby dziewice czarować nie mogły. Rzeczywiście może to wytwarzać jakąś blokadę w umyśle, która nie pozwala na wykształcenie zdolności magicznego wzroku i rzucania zaklęć.

Rozdział 4.

Systemy metryczne, kalendarz, . . .

Na Enquas wykorzystywane są zupełnie inne systemy pomiaru odległości, czasu oraz innych wielkości niż na Ziemi. Występuje inny kalendarz, inne są nazwy miesięcy, czy dni tygodnia. Jest to dość oczywiste i byłoby dziwne, gdyby tych różnic nie było. Wymaga to jednak dokładnego opisanie wszelkich różnic. Ponadto, w dodatku B.2. znajduje się listing programu służącego do przeliczania jednostek używanych na Enquas.

4.1. Kalendarz

Na początku trochę astronomii. Doba na Enquas trwa około 95040 sekund, czyli 26,4 godziny, a więc o 10% więcej niż doba ziemską. Czas obiegu słońca równa się w przybliżeniu 37661690,88 sekund, czyli 396,272 dni (435,9 dni ziemskich). Czas pomiędzy dwiema takimi samymi fazami księżyca równa się 3423790 sekund, co jest równe 36.02 dnia, czyli w ciągu roku na Enquas jest dokładnie jedenaście faz księżyca.

4.1.1. Tydzień i miesiąc

Ponieważ jedna faza księżyca powtarza się dokładnie jedenaście razy w ciągu roku, naturalne jest, że w kalendarzach używanych na Enquas jest jedenaście miesięcy. Jest to w zasadzie cecha wspólna wszystkich kalendarzy.

Krasnoludy (→ 2.1.4., s. 13) dzielą 36 dniowy miesiąc na 6 tygodni po 6 dni każdy, natomiast elfy (→ 2.1.2., s. 12) i orki (→ 2.1.10., s. 16) na 4 tygodnie po 9 dni każdy.¹ Wśród ludzi (→ 2.1.1., s. 11) jest różnorodność – w niektórych krajach obowiązuje dziewięć- w innych sześć-dniowy tydzień. Podział 4×9 bardziej się wiąże z fazami księżyca, gdyż przy takim podziale pierwszy dzień każdego tygodnia to kolejne fazy księżyca.

4.1.2. Lata przestępne

¹Jako ciekawostkę można podać, iż pierwsze litery elfidzkich nazw dni tygodnia tworzą słowo *leherione* oznaczające po prostu tydzień.

| Nr | ludzka | Nazwa | | | |
|---------------------------|-----------|----------|------|------------|------|
| | | elfidzka | * | orcza | * |
| Dni tygodnia | | | | | |
| 1. | henter | lantril | hyn | yrmis | lort |
| 2. | ugert | egaro | tyr | heningen | tryn |
| 3. | terden | hurryn | reg | viro | hinn |
| 4. | wergryl | enterter | lit | jin | grim |
| 5. | zermen | rigner | sol | wentrot | esdo |
| 6. | krys | igros | xyn | sergil | oron |
| 7. | (tril) | ofrel | — | ofero | — |
| 8. | (lalerto) | nitron | — | nentro | — |
| 9. | (hinger) | enager | — | erteg | — |
| Pełnia¹ | 1. | 1. | 19. | 1. | 10. |
| Miesiące | | | | | |
| 1. | lendin | fasder | tagr | derdenvert | sag |
| 2. | xartus | grimp | xont | ksorent | dim |
| 3. | crymp | carsten | kert | berent | feg |
| 4. | tarton | qunning | germ | sagert | lon |
| 5. | kasdur | oferdol | tron | hiltort | ter |
| 6. | kerm | mentert | sawr | lacert | den |
| 7. | vitero | oprest | gore | coprest | opr |
| 8. | bringen | herbud | gihe | zewert | los |
| 9. | sareh | bagermat | cint | intert | hin |
| 10. | ulimp | prast | lens | ogratert | kot |
| 11. | jenk | sugaron | fago | lartert | ver |
| 12 ² . | — | (xenter) | — | — | — |

*krasnoludzka.

*używana w Krainie Technologów.

¹ Którego dnia miesiąca jest pełnia. Należy zauważyć, że z uwagi na istnienie lat przestępnych jest to niedokładna data.

² Dwunasty miesiąc występuje tylko u elfów w latach przestępnych.

Tabela 4.1.: Nazwy miesięcy i dni tygodnia

„Zaiste, nie ma takiego słowa określającego za ile skończę me dzieło. Pewnie sam tego dnia nie doczekam.”

MURPHY

Kolejną różnicą jest sposób rekompensowania traconych 0,272 dnia. Ludzie, w latach podzielne przez 4 lub 50 przedłużają ostatni miesiąc o jeden dzień, lata podzielne przez 100 o dwa dni, a lata podzielne przez 500 o trzy dni. Schemat ten został przejęty przez ludzi od elfów, które jednak zamiast przedłużyć ostatni miesiąc dodają kolejny, który zależnie od sytuacji ma jeden, dwa lub trzy dni². Co więcej, dni te nie są wliczane do tygodnia, tylko mają swoje odmienne nazwy. W ten sposób, pierwszy dzień każdego miesiąca to zawsze pierwszy dzień tygodnia i tak dalej.

Najciekawszy, z naszego punktu widzenia, system opracowały krasnoludy i to zarówno w Krainie Magów jak i w Krainie Technologów³. Raz na dwadzieścia lat dodają one do kalendarza kolejny tydzień, który wliczany jest do ostatniego miesiąca. Co 200 lat, rok który normalnie byłby przestępny, nie jest i ma normalną liczbę dni. Na koniec jeszcze, co 3000 lat rok staje się przestępny.

²Miesiąc ten jest przeznaczony na ogólne świętowanie. Elfy nie obchodzą nowego roku tak jak my to robimy.

³Zobacz również Kolejność ras (→ 5.1.3., s. 37).

Orki nie wprowadziły żadnego systemu lat przestępnych, jednak dokładna data nie jest zazwyczaj dla nich tak bardzo istotna, z tego względu problem rozwiązywany jest w ten sposób, że od czasu do czasu, jakiś orczy król podejmuje decyzję o przesunięciu kalendarza. Powoduje to, że czasami występują różnice w dacie w różnych częściach Dzikich Ziemi (\rightarrow ??, s. ??), ale nikomu to jakoś nie przeszkadza.

4.1.3. Początek ery

Poszczególne przyjmują za początek ery, tj. dzień od, którego zaczynają liczyć daty, zupełnie różne dni. Może sam początek ery jest mało istotny, ale na pewno ważne jest porównanie obecnych dat. Porównanie przedstawione jest w tabelce 4.2.. W dodatku B.1. znajduje się kod źródłowy programu służącego do wyliczania dat w poszczególnych kalendarzach – może się czasem przydać.

| Data wg kalendarza | | | |
|--------------------|-------------|-----------------|--------------------|
| ludzkiego | elfidzkiego | krasnoludzkiego | Krainy Technologów |
| 01.01.1330 | 35.11.2751 | 12.07.3686 | 03.06.3686 |
| 01.01.1 | 01.01.1423 | 18.07.2357 | 09.06.2357 |
| — | 01.01.1 | 17.07.935 | 08.06.935 |
| — | — | 10.02.1 | 01.01.1 |

01.01.1330 wg kalendarza ludzkiego to 7.05.2419 wg kalendarza orków. Daty z przeszłości bardzo trudno przeliczyć na kalendarz orków, z powodu braku ujednoczonego sposobu rekompensaty traconych części dnia.

Tabela 4.2.: Porównanie dat kalendarzy

Niektórzy ludzie wnoszą o zgranie

4.2. Jednostki czasu

Istnieją trzy główne koncepcje pomiaru doby. Elfy dzielą dobę na dziewięć godzin, z czego każda dzieli się na sto minut, które dalej dzieli się na sto sekund. Południe jest o godzinie 4:00, czyli północ jest o 8:50. Elfy liczą godziny od 1. do 9.

Krasnoludy w Krainie Magów dzielą dobę na 12 godzin, składających się ze 100 minut, składających się z 10 sekund. Południe jest o godzinie 6:00, północ o 0:00. Krasnoludy liczą godziny od 0 do 11. System krasnoludzki wykorzystywany jest także przez ludzi.

W Krainie Technologów, doba dzieli się na tysiąc minut (nie występuje pojęcie godziny), które dzieli się na 100 sekund. Południe jest o godzinie 500, a północ 000.

