KSIĘGA PRZYSTANI

ŚWIĘTE IMPERIUM

OGÓLNY OPIS

W SKRÓCIE

Święte Imperium to państwo teokratyczne chronione przez średniowiecznych rycerzy i mnichów. Jego mieszkańcy wyznają Elratha, Smoczego Boga Światła, który obdarza ich magicznymi mocami związanymi z jego żywiołem. Ich celem jest prowadzić życie zgodnie z ideałami Elratha - Prawdą i Czystością, kształtować świat na jego podobieństwo oraz rozprzestrzeniać jego uświęcone Światło.

Znani jako: Rycerze Światłości
Powiązane barwy: lazurowa, biała i złota
Kraj / Królestwo: Święte Imperium
Stolica: Sokole Gniazdo, następnie Talonguard

HISTORIA

Święte Imperium było pierwotnie zlepkiem sprzeczających się ze sobą klanów. Ronan Wspaniały, Wielki Król Sokoła, zjednoczył je dzięki połączeniu zdumiewającego dowodzenia, błyskotliwych negocjacji oraz okazyjnego zawierania politycznych związków małżeńskich. Gdy już cały kraj był w jego władzy, ogłosił podwaliny Imperium Sokoła i ustalił, że jego stanowisko jako Imperatora będzie dziedziczne. Legitymizacja jego władzy została poparta przez Sar-Elama, Siódmego Smoka, który pobłogosławił nowego monarchę i wygłosił przepowiednię, wedle której ród Sokoła będzie istnieć tak długo, jak świat.

Mniej więcej w tym samym czasie Aniołowie znajdowali się w zgubnym położeniu: ich liczba malała przez wieki wskutek odważnych, lecz niejednokrotnie śmiertelnych wyczynów podczas wojen z Demonami oraz wskutek ich niskiego tempa reprodukcji.

ANIELSKIE MIECZE PRAWOŚCI

Pod koniec Ery Starożytnej szeregi Aniołów drastycznie stopniały wskutek wielu odważnych bitew w wojnach zarówno z Demonami, jak i Bezimiennymi. W celu upewnienia się, że Elrath, Smoczy Bóg Światła, w dalszym ciągu będzie miał wyznawców, Aniołowie wymyślili plan, by nawrócić nowo powstałe Imperium Ludzi z ich wiary w Ylatha, Smoczego Boga Powietrza.

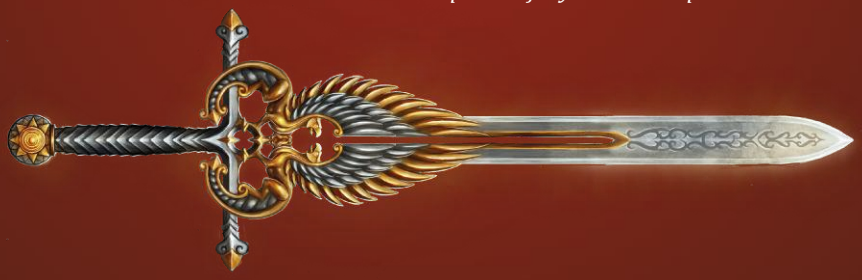
Pierwszym znaczącym posunięciem Aniołów było przekonanie do swych racji młodego Imperatora Briana Sokoła. Stworzyli siedem zaczarowanych mieczy, z których każdy został nazwany jedną z cnót Elratha. Najpotężniejszy z nich podarowali Brianowi, zaś sześć pozostałych jego najpotężniejszym wasalom, książętom Imperium.

Książę Gryfa, Ishtvan, był świadomy działań Aniołów i ich mieszania się do religii. Położył podarowany mu miecz na swym płaszczu i nigdy więcej ponownie go nie dotykał. Jednakże by potwierdzić swą lojalność wobec Briana, rozkazał wykuć inny potężny miecz - Żelazne Pióro.

Ishtvan nigdy go jednak nie użył podczas bitwy, gdyż został zamordowany niedługo po tym, jak wykuto to ostrze.

Ponieważ jego następcy bardziej liczyli się z imperialnym autorytetem i woleli używać miecza stworzonego przez Aniołów, Żelazne Pióro zostało przekazane kadetom, dzieciom rodziny Gryfa.

