

TORGETH

Torgeth to surowa kraina, leżąca na zachód od Kontynentu Środka. Jej centrum jest wiecznie skute lodem i pokryte śniegiem, smagane lodowatymi wichrami, zrodzonymi z klątwy Bogini Północy - Ridviny. Zarówno klimat jak i potężne, blisko pięciometrowe śnieżne wilki, ze względu na swe upiorne doniosłe wycie, zwane Wilczośpiewcami, uniemożliwiają jakiegokolwiek osadnictwo w tej części kontynentu. Mimo to, w potężnym masywie Kłów Oris, oddzielającym kontynent od pustki z Noldarn, swoje miasta założyły Alfry, zwane także Elfami Śnieżnymi. Zdecydowanie bardziej okrutne od swoich kuzynów z Kontynentu Środka i uważane przez nich za barbarzyńców, niechętnie kontaktują się z obcymi, którzy z resztą słusznie się ich obawiają. Będąc wszakże ludem o starożytnym i godnym pochodzeniu, zachowują wysoki poziom kultury a dobrobyt zapewniają im diamenty wydobywane z głębokich jaskiń, pod lodowcami Kłów Oris. Kamienie te są głównym surowcem eksportowym tej rasy.

Tylko na południowo wschodnich obszarach, ogrzewanych prądami powietrznymi znad Bezkresnego Oceanu oraz Fired, i ochronionymi przed lodowatymi wiatrami przez masywy Śpiewających Zboczy oraz Szarych Grzbietów, pojawiają się odporne na mrozy rośliny a dalej na południe obecne są także lasy. Największym z nich jest Kruczy Las, porastający ogromną część kontynentu. Te obszary wybrzeża, o najbardziej żyznej ziemi i najcieplejszym klimacie zaludnili Nardlens. Surowy lud zmiennokształtnych ludzi, dzielący się na trzy plemiona, związane z jednym z trzech totemicznych duchów: wilka, niedźwiedzia lub kruka. Każde plemię skupia się wokół innego obszaru i specjalizuje w innych umiejętnościach. Ci spod znaku Kruka zamieszkują głównie Kruczy Las, graniczący od północy z Jadowitymi Moczarami i zajmują się czarostwem. Plemię Niedźwiedzia, skupiające głównie kupców, szczyt się największym miastem portowym w Torgeth, wysuniętym najdalej na północ, Beran. Plemię Wilka zaś na swe wyprawy korsarskie wyrusza najliczniej z Ars Ardy.

W centralnej części Torgeth, w miastach wykutych w Śpiewających Zboczach, zamieszkują Śnieżne Krasnoludy. Podobnie jak Alfry, zerwały one kontakty ze swoimi kuzynami z Kontynentu Środka, jednak pozostały do nich znacznie bardziej podobne. Niezależność od Koldy pozwała im zachować handel niezwykle rzadkimi Śpiewającymi Kryształami, które występują tylko na tym terenie. Krasnoludy utrzymują przyjazne stosunki z Gnomami, które przed mrozem skryły się w podziemnej, lodowej pieczarze, zwanej Fomorią. Miasto to stanowiące cud techniki i magii, ogrzewane jest za pomocą podziemnych gorącymi źródłami. Wzniesione dzięki geniuszowi inżynierskiemu i mistrzowskiemu kunsztowi, słusznie uzyskało miano jednego z Ośmiu Cudów świata i zapiera dech w piersiach każdego, kto ma rzadkie szczęście oglądać je na własne oczy. Panuje w nim bowiem łagodny, ciepły klimat, zaś jego ogrody zachwycają wielością barw oczy każdego podróżnika, przywykłego wszakże do monotonnej bieli równin Torgeth. Miasto jest także lokalnym źródłem owoców cytrusowych oraz pawich piór, dzięki czemu opływa w dostatek.

Usposobienie ludów zamieszkujących Torgeth jest podobne do klimatu jaki tam panuje. Rast mieszkające na tych ziemiach są bezwzględne, poważne i surowe. Nie tylko mrozy i wiatry przyczyniły się do takiego stanu rzeczy. Fale morza Fired, często niosą ze sobą zatrute wody, spod Elhelid a także statki pirackie z K'sar, przeklętego państwa Nekromantów. Ciemne noce i duchy poległych w dawno minionych bitwach nie pozwalają zapomnieć o Pustce spowijającej ziemię za Kłami Oris i Krwawymi Równinami. A opowieści o Mieście Widm, zrujnowanym Shagath, wciąż budzą przerażenie i grozę. Metropolia ta bowiem, stanowiąca e ongiś pierwszą stolicę Alfrów i będąca powodem ich dumy, zniszczona została w początkach

Bitwy Dziewięćdziesięciu Dni przez moce pustki. Obecnie zaś wznosi się na Cienistej Równinie, strasząc swą obecnością i przypominając o grozie Ery Redon.