

Seaveal – Miasto Wichrów

Wprowadzenie

Oto macie przed sobą dodatek do systemu Wiedźmin, jednakże bez problemów można go zastosować do dowolnego innego systemu fantasy. Zawiera on opis morskiej krainy elfów, w której z powodzeniem można prowadzić ciekawe przygody, a nawet osnuć wokół niej kampanię.

Ogólny zarys

Seaveal to niewielka wyspa leżąca na oceanie rozlewającym się u stóp Kontynentu, dwieście mil od wysp Skealigge. Na całej powierzchni wyspy znajduje się Miasto Wichrów, precudowne miasto z setkami strzelistych wież i domów, wokół których krążą stada idealnie białych ptaków, Ferwów. Wyspa jest jednym wielkim, skalnym wzniesieniem pokrytym gdzieniegdzie żyzną glebą pochodzącą z samego dna oceanu. A ocean wokół wyspy jest niespotykanie głęboki i cudownie błękitny.

Zabudowania na wyspie wznoszą się piętrowo, jedno nad drugim. Począwszy od skalistego wybrzeża unoszą się w górę, aż do wielkiej Cytadeli Wichrów, ukoronowania wyspy. Cytadela Wichrów jest zbudowana z białego marmuru, składają się na nią liczne wieże połączone napowietrznymi mostami, okalające główną wieżę unoszącą się tak wysoko, że jej szczyt sięga daleko ponad chmurami.

I – Historia powstania Seaveal

Jak powiadają legendy spisane w Wielkiej Bibliotece, grupka elfów, najpiękniejsza i najgodniejsza spośród wszystkich elfów zamieszkujących wybrzeże kontynentu ogromnie rozkochała się w oceanach. Tak je miłowali, że zbudowali dzięki swym ogromnym umiejętnościom i potężnej magii wielki statek, w którego żagle dmuchał magiczny wiatr, statek którego ponoć nie była w stanie zatopić nawet najpotężniejsza wichura. Wsiedli na swój piękny okręt i odpłynęli w daleką podróż. Żeglowali przez jedenaście zim opływając ocean wzdłuż i wszerz. Pewnego wieczora jednak natrafili na ogromny, podwodny lodowiec oderwany od Lodowej Krainy na dalekiej północy i nie zauważywszy go, zderzyli się z nim. Statek nie wytrzymał tak trudnej próby, lód był bowiem twardy niczym diament, niektórzy mówią, że magiczny. Kadłub statku został przedziurawiony, a okręt zaczął iść na dno. Zrozpaczone elfy zebrały się na pokładzie, stanęły wkoło i używając całej swej magii spróbowały wyciągnąć skały dna oceanu w górę, ponad powierzchnię. Zadanie to było ogromnie trudne, lecz elfy też nie szczędzili sił. Okręt tonął, a oni wspólnie czarowali, a najsilniejszy spośród nich był Faranhir, dostojny elf i wielki mag. W końcu udało im się wyciągnąć ponad wody oceanu wyspę silną i wyniosłą mogącą sprostać każdemu sztormowi, a ich tonący statek spoczął na jej wybrzeżu. Szczęśliwe elfy zbiegły na wyspę i ogromnie się uradowały, bowiem na jej ziemię zaraz przywędrował samotny, śnieżno biały ptak z dziobem niczym ze złota, pazurami niczym ze srebra oraz piórami jak ze śniegu.

Na drugi dzień elfy odkryły złoża białego kamienia na wyspie. Zniszczyły statek i z jego drewna wybudowawszy kopalnię zaczęły wydobywać ów kamień, który w rzeczywistości był najczystszy białym marmurem. Z niego to poczęli wznosić sobie piękne domy, a gdy te były już gotowe zaczęły budować wielką Cytadelę. Budowały ją przez cztery wieki, aż stała taka, jaką ją teraz widzimy. W międzyczasie doczekali się potomstwa, które szybko się rozrastało. Elfy te bowiem miały jeszcze zdolność normalnego rozmnażania.

