KSIĘGA SYLVANU

KLANY ELFÓW

OGÓLNY OPIS

W SKRÓCIE

Elfy są łagodnymi i cierpliwymi bytami, żyjącymi w harmonii z ziemią i lasami. Są zestrojone z Sylanną, Smoczycą Ziemi, a jej rozwaga i prastara wiedza są odzwierciedlone w ich podejściu do życia i wiary. Jako druidzi, wojownicy i myśliwi obdarzeni magią Natury przyjaźnią się z magicznymi, dzikimi bestiami (Wilkami, Jednorożcami, Gryfami...) oraz Duchami Natury zwanymi też "Duszkami" (Driadami, Rusałkami, Nimfami, Drzewcami...). Nieufni wobec miast, trzymają się swych starożytnych zasad i uważają dbanie o lasy oraz żywe istoty za swój obowiązek, nie wahając się przed ukaraniem tych, którzy im zagrażają.

Znani jako: Leśne Elfy

Powiązane barwy: zieleń, brąz i srebro

Kraj / Królestwo: Irollan, leśny labirynt

Stolica: Istnieją cztery stolice, zmieniające się wraz z porami roku: Syris Thalla, Syris Vaniel, Syris Lothran oraz Syris Wynna.

SKARBY NATURY

Lasy Irollanu są bogate w surowce naturalne - tak bardzo, że Elfy rzadko kiedy muszą handlować z osobami z zewnątrz, jeśli nie mają takiej ochoty. Drewno należy do nich i jest go pod dostatkiem, aczkolwiek Elfy zawsze pytają o pozwolenie każdego drzewa, zanim je zetną i sadzą dwie drzewne sadzonki na jego miejsce. W głębszych lasach znajdują się dziwniejsze i rzadsze drzewa, których drewno osiąga niebotyczne ceny w innych częściach świata.

Innych zasobów naturalnych jest również pod dostatkiem. W rzekach i jeziorach jest pełno ryb, w pobliskich gajach - zwierzyny łownej, a dzikie zioła oraz krzewy i drzewa owocowe rosną niemal wszędzie. Elfy nauczyły się dbać o uprawę i hodowlę na swój własny sposób. Przybysz z zewnątrz, który natknąłby się na elfie "farmy" rzadko kiedy potrafiłby odróżnić je od otaczających lasów.

Podczas Pierwszego Zaćmienia oraz Wojen Krwawego Księżyca, Elfy były pierwszym celem demonicznych legionów. To one pierwsze wezwały pozostałe narody, by stanęły do walki z dziećmi Chaosu, a wielu wybitnych generałów z tamtej wojny było właśnie Elfami. Wielkie połacie elfich lasów zostały spalone przez Demony, co naznaczyło całą krainę bliznami i zatruło wody. Gdy walki ustały, Elfy wróciły do swego poranionego królestwa i przez prawie dwa stulecia odbudowywały je poprzez sadzenie nowych gajów, oczyszczanie wód i wypleniając nawet najmniejsze demoniczne skażenia ze swych krain.

Kilka lat przed Drugim Zaćmieniem, pod wpływem grupy pochlebców, Wielki Król Arniel stwierdził, że władza Elfów jest zbyt zdecentralizowana i że tradycyjna metoda wybierania najwyższego władcy (poprzez wizję współdzieloną przez Druidów) nie jest wiarygodna. Jego rozwiązaniem było przejęcie władzy od lokalnych elfich królów, pozbawienie Druidów autorytetu i uczynienie własnego tytułu dziedzicznym. Spośród wielu rebeliantów, którzy się z nim starli, najbardziej tragicznie znaną jest królowa Tuidhana. Ogłosiła swe królestwo, położone przy północno-zachodniej granicy Świętego Imperium, niepodległym od władzy Wielkiego Króla. Chciwi rycerze Świętego Cesarza Liama Sokoła wykorzystali okazję, by napaść na ziemie Tuidhany, a Arniel nie

CZY MÓWISZ PO ELFICKU?