Mimo że ostrze to wiernie służyło Imperium przez wieki, pozostaje symbolem nieposłuszeństwa.



Stali w obliczu groźby wyginięcia ich rasy, a w konsekwencji - końca wyznawania patronującego im Smoczego Boga, Elratha.

Szukali więc narodów do nawrócenia i zwrócili uwagę na Ludzi z młodego Imperium Sokoła, którzy byli zagubieni po religijnym przewrocie, jaki miał miejsce po Wojnach Ognia oraz wstąpieniu Sar-Elama do grona Smoków.

Aniołowie zwrócili się do młodego chłopca, Briana, prawnuka Imperatora Ronana Sokoła, i pomogli mu przeobrazić jego kruche Imperium, opuszczone przez kapryśnego Smoka Powietrza, w silny naród oddany srogiemu i nieprzebaczającemu Smokowi Światła.

Podczas Pierwszego Zaćmienia Demony powróciły na powierzchnię Ashanu. Czarodzieje stworzyli rasę Orków, by ich powstrzymać. Pod koniec inwazji Orkowie zostali przesiedleni jako niewolnicy i przymusowe oddziały do pracy w kopalniach i strzeżenia niebezpiecznych granic Siedmiu Miast oraz sąsiedniego Świętego Imperium Sokoła. Po ponad stuleciu bycia uciskanymi długo rozdrażnieni Orkowie zbuntowali się przeciw swym twórcom. Ogłosili się wolnymi od swych panów oraz od Smoczych Bóstw, nie chcąc już klękać ani z posłuszeństwa, ani z powodu religii.

To bluźnierstwo nie mogło ujść płazem - toteż reakcja Imperium była szybka. Imperator Connor I ogłosił świętą krucjatę przeciwko Orkom. Przez około trzydzieści lat imperialne armie zawzięcie wyganiały Orków z ich ziem. Wielka flotylla okrętów wojennych została przygotowana, by podążyć za nimi na wyspy Pao na Morzu Jadeitowym, gdzie wcześniej uciekli, z zamiarem schwytania lub wyniszczenia całej tamtejszej populacji Orków aż do ostatniego dziecka.

Jednakże rozpętał się ogromny, magiczny sztorm, który zatopił armadę. Imperator wtem uznał, iż był to znak od Smoków. Już wystarczająco dużo zrobiono. Krucjata została zakończona.

Pokój - przynajmniej względny - zapanował nad krainą na dwa i pół wieku. Trwał do momentu wymordowania wszystkich członków dynastii Sokoła przez demonicznych zabójców. Przed swoją śmiercią z rąk morderców Lady Maeve z rodu Sokoła zdołała wysłać swego syna Brendana w bezpieczne miejsce, lecz za cenę życia w ukryciu i zrzeczenia się jego prawa do tronu.

W całej krainie rozgorzała krwawa wojna domowa pomiędzy pozostałymi rodami, które chciały zdobyć skrwawioną koronę. Ostatecznie Książę Ivan z rodu Gryfa objął tron przez aklamację, a kraina została przemianowana na Święte Imperium Gryfa. Dynastia Gryfitów rządziła niepodzielnie przez dwa wieki, aż do Szóstego Zaćmienia i Wojny Królowej Izabeli. Śmierć ostatniego dziedzica z rodu Gryfa pozostawiła pusty tron, a wówczas młoda Księżna Freyda z rodu Jednorożca została ukoronowana na Imperatorową.

POŁOŻENIE GEOGRAFICZNE

Od swego powstania Imperium było podzielone na kilka regionów. Imperialna stolica jest w ich środku, otoczona sześcioma Księstwami, a każde z nich ma własne cechy.

Większość Imperium pokrywają żyzne ziemie uprawne i faliste wzgórza. Tereny rolnicze są dobrze nawodnione, gdyż przez krainę przepływa kilka dużych rzek. Na północy teren wznosi się, aż do formy pasma górskiego. Z kolei starsze, niższe góry znaleźć można na południowym zachodzie.

