

1. Zasady

ATRYBUTY

Są dwa: Sprawność i Mądrość. Inteligencja pozostaje domeną gracza ;) Każda postać zaczyna z 40 punktami postaci, rozdysponowanymi według nacji i profesji (w tabelce dziesiątki).

+ oznacza „tak, jakby było 10 punktów więcej w Sprawności/Mądrości”

Nacje i Profesje:

Nacja	Profesja	Sprawność	Mądrość	Bazowe bonusy i przedmioty
Grecja	Filozof	0	4	zna jeden dodatkowy język (do wyboru); może wykonywać testy na Mądrość bez posiadania umiejętności (w zakresie swej Mądrości) z modyfikatorem -20
	Wojownik	3	1	+10 do trafienia i +20 do taktyki wojennej; posiada włócznię lub miecz brązowy i pancerz skórzany
	Artysta	2	2	+20 do występów; posiada potrzebne mu do wykonywania profesji instrumenty oraz 2miary srebra
Egipt	Kapłan	0	4	+10 do rytuałów religijnych; posiada złoty amulet boga Ra, 2 złote bransolety i 10miar srebra
	Wojownik	4	0	+10 do trafienia i złodziejstwa; posiada włócznię
	Lekarz	1	3	+10 do lecznictwa; posiada instrumenty niezbędne do wykonywania zawodu oraz parę ziół na zgagę i 3miary srebra
Babilon	Mag	0	4	+10 do magii; posiada instrumenty niezbędne do praktykowania wróżbiarstwa oraz srebrny pierścień i 6miar srebra
	Wojownik	3	1	+10 do trafienia i zastawiania pułapek; posiada łuk lub miecz brązowy
	Lekarz	2	2	+10 do lecznictwa; posiada instrumenty niezbędne do wykonywania zawodu oraz parę ziół na bóle i 3miary srebra
Scytia	Wojownik	4	0	+10 do trafienia i torturowania; posiada łuk i pancerz skórzany oraz 2 skalpy wrogów u pasa
	Najemnik (gdzie?)	3	1	+10 do trafienia i jeździectwa; zna język kraju, w którym się zaciągnął; posiada łuk i 2miary srebra
Media	Wojownik	4	0	+10 do trafienia i cichego poruszania; posiada włócznię lub miecz brązowy
	Polityk	1	3	+10 do dyplomacji; zna język chaldejski; posiada srebrny pierścień, 6miar srebra i niewolnika
Iliria	Wojownik	4	0	+10 do trafienia i polowania; posiada miecz brązowy
	Pirat	3	1	+10 do szermierki i mocnej głowy; posiada miecz brązowy, 4miary srebra i garnek wina
Lidia	Wojownik	3	1	+10 do trafienia i blefowania; posiada włócznię lub miecz brązowy oraz pancerz skórzany i 2miary srebra
	Kupiec	1	3	+10 do kupiectwa; zna język fenicki i egipski; posiada 3 ozoby ze złota, 5 flakonów pachnideł i 10miar srebra
Kartagina	Nawigator	2	2	+10 do nawigacji; posiada instrumenty do nawigowania i nóż brązowy
	Kupiec	1	3	+10 do kupiectwa; zna język etruski i łaciński; posiada 3 ozdoby z kości słoniowej, 5 kadzideł i 4miary srebra
	Wojownik	4	0	+10 do trafienia i ukrywania się; posiada miecz brązowy

Etruria	Wojownik	4	0	+10 do trafienia i tropienia; posiada miecz brązowy oraz tarczę
	Rzemieślnik	2	2	+10 do wybranego rzemiosła, którego może nauczyć się bez ograniczenia ze Sprawności; posiada podstawowy zestaw narzędzi
	Astrolog	0	4	+10 do magii (wróżby na podstawie gwiazd); posiada 5miar srebra i cyrkiel
Rzym	Wojownik	3	1	+10 do trafienia; może włączyć każdą bronią ze stratą modyfikatora do trafienia; posiada miecz brązowy
	Senator	0	4	+10 do dyplomacji; zna język etruski; posiada srebrny pierścień, 3miary srebra i niewolnika
Fenicia, Juda, Cyrenajka	Kupiec	2	2	+10 do kupiectwa; zna dwa dodatkowe języki (do wyboru); posiada 5 srebrnych ozdób i 10 łokci jedwabiu oraz 3miary srebra
Macedonia, Tracja, Amazonki	Wojownik	4	0	+20 do trafienia; posiada łuk-Amazonka/włócznie-reszta
Asyria	Aktywista	2	2	+10 do charakteryzacji i zbierania informacji; posiada nóż

Testy są procentowe: rzucamy k100 i jeśli mieścimy się w poziomie Sprawności lub Mądrości, to test się powiódł. Testy rzucamy na umiejętności, które po prostu są lub ich nie ma.