Przeliczać jednostki można wg następujących wzorów⁴:

- $1h_e = 1,33h_k = 111,11m_t = 2,93h = 176m$
- $1h_k = 0,75h_e = 83,33m_t = 2,2h = 132m$

⁴W oznaczeniach jednostek pierwsza litera będzie wykorzystywana zgodnie z intuicyjnym znaczeniem, natomiast druga (w indeksie dolnym) oznaczać będzie odmianę danej jednostki: e oznacza jednostkę elfidzką, k jednostkę krasnoludzką, t jednostkę używaną w Krainie Technologów, a brak drugiej litery oznacza naszą, ziemską jednostkę. W programie do obliczania jednostek (\rightarrow B.2., s. 44) używana jest podobna konwencja, tylko zamiast m stosowane jest ' oraz zamiast s – "

- $1m_e = 1,33m_k = 1,11m_t = 1,76m = 105,6s$
- $1m_k = 0,75m_e = 0,83m_t = 1,32m = 79,2s$
- $1m_t = 0,9m_e = 1,2m_k = 1,58m = 95,04s$
- $1s_e = 13,33s_k = 1,11s_t = 1,05s$
- $1s_k = 0,07m_e = 7,50s_e = 0,08m_t = 8,33s_t = 0,13m = 7,92s$
- $1s_t = 0,9s_e = 0,12s_k = 0,95s$
- $1h = 0,34h_e = 34,06m_e = 0,45h_k = 45,45m_k = 37,87m_t$
- $1m = 0,56m_e = 56,81s_e = 0,75m_k = 7,58s_k = 0,63m_t = 63,13s_t$
- $1s = 0,94s_e = 0,13s_k = 1,05s_t$

4.3. Jednostki odległości

Jednostki odległości są jednymi z najmniej ustandaryzowanych. Do określania dużych dystansów stosuje się zazwyczaj *jednostkę* czasu drogi. Przeważnie odnosi się ono do czasu jaki jest potrzebny do przebycia danej drogi pieszo. Jeżeli autor wypowiedzi ma na myśli np. jazdę konną to z całą pewnością doda słowo „*konno*” do wypowiedzi. *Jednostka* np. tygodnia drogi może określać bardzo różne odległości, zależnie od miejsca czy nawet pory roku.

Ponadto, istnieją jednostki: stopa (Ft)⁵, równa 25–35 centymetrów, cal (In), równy 1/9 stopy (czyli 2,7–3,8 centymetrów), łokieć (el), równy dwóm stopom (tj. 55–65 centymetrom), jard(hg)⁶, równy 1,6–1,8 metra, mila (mil) równa tysiącu jardów, czyli 1,6–1,8 kilometrom.

Występuje także jednostka „*ranta*”⁷ (ren), równa 9–12 kilometrów, które oznacza odległość jaką człowiek przebywa w ciągu godziny, chyba, że do jednostki zostanie dodane określenie zwierzęcia (np. ranta konia, bądź ranta galopującego konia), wówczas oznacza ona odległość jaką przebywa to dane zwierze. Ranta została wprowadzona przez elfy i godzina w definicji odnosi się do godziny elfidzkiej (→ 4.2., s. 31). Jednakże, na terenach oddalonych od Ziemi Elfów (→ 1.1.16., s. 6) za podstawę czasową ranty zaczęto przyjmować godzinę krasnoludzka i w ten sposób ranta (Ren) skróczyła się do 7–9 kilometrów.

Krasnoludy dodatkowo stosują *suren* (sur), który jest definiowany przy pomocy sztaby przechowywanej w Kemper (→ 1.1.12., s. 5) i ma długość 18,38 metrów. Suren dzieli się na dwanaście tertów (ter), równych 1,53 metra⁸. Dalej jeden tert dzieli się na dwanaście 12,76 centymetrowych hrimów (hrim). Później jest sto ceryn (cer) po 1,28 milimetra każda.

Jednak zdecydowanie najlepiej opracowane jednostki mają czarodzieje i magowie. Ich jednostki opierają się na konkretnych właściwościach magicznych pewnych zaklęć, tak samo jak u nas, sekunda to czas równy 9 192 631 770 okresów promieniowania odpowiadającego przejściu między 2 poziomami $F = 3$ i $F = 4$ struktury nadsubtelnej stanu podstawowego ${}^2S_{1/2}$ atomu cezu ${}^{133}\text{Cs}$ ⁹.

⁵W nawiasach będę podawał skrót jednostek jaki będę używał przy wszelkich innych opisach.

⁶W języku Enquas słowo oznaczające tę jednostkę wywodzi się od słowa *wzrost* i stąd skrót hg.

⁷Słowo *ranta* pochodzi od elfidzkiego słowa *ran* – *godzina*.

⁸Podobno taki właśnie wzrost twórcy tej skali.

⁹[http://pl.wikipedia.org/wiki/Sekunda_\(czas\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Sekunda_(czas))

Tak samo jak ta definicja jest totalnie niezrozumiała dla przeciętnego zjadacza chleba, tak samo definicje magiczne nie są zrozumiałe¹⁰ i z tego powodu nie będę się wgłębiał w definicje. Grunt, że magowie używają podstawowej jednostki metra (M) i dalej definiują przedrostki tak samo jak my, tj. 1000 metrów to 1 km i tak dalej. Jeden *magiczny* metr równy jest 0,873145 metrom. Dodatkowo, została wprowadzona jednostka atom¹¹ (at), który równy jest dokładnie $1/4821$ magicznego metra, czyli około 0,18 mm.

| Kraina Magów | | |
|--------------------|------------------------|--------------------|
| | 1 cal | (In) = 2,7–3,8 cm |
| 9 In = | 1 stopa | (Ft) = 25–35 cm |
| 2 Ft = | 1 łokieć | (el) = 55–65 cm |
| | 1 jard | (hg) = 1,6–1,8 m |
| 1000 hg = | 1 mila | (mil) = 1,6–1,8 km |
| | 1 renta | (ren) = 9–12 km |
| | 1 krótka renta | (Ren) = 8–9 km |
| | 1 cern | (cer) = 1,28 mm |
| 100 cer = | 1 hrim | (hr) = 12,76 cm |
| 12 hr = | 1 ter | (ter) = 1,53 m |
| 12 ter = | 1 suren | (sur) = 18,38 m |
| | 1 atom | (at) = 0,15 mm |
| 4821 at = | 1 magiczny metr | (M) = 0,873145 m |
| Kraina Technologów | | |
| | 1 ent | (en) = 1,14 m |

Tabela 4.3.: Tabela jednostek odległości

W Krainie Technologów występują jedynie dwa systemy. Podstawową jednostką jest ent (en) równy $\sqrt{2}$ metra¹² i kolejne jednostki określa się za pomocą przedrostków mili, centy, kilo, etc.

Drugi system opiera się o skalę logarytmiczną i jest wykorzystywany w astronomii. Jednostka tej skali nazywa się hen (he) i 1 hen to tyle samo co 1 ent, tyle że (jak to bywa w skalach logarytmicznych) x henów to $\cdot 1,1^{x-1}$ entów¹³. Dla przykładu 10 henów to około 3,33 metry, kilometr to w przybliżeniu 69 henów, rok świetlny ($9 \cdot 10^{12}$ metrów) to około 310 henów, parsec ($30 \cdot 10^{12}$ metrów) – 323 heny. Podwojeniu odległości odpowiada zwiększenie odległości o około 7,5 hena¹⁴.

4.4. Jednostki wagi

¹⁰A może nawet definicje magiczne są mniej zrozumiałe, bo przynajmniej wiem co to atom cezu.

¹¹Zdecydowałem się na takie przetłumaczenie, bo nazwa jednostki wywodzi się właśnie od słowa *niepodzielny*. O ile dobrze zrozumiałem jest to najmniejsza odległość występująca w magicznych wzorach, ale nie jestem do końca pewny.

¹²Nie mam pojęcia jakim cudem doszło do takiego zbiegu okoliczności, że ich metr to dokładnie $\sqrt{2}$ metrów...

¹³Warto zauważyć, że mogą występować odległości niedodatnie, np. –10 henów to około 0,35 enta, czyli 0.5 metra.

¹⁴Tzn. przedmiot odległy np. o 17,5 hena jest dwa razy dalej niż przedmiot oddalony o 10 henów.

„Zadziwiające jak przechodząc z jednego królestwa do drugiego schudnąć można o cały jeden kamień.”

