

# RAASHTRAM



# Świat Raashtram

Drogi wędrowcze, znalazłeś się w Raashtram - świecie zaklętym w wyobraźni ludzi kochających dalekie i pełne przygód, fantastyczne podróże.

Strona na której się znajdujesz została podzielona na dwie Księgi; w pierwszej znajdują się autoryzowane, oficjalne teksty traktujące o Świecie Raashtram. W części drugiej zebrane są teksty dodatkowe, często źródłowe, uzupełniające, rozwijające. Materiały te powstawały przez lata, spisywane były przez różnych autorów, a co za tym idzie w różnym stylu, często na potrzeby danego scenariusza czy wyjaśnienia danej kwestii. Dlatego znajdziesz tu opracowania bogate i bardzo różnorodne. Zabierz więc z sobą Księgę Pierwszą wyruszając w podróż po Raashtram, a jeśli poczujesz niedosyt sięgnij po tom drugi, mając w pamięci, że są to teksty subiektywne.

Opowiadając czym jest Świat Raashtram, trzeba sięgnąć do jego genezy. Świat ów powstał wyłącznie na potrzeby gier terenowych, organizowanych na Jurze Krakowsko-Częstochowskiej, w trakcie konwentu fantastyki Flamberg.

Tam właśnie narodził się świat fantasy, do którego rok w rok przybywa duża grupa ludzi. Świat ten, mimo wielu podobieństw do klasycznych krain fantasy, ma swoje charakterystyczne cechy, stanowiące o jego autonomii i odrębności od innych, znanych z książek czy gier RPG.

Zamieszkują go ludzie - od ich świętego królestwa Raashtram wziął nazwę cały świat. Ich społeczeństwo podzielone jest na kasty. Przewodzi im szlachta - Kshatrija, wspierana przez mędrców - Braminów, niezliczeni rzemieślnicy to Sindra, rolnicy i hodowcy to Wajsja. Poza nawias społeczności wyrzuceni są pariasi - raashtramczycy pozbawieni kasty oraz wszyscy nie-ludzie i barbarzyńcy mieszkający na stałe w Królestwie Raashtram lub poza jego granicami.

Mieszkańców królestwa łączy przede wszystkim wiara w Pięć Domów - piątkę bóstw, wywodzących się z jedyne go pradawnego bóstwa o dwóch obliczach, nazywanego MoyocoYani. Jednoczy ich także świadomość posiadania wspólnych wrogów - starożytnych królestw elfów: Islayu, Sirdaru i Ahadii. Ich mieszkańcy są inni - długowieczni, pamiętliwi, nieludscy. Ich motywy postępowania są często dla ludzi niepojęte, a ambicje czasem zdają się szalonymi. Wynikają stąd liczne nieporozumienia, prowadzące do krwawych wojen.

Królestwo ludzi jest oddzielone od elfickich potężnym łańcuchem górskim, będącym schronieniem rasy krasnoludów - prawdziwych mistrzów przetrwania, lawirujących w zmiennej polityce, gotowych zawsze wykorzystać na swoją korzyść jedyny posiadany atut - strategiczne położenie swoich twierdz.

Na bezkresnej północy, za Smoczymi Górami żyją wojownicze klany ludzi, nazywane przez mieszkańców Królestwa barbarzyńcami. Ci zaś, zwący sami siebie Ludem Ducha, wierzą



w potężną piątkę totemicznych duchów opiekuńczych i duchy przodków, walczą bezustannie z ciężkim klimatem, innymi plemionami barbarzyńców z jeszcze dalszej północy, a czasem także z królestwami z południa...

Słowa nie oddadzą w pełni tego, czym świat Raashtram stał się dla ludzi, którzy co roku go odwiedzają w trakcie Świętych Dni. Aby doświadczyć jego magii - aby poznać Raashtram - trzeba odetchnąć jego powietrzem.

Dlatego zachęcamy wszystkich - wpuście nieco fantazji do swego życia! Jednocześnie ostrzegamy - jeśli raz tam zawitać, zawsze już pozostanie w Was cząstka Raashtram.

# Zarys Świata

Te słowa towarzyszą mieszkańcom Raashtram od narodzin. Powtarzane przez świątłych Braminów, przypominają im, kim naprawdę są. Bo są dziećmi bożymi i bogom winni są posłuszeństwo.

Jest piecioro bogów, a każdy z nich panuje nad inną domeną. I tak jest Kalyana, bogini życia i śmierci, Purusha, bóg ducha, Daiva kierujący ścieżkami losu, Tattva władający żywiołami, oraz Anvita, bóg rozumu i siły.

Bogowie w Raashtram są objawieni i niewiele miejsca pozostawiają wierze – świat przepelniony jest manifestami ich potęgi. Najczęściej przemawiają ustami Braminów, których obdarzają częścią swojej mocy. Wybrani przez Piątkę, czynią świat lepszym i przyjaźniejszym dla ludzi. Kapłani są pasterzami ludu. Dbają o niego, służą radą, modlą się. Magowie natomiast poświęcają swój czas na zgłębianie wiedzy. Ogromna mądrość i talent magiczny czynią z Braminów wartościowych doradców. Najmądrzejsi spośród tej kasty tworzą Valabish – najwyższy sąd w Raashtram.

Kapłani i magowie, jako Bramini, cieszą się w Raashtram wielkim autorytetem. Ci pierwsi spotykani są praktycznie wszędzie – w każdej wsi, w każdym mieście. Ich celem jest nauczanie ludu. Magowie natomiast dla wielu mieszkańców Raashtram są kimś niezwykłym – zdarza się, że dziecko zabierane jest do Akademii, ale nigdy z niej nie wraca. Nie jest tajemnicą, że świat magów jest zdecydowanie bardziej skomplikowany od świata reszty ludzi, a oni sami są zbyt ważni, aby zajmować się przyziemnymi sprawami.

Kastą dorównującą znaczeniem Braminom są Kshatrija, szlachetnie urodzeni. Oni sprawują faktyczną władzę w Raashtram. Niemal zawsze, a wyjątki zdarzają się niezwykle rzadko, to Kshatrija dowodzą i rządzą innymi ludźmi. Stanowią rycerstwo Raashtram. Nie boją się polityki, podejmowania śmiałych decyzji, a ponad wszystkim stawiają sprawność działania. Większość z nich, a w szczególności ci z bogatych i wielkich rodów, całe swoje życie poświęcają zwiększaniu swoich wpływów, często czyniąc politykę zbyt brutalną, aby Bramini chcieli przykładać do niej rękę. Dlatego ci ostatni skupiają się raczej na doradzaniu rządzącym. Ten układ odpowiada obu kastom. Myli się ten, kto myśli, że Kshatrija nie ponoszą konsekwencji swoich czynów. Wręcz przeciwnie. Każda ich decyzja obarczona jest wielką odpowiedzialnością, której powinni być w peł-

ni świadomi. Jednak ich dharma nakazuje im zawsze czynić to, co właściwe, niekoniecznie to, co dobre.

Sindra to rzemieślnicy i kupcy. Nie mogą posiadać ziemi, więc swoje życie spędzają na próbach wzbogacenia się. O ich statusie świadczy złoto, które posiadają i są w stanie wydać, aby wesprzeć krewnych lub sojuszników. Sprytni i przedsiębiorczy Sindra są w stanie uzyskać wielkie wpływy, nigdy jednak nie uda im się zasypać przepaści, która oddziela ich od Kshatrija.

Wajsja stanowią najliczniejszą kastę mieszkańców Raashtram. Najznacniejsi spośród nich mają własną ziemię, którą sami uprawiają. Jednak większość Wajsja to chłopci służący na roli w posiadłościach Kshatrija lub też ubogie mieszczaństwo i służba.

Te cztery kasty tworzą społeczeństwo Raashtram. Jest jednak jeszcze piąta grupa: pariasi. Nie są oni częścią społeczeństwa, lecz również zamieszkują Raashtram. Są wyrzutkami, wyklętymi, budzącymi odrazę u Raashtramczyków. Nie ma bowiem nic gorszego, niż zostać pariasem. Wielu wolało wybrać śmierć niż żyć poza społeczeństwem. Pariasi bowiem to ci, którzy kastę utracili: zbrodniarze, przestępcy, zdrajcy. Pariasa należy ignorować, tak jakby go nie było. A on sam powinien pamiętać i okazywać na każdym kroku, że jest gorszy.

Do pariasów zalicza się też barbarzyńców i nie ludzi: elfy i krasnoludy. Nie mają oni swojego miejsca w hierarchii społecznej Raashtram, dlatego rzadko się zdarza, aby osiedlali się na ziemiach królestwa. Zaznaczyć tu jednak należy, że obyczaje kastowe dotyczące społeczeństwa Raashtram nie do końca przekładają się na mieszkańców innych krajów. Niemniej jednak nie ludzie nie mogą czuć się bezpiecznie na drogach Raashtram, rasizm bowiem jest zjawiskiem tu powszechnym. Ma to swoją przyczynę w historii królestwa. Z nie ludźmi toczono bowiem wiele krwawych i wyniszczających wojen.

Wszystkie kasty, oprócz Braminów, uwarunkowane są urodzeniem. Kasta rodziców przechodzi na dzieci. Jedynie Bramini stają się członkami swojej kasty poprzez Powtórne Narodziny, o których jednak przeciętnemu mieszkańcowi Raashtram niewiele wiadomo. Możliwe jest również wyniesienie do wyższej kasty bądź odebranie jej, ale tylko poprzez decyzję króla lub sądu.