W umiejętnościach awansuje się ze wzrostem Sprawności i Mądrości. Można mieć tyle umiejętności, ile dwudziestek w Sprawności plus Mądrości oraz 2 początkowe (bo na start są 4 umiejki z 40p). Np: $(60M+20S)/20=4$ dowolne umiejki + 2 na start = 6 wszystkich umiejek.

Dodatkowo każdy zna swój język i krainę, z której pochodzi.

Testy kulamy, jeśli coś jest trudne dla zawodnika (niska S/M) albo porywa się na coś szalonego/bezczelnego. Modyfikatory +N.

Nie ma spostrzegawczości! Ani przysłuchiwanie się. Domena MG

Nie ma przeszukiwania! Co kto znalazł – na podstawie kulnięcia k6 (szczęście).

Awans: +3/4/5 do obu Atrybutów: Sprawności i Mądrości.

Lista umiejętności:

Od Sprawności: (minimalny wymagany poziom Sprawności, aby używać umiejętności obok)

- dyplomacja
 - blefowanie 10
 - zbieranie informacji 20
 - torturowanie 40
 - zastraszanie 60
- posługiwanie się bronią:
 - proca 10
 - nóż 20
 - włócznia 30
 - miecz 30
 - łuk 30
 - tarcza 40
 - katapulta 50
 - improwizowana (coś pod ręką) 40-70

- postępowanie ze zwierzętami
 - powożenie 10
 - jeździectwo 30
 - okiełznanie zwierzęcia 40
 - walka podczas jazdy (koń, rydwan) 60
- rzemiosło: metal
 - naprawa 20
 - kowalstwo 30
 - płatnerstwo (skóra, kość – wymaga garbarstwa) 50
 - wytwarzanie broni 50
 - jubilerstwo 60
 - metalurgia 70
- rzemiosło: użytkowe
 - naprawa 10
 - garbarstwo 20
 - tkactwo 40
 - ceramika 50
 - rzeźba (kamień, drewno) 70
- szermierka (opcjonalnie)
 - szarża 30 (obrażenia x2, brak wyparowań w następnym ataku)
 - walka w obronie 35 (+20 do wyparowań, -20 do trafień)
 - rozbrojenie/ogłuszenie/odepchnięcie 40 (k6)
 - finta 50 (zwód w tej akcji i atak bez wyparowań przeciwnika w następnej)
- sztuka przetrwania
 - ukrywanie się 10
 - rybołówstwo 20
 - tropienie 30
 - polowanie 40
 - mocna głowa 50
- występy
 - flet, cytra, cymbały, bębny, śpiew 10 (każdy osobno :))
 - taniec 20
 - sztuczki 40
 - teatr 60
- znajomość mechanizmów
 - naprawa 20
 - zastawianie pułapek 30
 - włamywanie 40
 - unieszkodliwianie mechanizmów 50
 - budowanie machin 70
- zwinność
 - ciche poruszanie 10
 - złodziejstwo 20
 - wspinaczka 30
 - pływanie 40
 - walka wręcz 50
 - wyzwalamie się 70

Od Mądrości: (minimalny wymagany poziom Mądrości, aby używać umiejętności obok)

- filozofia
 - fizyka 30
 - matematyka 40
 - architektura 50
 - inżynieria 60
- dyplomacja:
 - przekupstwo 10
 - przekonywanie 20
 - wycucie intencji 40
 - dowodzenie 70
- język obcy (arabski, asyryjski, chaldejski, grecki, egipski, etiopski, etruski, fenicki, hebrajski, libijski, łaciński, medyjski, scytyjski, ...inne barbarzyńskie języki)
 - mówienie 0
 - czytanie 20
 - pisanie 40
- kupiectwo
 - targowanie 10
 - szacowanie 30
 - naciąganie 60
- lecznictwo
 - opatrywanie 20
 - ziołarstwo 30
 - alchemia 50
 - chirurgia 70
- magia
 - wróżba (wątroby, astrologia) 40
 - zdejmowanie/rzucanie klątw i uroków 50
 - zaklinanie 70
- nawigacja
 - astronomia 20
 - geografia 30
 - manewry 50
 - kierowanie flotą 70
- rytuał religijny
 - czytanie znaków 40
 - tłumaczenie wyroczni 50
 - składanie ofiar błagalnych 70
- szalbierstwo
 - charakteryzacja 30
 - fałszerstwo (może wymagać rzemiosła) 40
 - szyfrowanie 60
- taktyka wojenna
 - budowanie umocnień 30
 - manewry 40
 - kierowanie armią 50
 - paktowanie 70

AMBICJA (może niepotrzebne? Lepiej bym zrobiła szacunkowy sklepik)

Każdy heros ma swój cel życiowy, kulamy k8:

- 1 – bogactwo
- 2 – sława
- 3 – altruizm
- 4 – samokształcenie
- 5 – podróże
- 6 – własny interes
- 7 – przygoda
- 8 – polityka

WALKA

Można mieć 5 ran, szósta zabija. Czy ktoś otrzymał ranę zależy od trafienia – test na Sprawność. Im większa Sprawność, tym łatwiej kogoś trafić. Trafienie można wyparować – im większa Sprawność, tym łatwiej. Atakujący i broniący się zdają kolejno testy.