Po wspomnianych czterech wiekach stała już cytadela wznosząca się ponad chmury, i zbudowane było już miasto zajmujące całą wyspę. A składała się ona tylko ze skały, jedynie w niektórych jej miejscach był piasek z dna oceanu, który się nabrał na wyciągnięte z dna skały. Na piasku tym, między budynkami miasta powstały pola i parki z pięknymi drzewami jakich nigdzie indziej nie sposób spotkać.

Jedzenie pozyskiwali z połowu ryb, uprawy pól i zbierania leśnych owoców – darów lasu. Nigdy jednak nie polowali na ptaki, gdy bowiem ukończono budowę cytadeli przyleciał drugi śnieżno biały ptak i osiadł na samym jej szczycie. Była to samica, która założyła z pierwszym ptakiem jakiego tu spotkali wielką rodzinę od której wywodzą się teraz wszystkie Ferwy na wyspie. Ptaki te są symbolem wyspy Seaveal i otacza się je szacunkiem, nikt nie waży się podnieść na nie ręki.

Powiedziano już, że na wyspie znaleziono biały marmur. Wydobywano go w jednym miejscu zagłębiając się w ziemi coraz niżej i niżej, aż w końcu „studnia” wydobywca sięgnęła poniżej poziomu dna oceanu. Tyle marmuru było elfom potrzebne. Zrodził się problem, co zrobić z taką dziurą w wyspie. Powszechnie bowiem wiadomo, że elfy za nic nie lubią mieszkać pod ziemią. Miano już pozostawić dziurę samą sobie, gdy to najpotężniejszy z elfów, Faranhir, objął ją we władanie. A należy powiedzieć, że zaraz po zejściu z okrętu na wyspę Faranhir ogłosił się jej władcą. Inne elfy zdziwiła jego „pasja”, choć nie protestowały, bowiem i tak chciały go same wybrać na króla. Odtąd Faranhir był władcą wyspy. I gdy też pojawił się problem z dziurą, ku powszechnemu zdziwieniu objął ją we władanie i postawił na jej szczycie małą twierdzę ochronną, która służyła jednocześnie za strzeżone wejście. W dziurze wmontowano długie na wiele kilometrów spiralne schody z kamienia prowadzące na samo dno dziury. Dno zaś poszerzył i wymurował w nim okrągłą salę. W Sali tej utworzył szeregi kamiennych półek, na których poukładał księgi pochodzące z biblioteki na statku, którym przyплыли na wyspę. Na księgach tych dawno temu spisano całą wiedzę elfów jego rodu, całą tajemnicę ich sztuki, magii, całą wiedzę. W drugiej połowie Okrągłej Sali, która de facto, została przedzielona na pół, urządził Faranhir laboratorium alchemiczne. Studiował w nim magię i przeprowadzał eksperymenty, a jak odkryto po jego śmierci, prowadził w niej badania również nad nekromancją i czarną magią. Wyniki swych badań spisał w wielkich księgach, a były to jego najtajniejsze informacje.

W twierdzy nad dziurą ustawił oddział najwierniejszej straży, która nikogo nie wpuszczała na dół. Jednak nawet ta dziura mu nie starczała i zaczął kopać jeszcze pod Okrągłą Salą. Nie wiele wprawdzie – tyle, aby utworzyć tam lochy, do których wrzucał wyniki swych tajnych eksperymentów, stwory chaosu zrodzone z ohydnej nekromancji. Ponoć trafiali tam też zbyt dociekliwi rodacy Faranhira.

Tak też toczyła się historia Seaveal. Po upływie pięciu wieków od przybycia elfów na wyspę wszystko zostało już wybudowane i trwa w prawie niezmięnionej formie po dziś dzień. Na wyspie-wzgórzu ukoronowanej Cytadelą Wiatrów pojawiły się domy licznych zamieszkujących ją elfów. Pomiedzy budynkami pojawiła się trawa i drzewa, w wyznaczonych miejscach trochę pól i gajów. Elfy osiągnęli siódme pokolenie licząc od założycieli miasta. I na tym się zatrzymało. Nie wiedzieć czemu w tym czasie, czasie siódmego pokolenia, dzieci zaczęły się rodzić elfom niezmiernie rzadko – tak samo jak i na Kontynencie w tym czasie. Słowem – rozrost ich populacji uległ spowolnieniu graniczącemu