*Na początku był MoyocoYani, Jedyny. Z Niego narodziła się Piątka, a Piątka była Jednością. Piątka stworzyła Świat, a wraz z nim wszystko co znamy.*

*Dlatego winni jesteśmy Piątce cześć, bo bez Piątki nic by nie było.*

Świętym zwyczajem, wyniesionym do rangi królewskiego prawa, jest nakaz noszenia kamienia kastowego, tak, aby każdy mógł go ujrzeć. Każde dziecko, kiedy staje się dorosłym, otrzymuje od rodziców klejnot właściwy dla jego kasty. I tak kamieniami Braminów są białe diamenty i kryształy, dla Kshatrija przeznaczone są czerwone rubiny i granaty, Sindra przypisane są żółte i złote topazy oraz bursztyny, natomiast Wajsja noszą czarne opale i hematyty. Dla Braminów i Kshatrija momentem stania się dorosłym jest przejście Dvidża – Powtórnych Narodzin. Dla Sindra jest to zazwyczaj egzamin rzemieślniczy, natomiast dla Wajsja – moment uzyskania pełnoletności.

Nie zdarza się, aby Raashtramczyk nie nosił kamienia kastowego. Oznaczałoby to bowiem, że jest pariasem, a większość ludzi wolałaby śmierć. Nie godzi się też, aby Raashtramczyk nosił kamień w kolorze przynależnym innej kasty. Czyn ten jest karalny w najlepszym razie batożeniem. Inna sprawa, że takie przypadki zdarzają się niezwykle rzadko – Raashtramczycy są wychowywani od najmłodszych lat w ten sposób, że noszenie właściwych dla nich kamieni kastowych jest tak samo oczywiste i nie podlegające dyskusji, jak noszenie ubrania.

Nie mniejsze znaczenie mają również zasady przedstawiania się. Dlatego od momentu, gdy dziecko zaczyna mówić, rodzice uczą je, w jaki sposób ma podawać innym swoje imię. Dzięki temu wchodzi to dzieciom w nawyk, staje się czynnością automatyczną, którą w latach dorosłości i późniejszej starości niezwykle trudno jest przewyciężyć.

I tak przeciętny Raashtramczyk (a więc członek kasty Sindra albo Wajsja) przedstawia się wypowiadając swoje imię i imię swojego rodzica tej samej płci (np. Karuk, syn Kidrika; Elie, córka Enei). Może również podać swój zawód (np. Karuk piekarz) lub miejsce, z którego pochodzi (np. Hina z Tavalesh).

Szlachetnie urodzeni, a więc Kshatrija, posiadają prawo do nazwiska rodowego. Przedstawiając się, nigdy nie zapominają o wypowiedzeniu go (np. Hadan, syn Herga, z rodu Uttar; Felia, córka Farii, z rodu Shiv).

Bramini, jako Powtórnie Narodzeni, przedstawiają się w odmienny sposób. Przechodząc Dvidża zostają odcięci od poprzedniego życia i swoich dawnych rodzin. Przedstawiając się nie wymieniają więc imion swoich rodziców. Kapłani podają, któremu bogowi służą i jaką mają rangę (np. Barah, Hierodul w służbie Purushy; Aryie, Celebrantka w służbie Anvity), nato-

miast magowie - z którego domu się wywodzą (np. Haryl, Mag z domu Kalyany; Petya, Mag z domu Daivy).

Pariasi mają prawo jedynie do życia. Odzywać się mogą tylko dlatego, że bywa to użyteczne. Nie są godni przedstawiania się, jeśli jednak z jakiś przyczyn to robią, nie mają prawa wypowiedzieć nic poza swoim imieniem.

Zasady te są normami społecznymi, które znajdują też swe odbicie w prawodawstwie. Podszycanie się pod inną kastę może skończyć się wyrokiem - batożenie, odebranie kasty, a nawet śmierć za tak haniebny czyn nikogo nie zdziwią.

Prawo w Raashtram stanowi władza królewska, jednak korzenie spisanych edyktów zawsze sięgają starych praw zwyczajowych, opartych na naukach Braminów i bogatych doświadczeniach długiej historii królestwa. Raashtram bowiem to państwo o historii bardzo długiej i bogatej. Często nielekkiej i niełaskawej. Krwawe bywały losy Wielkiego Raashtram, a ich odbicie po dziś dzień widoczne jest w umysłach ludzi. Nienawisć do nie ludzi jest tego najlepszym dowodem. Przeszło milenium trwała niewola ludzi pod jarzmem Sidhe (jak o sobie mówią elfy). Krasnoludy zaś okryte są w oczach ludzi krwawą i bolesną zdradą. Wyzwolenie się z niewoli było tak wielkim triumfem, że pamięta się je po dziś dzień. Wielka wojna wywołana przez Vanaada - bohatera ludzi, doprowadziła do niemal całkowitego wyniszczenia królestwa, ale za to elfy zostały wyparte do swoich królestw. Raashtram odżyło na nowo i rządzone przez kolejnych królów dotrwało do dzisiejszych dni – wolne, suwerenne, a przede wszystkim władane przez ludzi. Vanaad stał się bohaterem rangi prawie boskiej i nigdy nie zostanie zapomniany.

Vanaad wywodził się spośród Dakoitów, dlatego wszystkim spośród nich nadano kastę Kshatrija. Pomimo odmiennej kultury, cieszą się dużymi względami u kolejnych władców Raashtram. Ci nadali im szereg szczególnych praw oraz uczynili strażnikami królestwa.

Wiele można jeszcze napisać o cudownym Raashtram. Królestwo to trwa już przeszło dwa tysiące lat. Potężne imperium stale zmaga się z najróżniejszymi przeciwnościami, ale jedno wydaje się być pewne: skoro nawet elfy nie zdołały doprowadzić do jego upadku, to trwać będzie wiecznie.

# Kalendarium

- Upadek pierwszego Raashtram

Istnieje wiele mitów opowiadających o tym zdarzeniu. Ponoć bogowie zniszczyli pierwsze Raashtram, karząc jego mieszkańców za grzechy. W ciągu pięciu dni powodzie, pożary i spadające z nieba gwiazdy zniszczyły cały kraj. Potem do Raashtram wkroczyły elfy i przejęły je we władanie.

- Wiek Snu

Wiek władzy elfów nad ludźmi. Całe dawne ziemie Raashtram stają się częścią Islayu.

1 - Powstanie Vanaada i początek Wielkiej Wojny

Wiele lat wcześniej, w czasie Dwidża, bogowie zsyłają Vanaadovi wizję odrodzonego Raashtram. Kiedy młody wojownik zdobywa odpowiednią władzę w Klanach Dakoitów, rozpoczyna walkę z elfami.

- Bitwa pod Ashmapuri

Pierwsza wielka klęska elfów w walkach z ludźmi i pojmanie przez Vanaada królowej Islayu, Shinar

- Śmierć królowej Shinar

Rokowania z elfami zakończone zabiciem Shinar przez Vanaada i wybuchem nowej wojny.

5 - Bitwa nad Nierne i pokój z elfami

Wielkie zwycięstwo ludzi nad elfami. Początek odrodzonego Raashtram.

76 - Abdykacja Vanaada

Vanaad przekazuje władzę Morionowi z klanu Tunga.

623 – Tygodniowy Mór

Ofiarami Tygodniowego Moru roku padły rody Patt, Bhag, Gon, Hato, Kali i Kish. Największym ciosem dla kraju była śmierć królowej Mandawi z rodu Patt oraz całej jej rodziny. Nowym władcą zostaje wybrany Yashpal z rodu Thiru.

740 – 753 - Czerwone Lata

Król Nimai z rodu Thiru zostaje skrytobójczo zamordowany. Wybuch trzynastoletnia wojna domowa między rodami Thiru i Shiv. Kończy ją wybór nowej władczyni, Sartii z rodu Nan.

962 - Powrót Thiru na tron.

Ostatni król z rodu Nan oraz jego synowie zrzekają się władzy i przekazują koronę w ręce Kartika z rodu Thiru.

1263 – Nadejście Przekłętego, Petra Verkai

Mag z Domu Kalyany, Petr Verkai, wbrew zakazom Ojców Magii zaczyna zgłębiać ścieżkę Purushy. Zyskuje tym samym moc tworzenia ożywionców. Ginie zabity przez Arcymagów, obawiających się jego rosnącej potęgi. Uczniowie Przekłętego wywołują jego ciało na daleką północ.

1274 – Inwazja Klanów

Wskrzyszony Verkai zdobywa władzę nad Klanami Ludu Ducha na północy i tworzy tam armię złożoną z ludzi i nieumarłych.. Armia Przekłętego zdobywa krasnoludzkie twierdze w Górach Smoczycy i dokonuje inwazji na Raashtram i ziemie elfów. Dopiero połączone siły ludzi, krasnoludów i elfów umożliwiają zniszczenie Przekłętego.

1842 – Początek panowania Kotumo

Młody król z rodu Uttar zawiera pokój z Islayem i wiąże się z elfią królową, Aryante. Zezwala także elfom na naukę w Akademii Pięciu Domów w Ashmapuri, wbrew Edyktowi Moriona.

1866 – Ślub Aryante i Kotumo

Symbolem ich związku i pokoju między dwoma rasami staje się szmaragd, wiążący się z imieniem nadanym królowi przez Aryante – Ondowenya, „Zielony kamień”.

1888- 1896 – Śmierć Kotumo, panowanie Ondomeara i próba przejścia Raashtram przez elfy.

Ondomear, syn Kotumo i Aryante, zostaje królem Raashtram. W ciągu kilku lat elfy zajmują coraz wyższe stanowiska w państwie. Ich rosnąca władza wywołuje niepokój mieszkańców Raashtram; szczególnie głośno protestują Dakoici. Nowy król nakazuje zniszczenie klanów Wolnych Plemion. Powoduje to bunt armii i wybuch wojny domowej.