Atak z zaskoczenia – zawsze trafia. Brak wielokrotnych wyparowań w turze, jeśli jest np. 3 na 2, to atak trzeciego jest nie broniony. Celowanie z broni dystansowej trwa 1 kolejkę i zwiększa szansę na krytyk dwukrotnie. Krytyk: wróg pada z 5 ranami. Postać z 5 ranami należy opatrzyć, inaczej się wykrwawi na śmierć.

Różne bronie zadają różną ilość „ran” w jednym ataku. Pancierz może wyparować ranę – liczba otrzymanych ran minus wyparowane rany.

Leczyć się należy u lekarza/kapłana/maga/zielarza – test na Mądrość. Im większa Mądrość leczącego, tym łatwiej wyleczyć ranę (Liczba 10 w Mądrości/20, np. 40/20=2 rany).

Arsenał:

Broń	Liczba ran	Krytyk	Pancerz	Liczba wyparowań
wręcz*	1	2%	pancerz skórzany	1
proca	1	2%	pancerz brązowy	2
nóż brązowy	1	2%	hełm	+1
nóż meteorytowy babiloński	2	2%	tarcza (brąz, drewno i skóra)	+1
włócznia (długa/krótka)	2	2%		
miecz brązowy	2	2%		
łuk	2	2%		
miecz żelazny asyryjski	3	2%		
łuk refleksyjny scytyjski	3	2%		
katapulta	5	3%		
koń, rydwan (2 ludzi)	+1			
wóz bojowy (3-4 ludzi)	+2			

* (zamiast zadawać rany można obezwładnić/połamać gnaty – test na umiejkę bez testu na trafienie)

Tymczasowo MG rozdaje modyfikatory według własnego widzimisie.

HANDEL

1 talent = 10miar złota = 1000miar srebra

SKLEPIK

Cena w miarach srebra, chyba że zaznaczono inaczej.

Broń	miar	Transport	miar
proca	6-10	osioł	18-26
nóż brązowy	18-32	wół	28-38
nóż meteorytowy babiloński	40-70	koń	40-200
włócznia (długa/krótka)	30-40	wielbłąd	50-160
miecz brązowy	30-48	słoń	54-90
łuk	30-46	wóz	28-60
miecz żelazny asyryjski	50-100	łódź	38-300
łuk refleksyjny scytyjski	53-100	barka	3-10złota
katapulta	4-8złota	Jadło	
rydwan	4-7złota	śniadanie	1-2
wóz bojowy	5-8złota	uczta	6-10
okręt (jedno-,dwurzędowiec)	2-4talenty	piwo, wino	2-10
Pancerz		prowiant (1dzień)	4-6
pancerz skórzany	30-50	Usługi	
pancerz brązowy	40-68	lekarz	20-
hełm	30-50	rzemieślnik	20-
tarcza (brąz, drewno i skóra)	38-62	kapłan/mag	40-
Szaty		najemnik	30-
płucienna tunika	8-18	artysta	30-
szata lniana/bawełniana	14-35	tragarz	3-6
kurtka skórzana	30-50	skryba, tłumacz	8-14
plaszcz wełniany	34-50	goniec	4-10
szata jedwabna	50-100	transport lądowy/wodny	10-40
sandały, buty	10-40	Drobne przedmioty	
Towary luksusowe		papirus/pergamin	2-6
kadzidła	40-200	tabliczka gliniana	2-4
pachnidła	50-300	amulety	4-50
biżuteria	1-30złota	lampa oliwna	4-7
wazy	1-40złota	maty, liny, sieci... z lnu i papirusu	6-12
rzeźby	1-50złota	narzędzia	18-50
meble, skrzynie	1-10złota	flet, cytra, cymbały, bębny	20-38
niewolnicy	2-7złota	miski, kielichy, amfory gliniane	2-16
dom w mieście	5złota-	namioty, worki	3-10

W sklepiku znajdują się zakresy cen, w zależności od jakości, wielkości, dostępności danego towaru (o ile w ogóle są dostępne). Towary podane w ilości na osobę/na dzień. Ostateczną cenę w danej lokalizacji może zmodyfikować test targowania.