STRUKTURA SPOŁECZNA

Święte Imperium jest państwem teokratycznym ze strukturą feudalną. W teorii Święty Imperator posiada władzę absolutną, lecz w praktyce kraina jest podzielona na sześć Księstw i na niezliczoną liczbę baronii - do tego stopnia, że Imperator spędza wiele swego czasu na pilnowaniu swoich szlachciców. Często zdarza się, że przynajmniej jeden z tych regionów jest w trakcie jakiejś rewolty, choć rzadko kiedy są one poważne lub krwawe. Kościół Elratha dzierży znaczącą polityczną władzę i nawet najmniejsze wioski zawsze mają świątynię blisko ich centrum. Kapłani mogą się żenić, choć nie są do tego zachęcani.

IMPERIALNA KUCHNIA

Posiłki chłopów są całkiem zwyczajne. Są w nich chleb, ser, ziemniaki i cebula w różnych ilościach, czasami z dodatkiem wieprzowiny lub dziczyzny. Chłopi piją cydr lub piwo, najczęściej warzone w domach.

Szlachta zaś najczęściej jada mięso. Dużo mięsa. Żadna uroczysta kolacja nie obejdzie się bez przynajmniej jednej egzotycznej zwierzyny jako dania głównego. Piją wino, najczęściej importowane. Nikt zaś nie pija wody jeśli nie musi - za wyjątkiem kapłanów.

Aniołowie nie pełnią żadnych oficjalnych ról w Imperium, za wyjątkiem czasów kryzysu, kiedy otrzymują tymczasowe zadania. Przez większość czasu działają jako doradcy i konsultanci, posiadając wysokie, lecz tylko honorowe tytuły.

Rycerze rekrutują się z szeregów szlachty oraz ambitnych społecznie kupców. Wzrost znaczenia klasy średniej nastąpił głównie w miastach i wielu z nowobogackich handlarzy szuka sposobu na zbliżenie swych rodzin do rodów szlacheckich, głównie poprzez małżeństwa.

Większości chłopów nie obchodzi, kto ma władzę. Chcą tylko zająć się swoim własnym życiem, co każdemu ułatwia wiele spraw.

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

LUDZIE

Ludzie ze Świętego Imperium zapełniają gamę różnorodności zależnie od regionu, z którego pochodzą. Ludzie północy są wysocy, szczupli, bladzi i mają jasne włosy. Im dalej na południe, tym odcień skóry robi się ciemniejszy. Zarówno mężczyźni, jak i kobiety noszą długie włosy. Moda w Imperium jest bardzo skromna - zarówno szlachta, jak i pospólstwo noszą ubrania, które zakrywają tyle ciała, na ile tylko to możliwe. Zwyczajowe ubrania to m.in. tuniki, kamizelki, getry i obuwie. Kobiety często noszą suknie z długimi rękawami i zakrytymi dekoltami.

ANIOŁOWIE

Imponujący fizyczną budową i uderzającą perfekcją, Aniołowie są wyżsi od przeciętnych ludzi (mierząc najczęściej od stu osiemdziesięciu do dwustu czterdziestu centymetrów) i posiadają dopasowaną do swego wzrostu zbroję i broń. Mają idealne proporcje ciała i emanują aurą siły i pewności siebie. Posiadają jedną lub kilka par wielkich, mocno upierzonych skrzydeł. Ich skóra może przybierać dowolny odcień, lecz zawsze promieniuje lekką złotawą poświatą. Ich oczy są złote i tak jasne, jak samo Światło ich boskiego patrona, Elratha.

ZDOLNOŚCI RASOWE

Będąc oddanymi sługami Elratha, Aniołowie w naturalny sposób przywiązani są do wizerunku i ideałów Smoka Światła. W zamian za ich bezwarunkowe oddanie zostali obdarzeni naturalnymi zdolnościami Magii Światła.

Aniołowie posiadają również unikalną aurę, która zakrywa ich twarze i nieco je zmienia, by wyglądały bardziej podobnie do istot, które na nie spojrzą. Elf widziałby je jako odrobinę elfie, Ork spostrzegłby cechy orkowe etc. W każdym razie, Aniołowie są bez wyjątku piękni dla każdego, kto je ogląda i zawsze trafiają dokładnie w kanon jego estetyki, a przy tym wyglądają wiecznie młodo.