z zatrzymaniem. Jednak mimo elfów było już i tak nadto, bowiem bardzo mało elfów zginęło. Kilku bodajże w nieszczęśliwych wypadkach. Nie długo jednak elfowi żyli w takim przeludnieniu. W szóstym wieku swego istnienia na wyspie, do jej brzegów przybiło pięć okrętów z ludźmi. Była to zagubiona ekspedycja wysłana w celu zbadania oceanu, nad którym leżało królestwo ludzkiego władcy Herada. Natrafili na wyspę elfów i postanowili ją podbić, bowiem byli już umęczeni podróżą i kończyło im się jedzenie. Doszło do zacieklej bitwy, w wyniku której prawie połowa elfów poległa, ludzie jednak zostali wybici. W czasie ataku grupce najeźdźców udało się przebrnąć do cytadeli. Był wśród nich potężny mag, który rzucił wyzwanie Faranhirowi. Wspiął się na sam szczyt cytadeli i tam, skryci w chmurach stoczyli śmiertelną walkę dwaj wielcy magowie: Faranhir i Thorn. Gdy w mieście walki już ucichły ludzie zobaczyli jak niebo przybrało kolor purpury, z której gdzieś niegdyś strzelały pioruny. Walka magów rozgorzała na dobre. Nikt nie śmiał wspiąć się na górę i pomóc Faranhirowi. Zresztą ten przez sześć wieków zdążył zdobyć sobie już miano złego władcy i każdy go nienawdził, łącznie z jego strażą.

Niebo było rozwścieczone jeszcze do późnej nocy jednak około jej środka miał miejsce wielki rozbłysk i huk ścinający krew roztoczył się po całej wyspie. Nad ranem trójka najodważniejszych elfów zdobyła się na siłę i ruszyła mozolną drogą na szczyt Cytadeli Wiatrów. Gdy w końcu nań dotarli ujrzeli koronę wieży poczerniałą od ognia, a w kupie gruzu leżały dwa ciała martwych magów. Zwłoki były tak mocno spalone że z trudem rozpoznano w nich szczątki magów. Słońce wstawało właśnie złociście na wschodzie, gdy ów widok ujrzeli i najgodniejszy spośród tych trojga elfów wspiął się na pozostałe szczątki blanki dumny niczym kamienny posąg, a chmury rozstały się na moment ukazując go oczom wszystkich elfów na wyspie. Rzekł tedy donośnym głosem: - Nie bójcie się bracia, obaj magowie polegli martwi. Brzemię spadło z naszych ramion. Odtąd czekają nas czasy rozkwitu i radości. Nie bójcie się powtarzam! Niebezpieczeństwo minęło. A z dołu odpowiedział mu chór krystalicznie czystych głosów śpiewających dawną pieśń o wolności i szczęściu, a gdy skończyli śpiewać, wszyscy zgodnie zakrzyknęli imię najgodniejszego elfa, który obwieścił im tę wesołą nowinę i zawołał: „Na króla! Lenhirifelso na króla!” I tak nastął okres panowania elfa Lenhirifelso co w języku Seaveal znaczy Ten, Któremu Ustupują Chmury. I Lenhirifelso rządzi elfami z wyspy Seaveal do dziś, a wszy są z jego rządów szczęśliwi i zadowoleni.

Bo obraniu nowego króla przystąpiono do pogrzebienia zmarłych obrońców miasta. Pogrzeb ich był najwspanialszym z znanych świata. Opłakiwano ich przez siedem lat, a po upływie tego czasu odbył się wielki festyn, na którym świętowano obronę miasta, zaś najzdolniejsi poeci układali pieśni upamiętniające czyny Wielkich Obrońców Seaveal.