Język elfów jest bardzo miękki i melodyjny dla uszu słuchacza. To właśnie Elfy nadały imiona Smoczym Bogom.

„Ash" (np. w imieniu Ashy) oznacza Ład, Harmonię, „Ur" (Urgash) oznacza Chaos, „El" (Elrath) oznacza Słońce i Światło, „Mal" (Malassa) oznacza Ciemność, „Ar" (Arkath) oznacza Ogień, „Syl" (Sylanna) oznacza Las i Ziemię, „Shal" (Shalassa) oznacza Morze i Wodę, a „Yl" (Ylath) oznacza Wiatr i powietrze.

Słowo „Syr" oznacza: „Wysoki, Wywyższony, Uhonorowany" i jest używane jako grzecznościowy przedrostek dla męskich imion lordów i szlachty. Wersja żeńska brzmi „In(a)".

„Syris" w tłumaczeniu to „Wielki Pałac" i jest używane jako przedrostek dla nazw czterech stolic.

„Y(a)" oznacza coś małego, niskiego i jest częstym żeńskim zdrobnieniem w wielu elfickich nazwach.

„Yr" oznacza Gwiazdę, „Thin" oznacza kolor srebrno-szary, a z ich połączenia powstaje słowo „Yrthin", które oznacza meteorytowy stop metali, który można znaleźć w Irollanie, znany także jako Gwiezdne Srebro.

Spośród Wielkich Królów imię „Arniel" można przetłumaczyć jako „Ogniste Światło", „Vaniel" jako „Złote Światło", a „Alaron" jako „Wieczna Łaska".

ruszył nawet palcem, by jej pomóc. Zdesperowana, by chronić swój lud, Tuidhana zwróciła się do nielicznych pozostałych przy życiu Bezimiennych. Ci byli skłonni jej pomóc, lecz nie za darmo. W zamian za wsparcie jej naród nawrócił się na wiarę w Malassę, Smoczą Boginię Ciemności. Tak narodziły się Mroczne Elfy.

Konflikt między Arnielem i Tuidhaną urósł do rangi otwartej wojny. Wtedy to Brythiggę, Matkę Drzew, będącą jednocześnie pierwotną siedzibą królewską, spalono do cna. Zostawiło to czarną bliznę na ziemi i nic tam już nigdy nie urosło. Wielki Król Arniel znalazł się wówczas w epicentrum pożaru i spłonął żywcem. Oskarżono o to Mroczne Elfy. W geście łaski Vaniel, następca Arniela, zaoferował narodowi Tuidhany bezpieczne przejście poza granice Irollanu. Jej elfy nigdy nie miały mieć prawa powrócić, a król przez tydzień miał wstrzymać swe wojska, które łaknęły zemsty. Po tym czasie osobiście miał poprowadzić armie, by wyplenić jakichkolwiek pozostałych buntowników. Większość Mrocznych Elfów zdecydowała się opuścić swój dom, a Bezimienni zaprowadzili je pod ziemię, do granic krain Krasnoludów. Nieliczni zdecydowali się pozostać na swej ojczystej ziemi - wszyscy zostali zgładzeni przez żołnierzy Vaniela.

Miejsce, gdzie niegdyś rosła Brythigga, zostało wymazane z map i po dziś dzień nie chodzi tam żaden Elf. Inna Matka Drzew została konsekrowana i ukryta w głębi lasów, lecz żaden Elf nie wspomni o tym nigdy nikomu z zewnątrz. Ostatecznie Vaniel odkrył, że to Demony były odpowiedzialne za spalenie Brythiggi. Postanowił przeprosić Mroczne Elfy i zaoferował im amnestię. Propozycja ta została jednogłośnie odrzucona.