DYPLOMACJA

ZEWNĘTRZNE RELACJE Z INNYMI FRAKCJAMI

Historyczni sojusznicy: Akademia (Magowie), Sylvan (Elfy), Forteca (Krasnoludy) - wszyscy z nich w przeszłości zawierali sojusz z Imperium przeciwko inwazjom Demonów.

Historyczni wrogowie: Inferno (Demony - wrogowie Przystani od pierwszych dni Imperium), Nekropolia (Nieumarli - ich kult został oczyszczony przez Kościół Światła), Twierdza (Orkowie - niegdyś byli niewolnikami Imperium, lecz się zbuntowali), Lochy (Mroczne Elfy - tak naprawdę nie są wrogami, lecz są w ten sposób określani przez Kościół Światła z powodu czczenia przez nich Malassy, Smoczycy Ciemności).

LOCH

Obrzydliwość. Kto wie, jakie okropne rytuały odprawiają tam na dole, w ich mrocznych norach lub jakim rzeczom oddają cześć?

FORTECA

Bywały czasy, kiedy krasnoludy miały swój udział w walce z Demonami. Bywały czasy, gdy go nie miały. Zbliża się czas, kiedy będą musiały podjąć ostateczną decyzję.

AKADEMIA

Magowie są uprzejmymi sojusznikami i szlachetnymi partnerami handlowymi, nawet jeśli ich postrzeganie jest nieco... wybrakowane. Niewątpliwie kiedyś dostrzegą błędy swoich postępowań.

INFERNO

Nasi śmiertelni, zaprzysięgli wrogowie. Przeklęty niech będzie ten, kto ma z Demonami cokolwiek wspólnego. Przeklęty niech będzie ten, który się im nie przeciwstawia.

NEKROPOLIA

Jeśli połowa z rzeczy, które się o nich słyszy jest prawdziwa, to dla ich rodzaju nie ma miejsca na tym świecie. Pochowani i pobłogosławieni zmarli powinni pozostać zmarłymi.

TWIERDZA

Twierdza? Jak dla mnie to miejsce słabości - krainy, do których uciekli tchórze w obliczu sprawiedliwości. Gdy wybije ich godzina, dokończymy to, co zaczęliśmy wiele wieków temu.

SYLVAN

Elfy to bardzo silni sojusznicy, choć w mrocznych ostępach lasu bije dzikie serce.

SANKTUARIUM

Nienaturalny sposób życia nienaturalnego narodu. Ukrywają się w głębokich wodach, gdyż obawiają się Światła. Są uprzejmi i zachowują formalności, lecz dobre maniery mogą ukrywać złe myśli.

WEWNĘTRZNE WAŚNIE

Święte Imperium Sokoła widziało wiele wewnętrznych sporów pomiędzy sześcioma głównymi księstwami i setkami baronii od czasów nawrócenia z wiary w Ylatha, Smoczego Boga Powietrza na wiarę w Elratha, Smoczego Boga Światła.

Choć religijne kłótnie nigdy nie są najczęstszymi powodami wyniszczających konfliktów, to bywają najbardziej krwawymi.

Rywalizacje polityczne o terytorium i o względy Imperatora spowodowały zawieranie wielu przymusowych małżeństw i nakładanie handlowych embarg. Święci Imperatorowie nauczyli się wykorzystywać te wewnętrzne napięcia między księstwami, by wraz z upływem wieków poszerzać swoją sferę wpływów.

Można pokusić się o dość dyskusyjne twierdzenie, że bez wspólnych wrogów Święte Imperium rozpadłoby się i powróciło do postaci zlepku rozproszonych klanów, które byłyby w ciągłym wzajemnym konflikcie zamiast walczyć o wspólne dobro.

Dlatego - choć to ironiczne - na dobre Imperium wyszły historyczne krwawe konflikty z Demonami, Elfami, Orkami, Nekromantami i wiele potyczek granicznych z licznymi Wolnymi Miastami. Ten półstały stan wojenny pozwolił na to, by Inkwizycja utrzymywała Imperium w ciągłej gotowości bojowej przez wiele dekad.

O SZTUCE PODSTĘPU

Anton: Musimy znaleźć sposób na otwarcie tych bram.

Jezebeth: Gdybyśmy potrafili pełzać... może moglibyśmy przebrać się za Nagi?