Wyremontowano również uszkodzoną część miasta, aż stała się jeszcze piękniejsza niż była przedtem. Odkryto też tajemny tunel łączący cytadelę z Wielką Dziurą i Okrągłą Salą. Co zaś się tyczy Okrągłej Sali to nie zniszczono jej. Elfy wyniosły wszystkie twory nekromanckiej magii i spaliły je na wielkim stosie. Salę zagospodarowano i uczyniono z niej jedynie wielką bibliotekę udekorowaną dużą ilością roślin i źródełek. Specjalnym szybem doprowadzono nawet światło słoneczne oświetlające teraz dzięki systemowi luster cała Okrągłą Salę, jednak największe zdziwienie wywołało wyrośnięcie pięknego drzewa w samym środku biblioteki, wiele mil pod poziomem oceanu. Drzewo to pnie się teraz wysoko Wielką dziurą, w przestrzeni między spiralnymi schodami prowadzącymi do Okrągłej Sali.

Tak też mieszkańcy wyspy Seaveal żyli w szczęściu nie nękani przez nikogo przez wiele, wiele lat. Około stu siedemdziesięciu lat temu na wyspę ów przybył jeden zabłąkany statek z ludźmi. Przybył z kontynentu, nie miał jednak złych zamiarów, bowiem na jego pokładzie byli sami magowie. Magowie ów szukali jakiejś samotnej wyspy na oceanie, a gdy ujrzeli Seaveal stwierdzili, że jest to cel ich poszukiwań. Jak się dowiedzieli o wyspie? Do dziś pozostaje tajemnicą. Wszak elfy postanowili wpierw wysłuchać przybyłych niż ich zabić

– tak rozkazał Lenhirifelso. Przybysze przekonali elfów, że nie mają złych zamiarów i zamieszkali między nimi przez kilka lat. Byli bardzo zafascynowani wyspą i jego społecznością, która wykształciła tak odmienną kulturę bogatą w miłość do sztuki i morza. Również zafascynowały magów ich budowle i szalejący między strzelistymi wieżami miasta wiatr po którym szybowały tak niespotykane ptaki – Ferwy. W końcu jednak nadszedł czas wyjazdu. Magowie pożegnali się z elfami, które obdarowały odchodzących zapasem pożywienia i wieloma podarunkami magicznymi. Magowie zdecydowali nie mówić o wyspie władcom Kontynentu, a jedynie powiedzieć o niej elfom i tym nielicznym ludziom, którzy godni są takiego szacunku – nie z racji pochodzenia lecz czynów. Elfy z Seaveal chętnie na to przystały i życząc powodzenia pożegnały odpływających magów. Ci po wielu dniach żeglugi dotarli do Kontynentu. Powiedzieli o wyspie elfom, tym których udało im się odszukać, jednak Pierworodni nie dali im wiary. Tylko nieliczni uwierzyli i popłynęli na wyspę. Magowie przed śmiercią utworzyli mapę prowadzącą do Seaveal. Pilnował jej ostatni z żyjących magów, jednak po jego śmierci mapa gdzieś przepadła. Chodzą pogłoski, że zrobiono kilka kopii mapy, na żadnej jednak nie napisano dokąd prowadzi. Chyba dzięki temu tylko nieliczni z ludzi dotarli do wyspy, mało komu bowiem uśmiecha się tak odległa i niebezpieczna podróż w nieznane, na dalekie wody. A przecież powszechnie wiadomo, że na dalekich morzach niczego nie ma...

Ci, którzy dopłyną do wyspy i przekonają tamtejsze elfy, że są przyjaźnie nastawieni zostaną przyjęci serdecznie. Ci zaś, którzy zechcą wrócić do domów, będą mogli wrócić, jednakże wprawdzie magicznie wyczyści im się pamięć, tak że po powrocie nie będą niczego pamiętać.

Prawie wszyscy jednak tam zostają zafascynowani magią tego zapomnianego zakątka świata. Jeśli już tam zostają to kopulują z tamtejszymi elfami. Tak narodziły się nowe pokolenia pół-elfów. Dzięki nim wyspa znowu jest w całości zaludniona i jeszcze piękniejsza, zaś elfy – jej założyciele- szczęśliwi widząc jak społeczność się powiększa. A elfy, ludzie i pół-elfy tam mieszkające są również bardzo szczęśliwe, żyją w pokoju, w miłości dla swego władcy, Lenhirifelso. Zdarzały się oczywiście kłótnie i nieporozumienia, a nawet dochodziło do rozlewu krwi, jednak najstarsze elfy surowo karały sprawców.