Mijały wieki, a stosunki pomiędzy Elfami i ich odmienionymi braćmi pozostawały napięte. Vaniel zmarł w roku 756, a następcą tronu został Alaron. Nowy król odwrócił nieco swój wzrok od lasów i powoli odbudowywał silne więzi z innymi narodami.

Wspomógł Magów z Siedmiu Miast w ich wojnie z Nekromantami i zachęcał kupców, by przybywali pod elfie granice. Wyprowadził także armie Elfów poza lasy, by dołączyć do niesławnego Szarego Sojuszu, który pokonał demonicznych napastników z Piątego Zaćmienia.

POŁOŻENIE GEOGRAFICZNE

W krainie elfów istnieją cztery główne miasta, a każde z nich służy jako sezonowa stolica dla króla i jego dworu. Zmiana stolicy następuje wraz z przesileniami i równonocami, a każde z miast próbuje subtelnie przewyższyć pozostałe. Syris Thalla (Nowa Zieleń) jest stolicą wiosenną i znajduje się na zachodzie. Syris Vaniel (Złote Słońce) jest południową, letnią stolicą. Syris Lothran (Krwawy Liść) jest stolicą jesienną i znajduje się na wschodzie, blisko granicy ze Świętym Imperium. Syris Wynna (Biały Wiatr) jest północną stolicą i siedzibą władzy podczas zimy. Zmienianie się stolic jest za każdym razem wielkim wydarzeniem w kalendarzu Elfów, a procesja dworu królewskiego z miasta do miasta jest zaprawdę wspaniałym widokiem.

STRUKTURA SPOŁECZNA

Władcą jest Wielki Król Elfów, a wielu innych królów i królowych jest mu poddanych. Wielki Król rządzi z dworu centralnego i gdy zostaje wybrany, to jego słowo staje się prawem. Proces wybierania króla spoczywa na Druidach, którzy poszczą i wytrzymują pobyt w ceremonialnych saunach aż do chwili, gdy doznają wspólnej wizji osoby, która ma być nowym władcą. Decyzja musi być jednogłośna, a Druidzi pozostają w ceremonialnych saunach, pozbawieni pożywienia, tak długo, aż do niej dojdą.

W społeczeństwie Elfów istnieje kilka kast, lecz te najważniejsze to Myśliwi, Tancerze Ostrzy i Druidzi.

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Fizjologia Elfów jest zadziwiająco podobna do ludzkiej. Najbardziej widoczne różnice to wydłużone, spiczaste uszy Elfów (których rolą jest tunelowanie dźwięków) i ich szerokie, skośne oczy (dobrze przystosowane do widzenia w słabym świetle). Przeciętny elf jest odrobinę wyższy niż człowiek, lecz bardzo szczupły. Elfy nie posiadają zarostu ani owłosienia na ciele, z wyjątkiem głowy.

Większość Elfów ma bardzo bladą skórę. Kolor włosów i oczu jest natomiast bardzo zróżnicowany. Według ludzkich kanonów estetyki Elfy są delikatne, ich ruchy wdzięczne, ich głos zaś miękki, a język melodyjny. Ubiór Elfów dostosowany jest do lasów, a więc jest lekki podczas lata i wiosny, cieplejszy podczas jesieni i zimy, a w każdym wypadku w kolorach ziemi i drzew. Dominują skóra i futro, a także ozdoby wytworzone z naturalnych materiałów - kwiaty, bursztyny, kamienie szlachetne, muszle lub wypolerowane kawałki egzotycznego drewna. Elfy nie używają raczej metalowej biżuterii ani zbroi, chyba że są zrobione z Gwiezdnego Srebra - lekkiego, lecz bardzo twardego metalu, który spadł z nieba w Erze Mitycznej.

Elfy lubią także tatuaże, spisując swe życiowe dzieje na własnej skórze. Im starszy Elf, tym bardziej prawdopodobne, że jego ciało ozdabiają wydarzenia z jego życia. Młodzi, którzy na swej skórze umieszczają tylko ładnie wyglądające obrazy przed ukończeniem setnego roku życia są wyśmiewani, gdyż z pewnością później będą potrzebować miejsca na ciele.