VAGO VAL CARTA

W Krainie Magów, najpowszechniej używane są jednostki wagi wprowadzone przez krasnoludy. W Kemper (→ 1.1.12., s. 5) istnieje wzorzec, który waży 1,0021 kilograma. Ponieważ różnica pomiędzy tym systemem, a naszym jest bardzo niewielka, nie będę się rozdrabniał w szczegółach i bez skrupowania będę używał kilograma w znaczeniu tej jednostki krasnoludów (które swoją drogą nazywa się qwar (qw)). Bardzo podobna jednostka (o nazwie qwre (qm)) została zdefiniowana przez magów, przy czym jest troszeczkę *lżejsza*, bo $1 \text{ qm} = 1,0013 \text{ kg}$. W Krainie Technologów jeden qwar (qt) (w obu krainach jednostka nazywa się tak samo, choć się trochę różni) to około 1,7013 kilograma.

Poza tymi jednostkami czasami jeszcze spotyka się kamień (St) równy 5,5–7 kilogramów, kamyk (sst) równy 0,1 kamienia (tj. 550–700 gramów) i gład równy stu kamieniom (550–700 kilogramów).

4.5. Inne jednostki i uwagi końcowe

W Enquas istnieją także inne jednostki zarówno używane do określania opisanych wyżej wielkości jak i wielkości nie opisanych (objętość, temperatura, ...). Postanowiłem je pominąć, gdyż są bardzo rzadko używane, a celem niniejszej książki nie jest stworzenie encyklopedii zawierającej wszystkie informacje o Enquas, ale ogólnych informacji o wszystkim.

Co ciekawe, okazuje się, że jednostki rzadziej używane są znacznie lepiej zdefiniowane. Widać to zresztą na przykładzie jednostek czasu – przeciętny człowiek orientuje się na oko, która godzina i dokładny podział na sekundy jest mu całkowicie zbędny. Jednostki używane do pomiaru takich wielkości jak czas czy temperatura są używane w zasadzie wyłącznie na uczelniach przez magów i naukowców, a tym zależy bardzo na dokładności i ujednoliceniu.

Rozdział 5.

Historie Enquas

Historia Enquas nie jest do końca znana i wiele w niej pytań, na które nikt nie zna odpowiedzi. I tak jesteśmy w lepszej sytuacji niż jego mieszkańcy, bo wiemy o istnieniu Krainy Magów i Krainy Technologów przez co możemy lepiej dopasować fragmenty układanki jaką jest przeszłość. Zaczniemy więc od stworzenia świata.

5.1. Stworzenie świata

Istnieje kilka teorii na temat stworzenia świata. Jedną z nich jest teoria Wielkiego Wybuchu – rozpowszechniona szczególnie w Krainie Technologów. W Krainie Magów powstała jej warjacja, w której próbuje się wyjaśnić przyczyny Wielkiego Wybuchu. Najbardziej katastroficzną wersją jest wojna bogów, którzy doprowadzili do skupienia się całej materii w jednym miejscu co spowodowało wybuch. Inna, w zasadzie bardzo podobna, twierdzi, że Wielki Wybuch został zainicjowany przez jakiegoś boga. Widać oczywiście, że jest to bardzo podobne do określeń występujących w religiach na Ziemi, jednak o ile u nas jest to określane mianem religii i wiary o tyle, na Enquas uzyskało miano naukowej¹ teorii.

Magowie, którzy nie są zbyt wierzący preferują mówić, że Wielki Wybuch nastąpił z powodu zagęszczenia czytej energii magicznej. Powiadają oni, że zanim narodził się wszechświat *przestrzeń* była wypełniona czystą energią magiczną. Poruszała się ona bez żadnych przeszkód i w pewnym momencie zgromadziło się jej tak dużo w jednym miejscu, że nastąpił wspomniany Wielki Wybuch. Właśnie on spowodował *rozszerzenie*, jak nazywają to magowie głoszący tę teorię, czystej magii na poszczególne jej typy.

Dyrastycznie inną teorią jest twierdzenie, jakoby czas tworzył wielki *okrąg* i w ten sposób wszechświat nigdy nie powstał, bo to co się aktualnie dzieje dzieło się już przedtem i będzie się dziać jeszcze wielokrotnie. Jest to mało popularna teoria i głoszą ją w zasadzie wyłącznie magowie, którzy wierzą, że czas można kontrolować. Według nich, czas jest jeszcze jednym rodzajem magii, który jest niezmiernie trudno zauważyć, nie mówiąc już o modyfikowaniu². Rzecz jasna, teoria ta wymusza istnienie przeznaczenia.

Kolejną waartą wzmianki teorią jest twierdzenie, iż świat jeszcze nie powstał, ale dopiero *powstał*. Tak jak poprzednia, ta teoria także wiąże

¹Cokolwiek to słowo miało by oznaczać

²Prawdziwość tego twierdzenia mają dowodzić zdrażający się od czasu do czasu jasnowidze i prorocy, których autentyczność jest jednak kwestią dyskusyjną – zupełnie tak jak u nas.

się z wiarą w istnienie magii czasu. Według niej, dopiero w przyszłości jakiś potężny mag albo wręcz duża grupa magów zbierze się razem i używając magii czasu stworzy świat. Istotny jest tutaj fakt, że ta teoria nie wymusza istnienia przeznaczenia co przysparza jej więcej wyznawców niż poprzedniej. Jednakże, jest ona przez wielu traktowana raczej jak żart.

Jeśli chodzi o ciąg dalszy, to tutaj teorie się zasadniczo zgadzają. Formowanie się gwiazd i planet tak jak my to rozumiemy jest ogólnie przyjętą teorią także na Enquas, choć w Krainie Magów od czasu do czasu ktoś napomknie, że to jacyś bogowie kierowali wszystkimi procesami, które doprowadziły do tego, że świat wygląda tak a nie inaczej.

5.1.1. Prawa fizyki

W Krainie Technologów prawa fizyki są przyjmowane takie jakie są i w zasadzie nikt się nad nimi nie zastanawia. Jest to zrozumiałe, bo przecież coś trzeba przyjąć za pewnik i właśnie prawa fizyki są takim pewnikiem. Przyjmuje się także, tak samo jak u nas, że prawa fizyki są wszędzie takie same (chodzi o odległe galaktyki itp.), bo przecież inaczej nie dałoby się badać wszechświata.

W Krainie Magów istnieją dwa poglądy. Pierwszy, prawdopodobnie cieszący się największym uznaniem, mówi, że prawa fizyki są jakie są i magia wchodzi w ich skład. Od razu też zakłada się, że fizyka w odległych galaktykach jest taka sama jak na Enquas. Inni magowie twierdzą, że pierwotnie była tylko czysta magia i właśnie ona ukształtowała prawa fizyki. Idąc dalej, niektórzy odrzucają twierdzenie, że fizyka jest wszędzie taka sama, twierdząc, że w odległych galaktykach mogły powstać zupełnie inne prawa niż na Enquas. Jeszcze bardziej skrajni w swoich poglądach dodatkowo uważają, że za pomocą magii prawa fizyki można zmieniać i to bez żadnych ograniczeń.

Druga teoria może wydawać się ciekawa, jednak jak dotąd brak dowodów jakoby magia mogła modyfikować prawa fizyki lub czas. Co więcej, konsekwencje tej teorii są takie, że bezsensowne jest badanie odległych galaktyk, skoro i tak nie wiemy jakie prawa fizyki tam obowiązują. Można zatem przyjąć, że część magów i naukowców z góry odrzuca tę teorię, by móc zająć się badaniem odległych galaktyk, aczkolwiek nie można zakładać, że robią tak wszyscy magowie wyznający pierwszą teorię, bo, jak wspomniałem, nie ma dowodów przemawiających za drugą.

5.1.2. Powstanie życia

Ponownie, w Krainie Technologów coraz powszechniejsza staje się teoria ewolucji, gdy tymczasem w Krainie Magów towarzyszą jej różne teorie wplatające we wszystko magię i bogów. I tak, w różnych wersjach różni bogowie, na spółkę, w samotności lub wręcz współzawodnicząc ze sobą, tworzyli elfy, krasnoludy, ludzi, niziołki, gnomy, orki, ogry, trolle, centaury, syreny i wszystkie inne stworzenia na swój obraz i podobieństwo albo zupełnie od tak, *projektując* idealną, w ich mniemaniu, rasę. Opisanie wszystkich istniejących hipotez wykracza poza ramy tego rozdziału, a nawet książki, bo praktycznie każda religia ma swoją wersję takiej teorii i do tego, te same religie czasami się różnią w zależności od regionu czy od tego, kto je wyznaje.