Warto powiedzieć jak to jest z tą władzą. Największą władzę, władzę absolutną ma król, obecnie Lenhirifelso. Ma on do pomocy wielu doradców, a urzędy mniejszej wagi piastują osoby wybrane przez cały lud. Porządku pilnuje specjalna Straż Królewska, rolę armii sprawują elfowi wojownicy. Na co dzień jednak nie pełnią służby, są wzywani jedynie, gdy zachodzi tak potrzeba. Oprócz tego jest podział na gildie rybaków, rzemieślników, rolników (jeśli można tak powiedzieć) i magów. Ci ostatni szkolą się w specjalnej szkole znajdującej się w samej Cytadeli Wiatrów. W swej edukacji korzystają z bibliotek Okrągłej Sali.

W Seaveal nie utrzymuje się jako takiej floty. Owszem, są trzy statki jednak stoją przycumowane do nabrzeża i nikt nigdy na nich nie pływał dalej niż na odległość pięciu mil od brzegu. Okręty te są utrzymywane jedynie na wszelki wypadek.

W magazynach Seaveal znajduje się również pokaźny zapas mieczy i zbroi – wystarczający dla wszystkich obywateli.

Elfy, w wolnej chwili, dla rozrywki śpiewają, rzeźbią, strzelają z łuków i grają w teatrach. Najbardziej jednak lubią śpiewać. Co 15 dni urządzone jest przyjęcie na kilku największych tarasach cytadeli. Obywatele w tedy jedzą i śpiewają do samego rana, a ukoronowaniem przyjęcia jest oglądany z zapartym tchem wschód słońca.

Obecnie pierwszych elfów jest mniej niż połowa, reszta to wymieszane społeczeństwo ludzi i elfów, jednak pierwsze elfy wcale się nie wywyższają. Obie rasy: ludzi i elfów zlało się już w jedną rasę.

II – Ciemne strony Seaveal

Niestety, nic nie jest takie doskonałe. W rzeczywistości życie na wyspie wcale nie przypomina raj. Wszystko zmieniło się od czasu walki z przybyłymi ludźmi, gdy to zginął Faranhir. Jak powiedziano, elfy odnalazły tajemne laboratorium Faranhira. Dokładniej, odnalazło je pięć elfów. Dziwy jakie tam ujrzeli tak je zafascynowały, że troje spośród nich postanowiło zagarnąć władzę dla siebie – tak potężna była siła chaosu wówczas tam rezydującego. Pozostała dwójka im się sprzeciwiła, twierdzą, że twory nekromancji należy zniszczyć. Doszło do bratobójczej walki, w której zginął jeden z elfów popierających zniszczenie laboratorium. Drugi, ciężko ranny, zdołał ujść z życiem. Wybiegł na powierzchnię i podniósł alarm. Niedługo potem grupa uzbrojonych elfów ruszyła na dół w poszukiwaniu zdrajców. Nigdy ich jednak nie znaleźli. Ów trójka zdrajców uciekała tajemnym korytarzem prowadzącym do cytadeli, a następnie zaszyła się gdzieś w mieście. Uciekając zabrali wiele ksiąg nekromantycznych. Oni to dali początek Mrocznym na wyspie.

Mroczni to tajne stowarzyszenie elfów nekromantów kryjących się na wyspie. Chowają się w piwnicach domów, tajemnych jaskiniach. Słowem wszędzie. Przez lata słuch o nich zaginął. Ukryci przed światem studiowali swoje księgi, aż po upływie długiego czasu zaczęli działać.

Na ulice padł cień. Zaczęły chodzić pogłoski, że nocą po wyspie pętają się straszliwe stwory. Widziano czarne ptaki o zakrzywionych dziobach krążące nad domami. Lecz, co najgorsze, wielu elfów zostało opętanych przez Mrocznych, jak teraz zwano elfów nekromantów. Opętali oni umysły wielu elfów, którzy odtąd dawali im schronienie. Zło zaczęło się panoszyć po wyspie. Mroczni zaczęli potajemnie drażyć w ziemi budując sobie schronienia głęboko w wyspie. Wejścia do nich znajdowały się w normalnych domach, w których rezydowali opętane przez nich elfy. Służyli im oni ochroną, alibi, przed Strażą Królewską w zamian za magiczne przedmioty i obietnice bogactwa. Ich umysły zostały strute chaosem, przez co byli bardziej podatni na tego typu obietnice i manipulacje.