ZDOLNOŚCI RASOWE

Długość życia Elfów jest mierzona w stuleciach, lecz najwyraźniej nigdy nie wyglądają na starszych niż wiek "dorosły". Oprócz swej żywotności Elfy otrzymały błogosławieństwo wzmocnionego wzroku i słuchu, a także wyjątkowej zwinności.

DYPLOMACJA

ZEWNĘTRZNE RELACJE Z INNYMI FRAKCJAMI

Historyczni sojusznicy: Przystań, Twierdza oraz – w mniejszym stopniu - Akademia. Wszyscy w przeszłości tworzyli sojusz przeciw Demonom.
Historyczni wrogowie: Loch (wrodzy bracia, z którymi dzielą gorzką historię), Inferno, Nekropolia (wyznają filozofię diametralnie sprzeczną z elfią).

LOCH

Nasi bracia cienia, mroczne odbicia w naszych lustrach. Dobrze, iż wygnaliśmy ich z naszych krain. Niech pożerają się wzajemnie w Ciemności i nie zatruwają więcej naszego powietrza.

FORTECA

Mali brodaci bracia, tak bardzo zażarci i zdeterminowani na zewnątrz, a tak bojaźliwi wewnątrz. Sądzą, iż potrafią głęboko kopać, lecz Ziemia ledwo zauważa rysy, jakie czynią na jej skórze.

NEKROPOLIA

Sądziliśmy, iż są jedynie głupcami... Życie jest ulotne i cenne, a oni nie mogą się doczekać, kiedy je zakończą. Lecz gdy przybyli, by wyssać wszystko z naszych lasów, zrozumieliśmy nasz błąd. Zmusiliśmy ich do odwrotu na pustkowia i nigdy więcej nie damy im przekroczyć naszych granic.

AKADEMIA

Amatorzy, którzy próbują posiąść kosmos i zamknąć go w małych pudełkach. Pożądają wiedzy, lecz szukają ślepo. Wolą widzieć pojedynczy liść niż cały las.

PRZYSTAŃ

Odważni, zdeterminowani i jakże ulotni. Te dzieci przelatują szybko przez życie, niczym owady. Wszystko musi być teraz i w pośpiechu. Nie możemy się z nimi utożsamiać. Ciągle słuchają, jak piasek w ich klepsydrze przesypuje się w dół i w dół.

INFERNO

Wynaturzenia i obrzydliwość – nie mają tutaj miejsca, a sama ziemia płacze pod ich stopami. Są skażeniem, które musi zostać oczyszczone.

TWIERDZA

Jakież to dziwne, że ci nienaturalni są tak blisko natury? Sądzę, że moglibyśmy się nawzajem lepiej zrozumieć.

SANKTUARIUM

Zarówno Woda, jak i Ziemia są niezbędne do życia. Choć mieszkamy daleko od siebie i rzadko się spotykamy, to zwyczaje Nag są podobne do naszych. Widzimy w nich opiekunów wód, podobnie jak w sobie opiekunów lasów.

WEWNĘTRZNE WAŚNIE

Morskie Elfy są inne niż ich kuzyni z Irollanu. Dawno temu te Elfy należały do Imperium Shantiri, lecz teraz są włóczęgami oceanów, wędrując po morzach Ashanu na prowizorycznych łodziach z ukształtowanych pni drzew. Wyznają zarówno Sylannę (za jej dary), jak i Shalassę (za jej gościnność). Każdy Morski Elf należy do jakiegoś klanu, nazywanym załogą, któremu jest bezwzględnie lojalny.

KULTURA

GŁÓWNA FILOZOFIA

"Żyj i daj żyć innym... w ramach Harmonii". Poczuj otaczający świat dookoła ciebie. Wszystko jest jego częścią, zarówno to najlepsze, jak i to najgorsze. Razem jesteśmy nićmi, które tworzą tkaninę istnienia.