Wielka różnorodność w zasadzie uniemożliwia rozpatrywanie każdej takiej hipotezy z osobna, aczkolwiek można się zastanowić, czy w istocie to bogowie stworzyli życie na Enquas, czy nie. Brak jest jakichkolwiek bezpośrednich dowodów na to, że tak było, ale niektórzy próbują dowodzić, że brak jest gatunku

przejściowego, który łączyłby ludzi, elfy, krasnoludy, itp. z małpami, z których podomież mają te rasy się wywodzić wg teorii ewolucji. Jeszcze mocniejszym dowodem są centaury i syreny, które nijak nie pasują do teorii ewolucji.

Odpowiedzią na te argumenty są twierdzenia, iż pośrednie gatunki zazwyczaj żyją stosunkowo krótko, bo szybko są wypierane, przez gatunki, wyżej położone w drabinie ewolucji, przez co nie sposób odnaleźć szczątków takiego gatunku. Co do centaurów i syren, to te gatunki miały powstać na skutek eksperymentów magicznych dawnych magów. Różne źródła donoszą wszakże, że w przeszłości magdy byli znacznie potężniejsi od obecnych magów.

Nadal jednak zagadką zostaje skąd się wzięło tyle gatunków na jednej planecie. Naukowcy dobrze studiujący teorię ewolucji dochodzą do wniosku, że nie powinno być tak dużo ras inteligentnych, że na skutek praw jakie rządzą ewolucją zostać powinien tylko jeden. Kwestia ta jest częściej poruszana w Krainie Magów, bo w Krainie Technologów problem nie jest tak bardzo zauważalny.

Jedną z odpowiedzi jest uzasadnianie, że każda z ras powstała na innym obszarze. Z wielu źródeł wiadomo, że elfy pierwotnie żyły na i (→ ??, s. ??) dopiero potem przeniosły się na kontynent. My³ dodatkowo możemy przypuszczać, że krasnoludy przed tysiącami lat przemazzerowały Wielkie Góry i osiedliły się na *kontynencie*⁴. Orki skolei żyły na pustyniach co może też tłumaczyć ich niższą inteligencję – ewolucja musiała sprostać innym trudnościom uodparniając je i wzmacniając fizycznie. Ludzie tymczasem spokojnie rozwijali się na równinach, gdzie bez problemów uprawiali rośliny i hodowali bydło.

Jest jednak inna teoria, mówiąca o swego rodzaju kataklizmie. Według niej, na Enquas istniała początkowo tylko jedna rasa inteligentna lub wręcz nie było żadnej. Jednak w pewnym momencie, z niedokońca zrozumiałych przyczyn, nastąpił *magiczny kataklizm*, który doprowadził do przeteleportowania wielu ras na jedną planetę. Szperając dostatecznie głęboko w elfidzkich źródłach rzeczywiście można się doszukać nie do końca zrozumiałych wzmianek o magicznym kataklizmie, chociaż interpretować źródła można na wiele sposobów. Źródła krasnoludów z Krainy Magów nie sięgają tak daleko, ale to może być dowodem na to, że krasnoludy pierwotnie żyły w Krainie Technologów i dopiero później część z nich się przeniosła. Jeśli chodzi o źródła *technologów* to brak mi danych na ten temat.

Tak czy inaczej, zdecydowana większość uczonych i magów zgadza się co do tego, że centaury i syreny nie powstały na drodze ewolucji, ale na skutek eksperymentów magicznych albo genetycznych, zależnie w jakim rejonie Enquas się znajdujemy.

5.1.3. Kolejność powstawania ras

Dość istotna jest jeszcze dysputa na temat kolejności powstawania ras. Elfy lubią nazywać się Starszą Rasą, jednak w rzeczywistości niewiele jest konkretnych argumentów popierających to twierdzenie.

Przy porównywaniu się z ludźmi elfy mówią, iż ludzie wprowadzili prawie półtora milenium po tym jak one to zrobiły. Cały problem polega na tym, że nie jest to prawdą – ludzie stosowali kalendarz już dawniej, ale nie rozwiązywał on problemu lat przestępnych tak dobrze, jak kalendarz elficki i z tego powodu

³Miekszańcy Krainy Magów są oczywiście pozbawieni tej wiedzy, bo nie zdają sobie sprawy z itnienia Krainy Technologów

⁴Dodatkowo wskazuje na to wiele podobieństw łączących krasnoludów z obu krain, w szczególności podobne jednostki oraz kalendarz (→ 4., s. 29)

ludzie przeszli w roku 1423 na kalendarz elfów tylko zaczęli liczyć lata od roku pierwszego⁵.

Przenosząc to samo rozumowanie można stwierdzić, że krasnoludy wprowadziły kalendarz prawie milenium przed elfami. Elfy w tym momencie twierdzą, że krasnoludy w momencie wprowadzenia kalendarza zaczęły liczyć lata nie od jedyńki lecz od jakiejś znacznie większej liczby. Dowodem na to ma być niewielka liczba krasnoludzkich kronik z pierwszego tysiąca lat wg ich numeracji. Rzeczywiście – liczba podań z tego okresu jest znikoma, jednak krasnoludy generalnie zapisują znacznie mniej informacji niż elfy. Zamiast tego przekazują sobie informacje na drodze ustnej.

Rzecz jasna pojawia się pytanie co rozumieć przez wiek rasy. Zależnie od definicji można zapewne znaleźć różne dowody na to, że poszczególne rasy są starsze od innych. Co więcej, na Enquasnie prowadzi się (jeszcze?) żadnych poważnych badań archeologicznych, przez co widza o czasach prehistorycznych jest bądź, co bądź znikomwa.

Dlatego rozsądne osoby starają się nie wdawać w tego typu dyskusje. Problem polega na tym, że opinia taka nie jest powszechna wśród elfów. Rzecz jasna nie wygłaszają jej gdzie popadnie i nie próbują wszystkich do niej przekonać, jednak lepiej nie prowokować, bo może się rozpocząć długa i bezowocna polemika, która i tak nic nikomu nie da.

⁵Nawiasem mówiąc właśnie taka decyzja spowodowała, że daty oby tych kalendarzy nie do końca się pokrywają, np. 1.01.1330 wg kalendarza ludzi to 36.11.2751 wg kalendarza elfów, czyli niejako o dzień do przodu.

Dodatek A

Mechanika CRPG

Niniejszy dodatek opisuje pomysł na mechanikę komputerowego systemu RPG. Można by się zastanawiać czemu by nie użyć jakiegoś istniejącego systemu używanego w *papierowych* grach RPG. Odpowiedź jest stosunkowo prosta. Systemy RPG są opracowywane po to, by mistrz gry nie musiał wykonywać skomplikowanych obliczeń na liczbach rzeczywistych. Te obliczenia zostały już wykonane przez twórców systemu i wyniki zostały podane w postaci tablic, które określają co się dzieje, gdy zostanie wyrzucona dana liczba oczek na kościach.

Wadą takiego rozwiązania jest zmniejszenie realizmu uzyskanych wyników – wszystko odbywa się skokowo, bo wszelkie statystyki zapisywane są tylko i wyłącznie przy użyciu liczb całkowitych, nie wspominając już o nagłym wzroście poziomu umiejętności, gdy postać zdobywa kolejny poziom.

Gdy gra się *na papierze*, do tego wszystkiego można bez większych problemów przywyknąć i w ogóle tego nie zauważać. Jednak, czemu mamy się zgadzać na to, aby komputer stosował te same uproszczenia co ludzie? Przecież potrafi liczyć znacznie lepiej od ludzi i rzadko się przy tym myli. Do tego, dysponuje możliwościami na wylosowanie liczby z dowolnego zakresu (ludzie ograniczeni są tym, że istnieje tylko 5 foremnych figur przestrzennych).

Niniejszym wołam więc: Pozostawmy *papierowe* systemy RPG do gry *papierowej*, a od komputera wymagajmy realizmu! Czy komuś się kiedyś przydażyło, że nagle jakiś dziwny głos oznajmił, że zdobył kolejny poziom i może powiększyć swoje statystyki? Nie! A to dlatego, że w rzeczywistości swoje statystyki polepszamy przez praktykę. Widać to na przykładzie każdego człowieka, chociażby obserwując próbę chodzenia czy mówienia małego dziecka.