Zaczęły ginąć elfy. Znikały nocą z ulic, z swoich łóżek. Błady strach padł na mieszkańców Seaveal. Władze jednak starały się wszystko utrzymać w tajemnicy, aby nie wywołać paniki. Wysyłano zbrojne straże w poszukiwaniu sprawców. W końcu odkryto podziemia. Wysłano tam grupy zbrojnych, ci jednak albo nie wracali, albo uchodzili stamtąd nieliczni. Ci, co przetrwali opowiadali o strasznych monstrach czających się w cieniu, o śmiertelnych pułapkach czyhających na nie ostrożnych oraz potężnej magii ochronnej.

Król był bezradny. Jedyne co mógł to wystawił straże na ulice w dzień i noc. Z tym, że w nocy silniejsze. Po zastosowaniu tych środków, elfy przestały znikać. Na lata zapanował spokój. Lenhirifelso pamiętał jednak o zagrożeniu. Gdy na wyspę przybyli ludzcy magowie żywił nadzieję, że oni rozwiążą problem. Niestety również magowie ludzi nie byli w stanie przełamać zabezpieczeń jaskiń.

Z czasem okolice domów, w których znajdowały się wejścia do podziemi, zamieniły się w swego rodzaju slumsy. Osiedli tam zdegenerowani ludzie, którzy przybyli z kontynentu. Umysł ludzki łatwiej poddaje się sugestiom Mrocznych. Okolice te stały się strasznie niebezpieczne. Niebezpieczne do tego stopnia, że król Lenhirifelso zgromadził przy sobie wszystkich wojowników i ruszył na slumsy. Wywiązała się ostra bitwa. Ulice spłynęły krwią która na długo wtopiła się w uliczny bruk i ściany domów. Gdy wybito już wszystkich na ulicach, Lenhirifelso kazał przeszukać domy. Tam, gdzie znaleziono wejścia do podziemi podłożono ogień. Pożar trawił domy przez siedem dni, a cały ten czas na ulicach stały grupki straży wyłapujące ewentualnych uciekinierów oraz kontrolujące rozprzestrzenianie się pożaru. Po pięciu dniach zaczęli uciekać Mroczni. Wywiązała się kolejna walka na ulicach miasta – tym razem na magię. Znowu wielu poległo, w końcu jednak wybito wszystkich

Mrocznych. Tak przynajmniej sądzili. Miasto całe było ze krwi, wiele budynków strawił ogień, jednak zostało oczyszczone ze zła. Choć nie do końca.

Od tego czasu ulice są już mniej więcej bezpieczne, choć nadal można spotkać rzezimieszków, złodziei i morderców. Mówi się, że nie przetrwał już żaden Mroczny. My jednak wiemy, że jest przynajmniej jeden, a jest to ten właśnie elf, który tego pamiętnego dnia jako pierwszy zabił innego elfa, w laboratorium Okrągłej Sali. Rządzi on teraz w swojej podziemnej siedzibie, choć już nie ingeruje w sprawy powierzchni.

Spalone domu odbudowano, miasto odnowiono. Jednak gdzieś pod nowymi domami ciągle tkwią zasypane wejścia do podziemi, w których palący się ogień wygasł nim dotarł do podziemnych siedzib. Wszystko co żyło zaginęło z braku powietrza i dymu, jednak same siedziby przetrwały wraz z kryjącą się na ich półkach wiedzą. Stoją tam samotne czekając na swego odkrywcę. Dziedzica mrocznej wiedzy.

A pojawiły się pogłoski, że ostatnio znów zaczyna się dziać coś nie dobrego w mrokach miasta.

III – Architektura Seaveal.