Kilburn: Lady Jezebeth... Jako wojownicy Elratha gardzimy podstępem.

Jezebeth: Tak naprawdę, to zwyczajnie nie jesteśmy w tym dobrzy.

O WIEKU ANIOŁÓW

Laurielle: W czasie moich dwudziestu trzech wieków lojalnej służby Elrathowi nie widziałam nikogo, kto potrafiłby tak dobrze posługiwać się machiną oblężniczą od czasu, kiedy Demon Azkaal zburzył miasto, w którym się urodziłam.

Jezebeth: Mówiłaś, że ile masz lat?

Valeska: Lady Jezebeth... to niegrzecznie przypominać kobiecie o jej wieku.

KULTURA

GŁÓWNA FILOZOFIA

"Prawo i Porządek" przed "Dobrem i Miłosierdziem".

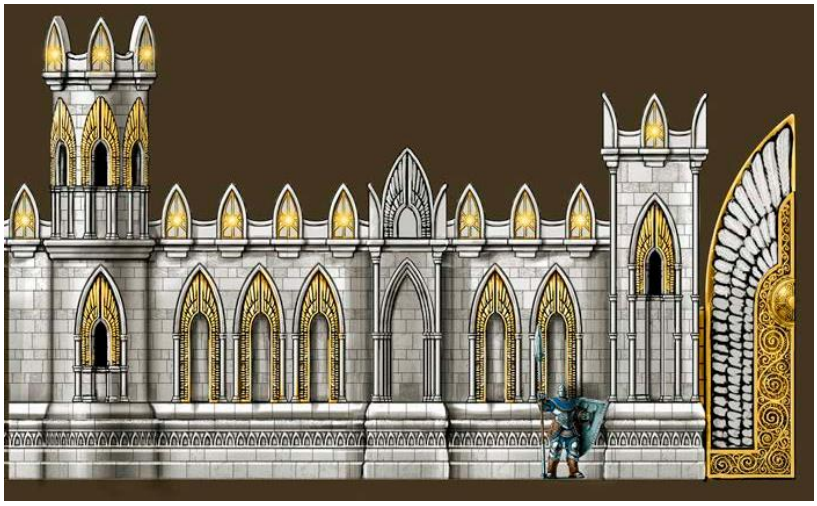
Prowadzeni przez Aniołów, wybrańców Elratha, dzieci Świętego Imperium wierzą w niedoskonałą naturę własnego ducha, który powinien być oczyszczony światłem Elratha. Ich celem jest prowadzenie życia godnego przebaczenia Elratha, kształtowanie świata na jego obraz i podobieństwo oraz rozprzestrzenianie jego świętego światła.

RELIGIA

Mieszkańcy Świętego Imperium to głównie Ludzie, którzy swą lojalność przenieśli z Ylatha, Smoka Powietrza na Elratha, Smoka Światła. Jako że Aniołów pozostało niewielu, Święte Imperium jest teraz głównym ośrodkiem kultu Elratha.

MAGIA

Wspierani przez nielicznych Aniołów, którzy jeszcze pozostali, mieszkańcy Świętego Imperium modlą się do Elratha w zamian za błogosławieństwa i cuda, jakimi ich obdarza. W tym systemie wierzeń moc magiczna jest proporcjonalna do ich wiary. Aniołowie są nieco inni. Ponieważ są jedną ze starszych ras, bezpośrednio związaną z Elrathem, mają oni wrodzony talent do Magii Światła i jej głównych zasad: Prawdy, Sprawiedliwości oraz Perfekcji.



ARCHITEKTURA

Architektura w Imperium jest zróżnicowana i bogato zdobiona. Każdy centymetr jest pokryty rzeźbami, pomnikami i tym podobnymi. Preferowanym materiałem budowlanym jest kamień wraz z białym marmurem do pokrywania zewnętrznych fasad świątyń i budynków religijnych. Większość miast jest zbudowanych wokół centralnie położonego zamku i baszty, a domy szlacheckie najczęściej są chronione murami i przynajmniej jedną wieżą obronną.

SYMBOLE

SŁONECZNY KRZYŻ

Wielkiej mocy symbol elrathiańskiej wiary - słoneczny krzyż przypomina temu, kto go nosi, że Smoczy Bóg Światła patrzy we wszystkie strony świata i że nie ma takiego miejsca, gdzie można się ukryć przed prawdą.

