

# LENJA

Daleko na południu poznanego świata, oddzielona od AjArd oceanem Xqll, rozciąga się Lenja. Dla wielu podróżnych z Północy ląd ten wydaje się egzotyczny i daleki – niemal legendarny. Wpływa na to nie tylko gorący klimat, czy spotykany krajobraz, ale także rzadkie gatunki roślin i zwierząt, których próżno szukać na innych kontynentach.

Szczególną rolę w ukształtowaniu Lenji, odgrywa najwyższe na świecie pasmo górskie – Xiquti. Stanowią je formacje ciemnych skał magmowych, wyznaczające dwie odmienne strefy klimatyczne. Pył dobywający się z licznych wulkanów tego łańcucha górskiego, osiada na równinach na wschodzie kontynentu, czyniąc z nich niegościnne pustkowia, zwane Szarymi Równinami. Smagane gorącymi wiatrami, oraz pozbawione wody są miejscem życia nielicznych przedstawicieli fauny oraz flory, w tym Motompów – różnobarwnych, grzybopodobnych organizmów, nie będących w pełni roślinami ni niczym, co podróżnikowi może być znane. Szczególnie cenione przez Lenja'kare są białe motompy miodowe, albowiem z nich byczobąki wytwarzają magiczny miód, który uchodzi za prawdziwy przysmak wśród elit.

Zachodzenie stoki gór Xiquti opadają stromo, ginąc w zielonym oceanie majestatycznej dżungli Orefun. W mroku deszczowego lasu, lśnią feerią barw fluorescencyjne grzyby, kwiaty i pnącza, tworząc prawdziwy spektakl kolorów i światła. Jednakże samotna podróż, do tego tchnącego pięknem miejsca, byłaby wysoce nieroztropna. Pośród olbrzymich drzew można bowiem spotkać nie tylko zwierzęta, ale i bestie. Ogromne pająki, pierzaste węże i dziwaczne, upierzone gady o zębach ostrych jak sztylety stanowią jedynie niewielką część dziwnych stworów zamieszkujących to miejsce. Dzikie, prymitywne plemiona, osiadłe w tej krainie, także pozostają niechętnie obcym. Pajęczyce, potężni Czteroręcy i zamieszkujący ruiny miast Najstarszych, przypominający małpy Yaakowie często napadają na podróżnych. Na południu od Dżungli Orefun, rozciąga się dolina, której prawdziwą ozdobą są Jeziora Niebiańskich Oczu – nieprawdopodobnie głębokie stawy, o krystalicznie czystej wodzie. Za deltą rzeki Qulxi, rozciąga się mniej wilgotny niż dżungla Orefun, las równikowy, mimo mniej obfitego poszycia, nazywany Dżunglą Azcatl.

Na wschodzie kontynentu, okolone dżunglami Neufu i Orefun znajduje się Morze Snów. Jest to miejsce piękne i dziwne zarazem, gdzie jak powiada się marzenia i koszmary mogą stać się ciałem. Granica pomiędzy planem astralnym a światem materii jest tu bowiem bardzo płynna. Legendy powiadają więc o przedziwnych istotach, które wyłaniają się z błękitnych wód, a które nie były widziane na ziemi nigdy wcześniej. Jedynym ludem, który nie obawia się sytuować swych siedzib po obu brzegach morza, są tajemniczy Sa. Rasa rybaków i poławiaczy pereł, która zamieszkuje także Grzmiący Archipelag.

Południowa część kontynentu nie jest zamieszkała. Za raz za rzeką Iparavriti rozciąga się bowiem olbrzymia pustynia Tecpatl. Jedynym przyjaznym miejscem zdaje się dolina Mudang, której nazwa oznacza „Kraję Łagodnych Traw”. Leży ona u stóp potężnej przepaści, pomiędzy odnogami rzeki Nikt nie jest jednak wystarczająco nieroztropny aby zasiedlać te tereny. Na zachód od niziny, znajduje się bowiem pasmo niewielkich wysp Czarnego Archipelagu. Sieć życia jest tam częściowo zerwana, umożliwiając wszelakim ponurym istotom ingerencję w świat żywych. Dalej, na południowym przylądku kontynentu zaś, wznoszą się rdzawe szczyty Gór Noży, które zgodnie z legendą zamieszkuje potężny lud Drekar.