RELIGIA

Większość Elfów poszukuje ochrony w Smoczycy Ziemi. W zamian za to Elfy stały się strażnikami Ziemi, w szczególności - całego życia, jakie znajduje się na niej, czy to roślin, czy zwierząt.

MAGIA

Ziemia jest źródłem harmonii Natury, zarówno w domenach minerałów, roślin, jak i zwierząt. Jest związania z kamieniem, drewnem i tkanką. Reprezentuje także instynkt i świadomość na świecie. Elfy przywołują magię Ziemi, by chronić dzieło stworzenia Ashy, jej ogród i czcić pierwotne drzewo. Mają naturalny talent do magii, gdyż wiedzą, iż należy do nich, jeśli cel tego wymaga. Są strażnikami samego życia.

ARCHITEKTURA

Elfie miasta są umieszczone bardziej w powietrzu niż na ziemi. Dawno temu Elfy opanowały sztukę przekonywania drzew, by rosły zgodnie z ich oczekiwaniami i tak stworzyły ogromne korony drzew, wzbijające się wysoko ponad ziemię, w których budują swe miasta. Drabiny, mosty linowe i podobne narzędzia łączą różne poziomy tych zrodzonych z drzew miast. Królowie i szlachta mieszkają na wyższych poziomach, a zwykli mieszkańcy bliżej ziemi.

SYMBOLE

BRYTHIGGA

Wizerunek Drzewa Świata, Brythiggi, jest najbardziej wyrazistym symbolem Elfów. Korzenie drzewa sięgają daleko w głąb ziemi. Są związane z tradycją, wiedzą, zapomnianymi dziejami i ukrytymi sekretami Świata Podziemi. Pień drzewa jest twardy i niezłomny. Symbolizuje odwagę, ochronę i zdolności regeneracji Natury. Gałęzie drzewa sięgają gwiazd. Są związane ze snami i wizjami, siłą wyobraźni i ciągłym dążeniem do duchowego przebudzenia. Korona drzewa wiąże się z porami roku, cyklem życia i śmierci.

Razem wszystkie te elementy odzwierciedlają główne wartości społeczeństwa Elfów i najlepsze możliwe wyobrażenie ich konceptu "Harmonii".

POTRÓJNY WĘZEŁ

Potrójny węzeł jest prostszym, częściej spotykanym symbolem Harmonii. Odnosi się do kilku ważnych trójc: trzech domen Natury - mineralnej, roślinnej i zwierzęcej; cyklu życia, śmierci i odrodzenia reprezentowanego w Naturze przez ziarno, kwiat i owoc; a także trzech kast w elfim społeczeństwie: Łowców, Tancerzy Ostrzy i Druidów. Przecinające się linie ukazują, że te aspekty są zawsze ze sobą połączone.

DZIAŁANIA WOJENNE

NA POLU BITWY

Lekko uzbrojeni i zwinni, wojownicy Elfów koncentrują się na szybkości i celności uderzeń. Standardowym wyposażeniem są łuki i proce, a także krótkie, zakrzywione miecze, oszczepy i noże do rzucania. Rzadko zaś używa się tarcz, z wyjątkiem okazjonalnych, drewnianych puklerzy.

Najczęściej nie używa się zbroi cięższej niż skórzana (we wszelkich możliwych odmianach), acz niektórzy szlachcice i dowódcy czasem noszą zbroje z Gwiezdnego Srebra. Elfia kawaleria jest przeważnie lekka, przystosowana do szybkich ataków i manewrów zamiast polegać na samej sile uderzenia. Jedynie elitarni Jeźdźcy Jednorożców – którzy wśród elfów są najbardziej podobni do rycerzy ze Świętego Imperium – używają dużych tarcz i lanc, by wyjść zwycięsko z każdej walki.