Dlatego, uważam, że w komputerowych grach RPG nie powinno być czegoś takiego jak doświadczenie, które następnie owocuje zdobyciu następnego poziomu i możliwości polepszenia statystyk. Sądzę, iż gracz nie powinien mieć bezpośredniego wpływu na statystyki. Odgrywana postać powinna zdobywać kolejne umiejętności na skutek ich używania. Zatem, każde użycie miecza w walce powinno usprawniać minimalnie umiejętność władania mieczem, ale nie tylko nim! Mistrz miecza nie będzie przecież bezbronny jeżeli będzie wyposażony tylko w sztylet.

A.1. Drzewo umiejętności

Moja propozycja jest następująca: Wszystkie umiejętności powinny być przedstawione w postaci drzewa, gdzie liście to konkretne umiejętności tj. władanie mieczem. Każdorazowe użycie umiejętności będzie zwiększać wartość liścia jej

odpowiadającego. Zmiana wartości liścia będzie natomiast wpływać na wartość rodzica. Zmiana wartości rodzica będzie wpływać tak na dzieci jak i na swojego rodzica i tak, aż do momentu dojścia do korzenia.

Dla przykłady rozpatrzmy drzewo z rysunku A.1.. Kolumna (a) pokazuje początkowe wartości wszystkich umiejętności (np. zaraz po stworzeniu postaci). Przyjmijmy, że postać używała przez jakiś czas krótkiego miecza, aż uzskała kolejne 10 punktów umiejętności w jego władaniu. Dodanie 10 punktów do umiejętności posługiwania się krótkim mieczem powoduje, że $1/10^1$ zdobytych punktów dodawana jest również do rodzica, czyli mieczy. Rodzic potem daje $1/10$ zdobytych punktów wszystkim swoim dzieciom, a także swojemu rodzicowi. Powoduje, to że do każdego liścia zostanie dodana jakaś liczba punktów – tym mniejsza im dalej jest od liścia, który pierwotnie otrzymał punktu. Stan końcowy pokazuje kolumna (b).

| Umiejętności | (a) | (b) |
|------------------|--------|--------|
| Walka | 0,000 | 0,200 |
| Miecze | 0,000 | 2,000 |
| Miecz krótki | 10,000 | 20,000 |
| Miecz długi | 10,000 | 10,200 |
| Miecz dwuręczny | 10,000 | 10,200 |
| Topory etc | 0,000 | 0,020 |
| Topór | 10,000 | 10,002 |
| Topór dwusieczny | 10,000 | 10,002 |

Rysunek A.1.: Przykładowe drzewo umiejętności

Powyższy schemat może wydawać się dziwny, ale gdyby się zastanowić to w przybliżeniu² właśnie tak wszystko się odbywa w rzeczywistości. Ucząc się używania krótkiego miecza automatycznie uczymy się używać miecza długiego, bo podstawowa zasada działania obu tych broni jest taka sama. Co więcej uczymy się także ogólnych zasad obowiązujących podczas walki, a to będzie pomocne podczas walce nie tylko na miecze, ale także przy użyciu topora.

A.2. Zdobywanie doświadczenia

Powstaje pytanie co w takim razie z uzyskiwaniem punktów doświadczenia za wykonane zadania. Jest to problem dość istotny, jeżeli z tego się zrezygnuje to wykonywanie *questów* nie będzie dawało żadnych wymiernych korzyści i gracze zaczną robić totalną destrukcję. Postać powinna więc otrzymywać punkty doświadczenia za ukończenie zadań. Jednak do czego mają one służyć?

¹Może to być rzecz jasna jakaś inna część. Generalnie to przez co punkty się mnożą przy przechodzeniu z wierzchołka na wierzchołek nazwać można współczynnikiem. Bardzo mały współczynnik spowoduje, że wzrost pozostałych umiejętności będzie niezauważalny. Współczynnik bliski jedynki spowoduje, że wartość innych umiejętności będzie się zwiększać prawie tak samo szybko jak tej *właściwiej*.

²I znowu te uproszczenia – niestety nie da się ich uniknąć, bo niesposób stworzyć systemu w pełni odpowiadającego realiom. Wynika to chociażby z faktu, że na statystyki człowieka składa się niezmiernie więcej wartości niż to przewidują jakiegokolwiek gry. Człowiek nie jest w zasadzie w stanie opracować schematów, które by w pełni odpowiadały rzeczywistości, dlatego trzeba wybrać to co najważniejsze i postarać się to zaimplementować. Co więcej komputer także ma swoje ograniczenia – jeżeli powstałby system z milionami przeróżnych statystyk to mogłoby się okazać, że do gry opartej na takim systemie należy posiadać płyte główną z kilkoma kilkunastoma gigahercowymi procesorami.

Po pierwsze można zastosować system podobny do tego w Gothicu, tj. umożliwić pobieranie nauk od postaci tła, ale tylko wtedy, gdy posiada się punkty doświadczenia. Czyli na przykład, mamy 100 punktów doświadczenia i jakaś postać tła oferuje nam naukę walki na mieczę. Wówczas te punkty zostaną zużyte na zwiększenie umiejętności władania mieczem. Należy pamiętać, by wprowadzić jakieś ograniczenie – albo dana postać tła jest w stanie uczyć graczy z umiejętnością niższą od jakiejś wartości albo podnieść poziom umiejętności o ileś punktów.

Po drugie, gracz może mieć możliwość wybrania jakiejś umiejętności i wówczas następne n punktów będzie się liczyć podwójnie, czyli jeżeli gracz ma 100 punktów doświadczenia to może 50 punktów przeznaczyć na miecze krótkie i wówczas kolejne zdobywane punkty w mieczach krótkich będą się liczyły podwójnie, aż do momentu uzyskania 100 punktów (tzn. normalnie byłoby to 50 punktów).

Dodatek B

Programy

Wszystkie programy są umieszczone w katalogu **tools** w dystrybucji źródłowej niniejszej książki.

B.1. Program obliczający daty

Program przyjmuje jako parametr datę podaną jaką dzień, miesiąc i rok (każda z wartości jako oddzielny argument) i przelicza podaną datę na datę innych kalendarzy.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

#define MEN      933845
#define ELVES   370348
#define DWARFS    0
#define TECHS    45

void print_date (int d, int m, int y, const char *pre);
10 void print_man (long unified, const char *pre);
void print_elf (long unified, const char *pre);
void print_dwarf(long unified, const char *pre);
void print_tech (long unified, const char *pre);

int main(int argc, char **argv) {
    /* Args */
    if (argc!=4) {
        fputs(" usage: _dates_<day>_<month>_<year>\n", stderr);
20     return 1;
    }
    int d = atoi(argv[1]), m = atoi(argv[2]), y = atoi(argv[3]);

    /* Header */
    long unified;
    int year = y - 1, day = d + m * 36 - 37 + (year*396);
    puts(" _Men*_ _Elves_ _Dwarfs_ _Techs");

    /* Men */
30     unified = day + (year/4) + (year/50) + (year/500) + MEN;
    print_date (d, m, y, " _");
    print_elf (unified, " _|_");
    print_dwarf(unified, " _|_");
    print_tech (unified, " _|_"); putchar('\n');

    /* Elves */
```

```

unified = unified - MEN + ELVES;
print_man (unified, " ");
print_date (d, m, y, " |");
40 print_dwarf(unified, " |");
print_tech (unified, " |"); putchar('\n');

/* Dwarfs */
unified = day + ((year/20) - (year/200) + (year/3000)) * 6 +
DWARFS;
print_man (unified, " ");
print_elf (unified, " |");
print_date (d, m, y, " |");
print_tech (unified, " |"); putchar('\n');

50 /* Techs */
unified = unified - DWARFS + TECHS;
print_man (unified, " ");
print_elf (unified, " |");
print_dwarf(unified, " |");
print_date (d, m, y, " |"); putchar('\n');

puts("\n*Due to simplification of the appmen's leap year is
printed"
"\nas if it had 12 months. Please keep that in mind.");
}
60

/* Prints date */
void print_date(int d, int m, int y, const char *pre) {
printf("%s%2d.%02d.%4d", pre, d, m, y);
}

/* Macro for counting years */
70 #define DO(days, years, limit) { \
int i = unified / ((days) + (years)*396) <= (limit) \
? unified / ((days) + (years)*396) : (limit); \
unified -= i * ((days) + (years)*396); \
year += i * (years); \
}

/* Men's date */
80 void print_man (long unified, const char *pre) {
print_elf(unified - MEN + ELVES, pre);
}

/* Techs' date */
void print_tech (long unified, const char *pre) {
print_dwarf(unified - TECHS + DWARFS, pre);
}