Wyspa ma kształt wzgórza, na którego stokach ciasno osiadły budynki. Na szczycie jest biała cytadela, Cytadela Wiatrów, w której rezydują magowie, urzędnicy i władca z doradcami. Głównym placem zebrania mieszkańców jest system tarasów rozciągających się na przylegających do cytadeli wieżach. Sięgają one jednak jedynie połowy wysokości cytadeli. Na jej szczycie, ponad chmurami znajduje się posterunek Obserwatorów, elfów obserwujących ze szczytu cytadeli ocean i niebo. Jest tam też taras widokowy, jednak nie każdy ma nań wstęp.

W mieście bardzo popularne są wąskie acz wysokie domy mieszkalne. Najmniejszych elfowi, zasłużeni na przykład w bojach, mają zamiast domów wieże, w mieście jest bardzo dużo takich domów-wież, które wyrastają ponad miastem. Pozostali mają zwykłe domy, najczęściej trzy, cztero piętrowe. Domy te posiadają wiele tarasów wypełnionych winoroślą i drzewami wrośniętymi w kamień. W jednym takim domu mieszka zazwyczaj kilku elfów.

Ciężko wyróżnić jakiś jeden konkretny poziom miasta, bowiem te osadzone jest na zboczu a domy mają wiele tarasów i często są ze sobą połączone napowietrznymi alejami z kamienia biegnącymi na poziomie drugiego, trzeciego, i czwartego piętra domów. Jeśli budynek ma piąte piętro to jest one wolne od napowietrznych chodników i pełni rolę punktu obserwacyjnego.

Wspomniane napowietrzne aleje zawsze są wysypane białymi kamykami, a ich balustrady bujnie porasta winorośl. Co kilkanaście metrów jest zakole z ławkami i pojedynczym drzewkiem. Spacerują po nich elfy podziwiające bujną roślinność wtopioną w miasto. Bo i faktycznie, gdzie nie spojrzeć tam białe domy z wrośniętymi w ściany i tarasy drzewami i krzewami, ściany zaś bujnie porośnięte mchami i pnączami winorośli.

Miasto jest bardzo schludne, dzięki służbom porządkowym, które o wszystko dbają. Gdziekolwiek można spotkać karczmy przylegające często do napowietrznych tarasów. Serwują w nich wino i inne trunki, które ciężko nazwać, a wyrabiane są tylko w Seaveal.

W mieście piecze się również coś jakby chleb, uprawia ryż, drzewa owocowe, łowi ryb, które są spożywane pieczone i wędzone. Skąd mieli nasiona tych roślin? Wieźli ze sobą na statku. Gdy wypływali zakładali bowiem, że w końcu się gdzieś za trzymają, a nie wiedząc gdzie, wzięli ze sobą nasiona większości roślin.

Opis mapy, przekrój boczny (to tylko szkic ;-P):

1-Cytadela wraz z dwoma przyległymi wieżami. Z jej boków wychodzą liczne balkony i mosty napowietrzne

2 – Pierwszy dom założycieli wyspy

3 – Drugim dom założycieli wyspy

4 – Dziura po wydobytym marmurze, teraz prowadzi krętymi schodami do biblioteki

na dole. Posiada wbudowane szyby, którymi doprowadza się na dół światło słoneczne

