

TYTUŁY SZLACHECKIE

Sprawa prawidłowego przedstawiania się i etykiety, staje się nad wyraz ważna w stosunkach ze szlachtą. W tym rozdziale odnaleźć można podstawowe informacje na temat tytułów szlacheckich i ich zastosowania w interakcjach. Z uwagi na wygodę całość podzielona została na DrecarE, Cesarstwo Kamienia, Koldę, AjArd i Inne Państwa. Zapraszam do lektury.

DrecarE

W DrecarE prawie wszystkie rody szlacheckie wywodzą się obecnie z rasy Strażników. Lud ten zajął bowiem lukę, która powstała po bitwie 90 dni, gdy wiginęły rody szlacheckie Callas i Marven. W większości jest to szlachta o młodym rodowodzie, choć społeczeństwo zdołało się już do niej przyzwyczać. Jedyne kilka nielicznych rodów wywodzi się z Pradawnych lub Hei'llers. Te, z krwi Pradawnych, które zachowały się do dzisiaj stanowią najdawniejsze i najbardziej szanowane linie. Dynastia panująca jest jedynym rodem z rasy Callas, który przetrwał Bitwę 90 Dni. Do dziś wiele innych rodów szlacheckich (zwłaszcza linie Hei'llers które władają na ziemiach DrecarE) szczyci się pokrewieństwem z tym dawnym ludem.

Szlachta w tej krainie jest dość otwarta i odnosi się do innych członków swej klasy z dużą solidarnością i szacunkiem. Z tego względu nie ma zbyt sformalizowanych zasad i rzadko używa wyższych tytułów. Uważa się powszechnie, że szlachcice są sobie równi (mimo, iż formalnie może to nie być prawdą), tak więc honorowanie tej zasady jest dobrze widziane na dworach. Z pewnością wymiana krwi na nową wzmocniła państwo pod kontem administracji, obronności i zaradności. Choć zwyczaje mogły uciepnieć na tym, co sprawia iż często szlachta z Cesarstwa uważa arystokrację DrecarE za niewiele lepszych od barbarzyńców.

Jeśli chodzi o kulturę dworską, zasady jej stworzone zostały przez Marven i Callas, Strażnicy nie dorzucili tutaj wiele od siebie. Wciąż wypada znać język Listilrien, w którym tworzona jest poezja dworska i który używany jest w czasie dyskusji na ważniejszych spotkaniach. Do dobrego tonu należy również znajomość języka Elfiego. Strażnicy jako szlachta spędzają wszakże czas częściej na polowaniach, wojnach i organizując turnieje rycerskie, niż ich poprzednicy. Ich zainteresowania skupiają się także wkoło hodowli koni, psów i sokołów.

Obowiązkiem szlachcica w DrecarE jest dbanie i ochrona swojej ziemi. Z tego tytułu każdy ród szlachecki musi zadbać o utrzymanie drużyny zbrojnej oraz Adepta, który może służyć pomocą mieszkańcom. Ród panujący ma także prawo do 30% zbiorów uzyskiwanych przez chłopstwo, może ponadto obłożyć podatkiem rzemieślników i kupców pracujących na terenie jego jurysdykcji (maksymalnie 25% dochodu). Zachowuje w niej także naczelną władzę sądowniczą w przypadku Plebejuszy i Obywateli. Tytuły i przywileje szlacheckie nadawane są wyłącznie przez Władcę DrecarE.

Arystokracja	Tytulatura	Zasięg władzy
Władca DrecaRE	Monarcha DrecaRE, Mistrz Pieśni Stworzenia, Obrońca Krainy, Pogromca Pustki;	Państwo DrecaRE i jego lenna;
Książęta Miast	Wielki Książ, Wielka Kseni	Pojedyncze miasta: Alser, Goor, Rena, Ted-Gar.
Szlachta wyższa	Kawaler, Dama	Miasteczko z przyległościami lub kilka wsi;
Szlachta ziemiańska	Pan, Pani (popularnie „Imć”)	Od jednej do trzech wsi;

Cesarstwo Kamienia

Rody szlacheckie w Cesarstwie wywodzą się wyłącznie z elfów. Ich członkowie uważają się za arystokrację swej rasy i nazywają się „Złotymi Elfami”, uchodząc za spadkobierców tego w istocie legendarnego i nie znanego bliżej ludu. Wiele rodów ma bardzo dawne pochodzenie, którym się szyci. Z tego powodu też uważa obecną szlachtę DrecaRE za zbyt młodą by mieć do niej szacunek.