90 /* Elves' date */
void print_elf (long unified, const char *pre) {
if (unified < ELVES) {
printf("%s---", pre);
return;
}

/* Year */
unified -= ELVES;
int year = 1;
100 DO(136, 500, (unsigned)~0);

```

```

DO( 27, 100, 4);
DO( 14, 52, 1);
DO( 1, 4, 11);
DO( 0, 1, 3);
while (unified >= 396 + (year%4?0:1) + (year%50?0:1) + (year
    %500?0:1)) {
    unified -= 396 + (year%4?0:1) + (year%50?0:1) + (year%500?0:1);
    ++year;
}
110 /* Print */
    print_date((unified%36) + 1, unified/36+1, year, pre);
}

/* Dwarfs' date */
void print_dwarf(long unified, const char *pre) {
    if (unified < DWARFS) {
        printf("%s%u---%u", pre);
        return;
120 }

/* Year */
unified -= DWARFS;
int year = 1;
DO(136*6, 3000, (unsigned)^0);
DO( 9*6, 200, 14);
DO( 1*6, 20, 9);
DO( 0, 1, 19);

130 /* Month */
int mon = (unified / 36) != 11 ? unified / 36 : 10;
unified -= mon*36;

/* Print */
    print_date(unified + 1, mon + 1, year, pre);
}

```

B.2. Program przeliczający jednostki

Program przyjmuje jako parametr wartość wraz z określoną jednostką (jako pojedynczy argument – nie może być spacji) i przelicza podaną jednostkę na inne jednostki wyrażające tę samą wielkość.

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

/* Define units */
typedef struct {
    char grp;
    char name[7];
    double val;
10 char desc[56 - sizeof(double)];
} unit_t;

static const unit_t units[] = {
    {0, "D", 24 * 3600 * 1.1, "day_on_Enquas" },
    {0, "he", 24 * 3600 * 1.1 / 9, "elves'_hour" },
    {0, "'e", 24 * 3600 * 1.1 / 900, "elves'_minute" },
    {0, "\"e", 24 * 3600 * 1.1 / 90000, "elves'_second" },
    {0, "hd", 24 * 3600 * 1.1 / 12, "dwarfs'_hour" },
    {0, "'d", 24 * 3600 * 1.1 / 1200, "dwarfs'_minute" },
}

```

```

20  {0, "\d", 24 * 3600 * 1.1 / 12000, "dwarfs'_second" },
    {0, "t", 24 * 3600 * 1.1 / 1000, "techs'_minute" },
    {0, "\t", 24 * 3600 * 1.1 / 100000, "techs'_second" },
    {0, "d", 24 * 3600, "day_(Earth)" },
    {0, "h", 3600, "hour_(Earth)" },
    {0, "m", 60, "minute_(Earth)" },
    {0, "\", 1, "second_(Earth)" },

    {1, "km", 1000000, "kilometres_(Earth)" },
    {1, "m", 1000, "centymetres_(Earth)" },
30  {1, "dm", 100, "decymetres_(Earth)" },
    {1, "cm", 10, "centymetres_(Earth)" },
    {1, "mm", 1, "millimetres_(Earth)" },
    {1, "in", 25.4, "inch_(Earth)" },
    {1, "ft", 304.8, "foot_(Earth)" },
    {1, "yd", 914.4, "yard_(Earth)" },
    {1, "mile", 1609344, "mile_(Earth)" },

    {1, "sur", 18380, "dwarfs'_suren" },
    {1, "ter", 18380 / 12, "dwarfs'_tert" },
40  {1, "hr", 18380 / 144, "dwarfs'_hrim" },
    {1, "cer", 18380 / 14400, "dwarfs'_cern" },

    {1, "mM", 0.873145, "\"magic\"_millimeter" },
    {1, "cM", 8.73145, "\"magic\"_centymeter" },
    {1, "dM", 87.3145, "\"magic\"_decymeter" },
    {1, "M", 873.145, "\"magic\"_meter" },
    {1, "KM", 873145, "\"magic\"_kilometer" },
    {1, "at", 873.145 / 4821, "atom" },

50  {1, "ren", 10500000, "renta_(average)" },
    {1, "Ren", 8000000, "short_renta_(average)" },
    {1, "In", 30 / 9, "inch_(average)" },
    {1, "Ft", 30, "foot_(average)" },
    {1, "elb", 30 * 2, "elbow_(average)" },
    {1, "hg", 1700, "yard_(average)" },
    {1, "mil", 1700000, "mile_(average)" },

    {1, "men", 1.414213562373095, "millient" },
    {1, "cen", 14.142135623730950, "centyent" },
60  {1, "den", 141.421356237309504, "decyent" },
    {1, "en", 1414.213562373095048, "ent" },
    {1, "ken", 14142135.623730950488016, "kiloent" },

    {-1, "", 0, "" }
};

static const char *groups[] = { "Time_units", "Length_untis" };

70 int streq(const char *a, const char *b); /* not to include strings.
    h */

int main(int argc, char **argv) {
    /* Check args */
    if (argc!=2) {
        puts("usage: _units<val><unit>[_leg.: _units_9he\n"
            " _units_show _to_show _available _units]);
        return 0;
    }
80  /* Show */
    if (streq(argv[1], "show")) {
        puts("(Earth) _our \"_unit\n"
            "(average) _unit _does _not _have _a _fixed _value")

```

```

        "so_the_tool_uses_average");
    int prev = -1;
    const unit_t *unit = units;
    do {
        if (prev!=unit->grp) {
90         prev = unit->grp;
            putchar('\n');
            printf("*****%s*****\n", groups[prev]);
        }
        printf("%-5s--%s\n", unit->name, unit->desc);
    } while (*(++unit)->name);
    return 0;
}

char *c;
100 double val = strtod(argv[1], &c), v;
    if (c==argv[1]) val = 1;
    const unit_t *unit, *i = units;

    for (unit = units; !streq(c, unit->name) && *(++unit)->name; );
    if (!*unit->name) {
        fprintf(stderr, "invalid_unit: '%s'\n", c);
        return 1;
    }

110 printf("*****%s*****\n", groups[unit->grp]);
    printf("%lf%s", val, unit->name); val *= unit->val;
    do {
        if (i!=unit && i->grp==unit->grp) {
            v = val/i->val;
            if (v>0.0001 && v<10000)
                printf("%1.4lf%s", v, i->name);
        }
    } while (*(++i)->name);
    putchar('\n');
120 }

int streq(const char *a, const char *b) {
    for (; *a && *a==*b; ++a, ++b);
    return *a==*b;
}

```

Dodatek C

Wypowiedzi z forum

W dodatku tym zamieszczę kilka wypowiedzi z X-Forum¹, które mogą pomóc w lepszym zrozumieniu klimatu świata Enquas. W cytatach zachowano oryginalną pisownię.

IMO krasnoludy są w robieniu broni najlepsze i koniec. Elfy zawsze chcą być we wszystkim najlepsze ;) Nie dość, że najlepsi magowie to jeszcze najlepsza broń. Moja koncepcja jest (IMO) bardziej realistyczna. Moja propozycja jest taka: Elfy robią także dobrą broń, która jest ceniona za to, że jest lekka i często ma jakieś właściwości magiczne (choć czasem mało znaczące), ale za to broń taka jest mniej wytrzymała od broni krasnoludów i (o ile nie zadziałają te magiczne właściwości) zadaje mniejsze obrażenia. Any comments ? — mina86

Elfy wykonują wyłącznie łuki, strzały i ewentualnie miecze. Są lekkie, wygodne w użyciu (efekt użycia magii?). Łuki i strzały mogą być słabsze niż te robione przez krasnoludów, ale dzięki magii mogą mieć lepszą donośność lub celność (pasuje?). Miecze... ujmę to tak – miecz elfów jest jak katana, miecz krasnoludzki jest jak miecz średniowieczny – miecze elfów są lżejsze, elastyczniejsze, ale w obliczu brute force pękają. — michalj

Z tymi wstążkami to jest nie do końca tak... Moja koncepcja jest następująca: Normalny człowiek widzi jakiś przedmiot, natomiast mag jest w stanie zmienić tryb widzenia. Analogią jest właśnie podczerwień. Jak patrzysz normalnie to widzisz sobie człowieka. Jak byś widział promieniowanie cieplne to widziałbyś coś innego. Tak samo jest z tymi widzeniem „magicznym”. — mina86

moim osobistym zamiarem było stworzenie takiego świata, gdzie magicznych rzeczy/istot nie jest taki natłok jak to bywa, gdzie indziej (między innymi dlatego na początku wprowadziłem ten trochę inny rodzaj magii). Dlatego właśnie wszystko próbuje jakoś „naukowo” wyjaśnić. — mina86

C.1. Do zastanowienia

Orki stworzyły rozwinięta (może nie tak jak ludzie czy elfy) społeczność która nie jest wcale do wszystkiego wrogo nastawiona, a co ważniejsze nie jest wykorzystywana przez nikogo. Są silni, niezależni i uczestniczą zbyt w życiu

¹<http://forum.projektcode.org/>

calego świata. Nie prowadzi również koczowniczego trybu życia. Znani są za to z wyrobu potężnych broni zarówno dla obrony jak i na eksport — smoczek

Mozna byłoby również każdą rasę połączyć z odpowiednim żywiołem/magią (czyli, np. elfy z powietrzem/natura, krasnoludy z ziemią, orki z ogniem, etc.).