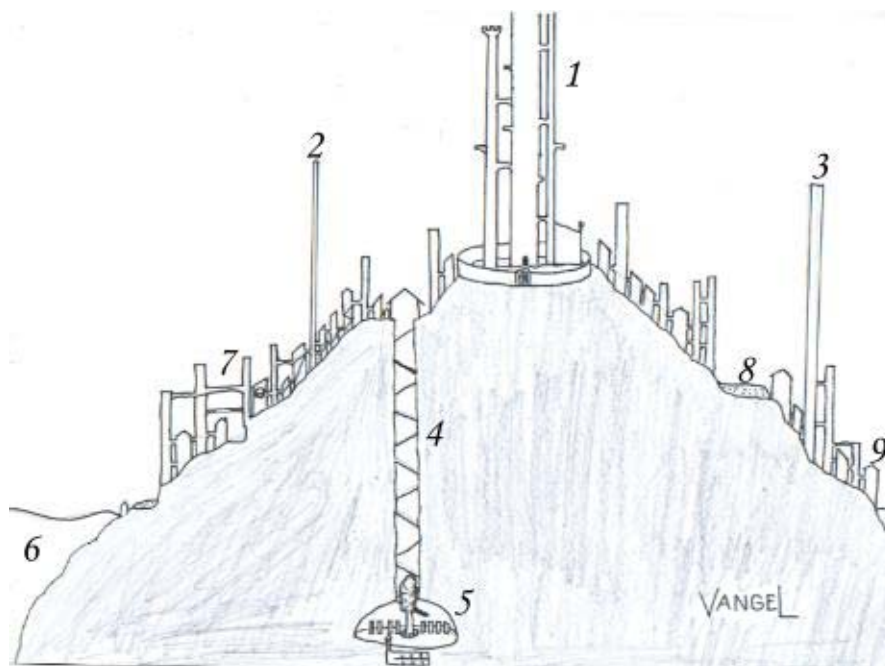
5 – Okrągła Sala z biblioteką i wielkim Drzewem Podziemi. Pod biblioteką teraz puste lochy.

6 – Ocean

7- Przykładowe dwie wieże mieszkalne z przechodzącą przez nie napowietrzną aleją

8 – Jedno z pól uprawnych, dom po prawej to wielki magazyn żywności

9 – Dom rybacki wraz z magazynem



IV – Epilog

I tak też płynie życie elfów, pół-elfów i ludzi na wyspie Seaveal. Ciągłe panuje tam król Lenhirifelso, zło przyczajone jest w ciemnych zakątkach miasta, pod ziemią śpią wielkie tajemnice magii, po niebie krążą białe Ferwy, między wieżami wieje wiecznie wiejący wiatr. Napływa on albo od mroźnej północy, albo od ciepłego wschodu szalejąc pod podniebnymi alejami i między strzelistymi wieżami. Pod cytadelą stoją zakuci w srebrzyste zbroje strażnicy, po ulicach krążą piękne istoty, słońce zawsze miło przyświeca nad miastem, a nocą na niebie królują setki roziskrzonych gwiazd otaczających jasny księżyc.

Na wyspę, nawet z pomocą mapy, nie łatwo dotrzeć. Trzeba sobie poradzić z określeniem kierunku, utrzymywaniem kursu, z sztormami, podwodnymi skałami, wirami etc. Podróż na wyspę zasługuje na przynajmniej jedną osobną sesję. Zajmijmy się teraz opisaniem archetypów postaci na wyspie:

Archetypy postaci:

Zołnierz/strażnik Seaveal:

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

In: 3 Og: 3 Wo: 2

Żywotność: 29

Strzelanie: 3

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 2

Unik: 3

Obrona fizyczna: 2/6/4

Obrona magiczna: 1/1/1

Zbroja: przeszywania (1), kolczuga (2), hełm (2)

Broń: Miecz (k6+4), łuk długi (2k6+1),

Mag:

Ko: 1 **Po:** 2 **Si:** 1 **Zm:** 3 **Zr:** 3 **Zw:** 2

In: 4 **Og:** 2 **Wo:** 4

Żywotność: 23

Walka bronią: 1

Czary: 4

Obrona fizyczna: 2/3/2

Obrona magiczna: 2/6/2

Zbroja: brak

Broń: kostur (k3+3)

Umiejętności: alchemia (2), magia (4), zielarstwo (3)

Przestępca:

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

In: 1 **Og:** 1 **Wo:** 2

Żywotność: 29

Strzelanie: 2

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 3

Zbroja: przeszywania (1), czasem kolczuga (2)

Broń: Miecz (k6+6), kusza ręczna (3k6), nóż (k2+7)

Typowy mieszkaniec

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

In: 3 **Og:** 3 **Wo:** 2

Żywotność: 26

Obrona fizyczna: 2/2/2

Obrona magiczna: 1/1/1

Autor: Remigiusz Szczerbak aka **Vangel**, vangel@interia.pl dla magazynu ©NecropiS:
braterstwo cieni, rozpowszechnianie darmowe tylko z zachowaniem praw autorskich.