Kultura dworska Cesarstwa jest niezwykle złożona. Cechuje ją ogromna dbałość o szczegóły i elegancja w formie. Szlachta przestrzega bardzo dokładnie swoich tytułów i przywilejów, otwartość charakterystyczna dla DrecaRE jest tutaj nie do pomyślenia. Kodeks zachowania opisuje najdrobniejsze nawet działania: od zachowania się względem niższych i wyższych statusem, poprzez tańce, uczyty i zaloty, po dyskusje, pojedynki i łowy. Polityka jest jednym z ważniejszych zagadnień, zaś życie wielu szlachciców skupione jest nieustannie wkoło intryg i spisków. Gry tego typu prowadzone są z dużą perfidią i okrucieństwem, na dworach dochodzi często do skrytobójstw i szantaży. Kolejną cechą, która często szokuje obcych jest otwartość elfiej szlachty pod względem seksualnym. Uczyty niejednokrotnie mają charakter orgiastyczny, element erotyczny przenika także sztukę.

Na dworach posługiwać można się wyłącznie językiem Elfim lub Listilien – choć ten drugi dopuszczalny jest jedynie w sztuce: poezji i teatrze. Szlachta w czasie wolnym zajmuje się magią i sztuką. Godne szlachcica są zwłaszcza poezja, muzyka i malarstwo. W wyższych sferach wypada także wspomagać artystów poprzez mecenat, co sprawia, iż Cesarstwo jest prawdziwym klejnotem kultury.

Niestety plebs w Cesarstwie nie odczuwa tych profitów i obciążony jest o wiele bardziej niż w sąsiednim DrecaRE. Uprzedzenia rasowe są na porządku dziennym: zwykle na elfy nakładane są niższe podatki (do 25%) niż na ludzi czy Utra (nawet do 50%). Ci ostatni mają często możliwość uiszczenia należności w postaci pracy pańszczyźnianej. Vilena i Gnomy traktowane są nieco bardziej ulgowo. Jednak członkowie innych ras nawet nie mają tutaj czego szukać i często przeklinają elfią arogancję i zwyczaje.

Tytulatura w Cesarstwie jest dość złożona i wywodzi się w całości z języka elfiego.

Arystokracja	Tytulatura	Zasięg władzy
Władca Cesarstwa	Allan In'rix. (Wielki Cesarz), Eld'rain Eld'rais (Książę Książąt), Ilss Elvari (Światło Elfów), Arlidein'farn (Złote Dziecię Mocy)	Cesarstwo Kamienia
Książęta Miast	Eld'rain, Eld'raa (Książę, Księżna)	Główne miasta Cesarstwa
Szlachta wyższa	Vals, Vali (Hrabia, Hrabina)	Większe miasta
Szlachta wyższa	Nelirt, Neliri (Baron, Baronowa)	Miasteczka z przyległościami
Szlachta zwykła	Riv'sil, Rinalvi (Kawaler, Dama)	Twierdza lub zamek obronny z przyległościami
Szlachta ziemiańska	Atl, Atli (Dworzanin, Dwórka)	Kilka wsi

Z uwagi na złożoność zachowań dworskich w Cesarstwie, każdy, kto nie wywodzi się z tego kraju otrzymuje -10 do testu Etykiety.

Kolda

Prawie wszystkie szlacheckie rody Koldy wywodzą się z Krasnoludów, choć istnieją także dwa prastare rody Elfów Górskich, wywodzące swe początki jeszcze z Ellen-gharu. Wszystkie istniejące do dziś rody szczycą się dawnym pochodzeniem. Znajomość dziejów swej linii jest obowiązkiem każdego szlachcica.

Kilka niezwykle szanowanych rodów zajmuje Żelazne Twierdze, ich korzenie sięgają dawnej szlachty Ellen-gharu. I choć obecna pozycja nie daje im zwykle wielkich bogactw, ani wpływów, wciąż jednak są niezwykle szanowani przez wszystkie Gnomy, Krasnoludy i Górskie Elfy.

