

AjArd

Druga obok Drecare, prężnie rozwijająca się kultura ludzka wywodzi się z AjArd. I choć przodkowie jej przybyli na południe z Kontynentu Środka, w czasie stuleci, które przeminęły, wypracowali własne rozwiązania cywilizacyjne.

AjArd to leżący na południu, za morzem Fired kontynent, którego klimat bywa równie nieprzyjazny jak w Torgeth. Otaczają je oceany: Xqll od zachodu, Fired od północy i Bezkres ze Wschodu. Życie nie walczy tu z zabójczym mrozem, lecz z piekielnymi zaiste upałami. Wszędzie tam, gdzie nie docierają wilgotne wiatry, wiejące znad otaczających kontynent oceanów, klimat jest trudny do zniesienia. Słońce wypaliło i wysuszyło ziemię, w większej części kontynentów pozostawiając jeno jałowe pustynie. Morze wewnętrzne, będące sztucznym zbiornikiem, który powstał po wybuchu magicznym w Pierwszej Erze, wysycha powoli, odsłaniając martwe pustkowia, piasek miesza się z solą. Gęste dżungle, pełne egzotycznych roślin i zwierząt porastają natomiast pozostałe tereny, znajdujące się na obrzeżach lądu.

Na rozwój cywilizacji w AjArd znaczący wpływ miały pozostałości po Najstarszych. Można je znaleźć w różnych częściach kontynentu, jednak najlepiej zachowane i największe znajdowały się w centrum lądu a miejsce to nazwano ongiś Doliną Cudów. Artefakty tam odnalezione pomogły odkryć na nową zaawansowaną technologię, dzięki której kultura WczesnoAjArdzka wkroczyła w złoty wiek. Niezrozumiana technologia bywa jednak niebezpieczna, czego świadectwem jest teraz Morze Wewnętrzne, wypełniające krater po eksplozji, która zniosła Dolinę Cudów z powierzchni AjArd. Potomkowie upadłej tak nagle cywilizacji, to dzisiejsi AjArdczycy, zamieszkujący miasta-państwa, na północnym wybrzeżu kontynentu, oraz ziemie wzdłuż rzeki Zinambi. Obecnie wciąż przejawiają talenty do nauk wszelakich, parając się alchemią i magią. Zdarzają się wśród nich nawet tacy, którzy potrafią opanować najpotężniejszą ze sztuk – Smoczą Magię. Lud ten ma również opinię utalentowanych handlarzy i żeglarzy.

AjArdczycy mają wspólnych przodków z Nomadami. Barbarzyńcami, tworzącymi struktury plemienne. Po wybuchu w Dolinie Cudów, część z nich osiadła w dżunglach Anama Nu–Tu i Wadżet Al-Nana, gdzie żyją często obok dzikich plemion Utra. Pozostali prowadzą koczowniczy tryb życia przemierzając pustynię Zugul na szybkich i wytrzymałych Derslach – dwunogich gadach, pokrytych piórami.

Zachowanymi do dziś, najbardziej monumentalnymi pozostałościami po Najstarszych, są Piramidy i Pola Grobowe na pustyni Zugul. Nie mniejszą zagadką dla uczonych stanowi także widmowe miasto na Słonych Polach. Transparentne Sekh-kudu, zawieszane ponad ziemią, wydaje się być zamrożonym w czasie mirażem z przeszłości. Suchy klimat pustyni sprzyja konserwacji i chyba tylko Smoki z masywu Zębów Smoka mogą wiedzieć, co jeszcze skrywają przesuwające się z wiatrem piaski pustyni. Życie jednak toczy się dalej i na ruinach dawnych cywilizacji powstają nowe. Zrujnowane pozostałości Doliny Cudów, znalazły więc kolejnych mieszkańców, słono wodnych Vilena, którzy przybyli by tu z Drecare. Wzniesli swoje cudowne miasta na dnie Morza Wewnętrznego, które dzięki nim powróciło znów do życia.

Nie są to jednak jedyne osobliwości tego kontynentu. Tuż przy południowych stokach Gór Kota, skąd wywodzi się ród Felidae, wypierany jednak, powoli od wielu lat przez Harpie, rozpościerają się Piaskowe Wzorzyśka. Dziwne wiatry lub inna nieznaną przyczyną układają

skomplikowane, niezrozumiałe wzory z drobinek piasku. Najsilniejsze natężenie tego fenomenu następuje w Jeziorach Wzorów, które zamiast wody wypełnione są ruchomymi piaskami. W Górach Kota, przy źródle rzeki Zinambi, gryfonie wzniosły swe miasto Sataran, wokół którego skupia się ich społeczność w AjArd. Jeszcze dalej na południe rozciąga się ogromna i nieziemsko piękna Dżungla, zwana Ogrodami Al'Khazara. Mimo obfitości zieleni, kwiatów i cudownych zwierząt, obszary te są jednak zazwyczaj omijane przez wolne ludy. Legendy głoszą bowiem, że opiekunem dżungli jest jakiś potężny byt nieznanego pochodzenia, Al'Khazar, który ceni sobie każdy nawet najdrobniejszy listek i życie każdego, najmniejszego nawet owada. Jeśli wierzyć opowieściom, ów na poły legendarny stwór, a może demon, gotów jest zabić każdego, kto nieumyślnie choćby uczyni na terenie jego ogrodu jakąkolwiek szkodę.

Leżący zaś przy północno wschodnim krańcu lądu Archipelag Węża jest w istocie szczątkami pradawnej bestii, która ongiś zamieszkiwała oceany wraz z Apohem. Zmarła jednak z niewiadomych przyczyn w otoczonych tajemnicą czasach, gdy Najstarsi władali światem. Jej skamieniały szkielet stał się podstawą wielu niewielkich wysepek, które mają opinię miejsc magicznych i tajemniczych, zamieszkałych przez driady i ulotne duchy żywiołów.