Armie elfów złożone są także z przeróżnych duchowych sojuszników. Rusałki i Nimfy z rodzaju duszków, Drzewce i Driady z głębi lasów, Jednorożce ze świętych gajów – wszyscy z własnej woli dołączają do Elfów w ich bitwach. Są z nimi związani i podobnie jak one są zapatrzeni w Sylannę. Przybywają instynktownie, gdy tylko są potrzebni.

Rzecz jasna, Elfy nie znoszą walczyć w miejscu i wolą taktyki partyzanckie. Dla elfiego generała doskonała bitwa to taka, w której wróg nigdy nie dojrzy nawet jednego elfa. Kluczowe dla taktyki elfów są manewry. Elfy są mistrzami w powracaniu na swoje miejsce, by zwabić przeciwnika na dogodną dla nich pozycję. Twardy grunt nic dla nich nie znaczy – podczas walki koncentrują się na rozbiciu wrogiej armii.

Zwykle sondują główne siły przeciwnika oddziałem lekkiej piechoty, których głównym zadaniem jest zwabienie wrogów w pułapkę, gdzie zostaną zasypani gradem strzał z trzech stron. Łucznicy i Druidzi będą strzelać z ukrycia, przesuną się i ponownie wystrzelą. Im więcej dezorientacji spowodują takim ostrzałem oraz długodystansowymi zaklęciami, tym lepiej.

KULTOWY BOHATER SYLVANU

STRAŻNIK

Strażnicy są obrońcami Irollanu, wybrańcami wśród wojowników Sylanny. Są ekspertami w posługiwaniu się łukiem i mieczem, mają dużą wiedzę o wszystkim, co związane z lasem oraz potrafią porozumiewać się z dzikimi bestiami, jak i z duchami Natury.

Gdy elfie dziecię jest wybrane, aby podążyć drogą Strażnika, otrzymuje zaawansowane szkolenie od trzech głównych kast społeczeństwa Elfów:

- Łowcy uczą je, jak posługiwać się łukiem, włócznią, oszczepem i nożem, jak zdobywać pożywienie, jak znajdywać drogę i tropić zwierzynę, jak się ukrywać oraz jak oswajać i tresować dzikie bestie.
- Tancerze Ostrzy poddają je inicjacji w sztukach walki, walczenia gołymi rękami, akrobatyki, uników oraz posługiwania się dwoma mieczami naraz.
- Wreszcie, Druidzi dzielą się z nim swą wiedzą o Tajemnicach Duchów oraz o Magii Ziemi. Gdy dziecko zostanie uznane za gotowe, zostaje wysłane do głębi lasu, by odnalazło swój duchowy totem. Gdy powraca z tej misji z wizją, ma już moc zmieniania swego kształtu w podobieństwo swego totemu, a jego plemię uznaje je za prawdziwego Strażnika.

KULTOWE STWORZENIA SYLVANU

DRIADA

Przed śmiercią Elf może zażyczyć sobie, aby jego ciało zostało pochowane wewnątrz żywego pnia Drzewca. Nie trzeba wspominać, że między Elfem i wybranym przez niego nosicielem muszą istnieć bliskie więzi, aby ta niezwykła ceremonia pogrzebowa była możliwa. Żyjące serce drzewa otula szczątki Elfa, skulone w pozycji embrionalnej. Pień drzewa tworzy osnowę, a jego żywica balsamuje ciało, które w ciągu kilku miesięcy przemienia się. Ewolucja ta jest podobna do tej w kokonie. Czas jej trwania i końcowy efekt zależą w pewnym stopniu od rodzaju Drzewca, Elfa, polany i innych czynników.

Dusza Elfa umyka z cyklu reinkarnacji, powracając do Ashanu jako duch leśny znany też jako Driada. Driady przybierają wygląd na podobieństwo Drzewca, z którego się zrodziły. Są związane duszą i ciałem z ich rodzicielami. Oba stworzenia będą się nawzajem chronić i wspierać aż do śmierci. Driady potrafią śpiewem przekonać drzewa, aby zmieniały kształt, by tworzyć narzędzia, bronie, a nawet budynki dla ich elfich krewnych.