Dostępność towarów:

Nacja	Eksport	Produkcja	Import
Grecja	METALE: brąz WYROBY: ceramika, wino, oliwa, meble, wyroby z drzewa, kości słoniowej, wyroby tkackie, malarstwo, rzeźba. TECHNOLOGIA: mosty, wyroby rzemieślnicze LUDZIE: najemnicy (hoplici i żeglarze)	METALE: żelazo, srebro, ołów KAMIEŃ: marmury, glinki ŻYWNOŚĆ: zboże, winorośl, oliwki, figi, ryby, rośliny strączkowe. Owce, kozy > przetwory mleczne.	KOLONIE: zboże, ryby, skóry, drewno METALE: złoto, srebro, cyna, miedź, żelazo. LUDZIE: Niewolnicy (AZJA)
Egipt	ZBOŻE KONIE WYROBY: płótna i towary luksusowe: kość słoniowa, papirus, marmur, złote wyroby, pachnidła.	METALE: miedź, cyna, żelazo, ołów. KAMIEŃ: wapień, piaskowiec, granit, alabaster, porfir, jaspis, bazalt, gips. Turkusy, szmaragdy. Nubia: kopalnie złota ZBOŻE: jęczmień, pszenica, proso, orkisz. Len, konopie. ŻYWNOŚĆ: czosnek, cebula, ogórki, rzepa, groch; daktyle, figi, oliwki. Granaty. Ryby, ptactwo wodne. WYROBY: Z trzciny papirusowej: papirus, maty kosze buty, domy łodzie. Wino z jęczmienia.	METALE: srebro, żelazo, cyna. ETIOPIA: złoto, konie, heban ARABIA: wonności: kadzidło, mirra, guma, cynamon, kasja. LIBAN: drzewo cedrowe, w ogóle drewno
Babilon	drewno i wozy, konie. Lazuryt (kamień półszlachetny).	HODOWLA: bydło, konie, owce, kozy, muły, osły, czasem świnie i drób ŻYWNOŚĆ: jęczmień. Owoce: daktyle, figi. Warzywa: cebula, czosnek, ogórki, sezam na olej. Mięso, mleko, sery, wełna, skóry, ryby WYROBY: Kolorowe szkło, tekstylia. Przetwórstwo trzciny: maty, kosze, buty, domy, łodzie.	METALE strategiczne SYRIA/FENICJA: len, perły, drogie kamienie, korzenie; tkaniny barwione purpurą, jedwab, bawełna, biżuteria, naczynia srebrne i brązowe, wyroby z kości słoniowej, szkła, drzewa, produkty tkackie > ogólnie wyroby rzemieślnicze CYPR: miedź i drewno. PALESTYNA: miedź, żelazo LUDZIE: niewolnicy, eunuchowie
Scytia	LUDZIE: najemnicy	METALE: złoto, brąz. ŻYWNOŚĆ: bydło, mleko, sery	
Media	KONIE	przyprawy, pachnidła, konie, ceramika	
Lidia		METALE: zwłaszcza złoto ŻYWNOŚĆ: owce > wełna. zboże Drewno, konie	
Kartagina	WYROBY: meble, lustra, wyroby metalowe, z kamienia, z kości słoniowej, biżuteria	METALE: brąz WYROBY: farbowane tkaniny: wełna, len, bawełna; kadzidła, perfumy; ceramika, biżuteria	IBERIA: srebro, ołów, miedź, cyna, żelazo TYR: purpura AFRYKA: sól, złoto, drewno,

		ŻYWNOŚĆ: solone ryby, wino, oliwa, owoce: gruszki, figi, granaty, daktyle, oliwki, winogrona; orzechy, zboże. Konie	kość słoniowa, heban, małpy, pawie, skóry, przyprawy, niewolnicy
Etruria	ZBOŻE METALE: żelazo WYROBY: naczynia, lustra, wino TECHNOLOGIA: budownictwo, rzeźba.	METALE: żelazo, miedź, ołów, cyna. KAMIEŃ: Marmur, glina > ceramika ŻYWNOŚĆ: pszenica, bób, rośliny strączkowe, drzewa owocowe, bydło, oliwki, winogrona, cebula, por, kapusta.	GRECJA: Ceramika attycka, wyroby z brązu. cenne metale, bursztyn, skóry
Rzym	sól	zboże, bydło	
Tracja, Iliria, Macedonia	drewno, zboże, smoła	METALE: złoto, srebro Zboże, drewno	

2. Nacje

0. Zarys sytuacji geopolitycznej :D



VI wiek p.n.e. to czasy wielkich i burzliwych przemian. Imperium Asyryjskie niegdyś rozciągające swą potęgę od Babilonii aż po Egipt, zostaje starte z mapy świata. Lud zostaje niemal wymordowany w pień, a miasta zburzone i spalone. Pomimo aliansu ze Scytami dzięki taktycznemu mariażowi oraz pomocy posłusznego Egiptu, Asyria pada łupem rosnących potęg w regionie: Babilonii pod panowaniem Nabuchodonozora II i sprzymierzonego z nim Kjaksaresa, króla Medów. Imperium Babilońskie rozkwita w tym okresie kulturalnie, architektonicznie oraz naukowo. Pomimo dominacji Babilońskiej w regionie, faraon Psametych I wykorzystuje swój spryt i wrzące siły Egipcjan, aby uniezależnić wreszcie swe państwo od wieloletniej okupacji asyryjskiej, a później babilońskiej. Czyni to dzięki otwarciu się na przodującą w świecie kulturę i technologię grecką. Nie spoczywając na laurach, kieruje ekspansyjne kroki w stronę bogatej Syrii, a jego polityka dywersyjna destabilizuje panowanie babilońskich namiestników. W tym okresie Grecy, a zwłaszcza polis Sparta oraz właśnie demokratyzujące się Ateny, w poszukiwaniu nowych ziem kolonizują świat, zakładając w basenie Morza Śródziemnego dziesiątki helleńskich osiedli. Muszą na tym polu rywalizować z Fenicją oraz uniezależnioną od niej i rosnącą w potęgę Kartaginą. Krainy o greckich korzeniach jak Lidia, Tracja, Macedonia i Iliria rozwijają coraz większą niezależność, prowadząc do lokalnych wojen i grabieży. Oddalone na zachód plemiona etruskie rozciągają swoje panowanie w Italii, a także królewskim Rzymie, w porozumieniu z Kartaginą starając się wyprzeć z rejonu natrętnych kolonistów.