— smoczek

Wiązanie ras z żywiołami jakoś mi Magiciem załatuje... Nie wiem czy to dobry pomysł. Osobiście wolałby, żeby rasy były jaknajbardziej niezależne od wszystkiego jak to możliwe

— mina86

C.1.1. O wampirach

Wampir gryzie obiekt, i wysysa krew. Równocześnie do krwi tegoż obiektu dostaje się jakaś trucizna czy coś. Niektórzy mogą być na nią odporni a inni nie. Jeżeli są to nic im się nie dzieje. Jeżeli nie są to zaczyna się ich zamiana w wampira, w czasie której osoba dana gorączkuje i ogólnie wygląda na chorego.

— mina86

Mozna stworzyć kilka różnych wampirów... dla przykładu takie które mają kompletnego pietra przed światłem (bo ich spala), ale i takiego który może dłużej wytrzymać na słońcu (choć po pewnym czasie skóra zacznie go nieznosnie piec dla przykładu). Może być również taki który wcale nie potrzebuje żadnej trumny ani nic może żyć normalnie wśród śmiertelników, może nawet nie być przesiaknięty zlem i pić krew w sposób humanitarny...

— smoczek

Co do wampirów to jest tak, że osobiście nie preferuję światów, w których wampira (niezależnie czy młodego czy starego) zabija słońce (o czosnku już nie wspominał). Również nie lubię jak nagle wampir z odciętą głową powstaje z martwych. Z drugiej jednak strony, moim zdaniem, wampir odróżnia się od człowieka, chociażby bladą skórą czy czymś. Również uważam, iż życie wampira wśród ludzi nie przychodzi mu od tak. Jak wiadomo, Emiel musiał pokonać chęć do krwi, żeby móc spokojnie żyć wśród ludzi (analogią jest alkoholik i alkoholik).

— minma86

Dodatek D

ChangeLog

- 2005-12-29 13:12** Dobra... przyznaję, wcięło mi mapę i już jej nie ma. W zamian ostatecznie zdecydowałem się na licencję Creative Commons by-nc-sa.
- 2005-12-17 01:46** Dodałem historię Enquas (jeszcze nie kompletna rzecz jasna, ale od czegoś trzeba przecież zacząć), a także opis mechaniki CRPG-ów. Znalazłem również błąd w **dates.c**, który powodował, że niektóre daty wyświetlały się niepoprawnie. Przy okazji więc zmieniłem troszeczkę różnice czasowe we wszystkich kalendarzach.
- 2005-12-08 22:24** Ha! I jest mapa Krainy Magów. Wątpliwej jakości, ale jednak jest i to się liczy. Ponadto dodałem jeszcze jedną krainę – Terrarosa – o której narazie nic nie wiadomo, ale mam co do niej różne pomysły.
- 2005-12-08 17:16** Dodałem okładkę – teraz jest okładka z obrazkiem i strona tytułowa z samym tekstem.
- 2005-12-07 03:11** Zaspellowałem **units.tex** oraz poprawiłem kilka zdań w Przedmowie i Mapie. Głównie jednak bawiłem się wyglądem różnych rzeczy, takich jak Skorowidz czy Spis treści (m. in. paginy w tych listach przestały być *uppercase*). Co więcej, Spis tabel stał się sekcją dodatku Spisy (teraz Spisy są traktowane jako dodatek i mają swoją literkę), do której trafił też nowy spis – Spis cytatów. Dodałem również kropki po numerach rozdziałów, sekcji i takich tam oraz zmniejszyłem trochę górny i dolny margines.
- 2005-12-06 16:09** Do jednostek dopisałem info o innych, zmieniłem styl **emph**, tak że teraz zamiast kursywy zwiększona jest odległość między literami i na koniec zmieniłem czcionkę w cytatach na bardziej przypominającą ręczne pismo.
- 2005-12-05 22:28** Spora reorganizacja – wszystko podzielone na katalogi, **ChangeLog** przetłumaczony na język polski i dodane godziny do **ChangeLoga** (tzn. od teraz będą dodawane).
- 2005-12-05** Trochę dopisałem o jednostkach długości, ponadto program **time-units.c** został zastąpiony przez **units.c**, który służy do porównywania zarówno jednostek czasu jak i różnych innych.
- 2005-12-05** Dodane jednostki odległości.

- 2005-12-05** Kody źródłowe programów przeniesione do katalogu **tools** i dopisałem sekcje o jednostkach czasu wraz z programem **time-units.c** do ich porównywania.
- 2005-12-04** Dodałem informacje o systemie operacyjnym, na którym książka została skompilowana, o wymaganiu zmodyfikowania **Makefilea**. Ponadto, dodałem do **Makefilea** target **one-pass** coby móc szybko skompilować książkę (pełne **make dvi** trochę się czasami dłużyło). Co więcej, dodałem rozdział o systemach metrycznych i kalendarzach używanych na Enquas i do kompletu program **dates.c** do porównywania dat wg. różnych kalendarzy.
- 2005-12-03** Nareszcie udało mi się wstawić obrazek na okładkę.
- 2005-12-03** Dodałem polecenie **todo**, które umożliwia szybkie dopisywanie rzeczy do zrobienia. Wyświetlają się one potem w dodatku na końcu książki.
- 2005-12-03** Dodałem datę kompilacji na drugiej stronie, do **Makefile** target **tilde** służący do wstawiania tyld tam gdzie trzeba i jeszcze posty z forum do kolejnego dodatku. Na zakończenie jeszcze trochę po aspellowałem.
- 2005-12-01** Poprawiłem trochę indeksów, a także w rozdziale o magii dopisałem sekcje o rzucaniu czarów, czarach defensywnych, „*machaniu rękoma*”, rodzaj magów/czarodziej oraz notkę o dziewictwie.
- 2005-12-01** Zmieniłem na własną stronę tytułową, a nie tą generowaną przez **maketitle**.
- 2005-12-01** W Mapie geopolitycznej dopisałem sekcje o Lenderdir, Rimmen, Królestwie Krasnoludów, Elfich Ziemiach i Dzikich Ziemiach, a także sekcję o traktach i tabelki z nazwami. Ponadto pozamieniałem tyldy tam gdzie było trzeba.
- 2005-12-01** W Mapie geopolitycznej dodatkowo dopisałem rozdziały o Hender, Quentum, Enhergart i Logos. Poza tym trochę popoprawiałem indeksy, etykiety i takie tam.
- 2005-11-30** Mała modyfikacja **floatingquote**, w kilku miejscach dodane nowe cytaty oraz dodany rozdział o magii.
- 2005-11-30** Porprawione tyldy, **Makefile** od teraz jest z założenia cichy, ale ma za to nowy target – **debug**. Dodałem nowe rozdziały – o rasach i innych zwierzątkach. Ponadto zmieniłem wygląd Skorowidza poprzez utworzenie pliku **fantasy-world.ist**. Przy okazji popoprawiałem różne indeksy i etykiety.
- 2005-11-28** Początek prac, pierwsze wpisy.