Mimo wsparcia elfach wojsk Ondomeara ginie; nowym królem zostaje dotychczasowy dowódca wojsk Raashtram, , Atamo z rodu Shiv.

2005 - Wybuch wojny między Islayem a barbarzyńcami z Północy

2006 - Śmierć króla Mahatiego.

Krotko po śmierci władcy umiera jego syn i następcą tronu, Mahabala. Po krótkim okresie bezkrólewia nowym władcą zostaje bratanek Mahatiego, Ramaduja I.

- Wybuch wojna między Ahadią a barbarzyńcami z Północy oraz między Ahadią a Sirdarem.

# Życie powszednie

Całe Raashtram usiane jest szlakami, a jak mówią, każdy z nich prowadzi do Ashmapuri. Przy głównych trasach częstym widokiem są gospody, w których zmęczeni podróżnicy mogą wypocząć. W niektórych, za opłatą, na tyle wysoką by tylko najbogatszych było na to stać, można wymienić konie. Główne trakty handlowe wiodą z północy (bursztyny, futra, zboże od Barbarzyńców i z osad wojskowych; rękodzieło z miast-twierdz krasnoludzkich), wschodu (wino, tkaniny, mandragora, przyprawy), południa (z miast portowych gdzie docierają towary z elfich królestw i dalekich wysp na południu) oraz zachodu (szlak, którym wędrują towary z Islayu i od krasnoludów). Wraz z towarami rozprzestrzenia się wiedza i poglądy. Często na szlaku można dostrzec gońców czy heroldów ogłaszających słowo Króla. Gdzieś tam czujne oko obserwatora dostrzeże garnizony wojsk, ulokowane w strażnicach mających zapewnić raashtramskiej ziemi pokój. Bijącym sercem Raashtram są bogate ziemie Międzyrzecza, gdzie krzyżuje się najwięcej szlaków handlowych. To z bogatych i pysznych miast tego regionu przenikają dalej najnowsze tendencje. Tutaj rodzą się wolne myśli, stąd wypływa moda na to, co się nosi, czym ozdabia domostwa, o czym się rozmawia. Głosy możliwych stąd są najsilniejsze, najbardziej znaczące, one najłatwiej docierają do Króla. Tu podejmowane są decyzje dotyczące całego kraju. Tutaj też mieszczą się serca wszystkich religii oraz szkoły kształcące Braminów cieszące się największą sławą.

## Władza

Król Raashtram - Następca Vanaada, Strażnik Pieczęci – to ten, w którego rękach złożone jest całe królestwo. Jego głos winien być słuchany przez wszystkich. Królewska władza jest absolutna, nie poddanie się jego woli jest jedną z najgorszych zbrodni jakie można uczynić, zwykle karaną śmiercią. Jednak w podejmowaniu decyzji nie jest osamotniony. Pomagają mu doradcy wywodzący się z kasty dostojnych Kshatrija. Są oni jednocześnie najwyższymi urzędnikami administracji królestwa, a ich głosy pozwalają Królowi poznać realną sytuację kraju. Funkcję doradcą, jak również opiniującą działania Następcy Vanaada pełni także Rada Wielkiej Piątki. Jest to pięciu Braminów, wybieranych spośród najdostojniejszych z tej kasty – Hierokratów i Arcymagów. Wpływ Rady na rządy Króla w istocie jest bardzo silny, bardzo często to od niej uzależnione są decyzje władcy. Mówi się, że Król Kshatrija i Rada Braminów to dwie stopy potężnego i mądrego Królestwa Raashtram. Przedłużeniem ręki króla są władcy poszczególnych prowincji, na które podzielony jest kraj. Każdy z tych władców pochodzi ze znamienitego rodu raashtramskiego, każdy jest Kshatrija. Pomagają im w tym justycjariusze, urzędnicy wyznaczani przez Króla.

## Wojskowość

Wojsko składa się z przymusowych poborowych, a także ochotników. Służba trwa 20 lat i jest szansą na awans społeczny, co często przyciąga w wojskowe progi



ubogich Wajsja, którzy nie mają szans na odziedziczenie ziemi. Stanowią oni zazwyczaj wszelkiego rodzaju piechotę. Ciężką kawalerię tworzą Kshatrija, tak samo jak kastę oficerów. Najczęściej oficerowie armii od wielu już pokoleń pochodzą z tych samych rodzin. Sindra niezmiernie rzadko zasilają szeregi wojska. Podstawą armii na polu bitwy stanowią potężne kilkutyśne batalie pikinierów, wspomagane harcownikami i kawalerią. W składzie batalii, prócz ludzi uzbrojonych w długie oburęczne piki, znajdziemy też ciężkozbrojnych specjalistów, wyposażonych najczęściej w halabardy lub długie ciężkie miecze. Harcownicy, zazwyczaj w postaci strzelców i lekkiej piechoty do ich ochrony, spełniają w bitwie funkcje pomocnicze; osłabiają batalie wroga, prowadzą akcje zaczepne, wypracowują przewagę taktyczną. Ciężka kawaleria wykorzystywana jest do zadania silnego ciosu, kiedy piechota wypracuje jej taką możliwość. Lekka raashtramska jazda służy głównie do zwiadu: zdobywa informacje o ruchach armii wroga i stara się utrzymać pozycje własnej armii w tajemnicy.

Powszechnie stosowaną bronią strzelecką są łuki, choć od niedawna, spotkać można też kusze. Przy oblężeniach stosowane są liczne i wymyślne maszyny takie jak: tarany, balisty, onagery, oprócz nich techniki takie jak podkopy, wieże oblężnicze, głód i wróg wszystkich chyba ludzi – zdrada. Przeciwno nim stają masywne budowle. Te obecnie najczęściej spotykane posiadają grube, wysokie mury obronne, częstokroć otoczone fosą.

# Kasty

*Dłoń, która dzierży miecz, pięć palców ma. Cztery przeciw jednemu. One to bez niego niczym są i miecza w dłoni nie utrzymają. Kto przyjaciół ma tylko, a brak mu wrogów, miecza dzierżyć tedy nie zdoła. Tak głosi mądrość Dakoitów, wedle legendy przekazanej im przez wielkiego Vanaada u zarania Raashtram.*

*Najmędrsi to ci, którym dane jest obcować z bóstwami i są to Bramini. Ci, w których żyłach krew szlachetna płynie, a w piersi bije serce rycerskie to Kshatrija.*

*Ci, którzy rzemiosłem wszelakim się parają to Sindra. Ci zaś, którzy w znoju z ziemi plon czerpią to Wajsja. Żaden z czterech stanów istnieć bez pozostałych nie może. Wszystkie zaś cztery, jak dłoń kciuka, potrzebują pariasów: tych, którzy nie są ludzkiej krwi lub za czyny swe spośród ludzi zostali wykluczeni.*

## Kasty w Raashtram

Spoleczeństwo Raashtram składa się z czterech kast: Braminów, Kshatrija, Sindra i Wajsja. Są jeszcze bezkastowcy, czyli ci, którzy z jakichś przyczyn – urodzenia lub swoich uczynków – nie należą do żadnej z kast, jednak nie są oni wpisywani w społeczeństwo, są poza nim.

Podstawą kastowego społeczeństwa Raashtram jest pojęcie Dharma, czyli obowiązek, jaki nakłada przynależność do danej kasty. Dla kasty Braminów oraz Kshatrija równie ważne jest Dwidża, czyli powtórne narodziny, podczas których kandydat przyjmowany jest uroczystie w szeregi swej kasty.

Bramini to głos bogów. Magowie, obdarzeni mocą pozwalającą im używać zaklęć, oraz kapłani, którzy poświęcili swoje życie służbie wybranemu bogu. Jest to jedyna kasta, której nie można odziedziczyć. Bramini nie zawierają małżeństw, a jeśli miewają dzieci, są one przypisywane do kasty drugiego z rodziców.

Każdy z pięciu Domów Magii, jak również każdy z kultów, poszukuje wśród członków pozostałych kast dzieci, które z racji swoich umiejętności i dzięki przychylności bogów mogłyby stać się w przyszłości Braminami. Po pierwszym, trwającym zwykle kilka lat okresie nauki, spośród uczniów wybiera się tych, którzy mogą przystąpić do Próby - Valabish. Ci, którzy ją pomyślnie przejdą, są przyjmowani w poczet kasty.

**Kolorem Braminów jest biel.**

Kszatrija to szlachta Raashtram. Stanowią trzon kadry dowódczej w armiach, zajmują też wysokie stanowiska w aparacie państwowym. Spośród nich król wybiera namiestników prowincji. Są to potomkowie starych rycerskich rodów, chlubiących się wierną służbą władcom Raashtram, a także Dakoici.

W wyjątkowych przypadkach, za odwagę na polu bitwy i niezłomność w obliczu wroga, w poczet Kszatrija przyjmowani są wojownicy z innych kast.

Przed wiekami samo dobre urodzenie nie wystarczało, by stać się Kshatrija. Należało jeszcze udowodnić, że jest się godnym przynależenia do kasty rycerzy: przejść Próbę oraz Dwidża – powtórne narodziny. Obecnie Dwidża najczęściej ma jedynie znaczenie symboliczne. Tylko pośród Dakoitów oraz szlachty kultuwującej dawne zwyczaje próby te są nadal przeprowadzane według starych zasad, co oznacza, że nie wszyscy potrafią im sprostać.