Kultura dworska w Koldzie jest mniej złożona niż w Cesarstwie Kamienia, niemniej cechuje ją wyraźne przywiązanie do tradycji, powaga i pewnego rodzaju podniosła rytualność. Języki używane to Uned i Kharhaan. Tytulatura jest dokładnie przestrzegana, tak jak i hierarchia władzy. Krasnoludy widzą to jednak bardziej jako sprawę honoru i respektu względem zasłużonych niż przez pryzmat służalczości. Dlatego też szanują inne rody szlacheckie, nie wywodzące się z ich kraju (np. elfie czy ludzkie), choć arogancja arystokracji z Cesarstwa często wystawia ich cierpliwość na próbę.

Szlachta Koldy zajmuje się zwykle studiowaniem historii swego rodu i państwa, ponadto sprawami administracji i obronności. Młodzi szlachcice są zobowiązani do zwiększania swych zdolności bojowych i dokonania kilku czynów świadczących o odwadze, szlachcianki zaś muszą nauczyć się efektywnie zarządzać dobrami. Również sztuka w postaci pieśni, poematów i dramatów o bohaterskich czynach przodków znajduje wśród krasnoludzkiej arystokracji wielu miłośników. Z tego tytułu w modzie

jest także mecenat: choć obejmuje się nim nie tylko artystów, ale także utalentowanych techników (zwłaszcza alchemików, inżynierów i Kowali Magii). Rzeźba w kamieniu jest kolejną wspieraną dziedziną, zwłaszcza gdy przedstawione motywy chwalą dawne czasy lub bogów.

Arystokracja w Koldzie zwraca większą uwagę na problemy i bolączki plebsu. Jej władza opiera się bardziej na szacunku, niż na przymusie. Choć nadal oczywiście ma prawo do 30% efektów pracy chłopstwa i górników, oraz 20% pracy rzemieślników. Zachowuje również władzę sądowniczą i administracyjną, a w czasie wojny jej członkowie dowodzą wojskiem i tworzą najbardziej elitarne oddziały rycerstwa.

Tytułatura szlachty pochodzi z języka Kharahaan, chodź zwykle przy obcych tłumaczona jest na Powszechny.

Arystokracja	Tytułatura	Zasięg władzy
Władca Koldy	Herz Kraaran (Król Krasnoludów), Varn'urgi (Ukoronowany Żelazną Koroną), Pogromca Pustki	Kolda
Książęta Żelaznych Twierdz	Furzt Ellen-ghar, Furza Ellen-ghar (Książę Ellen-gharu, Księżna Ellen-gharu)	Żelazne Twierdze
Szlachta wyższa	Tard, Tarda (Graf, Grafini)	Większe miasta
Szlachta wyższa	Berd, Berda (Baron, Baronowa)	Miasto i okolica, lub kilka wsi
Szlachta zwykła	Drat, Dilra (Kawaler, Dama)	Twierdza lub zamek obronny z przyległościami
Szlachta ziemiańska	Vorn... (Z rodu...)	Od jednej do dwóch wsi

AjArd

Sprawa rodów szlacheckich w AjArd jest tak skomplikowana, iż trudno ująć ją w krótkim rozdziale. W istocie większość szlachty stanowią AjArdczycy, poza nimi jest jeszcze kilka rodów Vilena i Gryfoni, które uzyskały ten sam status. Władza skupia się zwykle w męskich rękach, choć bywa kilka wyjątków od tej reguły. W AjArd każde miasto stanowi właściwie osobne, samowystarczalne państewko: z własną historią, arystokracją i dynastią władców. Ponadto częste wojny, zabójstwa i zwyczaj wykupowania szlachectwa sprawiają, iż władza zmienia się dość szybko. Większość uznanych rodów zawdzięcza swój status jednemu z trzech czynników: sile bojowej, mocy magicznej lub bogactwu. Nikt nie jest tu poważany za samo pochodzenie, a więc zdolność do obrony swego statusu jak i zaradność życiowa cechuje większość arystokracji. A przynajmniej tą żyjącą część.