W tym niebezpiecznym i wciąż przeobrażającym się świecie jesteście drużyną herosów obdażonych nieprzeciętnymi zdolnościami i opatrnością bogów. Rzuceni w wir utarczek na poziomie osobistym i międzynarodowym, stawiacie czoła (extra wymyślonym przez Brydziej=MG :D ...i Herodota :P) przygodom!

1. Grecja - Greece

https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Greece

Grecy tego okresu posługiwali się nowym alfabetem, żyli we w miarę egalitarnych społecznościach zorganizowanych w, zwykle niewielkie, polis – miasta-państwa, walczyli w szyku [falangi](#) w uzbrojeniu ciężkiego piechura – [hoplity](#), oddawali cześć [herosom](#), zarówno lokalnym, jak i znanym w całej Grecji, korzystali z [wyroczni](#) (zwłaszcza w [Dodonie](#), [Delfach](#), [Olimpii](#)), czcili bóstwa takie jak [Zeus](#), [Apollo](#)^[46], znali dzieła [Homera](#) – *Iliadę* i *Odyseję*. Wszyscy obywatele polis (tzw. *demos*), czyli dorośli mężczyźni, miejscowego pochodzenia, dysponujący majątkiem pozwalającym na zakup uzbrojenia hoplity mieli wpływ na decyzje dotyczące całej społeczności, brali udział w zgromadzeniach, gdzie dyskutowano ważne sprawy czy wybierano przywódców. W społeczności istniała wprawdzie elita, mająca większy wpływ na podejmowanie decyzji, ale dostęp do niej nie był zamknięty – przynależność do arystokracji uzależniona była praktycznie od posiadanego majątku i przedsiębiorczy, szeregowi obywatele mogli do niej awansować (podobnie jak zubożali arystokraci mogli stracić swój status)^{[47][48]}. Niżej na drabinie społecznej, poza grupą obywateli, znajdowali się wolni ludzie nie posiadający ziemi, a najniżej niewolnicy lub niewolni chłopci [https://pl.wikipedia.org/wiki/Okres_archaiczny_\(staro%C5%BCytna_Grecja\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Okres_archaiczny_(staro%C5%BCytna_Grecja))

Polis zakładały w różnych miejscach basenu Morza Śródziemnego kolonie (gr. *apoikiai*), które często przekształcały się w niezależne miasta, poczuwające się jednak do pewnej wspólnoty z macierzystą polis tzw. metropolią. Początkowo w działalności kolonizacyjnej przodowały miasta z Eubei: [Chalkis](#) i [Eretria](#), zakładając nowe ośrodki w Italii, potem dołączyły się [Korynt](#), [Megara](#), [Milet](#) i inne. Oprócz Italii kolonizowano [Sycylię](#), wyspy [Morza Jońskiego \(Korkyrę\)](#), północne wybrzeża Morza Egejskiego (zwłaszcza Półwysep Chalkidiki), później także południowe wybrzeża dzisiejszej [Francji](#) (u ujścia [Rodanu](#) powstała [Massalia](#), kolonia [Fokaji](#)), sięgając nawet Hiszpanii. Liczne kolonie zakładano na wybrzeżach [Morza Czarnego](#) (tu aktywnie działał zwłaszcza Milet), w rejonie [Propontydy](#), także w części północnej Afryki ([Kyrene](#)); w Egipcie faraon przydzielił Grekom [Naukratis](#). Przyczynami osiedlania się Greków na nowych obszarach były przede wszystkim chęć uzyskania dostępu do cennych surowców lub produktów, oraz pragnienie części obywateli poprawienia swojego statusu przez pozyskanie nowej ziemi uprawnej https://pl.wikipedia.org/wiki/Wielka_kolonizacja

W późnej epoce archaicznej wiele greckich polis znalazło się pod władzą tyranów – arystokratów, którzy sięgali po pełnię władzy nad zbiorowością niezgodnie z przyjętymi regułami, najczęściej w wyniku zamachu (zwykle bezkrwawego)^[53]. Pierwszym znanym tyranem był [Fejdon](#) z Argos, okres świetności [Koryntu](#) przypadał na czas panowania [Kypselosa](#) i jego syna [Periandra](#), [Ortagoras](#) zapoczątkował trwałą tyranie w [Sykionie](#), w VI w. p.n.e. Atenami władali [Pizystratydzi](#). Tyrani zwykle posiadali poparcie ludu, które zyskiwali działaniami mającymi poparcie zbiorowości, bądź zapewnieniem polis spokoju i porządku (np. poprzez eliminację konkurentów do władzy), więc po przewrocie zazwyczaj nie rządzili z użyciem siły^[54]. Arystokracja często dążyła do obalenia tyranii we własnym polis, jednak rezultatem takiego przewrotu, było czasami zajęcie miejsca tyraństwa przez innego arystokratę.