Dodatek E

TODO List

1. Obrazek z okładki trzeba wymienić na coś co mam prawo używać lub całkowicie z niego zrezygnować. (s. -1)
2. Mało o Anderfal. . . (s. 3)
3. Może i wystarczy jeden paragraph, żeby opisać Serenith, ale bez przesady! (s. 3)
4. Trochę więcej o Qentum by się przydało. (s. 4)
5. Rimmen zdecydowanie za skromnie zostało opisane. W chwili obecnej sobie myślę, że warto dodać, że jest tam wiele plantacji tytoniu oraz herbaty. (s. 5)
6. Trzeba opisać Dzikie Ziemie. Planuję, żeby istniały tam państwa orków, choć może trochę mniej i większych terytorialnie. Dobrze obmyślane Dzikie Ziemie pozwolą na granie na nich bez przeszkód orkiem bądź półorkiem. (s. 7)
7. Może jeszcze dodać harpie, a może nie do ras a do zwierząt? Pojawił się kiedyś także pomysł dodania rasy „aniołów”. Warto by o tym pomyśleć, choć należy mieć na uwadze, że aniołowie mogliby przelatywać nad Wielkimi Górami i przemieszczać się między krainami. (s. 17)
8. O ile powstanie, to łaki powinny być przeniesione do rozdziału o stworzeniach magicznych. (s. 19)
9. Wampiry są kwestią dyskusyjną i ich opis może ulec zmianie. Niektóre alternatywne propozycje można przeczytać w C.1.1. na stronie 48. (s. 19)
10. Do opisanie (a przede wszystkim ustalenie czy te stworzenia istnieją) pozostają jednorożce i pegazy. Oczywiście także wszystko inne co przyjdzie do głowy. Generalnie jest zdecydowanie za mało zwierząt jak narazie. (s. 19)
11. A co z paladynami? Kim w ogóle są paladyni, czy potrafią czarować? (s. 26)
12. Dodać notkę o porach roku, datach przesilen i równonocy i takie tam. (s. 29)

Dodatek F

Spisy

F.1. Spis tabel

| | |
|--|----|
| 1.1. Nazwy geograficzne Krainy Magów | 6 |
| 1.2. Państwa Krainy Magów | 7 |
| 1.3. Miasta Krainy Magów | 9 |
| 2.1. Liczebność poszczególnych ras | 17 |
| 4.1. Nazwy miesięcy i dni tygodnia | 30 |
| 4.2. Porównanie dat kalendarzy | 31 |
| 4.3. Tabela jednostek odległości | 33 |

F.2. Spis obrazków

| | |
|--|----|
| A.1. Przykładowe drzewo umiejętności | 40 |
|--|----|

F.3. Spis cytatów

| | |
|----------------------------------|-----------------|
| Kerfenjusz | 14 |
| Maria Konopnicka | 14 |
| Marszałek Milan Raupenneck | 12 |
| Murphy | 30 |
| NiTa | 17 |
| Notka na murach Vernith | 14 |
| Sarmir | 4 |
| Terranova | 2-4 |
| Vago val Carta | 1-3, 13, 16, 34 |
| Wojciech Boratyński | 22 |
| Xarter | 3 |
| Yrhert | 1 |

Skorowidz

A

Akademia 4
Amber 5, 6
Anderfal 2–3, 6, 7, 9
Asder Hent 3, 4, 7, 9
Avalanche 2–9
Avalończykom 2

B

Baskis 2–3, 7, 9
Beningen 3, 4, 6

C

centaury 15, 36, 37
Cintero 3, 6, 7, 9

D

Denderin 1, 7, 9
Dzikie Ziemie 1, 7, 31

E

elfy 4, 12, 15, 29, 36–38
 ciemne 13
 leśne 12
 morskie 12, 13
 wysokie 12
Enfart 5, 9
Enhergart 5–7, 9
Ertenis 7

F

Farre 3
fazy księżyca 29
Feruns 6
Figert 9

G

G. Południowe 6
Genderter 7
Gendor 2, 7, 9
Gendoreum 6
Gerrif 5, 7, 9

ghule 18
Gild 6, 7, 9
gnomy 4, 12–14, 36
gobliny 7, 16
Góry Logos 4
Góry Niskie 3, 6
Góry Skaliste 3, 4, 6

H

Hanter 7
Hanter Terta 9
Hanterfill 3, 6
Hender 2–4, 7, 9
Hender Terta 3, 7, 9
Hent 5, 9
Hilanger 7
Hindero 3, 6
Hitt 4, 7, 9
Hitterb 7
Hitterbil 6

I

Indrott 3, 9
Interfer 4, 6, 7, 9

J

Jantrympt 9
jednostki
 czasu 31–32
 inne 34
 odległości 32–33
 wagi 33–34

K

kalendarz 29
 dni tygodnia 30
 lata przestępne 29–31
 miesiąc 29
 miesiące 30
 początek ery 31
 tydzień 29
Kemper 4, 5, 7, 9, 32, 34
Kenterczycy 3
Kerfenjusz 14

Kersoull 9
 Kerten 5, 6, 9
 Kraina Magowie 36
 Kraina Magów 1–7, 35–37
 Kraina Technologów 1, 8, 35–37
 krainy:terrarosa 37
 krasnoludy 4, 12–14, 29, 36, 38
 Królestwo Krasnoludów 3–5, 7, 9

L

Larta 6
 Lender 9
 Lenderdir 4–5, 7, 9
 Lentera 7
 Limperos 6
 Limpertenta 7, 9
 Limpserra 9
 Logos 3–4, 6, 7, 9
 ludzie 11, 29, 36, 37

Ł

łaki 19

M

magia 21
 czysta 22, 24
 lasu 24
 leczenia 23
 natury 12, 24
 ognia 13, 23
 powietrza 13, 24
 światła 23
 wody 23
 ziemi 24
 zmarłych 24
 magiczny wzór 21–26, 33
 magiczny wzrok 21, 25, 27
 Mała Tigwa 2, 6
 Mandarezja 2–9
 Mandarezji 2
 Me'larta 6
 Morze Białe 6
 Mroźne Królestwo 1
 Murphy 30

N

niziołki 4, 5, 36

O

ogry 7, 16, 36
 Ompero 3, 6, 7, 9
 orki 7, 16, 29, 36

Oż 4, 6

P

Percevill 5, 7, 9
 Port Avalanche .. zob. Avalanche, 9
 półelfy 13, 16
 półorki 4, 16

Q

Quantum 3–4, 7, 9
 Qurtyn 2, 9

R

Rahat 1–2, 7, 9
 Rahat Terta 9
 Rahater 7
 Rentir 4, 7, 9
 Renui 1, 6, 7, 9
 Retua 6
 Rimmen 4–5, 7, 9
 Ru 4
 Ruger 9

S

Sarmir 4
 Sega 5, 6
 seidery 15, 16
 głębinowe 15
 Serenith 3, 7, 9
 Sermyr 9
 Serten 9
 sidery
 głębinowe 15
 Smocze Twierdza 9
 Smocze Królestwo 2, 7, 9
 Smocze Miasto 9
 Smocze Morze 1, 3, 6
 Smocze Wyspy 2, 6
 smoki 18
 nowożytne 18
 starożytne 2, 18
 Starsza Rasa 37
 Surren 5, 9
 syreny 15, 16, 36, 37
 Szkoła cinteryjska 3

Ś

świniorle 17

T

Terem-mo 6

| | |
|-----------------------------------|------------|
| Teren | 5, 9 |
| Terenna | 2 |
| Terramil | 5, 7, 9 |
| Terranova | 2-4 |
| Terrosa | 1, 8 |
| Tert | 9 |
| Tertemend | 7 |
| Tertemos | 2, 6, 7, 9 |
| Tigwa | 2, 6 |
| trakty królewskie | 3-7 |
| Trakt asderyjski | 7 |
| Trakt Krasnoludzki | 7 |
| Trakt Krasnoludzki Wschodni | 7 |
| Trakt Książęcy | 6 |
| Trakt Południowy | 7 |
| Trakt Północny | 6 |
| trole | 7, 17 |
| trolle | 36 |
| Turin | 7 |

U

| | |
|-------------|---------|
| Umbre | 1, 6, 9 |
|-------------|---------|

V

| | |
|----------------------|-----------------|
| Vago val Carta | 1-3, 13, 16, 34 |
| vampiry | 19 |
| Venna | 4 |
| Vernith | 14, 52 |
| Vertryn | 6 |

W

| | |
|------------------------------|-------------------|
| Wielkie Góry | 1, 4-6, 37 |
| Wolne miasto Avalanche | zob. Avalanche |

X

| | |
|---------------|---|
| Xarter | 3 |
| Xentero | 6 |

Y

| | |
|----------------|------|
| Ymberley | 5, 9 |
| Yntero | 9 |
| Yrhert | 1 |

Z

| | |
|-------------------------|---------|
| Zatoka asderyjska | 4 |
| Zermir | 5, 7, 9 |
| Ziemie Elfów | 4-6, 32 |
| Zinder | 5-7, 9 |
| Zuner | 6 |