Szlachta AjArd przywykła do dochodzenia swych praw drogą intrygi lub bezpośredniego starcia. Jest dumna ze swojej siły i wpływów, zaś jej bogactwa są legendarne. Kultura dworska jest zależna od upodobań władcy miasta: miejscami dość restrykcyjna, miejscami nieco luźniejsza. Wszędzie jednak w dobrym tonie jest okazywanie swej siły i bogactwa. Szanowana jest także gościnność i szczodrość – arystokraci często wymieniają się zbyt kosztownymi darami, zaś ten, który nie jest w stanie odpowiedzieć wspanialszym podarunkiem od tego, który otrzymał – okrywa się niesławą. Na dworach chętnie przyjmowani są także artyści i Adepci magii. Szlachcice w AjArd utrzymują ponadto ogromne haremy, a także służbę i oddziały złożone z niewolników. Zajmują się także hodowlą koni i ptaków ozdobnych, a także magicznych bestii. W ramach rozrywki organizują ucztę (okraszone tańcami niewolnic), polowania lub walki gladiatorów.

Zachowania szlachty cechuje pewna dwuwartościowość: od pełnego służalczości oddania względem wyższych rangą, do pogardy względem przeciwników politycznych. Od okrucieństwa względem niewolników i wrogów, do łaskawości okazywanej często biednym i potrzebującym. Te ambiwalentne cechy często sprawiają, iż arystokraci z krain Północy czują się zakłopotani w kontaktach z klasą rządzącą na południu.

Tytuły szlacheckie nadaje Władca Miasta, mogą one się nieco różnić w zależności od metropolii, w większości jednak przedstawiają się tak, jak podano poniżej:

Arystokracja	Tytulatura	Zasięg władzy
Władca Miasta-Panstwa	Sułtan lub Szach	Państwa-Miasta
Szlachta wyższa	Effendi	Szlachcic którego władza opiera się na bogactwie lub Mocy Magicznej.
Szlachta wyższa	Mirza	Poważany przywódca wojskowy
Szlachta zwykła	Szejk	Bogacz z dużymi wpływami
Szlachta ziemiańska	Kadi lub Negus	Naczelnik plemienia z pewnymi wpływami

Lenja

Na Lenji przynależność do stanu szlacheckiego jest sprawą dziedziczną, związaną z kastą Aruan. Każdy członek tej kasty, niezależnie od stanowiska, majątku czy sławy nosi przed imieniem tytuł: Aru, co oznacza „pan”. Szlachta zajmuje się władzą i administracją, uważana jest za kastę, w której żyłach płynie boska krew. Nikt, kto nie szczeni się odpowiednio szacownym urodzeniem, nie może używać tytułów szlacheckich, choć kasty Alinur i Tiba posiadają także swoją, odmienną tytulaturę, ustalającą ich hierarchię wewnętrzną.

Aruan uważani są za potomków Holis, przy czym najwyższy władca uznawany jest za syna bóstwa, jest więc czczony jako bóg na ziemi. Władza znajduje się zwykle w rękach mężczyzn, choć zaradne i przedsiębiorcze kobiety, są w stanie zdobyć odpowiednie

miejsce w hierarchii. Zwykle dotyczy to wdów, które spełniły już obowiązek małżeństwa, dzięki czemu mogą cieszyć się pewną swobodą i majątkiem dziedziczonym po mężu.

Na zamieszkanym przez siebie ziemiach Lenjakare nie uznają żadnej innej władzy poza kastą Aruan. Zajmuje się więc ona nie tylko zarządzaniem ale i administracją oraz tworzeniem prawa i pilnowaniem, aby było ono przestrzegane. Jest to także z pewnością najbardziej religijna kasta, zajmująca się fundowaniem świątyn i często udzielająca kapłanom wielu przywilejów. Władcy dbają także o rozwój sztuki, opiekując się wieloma artystami.

Jako bezpośredni potomek słońca, władca danego miasta, pełni także władzę kapłańską. Jego życie jest dość silnie zrytualizowane i polega na przestrzeganiu wielu tabu. Również inni członkowie kasty muszą przestrzegać tabu, wśród którego najpopularniejszymi zakazami są: nie jedzenie mięsa stworzeń wodnych oraz nie dotykane substancji nieczystych. Ilość tych zakazów i nakazów wzrasta oczywiście wraz ze statusem.