W VI w. p.n.e. coraz popularniejsza stawała się idea sprawiedliwego ustroju (gr. *eunomia*), zakładająca, że swobody obywatela polis powinno ograniczać tylko prawo, nie inna osoba (np. tyran)^[56]. Działalność prawodawców, a także ustawy zatwierdzane przez zgromadzenie obywateli prowadziły do zmian w ustroju polis greckich – powstawała m.in. rada wybierana spośród obywateli, Procesy te doprowadziły do wykształcenia się takich ustrojów jak demokracja (prawa polityczne mieli wszyscy obywatele) czy oligarchia (prawa przysługiwały części obywateli, decydował majątek).

Surowce: rudy metali: żelazo, srebro, ołów, marmury, glinki (tabliczki gliniane- pismo klinowe) > później dopiero pismo na papirusie/pergaminie- Egipt, Babilon i Fenicja

Podróże morzem, bo wygodniej niż górami. (Tylko ok 30% to tereny uprawne, reszta góry i pastwiska)

Eksport: ceramika, oliwa, meble. Brąz, wyroby z drzewa, kości słoniowej, wyroby tkackie, malarstwo, rzeźba. Mosty. (No i najemnicy - najlepsze wojsko mają grecy, świetnie wyszkolone i regularne + okręty ateńskie: Triery- 150 ludzi, 50 wiosł).

Kolonie są źródłem: zboża, ryb, skór, drewna, srebra, cyny, miedzi.

Ekspansję grecką hamuje dopiero Kartagina sprzymierzona z Etruskami. Również lokalne plemiona.

Problemy z wodą i drzewem (?) > brak warunków do życia i kolonizacja.

Handel ze Scytami nad morzem Czarnym. Wyroby rzemieślnicze za zborze i niewolników.

Budowle drewno+glina, później kamień (głównie świątynie i budynki publiczne)

Greckie polis: waluta to bydło. Agora=rynek to pkt spędu bydła. Chłopi dorabiają pracą rzemieślniczą, geografia zapewnia pokojowy rozwój.

Arystokracja bogaczy ma władzę. Chłopi biedni są i mają mało ziemi. Bunty: zniescie długi i podzielcie ziemię!

Wybitne jednostki z arystokracji z pomocą najetej biedoty narzucają swoją tyranie w polis. Ściągają podatki, ale inwestują w miasto. Arystokracja ziemiska stara się ich obalać.

Pierwsze monety to srebrne drachmy i brązowe obole 1/6 drachmy.

Świątynia i wyrocznia Apollina w Delfach.

Igrzyska są imprezami sportowymi mającymi wyrabiać poczucie wspólnoty greckich polis.

Bogowie nie są straszni jak na wschodzie, ale ludzcy. Każde polis czci Hestię boginię ogniska domowego i Zeusa. Lokalnie np Ateny Atenę, Argos Herę, Megara Apollina.

Filozofowie jońscy zastanawiają się z czego zbudowany jest świat.

Język – grecki.

SPARTA

W okresie archaicznym na znaczeniu zyskała Sparta, polis położone w Lakonii, na południu Peloponezu. W wyniku dwóch [wojen messeńskich](#) (toczonych pod koniec VIII i w VII w. p.n.e.) Spartanie stali się panami żyznej Messenii, część jej mieszkańców stała się przypisanymi do ziemi [helotami](#)[59]. Wydarzenie to miało znaczący wpływ na ukształtowanie się specyficznego systemu społeczno-politycznego: każdy wolny obywatel Sparty otrzymał dziedziczną działkę ziemi wraz z uprawiającymi ją helotami, uwalniając się w ten sposób od potrzeby pracy[59].

Charakterystycznym elementem ustroju spartańskiego był rygorystyczny system wychowania, mający na celu podporządkowanie jednostki państwu i zacieranie różnic między obywatelami, którzy powinni być posłusznymi zwierzchnikom, doskonałymi żołnierzami (odegrało tu zapewne rolę stałe zagrożenie rebelią w brutalnie zniewolonej Messenii)[60]. Zabijający indywidualizm i

niezależne myślenie system wychowania skutkowało upadkiem kulturalnym Sparty od VI w. p.n.e. [61], ale zapewnił jej pozycję potęgi militarnej [62].