Na północy od gór Xiquti rozciąga się Pustynia Rdzawych Cieni. O zachodzie słońca, jej spękana ziemia przybiera barwę głębokiej miedzi, a głos wiatru niesie zawrodożenie zapomnianych duchów. Powiada się, iż miejsce to nawiedzane jest przez przerażające upiory i nikt nie powinien zapuszczać się na nie samotnie. Na jej wschodnim skraju pustkowi wznoszą się Wzgórza Munajim, stare formacje górskie, złożone z różnobarwnych skał osadowych. Pomiędzy nimi a pasmem Astatat Wschodniego znajduje się istotne dla handlu na kontynencie miasto – Oquti. To do niego wiodą szlaki handlowe z AjArdzkich miast, położonych nad deltą rzeki Nurati. Największe z nich, portowe Hatszem-Ithi, zostało założone

przez Cywilizację WczesnoAjArdzkaj, przybyła na Lenję jeszcze w pierwszej Erze. Wkrótce jednak potomkowie osiedleńców ruszyli w głąb kontynentu, zakładając własne miasta i tworząc kulturę Lenja'kare. Lud ten do dzisiejszego dnia zamieszkuje pogórza i żyzne doliny rzek na Szarej Równinie, choć dostęp do morza dzielić musi z AjArdczykami.

Samo Hatszem-Ithi stanowi dziś kwitnącą aglomerację, rozwijającą się dzięki sile zamorskiego handlu z AjArd i odległym Drecare. Ku rozpaczy bogatych kupców, część statków pada jednak ofiarą korsarzy, zamieszkujących wyspy położone między oba kontynentami.

Ponad miastami AjArdczyków ciągnie się pasmo Astatatu Wschodniego. Dalej na północ natomiast roztacza się Nizina Nagampa. Na wschodzie kończy się linią bagien, na granicy których Elfy Morskie wzniosły olbrzymie posągi, na długo przed tym jak dotknęła je klątwa nereid. Ongiś piękne, po wielu wiekach popadły w ruinę, i tak samo jak ich stwórcy budzą teraz jedynie smutek i litość w sercach podróżnych. Pobliskie, nawiedzane przez złośliwe duchy, słone bagna czynią trakt wiodący do Vilmisir jeszcze bardziej ponurym i niebezpiecznym. Samo Vilmisir, olbrzymie miasto portowe, zostało założone przez Morskie Elfy w czasach świetności ich ludu. Choć miasto to częściowo obróciło się w ruinę, przeżywa przecież drugą młodość dzięki rozwijającemu się handlowi zamorskiemu.

Trakt handlowy wiodący od Vilmisir ku południu biegnąc przy granicy zamieszkałej przez Amazonki, Dżungli Mgieł, przecina Wyżynę Heferu. Karawany kupców podróżują tym szlakiem często w towarzystwie zbrojnych, obawiając się utraty swych dóbr w wyniku ataku którejs z zbójceckich szajek. Te porośnięte suchą trawą i ubogą roślinnością ziemie, są miejscem życia wielu stad zwierząt kopytnych. Na wschodnim krańcu Wyżyny, u stóp Astatat otwierają się głębokie groty, które zdają się oddychać własnym życiem. W wietrze, dobywającym się z nich usłyszeć można często głosy zmarłych, co czyni to miejsce dziwnym i groźnym zarazem. Wielu szamanóww jednak podróżuje do Ust Umarłych poszukując dawnej mądrości i wsparcia przodków.