Aruan otaczają się bogactwem i prowadzą dość wystawne życie. Kasta ta ma wyłączne prawo do używania ozdób ze złota. Korzysta także z przywileju posiadania stalowej broni (żelazo jest na Lenji bardzo rzadkie). Nie prowadzi jednakże aż tak wystawnego życia jak szlachta AjArdzka, a jej aktywność obraca się przede wszystkim wokół działań religijnych i wydarzeń artystycznych. Alinur rzadko marnują bogactwo na czece rozrywki i jest to źle widziane w społeczeństwie Lenja'kare. Zamiast tego, wykorzystują je by podkreślić swój boski status oraz zaprezentować troskę jaką otaczają lud.

Arystokracja	Tytulatura	Zasięg władzy
Władca Miasta-Państwa	Colute'Hool (Król-Słońce), Aru Ari (Pan Panów)	Władca Państwa-Miasta, lokalny król.
Szlachta wyższa	Oroni (Jaśniejący)	Szlachcic, który spełnia ważne funkcje na dworze i wchodzi w skład rady królewskiej.
Szlachta zwykła	Kar Aru (Wielki Pan)	Ważni i wpływowi szlachcice, zajmujący istotne urzędy w państwie;
Szlachta ziemiańska	Aru (Pan)	Urzędnik państwowy lub naczelnik wioski z kasty Aruan.

Иные Люди:

Szlachta Gryfoni opiera się na władzy trzech rodów: Ijana są najbardziej szanowani, posiadają duży dar perswazji i wierzy się iż cieszą się przychylnością bóstw, Xirot zajmują się administracją i wojskowością, Aglar zaś przechowują dzieje swej rasy i poważani są za wielką mądrość i wiedzę magiczną.

Elfy, poza Cesarstwem nie przywiązują wagi do szlachestwa, uważając to za ludzki wymysł. Rządzi nimi Król i Królowa, których jak wierzą wybiera sama Bogini Ja'va. Szanują co prawda rody, które czymś się wsławiły lub mają wybitną moc magiczną, nie prowadzi to jednak do wywyższania ich nad inne. Podobnie czynią Vilena.

Orta Vitra z racji militarnej budowy swojego społeczeństwa nie mają w ogóle szlachty. Zarządza nimi Rada, która decyduje o losach jednostki. W jej oczach każdy obywatel jest równy, a od jej ustaleń nie ma odwołania.

Szlachtę posiadają także Sutu, jednak ma ona tam raczej jedynie formalny charakter.

W Oderlin władza Arcykapłan, noszący także tytuł Chana i Spadkobiercy Proroka. Szlachta zarządzająca państwem jest mu poddana. Wyżsi szlachcice noszą tytuł Kagana, niżsi zaś Keri.

Władcy Nardlenst zarządzają całymi rodami i noszą tytuł Jarla. Ważniejsi członkowie społeczności – zwykle dowodzący w czasie wypraw łupieżczych i w czasie wojny nazywani są Aerl.

Spółczeństwo Hei'llers podzielone jest na rody. Władzę dzierży zawsze przywódca, nazywany Komes. On i jego najbliższa rodzina cieszą się przywilejami szlacheckimi. Dalsi krewni stanowią klasę obywateli i plebs. O statusie decyduje więc poziom spokrewnienia z linią rządzącą.

Felidae nie mają jednej, dziedzicznej władzy zwierzchniej. Ich przywódcy zdobywają ją walcząc z innymi, którzy najpierw zajmowali ich miejsce. Władca kotów w AjArd nazywany jest Phar-Ah – choć jego rządy są raczej sprawą tradycji niż faktycznej władzy. Ponadto zarówno w Krainach Południa jak i Północy występują Tanowie. Są to kocury, które dzięki własnej sile lub sprytowi uzyskały władzę na jakimś obszarze należącym do Plemienia Tygrysa. Tanowie prowadzą wędrowny tryb życia, zwykle też poruszają się w otoczeniu swej drużyny. Ich obowiązkiem jest obrona swojej ziemi. Oczywiście z racji rasowej przewagi fizycznej większość Tanów to Myśliwi Nocy.