W 660 p.n.e. Messenia zbuntowała się przeciw Spartanom, rozpoczynając II wojnę meseńską. Dzięki zastosowaniu falangi Spartanom udało się rozbić powstanie w 640 p.n.e.

Spółeczeństwo Sparty dzieliło się na trzy grupy: spartiatów, periojków i helotów. Dwie pierwsze było obywatelami, czyli Lacedemończykami. Heloci byli ludnością niewolną.

Na czele spartańskiego państwa stało dwóch dziedzicznych królów (*archagetai*) z dynastii Agiadów i Eurypontydów, którzy spełniali funkcję dowódców armii oraz pełnili pewne obowiązki natury religijnej, lecz nie mieli wielkiej władzy. Zgromadzenie wojowników (*apella*), obywateli spartańskich, miało formalnie najwyższą władzę w państwie. Na wiecach przyjmowało uchwały, stanowiące prawo. W praktyce decyzje były podejmowane pod wpływem królów lub Rady Starszych, czyli geruzji, która liczyła 30 członków (w tym dwóch królów). Do geruzji powoływano szanowanych obywateli, którzy mieli ukończone 60 lat. Geruzja miała wyłączne prawo inicjatywy ustawodawczej. Najważniejszymi urzędnikami byli eforowie, w liczbie pięciu, którzy pełnili urząd kolegialnie. Eforowie byli wybierani spośród wszystkich obywateli polis i mogli kontrolować nawet samych królów.

zajmowali się w znacznej części szkoleniem wojskowym i przygotowaniem do prowadzenia wojen. Od siódmego roku życia spartańskich chłopców poddawano rygorystycznym ćwiczeniom fizycznym i wojskowym (*agoge*), które miały z nich uczynić wybornych wojowników (*hoplitów*). Spartanie nie mieszkali w swych posiadłościach ziemskich, lecz wędli wspólnotowe życie w mieście Sparta, gdzie toczyło się życie polityczne oraz wojskowe.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Sparta>

Podwójna władza królewska. Plus 5 eforów, którzy pilnują królów (niezbyt znaczni, albowiem wychowani na wzór spartański, mają wąskie horyzonty itd. Chyba że trafią się wybitne jednostki). Królowie głównie jeździli na wojnę.

Warstwy społeczne: wolni, posiadający ziemię, heloci uprawiający ją, rzemieślnicy w górskich osadach obrabiający żelazo na broń.

Wojny z Meseńczykami- południowo zachodni Peloponez. > niewolnicy heloci.

250tys helotów, 100tys rzemieślników, tylko 10tys spartiatów, właścicieli ziemi.

Ciągły stan wojenny - heloci nie mogą opuszczać majątków ani używać żelaznych narzędzi.

Mężczyźni- obozowa tryb życia, ćwiczenia wojskowe. W wieku 30lat żeniaczka i do 50-60lat służba. > stała armia.

Nieobecność mężczyzn i ich obojętność na sprawy ekonomiczne zwiększają w tej sferze działania kobiet.

Sparta staje się hegemonem lokalnym - Związek Peloponeski. Poza tym bida tam. Monety żelazne.

ATENY

Innym polis epoki, które osiągnęło znaczącą pozycję były Ateny. Jej *chora* (czyli obszar podporządkowany miastu) obejmował całą Attykę. Z tego też powodu archaiczne Ateny nie prowadziły zaawansowanej akcji kolonizacyjnej, ani ekspansji zewnętrznej, a mimo to potrafiły zagospodarować znaczący przyrost ludności dzięki kolonizacji wewnętrznej[64][65]. Władzę w polis sprawowało zgromadzenie, rada zwana [areopagiem](#) oraz urzędnicy z [archontem](#) na czele[64]. Na początku VI w. p.n.e. w Atenach zapanował kryzys, którego skutkiem było zadłużenie biedniejszych warstw społeczeństwa, zastawianie przez nich ziemi, a nawet niewola ich oraz rodzin[65]. Problemy rozwiązały reformy archonta [Solona](#), który przeprowadził kasatę długów i zakazał sprzedaży w niewolę zadłużonych, a także nadał wolność ateńskiej ludności poddanej, zmienił sądownictwo, poszerzył uprawnienia zgromadzenia oraz wprowadził cenzus majątkowy dla obywateli[65][66]. W połowie VI w. p.n.e. władzę w Atenach przejął tyran [Pizystrat](#), a czas jego panowania był dla polis niezwykle pomyślny, jednak już za panowania jego synów nasiliły się walki wewnętrzne, w które wciągnięto także Spartę.

Zalążkiem Aten historycznych była warownia z okresu mykeńskiego (połowa II tysiąclecia p.n.e.) na wzgórzu Akropolis; później wokół niego, na sąsiadujących wzgórzach powstało rozległe miasto z agorą, areopagiem (miejscem sądów), szeregiem świątyń i gmachów użyteczności publicznej. Akropolis przekształciło się w miejsce kultu ([akropol ateński](#)).