ANIELSKIE SKRZYDŁA

Ostateczny symbol uniesienia i oczyszczenia. Anielskie Skrzydła, zwane też Skrzydłami Elratha, symbolizują to, iż noszący je pragnie osiągnąć duchowe cechy Smoka Światła. Ten symbol odwołuje się do Aniołów, które są najwyższą możliwą formą reinkarnacji Ludzi ze Świętego Imperium, choć był również utożsamiany przez Imperatorów z rodów Sokoła i Gryfa ze skrzydłami ich herbowych zwierząt.

OBLICZE ELRATHA

Oblicze Elratha jest noszone, by pokazać zarówno wrogom, jak i sojusznikom, iż jego właściciel nie obawia się spojrzenia prawdzie w oczy. Jednakże oblicze to nie jest prawdziwą twarzą Elratha, Smoczego Boga Światła, lecz symbolizuje jego pobożnego wyznawcę, Człowieka lub Anioła, który stawił czoło przeszywającej, przenikającej duszę aurze bóstwa i został przemieniony w odważnego i nieustraszonego potomka Światła.

DZIAŁANIA WOJENNE

NA POLU BITWY

Konni rycerze stanowią najciężej uzbrojone jednostki uderzeniowe Imperium. Wspierani są przez ciężkozbrojną piechotę (Obrońców, znanych z dyscypliny i koordynacji bojowej) oraz broń długodystansową (siejących postrach kuszników).

Każdy szlachcic jest odpowiedzialny za utrzymanie, wyposażenie i szkolenie miejscowych poborowych i lekkiej piechoty. Cała armia zaś jest pod rozkazami tego szlachcica, który został w danym momencie wyznaczony przez Imperatora do tej roli. W teorii każdy z nich może zostać wyznaczony. W praktyce bardzo niewielu dostaje kiedykolwiek szansę dowodzenia armią - Imperator po prostu nie ufa wielu swoim wasalom na tyle, by dać im taką władzę.

KULTOWY BOHATER PRZYSTANI

PALADYN

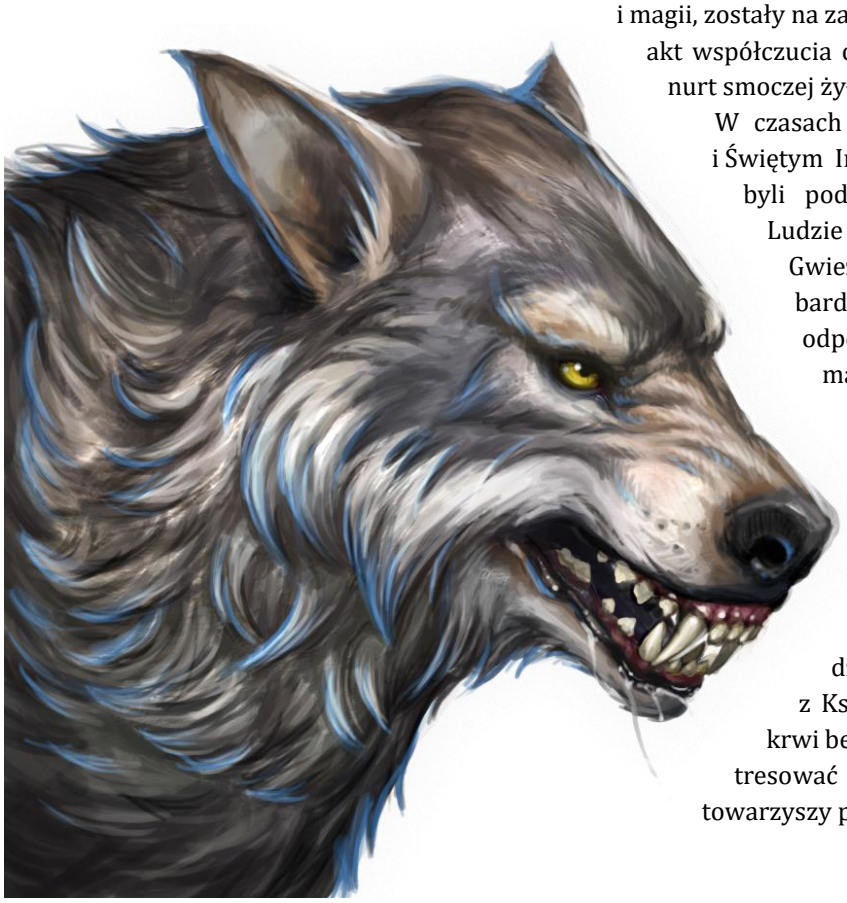
Paladyni - Czempioni niemożliwych wyzwań, z wiarą jako gwiazdą przewodnią, odpowiedzieli na wezwanie Elratha, Smoczego Boga Światła. Złożyli uroczystą przysięgę, by dotrzymywać zasad swego boga i by bronić krainę przed wszelkimi wrogami. Ich przyrzeczenie jest magicznie wiążące i obdarza ich potężnymi mocami. Z tego powodu Paladyni stają się dla innych przewodnikami, są poważani przez lud, szanowani przez sojuszników i sieją postrach wśród wrogów.