**Kolorem Kshatrija jest czerwień.**

Kasta Sindra to wszelkiego rodzaju rzemieślnicy i artyści, zgromadzeni w cechach i gildiach, jak również członkowie ich rodzin. Aby należeć do gildii lub cechu, nie wystarczy urodzić się Sindra. Trzeba terminować u mistrza danego rzemiosła, aż do zdania egzaminów. Są one wymagane, by móc samodzielnie parać się rzemiosłem i przyjmować w termin uczniów. Takim uczniem, w teorii, może być dziecko z każdej kasty, o ile mistrz je przyjmie. Jeśli zda egzaminy, zostanie przyjęte w poczet cechu i zarazem kasty. W praktyce zdarza się to jedynie w przypadku Wajsja, zwłaszcza jeśli mistrz jest bezdzietny lub też nie ma następcy wśród swych dzieci.

**Kolorem Sindra jest żółty.**

Wajsja to wolni chłopcy uprawiający ziemię należącą do króla oraz ich potomkowie. Do tradycji należy, że najstarsze z rodzeństwa dziedziczy ojcowiznę. Pozostali zazwyczaj utrzymują się z pracy najemnej bądź trafiają do armii. Zdarza się, że za wierną służbę nadawana jest im ziemia na słabo zaludnionych i dość



niebezpiecznych rubieżach państwa. Nowe osady powstają głównie na zachodzie i północy, u podnóża gór granicznych.

**Kolorem Wajsja jest czerń.**

Parias to szerokie pojęcie, obejmujące zarówno nie-ludzi, z założenia nie należących do żadnej z kast, oraz tych, którzy wskutek swych przewin zostali usunięci poza obręb kasty. Nie można ich bezkarnie prześladować czy zabijać, mimo że traktowani są z pogardą lub omijani i niezauważani jak powietrze. Każdy jest od nich lepszy, nawet najbiedniejszy, najbardziej schorowany Wajsja. Ich kara polega na tym, że usunięci są poza społeczność, w której wyrosli. Odsuwają się od nich tak przyjaciele, jaki i rodzina. Jeśli parali się rzemiosłem tracą prawo uprawiania swego zawodu w obrębie murów miejskich. Nie mają prawa uczestniczenia w uroczystościach organizowanych przez państwo, a więc przede wszystkim w wielkim letnim święcie, obchodzonym na zakończenie roku. Jedyną drogą poprawy losu jest dla Pariasów służba w Gwardii lub w armii. Mają wówczas szansę odkupić swe winy, odzyskać szacunek innych ludzi i stać się Wajsja.

## Imiona

Przedstawianie się jest niezwykle istotne, jest to jeden ze sposobów na identyfikację drugiej osoby i określenie jej miejsca w społeczeństwie. Co oczywiste, imiona zmieniają się i wypełniają wraz z pięciem się człowieka w górę drabiny społecznej. Oto konwencje przyjęte przy przedstawianiu się i zapisywaniu imion poszczególnych kast:

**Parias:** wolno im przedstawiać się tylko imieniem. Żadnemu pariasowi nie wolno wymienić imion swoich przodków (np. Kartikeya, syn Daruka) - uważa się to za okrycie ich własną hańbą pariasa.

**Wajsja i Sindra:** występują tu trzy typy identyfikacji - przez krew (Kartikeya, syn Daruka, Falguni, córka Sangity), przez zawód (Kartikeya Piekarz, Shri Tkaczka), bądź przez pochodzenie (Kartikeya z Ashtrii, Shri z Tavalesh).

**Kshatrija:** przedstawiają się przez pełen rodowód. Wymienia się tu rodzica, a następnie ród, mając na myśli założyciela (założycielkę) rodu - człowieka, od którego wywodzi się ta konkretna linia Kshatrija. A więc Kartikeya, syn Daruka z rodu Veer, gdzie Veer jest pierwszym przodkiem Kartikeya, który przyjęty został do kasty Kshatrija. W przypadkach szczególnych - na przykład Kshatrija jest sierotą, świeżo dopuszczonym z powodu zasług do kasty, a więc ani nie zna żadnych rodziców, ani rodu, będąc jego założycielem, identyfikacja odbywa się poprzez herb. A więc Kartikeya herbu Aszim. Także jeśli Kshatrija nie może podać rodu bo jest jego założycielem, wolno mu się przedstawiać z tytułem Założyciel. A więc Kartikeya, syn Daruka, Założyciel.

**Bramini:** wśród magów tytułatura jest prosta, pochodząca od Domu. A więc Kartikeya, syn Daruka z Domu Kalyany, Falguni, córka Sangity z domu Anvity. W przeciwieństwie do Kapłanów Magowie nie używają w formalnych imionach swoich stopni w hierarchii Domu. Kapłani przedstawiają się przez stopień w hierarchii kultu. A więc Kartikeya Hierodul w służbie Anvity (słowa „w służbie” są obowiązkowe!), Shri Celebrant w służbie Kalyany. Trzeba pamiętać, że tej kasty się nie dziedziczy. Dzieci niezależnie od płci otrzymują kastę drugiego rodzica.

**Syn ojca, córka matki.**

Mężczyzna zawsze przedstawia się jako rodzica podając ojca - a więc Kartikeya, syn Daruka. Kobieta zawsze przedstawia się, jako rodzica podając matkę - a więc Falguni, córka Sangity. Jeśli matka, lub ojciec nie jest znany (sierota, bastard), podaje się najbliższego znanego przodka, lub po prostu używa innej tytułatury.

### Co jeśli rodzic był pariasem?

Parias nie istniał, nie ma go w linii genealogicznej. Jeśli ojciec był pariasem, za ojca przyjmuje się najbliższego przodka płci męskiej, który pariasem nie był - tak samo z matką. A więc jeśli Daruk z Ashtrii, będący Sindrą spłodził Vimala, który stał się z jakiegoś powodu pariasem, ten zaś spłodził Kartikeya, Kartikeya będzie się przedstawiał jako Kartikeya, syn Daruka, nie Kartikeya, syn Vimala. Jeśli Sangita spłodziła Revati, która stała się pariasem, ta zaś spłodziła Falgunię, Falguni będzie się przedstawiała jako Falguni, córka Sangity, nie Falguni, córka Revati.

## Kolory i kamienie Kolory przypisane kastom

Mędrcy powiadają, że pięć barw strzeże wiernego ludu Vanaada. Barwą Braminów jest biel, oznaczająca poszukiwaną przez nich bezustannie doskonałość. Czerwień przynależy Kshatrija, bowiem jest to kolor krwi i ognia, oznaczający męstwo i walkę, w której nie mają oni sobie równych. Żółty, jako barwa złota, przypisany został Sindra, bo symbol to bogactwa. Czerń to kolor kasty Wajsja, bo czarna jest ziemia, z której wzrasta zboże. Piąty kolor pozostaje tajemnym i znany jest tylko nielicznym. Niektórzy wierzą, że jest to barwa powietrza - niewidoczna dla oczu zwykłych ludzi.

## Kamienie przypisane kastom

Wielu uważa, iż w klejnotach zawarta jest moc wpływania na ludzki los. Spisano liczne traktaty na ten temat, sięgając do najstarszych legend Dakoitów. Poszczególnym kastom przypisuje się określone rodzaje klejnotów, mające symbolizować ich Dharmę – obowiązki, jakie nakłada na każdego przynależność do swojej kasty; ścieżkę, jaką powinni podążać jej członkowie. Dlatego też niedopuszczalnym jest, aby członek jakiejś kasty nosił kamień przypisany innej.

Bramini noszą przede wszystkim białe i przezroczyste klejnoty, jak diamenty i kryształy, o nieskazitelnej urodzie i przejrzystości, są to bowiem łzy MoyocoYani. Dzięki nim łatwiej odnaleźć ścieżki wiodące do Pięciu Domów i nie dać się zwieść pokusom, jakimi istoty je zamieszkujące zwodzą próbując wybrańców bogów.

Kshatrija nie powinni zapominać o rubinach i granatach krwistej barwy. Jest to bowiem krew MoyocoYani, przelana u zarania świata. Kamienie te wspomagają męstwo i nieustępliwość na placu boju.

Kupcy, rzemieślnicy i artyści noszą żółte topazy, które pomagają rozwijać intelekt i wszelkie talenty. Podobne działanie ma także amber, pochodzący z dalekiej barbarzyńskiej północy i mimo swej ogromnej ceny chętnie kupowany, bo właścicieli obdarza ponoć także pogodą ducha i dobrym zdrowiem. Wedle legend klejnoty te symbolizują śmiech i radość MoyocoYani.

Kaście Wajsja przypisane są czarne onyksy, hematyty i inne kamienie ciemnoszarej i czarnej barwy. Powszechnie uważa się, iż niosą on ból i smutek, jednak taka jest cena życia każdego człowieka i nie warto przed nią umykać. Klejnoty te mają również chronić przed niesławą i upodleniem oraz dawać ukojenie po śmierci bliskich, albowiem są one smutkiem MoyocoYani.

Pariasom nie przypisano żadnego kamienia ani koloru, gdyż nie należą oni do żadnej kasty, a świat od nich się odwraca.



ca. Są oni dla innych ludzi niczym powietrze, o którym wszyscy wiedzą że jest, lecz nikt nie zwraca na nie uwagi.

Od czasu zdrady króla Kotumo jest też jeden rodzaj klejnotów – szmaragdy - które symbolizują zło, zdradę i przekleństwo. Mimo swej urody nie powinny one być nikomu ofiarowywane, mało kto również decyduje się je nosić.

## Dakoici

Dakoici to koczowniczy lud zamieszkujący głównie północne i zachodnie rubieże Raashtram. Tam, po niezmiernych równinach, pędzą w poszukiwaniu paszy swoje tabuny koni. W wyglądzie od innych wojowników i żołnierzy Raashtram różnią się tym, że wedle tradycji zasłaniają twarze. Niektórzy twierdzą, że robią to, by ukryć blizny, jakie zostawia im ich Dwidza, które podobno nie wszyscy przeżywają. Wiele czasu spędzają w siodle, z bronią w ręku, są więc niezrównanymi mistrzami jeździectwa i znakomitymi wojownikami, dowodzonymi przez doświadczonych i obytych z wszelakimi fortelami wodzów.