Chór Driad natomiast może uformować prastare drzewo w fundamenty elfiego miasta. W wyjątkowo rzadkich i szczególnych przypadkach ich połączona symfonia może nawet zainicjować potężny marsz całego lasu.

RUSAŁKA

Rusałka jest duchem natury, zrodzonym wśród kwiatów, których zapach pozostaje z nią przez całe życie. Rodzaj kwiatu decyduje o wyglądzie, osobowości i mocach Rusałki. Rusałki przypominają małe, dziecięce humanoidy, nie wyższe niż trzydzieści centymetrów. Posiadają niezwykłe ubarwienie skóry, włosów i oczu, a także skrzydła, które przypominają te u motyla, lecz w istocie są liśćmi lub płatkami kwiatu, z którym są związane. Dzięki tym skrzydłom mogą latać wprawnie i z dużą prędkością. Rusałki są też blisko związane ze zmianami pór roku - są rzadkością podczas zimy, ale całkiem liczne podczas wiosny i lata.

Istotne jest rozróżnić Rusałki zrodzone z dzikiego kwiecia od tych zrodzonych w ogrodach. Te pierwsze są szorstkie w obyciu, samotne i często szybko umierają, jeśli zostaną schwytane lub udomowione. Natomiast te drugie są przyzwyczajone do innych gatunków i nawet mogą stać się zwierzaczkami domowymi i "chowańcami", w szczególności u elfich Druidów. Rusałki zrodzone z róży są tradycyjnym podarunkiem elfich kochanków.

DRZEWIEC

Drzewce są rzadkimi i wyjątkowymi duchami lasu, wyglądającymi jak wielkie, chodzące drzewa. Jako żywe ucieleśnienia sił Natury są obrońcami i pasterzami wszystkich drzew, krzewów i kwiatów. Rodzą się jedynie na uświęconej ziemi, w głębiach lasów Irollanu, w pobliżu smoczych żył lub skupisk magii dostrojonych do esencji Ziemi.

Są naturalnymi sprzymierzeńcami Elfów i mają unikalną, symbiotyczną relację z tymi, którzy chcą być po śmierci pochowani wewnątrz ich pni, a następnie odrodzić się jako Driady.

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

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

ELFY DWÓCH ŚWIATÓW

Elfy z Ashanu wydają się być mocno inspirowane dziełami J.R.R. Tolkiena. Podobnie jak te ze Śródziemia, są długowieczne, "ludzkie" z wyglądu, "magiczne" i nieco wyniosłe. Są też jedną ze "starszych ras". Mają wielu królów, specjalny elficki język, którego wpływ jest widoczny w językach innych narodów, a także zamiłowanie do śpiewu i melodii. W obrębie magii ziemi / natury specjalizują się w magii leczniczej, a ich najbardziej charakterystyczną bronią jest łuk. Elfy z obu światów nawet wykuwają przedmioty ze specjalnego metalu (Gwiezdne Srebro / Mithril). Również ich "polityka" bywa podobna - choć wolą tworzyć sojusze z ludźmi i innymi "dobrymi" rasami, bywa tak, że decydują się trzymać z dala od walk i wojen swych sojuszników, czasami odmawiając pomocy lub ją ograniczając.

Jednakże czy te podobieństwa to coś złego i oznaka "kopiowania" Tolkiena? Niekoniecznie. Sam Tolkien w swych dziełach inspirował się mocno skandynawskimi mitami i opisami tamtejszych elfów, więc też nie był szczególnie oryginalny. Wyznaczył jednak pewien "standard" dla leśnych elfów, którego od wielu dekad trzymają się kolejni autorzy fantasy.