KULTOWE STWORZENIA PRZYSTANI

GRYF

Gryfy zostały stworzone podczas Ery Mitycznej z samorzutnej magicznej fuzji lwów i orłów. W owym czasie na powierzchni Ashanu płynęły smocze żyły, pozostałości po wojnach Smoczych Bogów, a zwierzęta, które poiły się z tych dzikich rzek smoczej krwi i magii, zostały na zawsze przez nie odmienione. Według legend akt współczucia orła, który uratował lwa porwanego przez nurt smoczej żyły, dał początek temu nowemu gatunkowi.

W czasach przed wojnami między Elfami z Irollan i Świętym Imperium elfi kowale podobno tak bardzo byli pod wrażeniem harmonijnych więzi, które Ludzie stworzyli z Gryfami, iż nauczyli ich tajników Gwiezdnego Srebra. Ten metal jest zarówno bardzo wytrzymały, jak i niezwykle lekki i przy odpowiedniej obróbce stanowi doskonały materiał na pancerz dla tych latających bestii. Tajemnicze elfickie znaki na zbrojach Imperialnych Gryfów są pozostałością po tej dawno zapomnianej przyjaźni.



WILKOR

W Świętym Imperium Wilkory są jednymi z najbardziej przerażających dzikich drapieżników. Bezlitośni wojownicy z Księstwa Wilka wybrali sobie tę spragnioną krwi bestię jako zwierzę herbowe oraz nauczyli się tresować je jako efektywnych, choć niepewnych towarzyszy podczas polowań i oczywiście wojen.

BLASK CHWAŁY

Blaski Chwały - naczynia woli Elratha, Smoczego Boga Światła są błyszczącymi duchami, które mogą zapłonąć niesamowitym światłem i w rezultacie oślepić wrogów.

W Świecie Duchów kraina Elratha jest wypełniona niezliczonymi zastępami tych stworzeń. Często są posyłane jako ambasadorzy i doradcy najbardziej oddanym wyznawcom Smoczego Boga. Dowódcy Świętego Imperium szybko znaleźli zastosowanie dla tych istot z płonącej światłości.

Tłumaczenie:
Acid Dragon, Kwasowa Grota (www.acidcave.net)
Korekta: Alamar, Rabican

Fragment pt. „Haven book" książki:
„The World of Might & Magic – The Ashan Compendium"
Ubisoft Entertainment, Ospray Publishing, 2012

POSŁOWIE

ZMIENIAJĄCA SIĘ HISTORIA

Przed publikacją książkowej wersji Kompendium Ashanu wydawca udostępnił wszystkim (zapewne w celach promocyjnych) Księgę Przystani. To „pierwotne wydanie" fragmentu Kompendium zawierało kilka istotnych różnic w stosunku do wersji, którą właśnie przeczytaliście. Układ graficzny został w dużym stopniu zmieniony, a pod względem tekstu główne różnice znajdują się w dziale „Historia".