Dakoici mimo tych różnic są Raashtramczykami, należą do kasty Kshatrija, choć zamiast na rody dzielą się na klany, niektóre po kilkadziesiąt koni, inne liczone w dziesiątkach tysięcy, różniące się między sobą tamgą - noszonym na szyi godłem. Są fanatycznie oddani królom Raashtram uznanym i koronowanym przez Samiti, ich najwyższą radę. Jak inni Raashtramczycy, wierzą w Piątkę i MoyocoYani, oddają też cześć pamięci swoich przodków i bohaterów.

Za udział w wojnie wyzwolenczej u boku Vanaada zostały im nadane rozmaite przywileje; najważniejsze z nich to prawo sądenia się między sobą według własnych statutów i przywilej Pancha, pozwalający im w razie potrzeby wcielić w swoje szeregi piątą część dzieci całego Raashtram w wieku lat pięciu, które wychowują, jak własne.



# Bogowie

Na początku był MoyocoYani, Jedyny. Z Niego narodziła się Piątka, a Piątka była Jednością. Piątka stworzyła Świat, a wraz z nim wszystko co znamy. Dlatego winni jesteśmy Piątce cześć, bo bez Piątki nic by nie było.

## Kalyana, bogini życia i śmierci

Kalyana jest panią życia i śmierci, wzrostu i zamierania, które tylko dla ludzi są rozdzielnymi pojęciami. Ona pilnuje, aby każdy narodził się w przypisanym mu czasie i aby odszedł ze świata, kiedy ten czas się wypełni. Bogini rządzi istnieniem wszystkiego, co żywe: kwiatu na łące, dzika w lesie, człowieka, muchy - wszystko co rodzi się i umiera dwakroć w czasie swego życia podlega Kalyanie.

W aspekcie życia Kalyana jest boginią-opiekunką cyrulików, aptekarzy, akuserek. Wzywana jest przy narodzinach, zasiewach i świętach płodności. W aspekcie śmierci Kalyana jest boginią zarówno śmierci w bitwie, jak i od wypadku, choroby i ze starości. Wszystko, co się kończy, co odchodzi, objęte jest czarnym cieniem Kalyany. Wzywanie jej imienia w powiązaniu z aspektem śmierci powszechnie uważa się za proszenie się o nieszczęście.

Symbol: W aspekcie życia - biała pięcioramienna gwiazda, skierowana ku górze. W aspekcie śmierci - czarna pięcioramienna gwiazda skierowana ku dołowi.

Gestem modlitewnym kapłanów Kalyany jest uniesienie ku niebu otwartych dłoni, po czym obrócenie ich w dół.

## Anvita, bóg siły

Anvita to potęga i moc, energia i działanie, cios pioruna, ale i potężna siła tkwiąca w korzeniu drzewa, rozkruszającym w ciągu lat litą skałę. Poza substancją, poza materią - czysta siła życiowa. Anvita nie istnieje bez konfliktu. Gdzie jest on, tam mu-

szą być wygrani i przegrani, chaotyczne starcie układające się w wielki neutralny cykl przyrody.

Pierwszym aspektem Anvity jest Szalony Bóg, furia i energia w czystej formie. Młoda, potężna siła, ale również niebezpieczne szaleństwo. Patron wszystkich, którzy depczą ustalony ład i działają nie myśląc: anarchistów, buntowników, furiatów, ber-serkerów i wojowników.

Jego drugi aspekt to Mądry Bóg, zachowujący siłę na właściwy czas, planujący, uderzający tam, gdzie da się uzyskać największy efekt, budujący swoją potęgę w oparciu o czas i mądrość, o siłę umysłu, a nie samego ramienia. Patron rozważnych dowódców, polityków, władców, ucieleśnienie stałości i potęgi Raashtram.

Symbol: Miecz skierowany ostrzem ku górze dla aspektu Szalonego Boga, a skierowany ostrzem w dół dla Mądrego Boga.

## Tattva, czteroręki bóg żywiołów i pór roku.

Przychodzi w burzy i sztormie, w słońcu prażącym pustynię, w śpiewie wiosennych słowików i huku pękających zimą gałęzi. Jest wszędzie i jest wszystkim: materia, tworzywo i na wpół szalony twórca, który tworzy tylko po to, aby następnym kaprysem obrócić wszystko wniwecz. Tattva to najbardziej elementarna siła przyrody, personifikacja żywiołów i samej natury. Bóg zmienności, która jest całością, cyklu odwiecznej przemiany.

Tattva to bóg żywiołów - ognia, powietrza, drewna, ziemi i wody. W swoim pierwszym aspekcie to czysty chaos, rozbity i walczący sam ze sobą, ucieleśniający niszczycielską siłę przyrody.

To również bóg pór roku - wiosny, lata, jesieni i zimy, podzielonej jedności. Tattva w swym drugim aspekcie to cha-

os ujęty w karby, składający się w nadrzędny ład. To siła zdolna wygładzić wzburzone fale, uciszyć burzę i stłumić pożogę.

Symbol: Otwarta dłoń o pięciu palcach - dla obu aspektów.

### Purusha, bóg ducha, Bóg Który Widzi

Podlegają mu wszystkie rzeczy ożywione i nieożywione, które mają ducha. Tchnięcie ducha w przedmiot wiąże go nierozdzielnie z Purushą. To Bóg Który Widzi - świat materialny dla niego nie istnieje, jest ledwie iluzją. Purusha to Prawda. Kłamstwo, fałsz, iluzja są dla niego przejrzyste. Obdarzony przez niego człowiek zauważy zarówno padający na kogoś cień Kalyany jak i przemyskające przez duszę myśli. Może leczyć ducha, uspokajać go, ale i szkodzić mu. Jednak głównie może widzieć. Nie to co było i nie to co będzie - to co jest.

Można spędzić całą wieczność na obserwacji własnego wnętrza, można też spędzić całą wieczność na obserwacji innych - to dwa aspekty Purushy. Święci Bramini-Pustelnicy Purushy to ci, którzy wybrali wyprawę w głąb siebie. Im bardziej się zanurzają, tym lepiej rozumieją świat i tym mniej ich on obchodzi.

Ci, którzy wybierają spojrzenie na zewnątrz, po wielu latach lub dziesiątkach lat zyskują zdolność podróżowania po wymiarach ducha, obserwowania wszystkiego oczami duszy, oderwanej od ciała jak wtedy, gdy ono śpi.

Symbol: Otwarte oko dla obu aspektów.

### Daiva, bóg losu.

Daiva to bóg losu w znaczeniu przeznaczenia, predeterminacji. To również przypadek, chaos zaburzający misterne plany, hazard i ryzyko. On wyznacza nasze przeznaczenie, miejsce i rolę w życiu, naszą Dharmę. Ale także dzięki Bogowi Losu - Davie, który nie znosi znanych z góry wyników, możemy swemu przeznaczeniu umknąć, wyrwać się, zmienić je - a on przykłada nam z radością.

Daiva, Bóg Losu to bóg przypadku i szansy. Z nim nikt nie może być pewien jutra. Niszczy skomplikowane plany, zrywa ciągnące się od dziesięcioleci spiski, głupim przypadkiem zaburza bieg historii. Śmiejący się bóg, uwielbiający ryzyko i ryzykantów, nie znoszący zastojów i przewidywalności. To także bóg gier losowych i hazardu.

Daiva, Bóg Losu w swoim drugim aspekcie to wcielenie przewidywalności i stateczności. Bóg przeznaczenia, który go nie tworzy, lecz jest jego strażnikiem i obserwatorem. Statyczny strumień czasu, idący z góry wyznaczonym korytem. Ktoś umarł? „Daiva tak chciał”. Każdego spotka to, co jest mu pisane i nic innego.

Symbol: Klepsydra dla obu aspektów.

Bramini Davy zawsze mają przy sobie przedmioty służące do wróżenia - karty, kamienie itd.

### Kapłani

Kapłani to przewodnicy duchowi ludzi w świecie stworzonym przez Jedyne. Oni wskazują innym drogę przez życie, zgodną z Dharmą, jaką na ludzi nałożyli bogowie. Kapłani to Bramini cieszący się najwyższym poważaniem - wyższym niż magowie, wyższym niż możni Kszatrija. Oni są Prawem. Pomagają sądzić przestępców, poświęcają nowe prawa wprowadzane przez króla oraz przez lokalnych magnatów.



Słowo kapłana dla zwykłego, prostego człowieka jest święte i w sprawach duchowych niepodważalne. Są tymi, których modłów i prośb bogowie wysłuchują z najwyższą uwagą. Wrazem tego są rytuały kapłańskie.

Aby zostać kapłanem, trzeba spełnić pięć warunków:

- Janma - Urodzenie
- Vyapara - Powołanie
- Szinasi - Inicjacja
- Valabish - Próba
- Pramana - Konfirmacja

Kapłanem może zostać człowiek urodzony wśród Kszatrija, Wajsjas lub Sindra. Nigdy parias. Według Świętych Zwojów, oprócz właściwego Urodzenia, niezbędne jest także Powołanie - bycie wybranym przez bogów.