O MNIEJ ZNANYCH ARMIACH IROLLANU

Kompendium wspomina o elitarnej, elfiej kawalerii z długimi tarczami i lancami, podobnej do ludzkich rycerzy ze Świętego Imperium - o jeźdźcach jednorożców. Ich opis w dużej części pokrywa się z wizerunkiem Szmaragdowych Rycerzy – oddziałów, o których wiemy, że istnieją, ale nie dane nam było ich poznać. Oto ich opis:

„Nie są właściwie "stworzeniami", choć pierwsi, którzy napotkali tych wojowników i przeżyli, by o tym opowiedzieć wspominali o ludzkich ptakach lub smokach aż do czasu, gdy odkryto prawdę. Przezwani "Szmaragdowymi Rycerzami" przez Ludzi, są elitarną kastą w elfim wojsku. Z oddaniem stoją na straży czterech stolic oraz najważniejszych miejsc kultu religijnego w Irollanie, dzięki swym włóczniom i tarczom. Są natychmiastowo rozpoznawani na polu bitwy dzięki swym okazałym zbrojom, zdobionym motywami różnych magicznych bestii, jakie znaleźć można w elfich lasach, w szczególności ptaków, wiwern i smoków.

Oczywiście to, że Święte Imperium nazywa tych wojowników "Rycerzami" tylko podkreśla dogłębne niezrozumienie zupełnie odmiennej koncepcji Elfów odnośnie do działań bitewnych. Szmaragdowi Rycerze używają swej szybkości i zwinności by móc uderzyć przeciwnika, a następnie błyskawicznie zniknąć wśród otaczającej roślinności. Gdy zaś zostaną osaczeni, ich tarcze i lekkie zbroje pozwalają im na skuteczną walkę, ale ten jej rodzaj nie jest ich najsilniejszą stroną."

Podobnie nie poznaliśmy też innych stworzeń - Korzennych Węży. Najpewniej jednak żyją sobie gdzieś w leśnych odstępach i tylko nie zachowały się żadne zapiski o ich udziale w elfich wojnach. To ich opis:

„Zwykłe oko nie jest w stanie odróżnić Węża Korzennego od powalonego konaru, kawałka drewna leżącego na środku ścieżki czy od liany zwisającej z pobliskiego drzewa. Dopiero gdy ofiara znajdzie się w zasięgu węża, budzi się on do życia. Z przerażającą szybkością chwyta ofiarę zębami i oplata, aż do wyzionięcia przez nią ducha. Ugryzienie Węża Korzennego jest bolesne, lecz rzadko atakują stworzenie zbyt duże, by móc je połknąć. Jednakże czasami ich ciała pokryte są trującymi kolcami, co czyni je potencjalnie niebezpiecznymi. W razie zagrożenia złapaniem, Wąż Korzenny szybko zagrzebuje się w ziemi, dzięki czemu może uciec niezauważony.

Elfy nauczyły się dawno temu oczarowywać Węże Korzenne i trzymają je jako zwierzaki domowe oraz jako strażników, broniących tajemnych ścieżek do serca Irollanu. Węże znane też są z powodu potykania się o nie i upadków podróżników. Najwyraźniej czynią to z czystej złośliwości."

Najmniej zaś wiadomo o „wilkołakach" (widocznych również na stronie 11). Nie wiemy nawet, jak się nazywają i jakie jest ich powiązanie z elfami oraz magią ziemi. Chyba, że – drogi czytelniku – czytasz ten tekst w przyszłości, gdy już wszystko wiadomo. Jedyne, co wiemy, to fakt, że nie jest to jakaś przypadkowa grafika przypadkowego stworzenia, gdyż autorzy ponownie po nią sięgnęli przy opracowywaniu prototypów kart do „Duel of Champions 2" (anulowanej gry, która nie doczekała się fazy realizacji). Mieliśmy się więc dowiedzieć czegoś więcej o tych dziwnych stworzeniach, lecz niestety będziemy musieli poczekać.

Acid Dragon