Przykładowo, napisane tam jest, iż po wymordowaniu wszystkich członków z rodu Sokoła ocalała niejaka Lady Deirdre i jej niemowlęcy syn. Mieli oni zostać ukryci i otoczeni opieką, co miało zapewnić przetrwanie rodu Sokoła. W obecnej wersji (jak i nawet w wersji przed publikacją jakiejkolwiek części Kompendium) ostatnim z ocalałych Sokołów jest Brendan, syn Imperatorowej Maeve (który – jak się dowiedzieliśmy z późniejszych tekstów – stracił zmysły po ujrzeniu masakry swojej rodziny).

Następnie w pierwotnej wersji pierwszym Imperatorem z rodu Gryfa miał być Paweł I, podczas gdy w obecnej jest to Ivan, zresztą główny bohater Heroes VII. Są też inne różnice – niektóre teksty zostały skrócone (m.in. przydługawy fragment o architekturze), a słowo „Przystań" często zamieniano na „Święte Imperium".

Różnice fabularne to najprawdopodobniej błędy pierwotnego wydania, gdyż nawet przed tworzeniem Kompendium można było znaleźć teksty o Maeve i Ivanie. Zastanawiające jednak jest, skąd się one wzięły. Zarówno Deirdre, jak i Paweł byli postaciami (pobocznymi) z historii Imperium, lecz z czasów Drugiego Zaćmienia, a więc prawie trzysta lat przed wymordowaniem dynastii Sokoła.

NIENAWRÓCENI

Nie wszyscy ludzie nawrócili się na wiarę w Elratha. Niektórzy, najczęściej żyjący poza granicami Świętego Imperium w dalszym ciągu czczą Ylatha, Smoczego Boga Powietrza. Jest ich bardzo niewielu, lecz okazyjnie można ich spotkać, np. niedaleko Czarnolasu (Heroes Online) czy w tekstach o pochodzeniu Ptaków Gromu i Żywiołaków Powietrza. Istoty te są przyzywane m.in. właśnie przez Wysokich Kapłanów Ylatha.

Wyznawcy Smoka Powietrza nie są w stanie stworzyć żadnego własnego państwa, ale też często nie chcą – nie osiedlając się nigdzie na stałe i wędrując tam, gdzie ich wiatr zaniesie. Ylath jest jedynym Smokiem niereprezentowanym przez żadną frakcję Ashanu.

KSIĘSTWA IMPERIUM

Kompendium wspomina, że Imperium jest podzielone na sześć księstw. Technicznie to prawda, ale oprócz sześciu księstw jest jeszcze siódma kraina – Prowincja Imperialna. Ta prowincja należy do panującego rodu, więc gdy panowała dynastia Sokołów, to Prowincja Imperialna była jednocześnie „księstwem" Sokoła. Natomiast sześć „właściwych" księstw to księstwa Gryfa, Jelenia, Wilka, Byka, Charta i Jednorożca.

Jednakże geografia Imperium skomplikowała się w momencie wygaśnięcia dynastii Sokoła i objęcia panowania przez Ivana z rodu Gryfa. Nastąpiła roszada ziem. Ród Sokoła zniknął z mapy Imperium, Prowincja Imperialna stała się teraz nowymi ziemiami rodu Gryfa, natomiast poprzednie ziemie księstwa Gryfa przestały mieć swojego właściciela. Aby zapobiec „bezkrólewiu" na swych ziemiach lub – co byłoby bardziej prawdopodobne – wojnie o nie między pozostałymi księstwami, Ivan postanowił nadać ziemie byłego księstwa Gryfa swemu dalekiemu kuzynowi, Andrasowi. Andras był potomkiem Sandora, nazywanego czasem Krukiem, przyrodniego brata Antona Gryfity. W ten sposób narodziło się nowe księstwo – Księstwo Kruka.

Podsumowując, w historii Świętego Imperium przewinęło się osiem rodów i każdy z nich w jakimś okresie historii miał swoje ziemie. Były to rody: Sokoła, Gryfa, Jelenia, Wilka, Byka, Charta, Jednorożca i Kruka.

Ale to jeszcze nie wszystko. Na samym końcu wróćmy do samego początku i czasów Ronana Wielkiego. Okazuje się, że przed zjednoczeniem Imperium istniały jeszcze dwa rody – Borsuka i Lisa. Jednakże odmówiły one pokłonu Ronanowi i... zostały wybite do ostatniego człowieka, znikając z annałów historii.

Acid Dragon