Wolni Kapłani biorą sobie uczniów wedle własnej woli. Zorganizowane i działające wewnątrz hierarchii kultu świątynie przyjmują całe grupy uczniów, spośród których wybrane zostaną dzieci zdadne do Próby. Cały ten proces jest niezbyt formalny, lokalne zaś świątynie często mają własne zasady. To, jakie dzieci zostaną wybrane do nauki, jest ostatecznie sprawą nauczających ich kapłanów. Liczy się Próba, Valabish. To ona wykaże, czy dziecko rzeczywiście miało w sobie Powołanie.

Dzieci brane są do nauki najczęściej między dziewiątym a jedenastym rokiem życia, rzadko między dwunastym a trzynastym, prawie nigdy starsze. Próbę przechodzą zwykle w wieku piętnastu lat. Górną granicą jest siedemnasty rok życia; uczeń, który do tego czasu nie przeszedł Valabish, nie może już nigdy zostać kapłanem.

Inicjacja (Shinasi) to obrzęd, w czasie którego dziecko potwierdza swoją chęć uczenia się dróg boga i drogi Człowieka. Obrzędy wyglądają bardzo różnie, każda świątynia przeprowadza własny. Wolni Kapłani często odbierają jedynie od uczniów prostą przysięgę.

Jak długo uczeń pozostaje uczniem, należy nadal do swojej dawnej kasty. Przedstawia się więc tak, jak wszyscy jej członkowie, a jedynie po imieniu swego rodzica (bądź nazwie rodu, jeśli jest Kshatrija), dodaje słowa "Uczeń/Uczennica świątyni" - tu imię boga. Przykład: Hina, córka Rity, Uczennica Świątyni Kalyany.

Po okresie nauki przeprowadzana jest Próba (Valabish), w której bogowie mają zdecydować, czy chcą ucznia na swego sługę. Sama jej natura zależy od lokalnej świątyni czy Wolnego Kapłana, jeden element jest jednak niezmienny i wymagany. Uczeń musi zostać przedstawiony pięciu nieznanym sobie

kapłanów w randze nie niższej niż Alumn. Dopiero po zaakceptowaniu ucznia przez całą piątkę kapłanów następuje właściwa Próba - zależna od tego, co zaplanowała świątynia lub Wolny Kapłan. Może to być piętnastodniowy ścisły post, Próba Ognia czy też roczna praca w szpitalu.

Po pomyślnym zakończeniu Próby na ciele ucznia wypala się symbol boga, aby zawsze mógł udowodnić swoje kapłaństwo i aby nigdy nie próbował go z siebie zrzucić. Od tej chwili jest własnością bogów, nie może zostać żołnierzem, magnatem, magiem, ani nikim innym niż tylko tym, czym jest - kapłanem. Koniec kapłaństwa prowadzi tylko przez Małą Śmierć - zgon, lub przez Wielką Śmierć - strącenie w szeregi pariasów.

Od chwili przejścia Valabish uczeń staje się Hierodulem i rozpoczyna swoją Konfirmację. Pramana to test służby. Kapłan musi całym swoim życiem udowodnić, że jest prawdziwym sługą swojego boga. Najprostszym sposobem przejścia Konfirmacji jest przeżycie dziesięciu lat w służbie boga bez ściągnięcia wstydu na siebie i swój kult. Jest to najczęstsza droga. Rzadszą jest dokonanie czegoś szczególnego, czynu niezwykle godnego w oczach bóstwa (i oczywiście wyższego kapłaństwa).

Czy Konfirmacja zajmie dziesięć lat, czy rok, kończy się uznaniem wyższego statusu kapłana - podniesieniem go do rangi Alumna. Jeśli po dziesięciu latach wyższą rangą kapłani nie uznają Hierodulę godnym, pozostanie on na zawsze Hierodulem. Nigdy już nie awansuje, chyba że wskutek naprawdę niezwykłego czynu, którego by dokonał.

### Rangi

Rangą Pierwszą jest Hierodul. Hierodul to zwykły kapłan. Może być uczniem Wolnego Kapłana, albo podlegać formalnemu kultowi. Nigdy nie wolno mu brać sobie uczniów, może ich tylko uczyć, jeśli dostanie takie polecenie. Większość kapłanów przez całe życie pozostanie Hierodulami.

Rangą drugą jest Alumn/Alumna. Dostępuje jej kapłan, który przeszedł swoją Pramane. Może być rangą niską lub wysoką, zależnie od tego gdzie kapłan żyje. Alumn w stolicy to nic szczególnego. Na zapadłej prowincji może jednak mieć pod sobą kilkanaście wioszek z osadzonymi w nich Hierodulami. Wolno mu również odłączyć się od zorganizowanego kultu i zostać Wolnym Kapłanem.

Rangą Trzecią jest Celebrant. Celebranci to najczęściej zwierzchnicy świątyni położonych w miasteczkach, mający pod sobą kilku lub kilkunastu Alumnów i do kilkudziesięciu Hieroduli.

Rangą Czwartą jest Archont. Archont to święty człowiek, niemal zawsze pełniący funkcję zwierzchnika religijnego całej prowincji, czasem głowy niezwykle szanowanej świątyni (w stolicy lub innym wielkim mieście). Archontów jest ledwie kilkudziesięciu w każdym kulcie i to oni wybierają spośród siebie Hierokratę.

Piąta i najwyższa ranga to Hierokrata. To zwierzchnik kultu - więcej mówić nie trzeba. Niemal zawsze wybierany jest w czasie Konklawy przez i spośród Archontów, ale zdarzyło się dwa razy, że Hierokratą wybrany został powszechnie szanowany Wolny Kapłan (raz Alumnus, raz Celebrant).

Relacje między rangami wewnątrz jednego kultu są proste - niższy słucha wyższego. Pomiędzy kultami różnie to by-

wa, jednak zazwyczaj kapłan traktuje kapłana innego kultu wyższego o dwie rangi jak kapłana własnego kultu wyższego o rangę.

## Magowie

Magowie to wybrańcy bogów. Zostali obdarzeni przez nich przy narodzinach szczególną umiejętnością – talentem pozwalającym na czerpanie i kształtowanie mocy. Moc ta pochodzi z „Pięciu Pieczęci” – potężnych manifestacji boskich mocy zwanych także Domami Magii. Raashtramczycy wierzą iż pieczęcie te zamykają ich świat chroniąc przed „Pustką”. Dar ten pozwala magom na rzucanie zaklęć. Są one niczym innym jak formułami pozwalającymi na manipulowanie częścią boskich mocy, które stworzyły nasz świat.

Podobnie jak kapłani, magowie należą do kasty Braminów, są jednak znacznie mniej liczni. Większość z nich spędza swe życie na pogłębianiu swej wiedzy, na studiowaniu swego aspektu mocy.

Jest pięć Domów Magii, każdy poświęcony jednemu z bogów. Ich szkoły znajdują się na terenie całego Raashtram. Najbardziej szanowane i zarazem najstarsze znajdują się w Ashmapuri i noszą wspólną nazwę Akademii Magii. Na czele każdego Domu Magii stoi Arcymag.

## Dom losu - Daiva

Pieczęć Daiva zapewnia wgląd w czysty schemat rozumowania Jedyne, wgląd ułomny i ulotny, ale niosący zawsze odpowiedź, niedostępne z innych źródeł. Magowie Domu Losu przewidują wydarzenia, które jeszcze nie nadeszły, mogą nawet spośród wielu możliwości odrzucać te, których spełnienia sobie nie życzą albo tworzyć nowe, jakich nikt by nawet sobie nie wyobraził.

## Dom bytu - Kalyana

Pieczęć Kalyana daje władzę nad życiem i śmiercią. Adeptci tego Domu mogą zmusić ciało do regeneracji lub rozpadu. Kiedy chcą, mogą nawet przywrócić pozory życia martwym istotom, tworząc w ten sposób nieumarłych. Działanie to nie przywraca niczego więcej prócz najbardziej podstawowych funkcji ciała - wszelkie procesy myślowe nie podlegają władzy magów Domu Bytu.

## Dom siły - Anvita

Pieczęć Anvita to czysta energia. Jej moc pozwala władać ruchem i wszelkimi związanymi z nim siłami - dzięki odpowiednim formułom mag tego Domu może tworzyć nieprzeniknione bariery, ale też dysponuje możliwością przyśpieszania lub spowalniania ruchów innych istot i przedmiotów, a także przemieszczania ich nawet wbrew ich woli.

## Dom żywiołów - Tattva

Pieczęć Tattva to kwintesencja przemian, jakie zachodzą w przyrodzie, źródło tego, co nazywamy „żywiołami”. Jej znajomość daje władzę nad pogodą, pozwala tworzyć zaprzeczające zdrowemu rozsądkowi zjawiska - pioruny z jasnego nieba, słupy ognia, potężne fale wichury. Adeptci Domu Żywiołów dysponują też mocą uśmierzenia już poruszonych fal, burz, pożarów, trzęsień ziemi.

## Dom ducha - Purusha

Pieczęć Purusha pozwala oddziaływać na myśli i dusze istot z Drugiego Świata. Mistrzowie tego domu potrafią nawet dostrzec odbicie Myśli Moyocoyani w naszym świecie i rozróżnić je od wpływów Pustki. Dzięki temu mogą kontaktować się z istotami dotkniętymi Pustką i dzielącymi już jej „głód” świata materialnego – upiorami i duchami - powstrzymywać je, zmuszać do posłuszeństwa i niszczyć.

Aby zostać magiem, nie wystarczy urodzić się z talentem magicznym. Do korzystania z niego niezbędne jest zdobycie odpowiedniej wiedzy. Co pewien czas każda szkoła magii w Raashtram poszukuje nowych uczniów. Chętnych jest zwykle bardzo wielu, lecz tylko nieliczni posiadają prawdziwy talent i tylko ci są przyjmowani. Oprócz tego każdy mag potrafi rozpoznać i poszukuje na ścieżce swojego życia „wybrańca” - dziecko, które od urodzenia obdarzone jest szczególną mocą. Te naznaczone przez Bogów dzieci zabierane są i umieszczane w szkołach magii.

Nauka trwa bardzo długo. Samo opanowanie podstaw zajmuje około pięciu lat. Potem uczeń powinien wybrać, który z aspektów magii swego Domu – pasywny czy aktywny – pragnie zgłębiać dalej. Magia bowiem jest jak cały świat odbiciem Jedyne MoyocoYani - ma więc swe dwa oblicza zwalczające się na wzajem.

Po dokonaniu wyboru uczeń dopuszczany jest do dalszego etapu nauki, który zwykle również trwa około pięciu lat. Kończąc go zyskuje status Adepta.

Dopiero wówczas kandydat na Maga może rozpocząć ostatnią część swojej nauki - indywidualne szkolenie pod okiem doświadczonego Maga, zwanego przez adepta Mistrzem. Trwa ono tak długo, dopóki Mistrz nie uzna, że jego uczeń zdobył wystarczającą wiedzę i mądrość. Zakończeniem nauki jest Dwidża – powtórne narodziny i uroczyste przyjęcie Adepta w szeregi Magów.

Szczególnym szacunkiem wśród Magów cieszą się Mistrzowie Magii. Tak nazywani są ci, którzy w pełni zgłębili wybrany aspekt magii swego Domu i rozpoczęli naukę drugiego. To spośród nich są zazwyczaj wybierani przełożeni szkół magii. Niewielu jest jednak tak potężnych.

Zabronione i karane bardzo surowo - bo aż po śmierć lub co gorsze skazanie na bycie pariasem, jest studiowanie magii innego domu niż swego własnego. Nie można bowiem łączyć mocy rozłączonych przez pradawnego Moyocoyani.

Magowie którzy dopuścili się przestępstw na mocy których zakazano im używania magii zostają naznaczeni „piętnem” - magiczną aurą wyczuwaną przez innych magów. To jakby ostatnie ostrzeżenie za którym stoi już tylko wyrok śmierci. Obowiązek wykonania wyroku lub doprowadzenia do jego wykonania ciąży na tym magu, który zdemaskował łamiącego zakaz.

Magowie przedstawiając się podają jedynie swoje imię i nazwę Domu, np. Simran, Mag z Domu Daivy (lub Domu Losu). Adeptci i uczniowie przedstawiają się zgodnie z zasadami kasty, z której się wywodzą, dodając jedynie na koniec: Uczeń/Adept Domu..., np. Aryan, syn Saifa, Adept Domu Anvity.

# Wolne księstwa

*„Nasza historia jest starsza nawet od tej którą szczyci się Nowe Królestwo. Nasi dziadowie dawali odpór elfom kiedy ich matki robiły za klacze rozplodowe dla szpiczastouchych. Oczywiście, że jesteśmy dumni, ale to duma która wyrosła na niezwykłym gruncie obficie podlana naszą własną krwią.”*

Rubieże. Pogranicze, do którego centralne prawa i władza nigdy nie sięgają. Takie miejsca na mapie pojawiają się zawsze, niezależnie od woli i chęci rządzących. Dla Raashtram tym obszarem przez wieki były Wolne Księstwa. Od czasów Vaanada nigdy nie było okazji do zrobienia z tym obszarem porządku; a to istniały pilniejsze do zażegnania problemy, a to znów władcy nie byli wystarczająco silni, aby nimi się zająć. Niezależność Księstw „od zawsze” była faktem. Dla niektórych - cierń w boku i sól w oku.

Nie można jednak twierdzić, że panowało czy panuje tam bezprawie. Księstwa były i pewnie zawsze już będą miejscem dla przedsiębiorczych – krainą nowych możliwości. Jednak nawet ludzie przedsiębiorczy pragną stabilizacji, wszak chaos nie sprzyja interesom.

Za czasów władzy Islayu, od upadku Pierwszego Raashtram, były one miejscem, do którego uciekano przed zemstą elfów. Z czasem uciekinierzy tworzyli tam niewielkie enklawy, a później społeczności, które - nie mając nic do stracenia - obrały sobie właśnie ten teren na Nowy Dom – Nuutana Vasati. Przez pokolenia, jakie upłynęły do powstania Vaanada, społeczności te znacznie okrzepły, chociaż przynajmniej kilkakrotnie musiały dawać odpór ekspedycjom karnym, posyłanym w góry, aby zdławić zarzewie buntu. Zresztą zawieruchy, które targwały księstwami przez stulecia, wielokrotnie zmieniały oblicze tego regionu. Jedne księstwa upadały, inne rodziły się na ich miejsce. I chociaż niemal wszystkie swój rodowód wywodzą od pierwszych buntowników, to chyba żadne istniejące dziś Księstwo tak naprawdę nie sięga swymi korzeniami do tych mrocznych czasów.

Niezależności Księstw od zawsze broniło ukształtowanie terenu. Skaliste wybrzeże poorane klifami zapewniało bezpieczeństwo od morza, a równie nieprzyjazne góry utrudniały najazdy z zachodu. Nawet faktyczna ilość Księstw jest nieznana; podróżnicy i geografowie szacują ją na około cztery dziesiątki. Złośliwi powiadają, że na tym obszarze na każdym wzgórzu mieszka książę, a co druga stodoła pretenduje do miana Dworu.

Ekonomia Księstw warunkowana jest ich położeniem geograficznym. I chociaż znaczna ich część ma dostęp do morza, to są i takie, których jedynym źródłem dochodu jest hodowla na wpół dzikich owiec. Większość bogactwa tych ziem pochodzi z ożywionego handlu, zarówno pomiędzy samymi Księstwami jak i eksportu poza ich granice. Nie szkodzi, że masz tylko owce, jeżeli dzięki temu produkujesz przednie sukna, za które kupcy z Ashmapuri płacą zawrotne wręcz sumy. A przecież większość Księstw

może się poszczycić także obfitymi złożami surowców i kamieni szlachetnych oraz znakomitymi rzemieślnikami i ich wyrobami.

Ciężkie warunki bytowania zaowocowały jeszcze jednym zjawiskiem niezrozumiałym dla dużej części raashtramczyków – słabym rozwarstwieniem społecznym. Poza nielicznymi wyjątkami podział kastowy jest tu znacznie mniej wyraźny niż u zachodniego sąsiada, co oczywiście nie oznacza że nie istnieje. No bo jak tu mówić o sztywnym respektowaniu tegoż podziału, kiedy władka wychodzi na hale wraz z prostymi pasterzami i razem z nimi pilnuje stad, odganiając rabusi i dzikie bestie robiące zakusy na jego dziedzictwo? Wielu szacownych mieszkańców Księstw wywodzi swe korzenie od prostych Wajsja czy ubogich Sindra, którzy przybyli tu szukając szczęścia, mając jedynie do zaoferowania swoje umiejętności i odwagę. Wyjątek od tej reguły stanowią te Księstwa, które przed stu laty zostały zawładnięte przez Dakoitów uchodzących przed władzą Ondomeara. W nich zresztą, jako położonych najbliżej Raashtram i utrzymujących z nim dość bliskie stosunki, podział kastowy był od początku najściślej przestrzegany.

W burzliwej historii Księstw przybycie Dakoitów właściwie nie stanowi żadnego novum, ot, kolejnie wędrowcy w poszukiwaniu Nuutana Vasari. Pewną odmianę stanowił jednak sposób, w jaki to się odbyło i czas, jaki to zajęło, oraz skutki tego najazdu. Były to klany, które wypowiedziały posłuszeństwo Ondomearowi i uchodząc przed jego szaleństwem zawędrowały do Księstw. Tu przekupstwem i mieczem wepchnęły się na szczyt drabiny społecznej, na swój sposób realizując ideał działania Raashtram. Mimo stulecia, jakie upłynęło od owych wydarzeń, niemal wszyscy książęta wywodzący się z klanów nadal przestrzegają starego braterstwa broni, a co za tym idzie stanowią największy potencjał militarny w regionie. Oczywiście dobro własnych dziedzin uniemożliwia im prowadzenie spójnej polityki, ale na każde zagrożenie zewnętrzne reagują niezwykle stanowczo i jednomyślnie.

Dziś Księstwa są dla Raashtram niczym jak powietrze – może nieco zatęchłe ale niezbędne do życia. Ekonomicznie są jedyna alternatywa dla dominacji morskiej elfów, ożywiają handel oraz, co czasami może być ważniejsze od wszystkich innych zalet, mogą stanowić miejsce zsyłki dla tych którzy stali się niewygodni ale których nie można usunąć definitywnie. Ponadto stanowią źródło najemnego wojska i swoisty powiew egzotyki nie tak obcej jak ta która pochodzi od nie ludzi, ani tak dzikiej jak kultura barbarzyńców.



## Lud Ducha

*Pamiętać trzeba, że ci ludzie to nie Raashtramczycy, ani nie przedstawiciele jednego z pomniejszych księstw na wschodzie. To wojownicy, którzy w przeszłości znieśli wszystkie armie południa i jako jedyni w historii pokonali krasnoludów, zdobywając ich górskie twierdze; na dodatek to poganie, uznający władzę demonów nad sobą. Przeto pomimo ich serdeczności nie wolno przestać bacznie obserwować ich poczynania.*

### Pochodzenie Ludu Duchów

W trakcie upadku Pierwszego Raashtram niezliczone rzesze uchodźców przekroczyły w panicznej ucieczce przełęcz Smoczyczych Gór i trafiły na dziewicze, niezmierzone krainy północy. Niedługo po tym wydarzeniu krasnoludy zamknęły wszystkie przejścia, dopełniając tym samym umowy z elfami. Zatrzymało to exodus i odizolowało Północ na wiele pokoleń. O uciekinierach zapomniano lub po prostu ich zignorowano. Ludzie, mający być przodkami Veli Henki, Ludu Duchów, po zejściu z gór natknęli się na lasy pełne olbrzymich drzew, przecięte niezliczonymi rzekami i jeziorami, łańcuchami gór i trawiastymi równinami. Kraina była piękna i dzika, klimat miała chłodny, a zimy surowe.

Tereny te były wówczas zamieszkałe przez nieliczne grupy dzikich ludzi, potomków dawnych koczowniców. Nie znali oni Wielkiej Piątki, wznosili modły do demonów i duchów obecnych w przyrodzie. Od nich uchodźcy nauczyli się, jak poradzić sobie w trakcie długich, mroźnych zim. Ze względu na bardzo

niszą liczebność i zacofanie autochtoni zostali szybko wchłonięci przez zakładających pierwsze wioski uchodźców. Te proste osady łączyły się w związki dla obrony przed reobójkami. Tak powstały pierwsze niewielkie plemienne państewka. Dopiero później wyłoniły się z nich Klany Ludu Ducha.

### Północ dziś

„Maa Henki” - Kraj Duchów, jak nazywają go mieszkańcy tych ziem - zamieszkuje jedenaście klanów „Veli Henki”, Ludu Ducha. Są one podzielone na liczne, samowystarczalne szczepy. Szczep liczy zazwyczaj od kilkuset do kilku tysięcy osób, razem z kobietami i dziećmi. Barbarzyńcom obcy jest system kast. Według ich prawa wszyscy dorośli są sobie równi. Nie istnieje sformalizowany system dziedziczenia funkcji: wodzowie szczepów są wybierani przez zgromadzenie wszystkich wojowników. W wyjątkowych przypadkach dochodzi do rytualnych pojedynków między kandydatami. Wódz, raz wybrany, dzierży władzę do śmierci. Szczególną

pozycję wśród mieszkańców Północy zajmują Sjandrowie. Sjandr to poeta i bard, a przede wszystkim strażnik tradycji i historii. Barbarzyńcy wierzą, że potrafi on śpiewem przywołać deszcz, uciszyć sztorm, a nawet zakłócić część duszy wojownika w jego broni. Sjandrowie pełnią często rolę ambasadorów i posłańców, ze względu na znajomość języków i zwyczajów ościennych królestw. Są niezmiernie poważani i próba wyrządzenia któremuś z nich krzywdy karana jest śmiercią. Najważniejszymi osobami wśród Klanów są Wiedzące. Kobiety te władają potężną magią, zupełnie odmienną od stosowanej w królestwach południa. Są również strażniczkami zakazanej wiedzy pozostałej po Przeklętym. Bardów się na północy poważa, a Wiedzące obdarzone są czcią. Żaden barbarzyńca nie podniesie na nie ręki, bowiem kara za taki występ jest straszliwa, gorsza niż śmierć: wygnanie i obłożenie klątwą.

Niektórzy barbarzyńcy - średnio jeden na dziesięciu - pod wpływem „zewu duchów” wstępują w okresie dorastania na jedną z pięciu ścieżek Wojowników: Niedźwiedzia, Wilka, Dzika, Orła lub Kruka. Najliczniejsi to podążający ścieżką Niedźwiedzia - są oni gwardią wodza, jego osobistą ochroną. Nieco mniej wybiera ścieżkę Wilka - ci wojownicy cechują się zamiłowaniem do wolności osobistej i uwielbieniem dla dzikiej przyrody. Wojownicy ci mieszkają w lasach, polując na dzikie bestie, zbójów i renegatów. Wojownicy ścieżki Dzika pilnują przestrzegania porządku w osadach, poszukują przestępców i ponad wszystko stawiają bezpieczeństwo i dobro powierzonych im ludzi.

Wojownicy ścieżki Orła są bardzo nieliczni. To samotnicy żyjący w guszy, często na terenach przygranicznych, gdzie strzegą ziemi Klanów ze swoich samotnych stanic, a ich zdolności przetrwania, posługiwania się bronią, tropienia i zakładania pułapek są legendarne.

Adepci ścieżki Kruka poszukują mądrości, aby służyć swojemu ludowi. Poznają zioła, skały i wydzieliny zwierząt, które leczą rany i choroby. Szczególnie uzdolnieni spośród nich poznają także różne sposoby wkraczania na ścieżki duchów.

### Kontakty z innymi krajami

Spośród jedenastu Klanów Północy z Raashtram graniczą poprzez Smocze Góry jedynie cztery: Vanar, Saukari, Karnen, Thuras. Cały handel odbywa się bądź za ich pośrednictwem - wtedy oczywiście przechodzi też przez ręce krasnoludów - bądź też morzem. Ziemię Klanów to spichrze Północy; uprawiane tam zboża, głównie jęczmień i żyto, to obok bursztynu główny towar handlowy Klanów. Stąd pochodzi też drewno na okręty, smoła, węgiel drzewny, skóry, złoto, żelazo, miedź i liczne inne bogactwa, jakie daje ziemia Północy. Klany żyjące na morskich wybrzeżach to rybacy, kupcy i zarazem piraci. Ich okręty przemierzają zimne wody północy pod swymi prostokątnymi żaglami, zapuszczając się nieraz nawet daleko do portów Wolnych Księstw. Pomimo trzaskających mrozów morze nigdy nie zamarza tu całkowicie, umożliwiając żeglugę okrętom przez cały rok.

## Inne rasy

### Krasnoludy

Krasnoludy to rasa niewysokich istot o masywnych sylwetkach. Dojrzały mężczyźni noszą brody, co jest też swoistą oznaką statusu społecznego. W przeciwieństwie do wielu plotek, które - jak same krasnoludy mówią - zrodzone są z zazdrości, krasnoludzkie kobiety bród nie posiadają. Ich twierdze strzegą przełęczy i dolin wiodących do Raashtram z Islayu przez Góry Karłów a także z północy, przez Smocze Skały. Lud ten niezbyt często pojawia się na nizinach, przez co może wydawać się na równi tajemniczy i niezrozumiały. Najczęściej przybywają do Raashtram w interesach, które przynoszą im przysłowiowe zyski. Słynny jest też oręż wykuwany przez krasnoludzkich płatnerzy, jak i budowle wznoszone przez ich inżynierów.

Nie darzą zbyt wielką sympatią ani ludzi, ani elfów, bowiem gdy te dwie rasy wojują, a czynią to regularnie, to właśnie krasnoludy znajdują się między młotem i kowadłem. Muszą wówczas dokonywać wielu dyplomatycznych sztuczek, by nie tylko nie dać się wciągnąć w konflikt po jednej ze stron, lecz by również uzyskać z tego jakiś profit. Nie znaczy to rzecz jasna, że jest to tchórzliwa rasa kryjąca się po jaskiniach. Wielu jest pośród krasnoludów urodzonych wojowników oraz wodzów doświadczonych w wojennym rzemiośle, zdobywanym głównie w walkach z barbarzyńcami. Są one jednak ludem praktycznym, nieskorym do podążania do boju pod cudzymi sztandarami czy w imię obcych ideałów. Jedynie nielicznym krasnoludom, złąknionym przygody, zdarza się wyruszać na wschód do Wolnych Księstw, by zaciągnąć się do najemnych armii lub poszukiwać nowych siedzib.

Ich społeczność ceni sobie wysoce rozsądek i roztropność, a rzadko ulega emocjom. Niewielu pośród nich jest artystów, bar-

dziej bowiem poważają sobie dobre rzemiosło niż uniesienia serca. Także kapłanów mają mało, ponieważ bardziej wierzą w siebie niż w jakichś odległych bogów. Jest to solą w oku arcykapłanów i dlatego krasnoludy nie są dopuszczane do nauki w szkołach magii. One zaś radzą sobie z tym obostrzeniem na swój sposób - wynajmują Braminów, jeśli ich potrzebują, opłacając sownie ich usługi.

### Elfy

Sidhe (elfy) to dumny i wyniosły lud, przeświadczony o swej wyższości nad innymi rasami. Zamieszkują 3 elfie królestwa - Ahadie, Islay i Sirdar, niewielu spośród nich mieszka w Raashtram, bo i mile widziani w nim nie są. Z ludźmi łączy ich wiara w Pięć Domów. Jednak mimo talentów w magii, nie mogą równać się z ludźmi w tej dziedzinie. Sidhe żyją długo i jeśli nie zmoże ich choroba lub nie zginą w walce mogą przeżyć nawet tysiąc lat. Sprawia to, że ich generałowie mają zdecydowanie większe doświadczenie w prowadzeniu wojen niż ludzie, władcy większą mądrość. Nawet zwykli żołnierze dzięki swej długowieczności z nieludzką biegłością posługują się orężem. Potrafią planować posunięcia w dyplomacji i intrygi na dziesięciolecia w przód, znajdując w tym wielkie upodobanie. Czas nie jest jednak dla nich łaskawy. Długowieczność daje im mądrość. W zamian jednak wielu spośród nich długie życie ofiarowuje znudzeniu i zgorzknieniu. Dlatego poszukują wciąż nowych podniet jak starzec lękający się starości. Szukają w nauce, sztuce i rzemiośle osiagając w nich niedościgłe dla ludzi wyrafinowanie. Wielu jednak to nie wystarcza i wtedy lubują się w zadawaniu bólu i cierpienia. Z wyglądu to smukłe, wysokie istoty o twarzach w kategoriach ludzkich pozbawionych mimiki. Charakterystyczną cechą elfów są „szpiczaste” uszy.