Bogowie greccy:

Afrodyta - bogini piękności
Apollo - bóg sztuki
Ares - bóg wojny
Artemida - bogini łowów i płodności
Asklepios - bóg medycyny
Atena - bogini mądrości
Demeter - bogini urodzaju
Dionizos - bóg wina i rozpustnej zabawy
Eol - bóg wiatrów
Eros - bóg miłości
Hades - bóg zmarłych
Hebe - bogini młodości
Hefajstos - bóg ognia i kowali
Helios - bóg słońca
Hera - bogini małżeństwa
Hermes - bóg złodziei
Hestia - bogini domowego ogniska
Posejdon - bóg morza
Tanatos - bóg śmierci
Temida - bogini sprawiedliwości i porządku
Tyche - bogini szczęścia
Zeus - bóg bogów

Attyka produkcja: zboże, winorośl, oliwki, figi, ryby, rośliny strączkowe. Owce, kozy > przetwory mleczne. Marmury, ołów, srebro.

Eksport: wina i oliwy (towar luksusowy).

Import: cyna, miedź, żelazo, złoto, srebro. Niewolnicy z Azji (albo z wojen :P).

Greckie kolonie nad morzem Czarnym: zboże, ryby solone i suszone, złoto, miedź, żelazo.

Władza: król, wódz naczelny i administrator. Plus paru sędziów i zgromadzenie rady. Ziemia należy do arystokracji.

Społeczeństwo: arystokracja, rękodzielnicy, chłopci.

Arystokracja w celu bogacenia się na towarach luksusowych, zadłuża chłopów, zagrabia ich ziemię, a nawet sprzedaje ich za granicę jako niewolników, gdy są niewypłacalni.

Niewolnik mężczyzna wart 2kg srebra - dużo. Ok 500drachm.

Dotyczy ich surowsze prawo, ale ubierają się jak ludzie wolni.

Olimpiady: biegi, skok w dal, rzut dyskiem, rzut oszczepem, zapasy, pentathlon (5 powyższych), boks, wyścigi konne, wyścigi 4konnych zaprzęgów (drogie i prestiżowe).

Sympozjony (męskie): gry zręcznościowe, śpiew, recytowanie poezji, dyskusje polityczne lub intelektualne, pijatyki, orgie albo wszystko po kolei :D

+ młodzi chłopcy i hetery, fletnistki, obce kobiety! Z zagranicy np.

Dziewczyny greckie (niezamężne): sport: tylko Sparta i Argos. Twórczość: tylko Korynt, Mytilena (np Sapho).

Święta: czczenie bogów i herosów: ofiary modlitwy procesje, agony sportowe i muzyczne, czasem artystyczne.

W Grecji wykształcenie podstawowe: czytanie i pisanie!

Przykładowe imiona:

♂ Pittakos, Charondas, Zeleukos, Archiloch, Alkejos, Hippiasz, Aristogejt, Megakles, Symonides, Kleon, Paktyes, Lakrines, Adrastos, Antiklos, Epameinon, Diagoras, Antiphon, Hipparinos, Hieron, Jon, Kannadis, Eumelos, Thaos, Prytanis, Menares, Lykaon, Melikertes, Prodikos, Thon, Xenophon, Pelion, Krates, Telamon, Kritias, Lampos, Photios, Anaximenes, Labdakos, Orseas, Psaumis

♀ Bryzelda, Kamea, Medea, Selene, Alkmene, Ephyra, Hypatia, Kirke, Damia, Atalante, Altea, Agave, Hippodamea, Harmonia, Dirke, Merope, Maia, Klymene, Khione, Ismene, Pyrrha, Polydamna, Kilissa, Makris, Psyke, Sapheneja, Thea, Telema, Klea, Laodike, Megiste, Nino, Philyra, Penteteris

2. Egipt – Egypt

https://pl.wikipedia.org/wiki/Staro%C5%BCytny_Egipt

Regularne wylewy Nilu i w efekcie wysoka urodzajność gleby były korzystne dla rozwoju rolnictwa. Utrzymanie skomplikowanego systemu irygacyjnego rodziło potrzebę nadzoru administracyjnego, co z kolei prowadziło do powstania silnej władzy centralnej, z czasem zideologizowanej religijnie, oraz powstania pisma ([hieroglify](#)). Bliskość kopalń miedzi, złota i kamieni szlachetnych (Synaj, Nubia) przyczyniła się do rozwoju rzemiosła i wymiany handlowej z sąsiadami, a ogólna dostępność trwałego materiału budowlanego w postaci kamienia sprzyjała rozwojowi budownictwa.

Charakterystyczną cechą wyróżniającą Egipt na tle innych cywilizacji starożytnego Bliskiego Wschodu była religia. Jej motyw przewodni, wiara w życie po śmierci i kult władcy, prowadził do budowy potężnych grobowców

https://pl.wikipedia.org/wiki/Psametych_I

Psametych I – [faraon](#), władca [starożytnego Egiptu](#),.Prawdopodobnie panował w latach [664 p.n.e.](#) - [610 p.n.e.](#) Wypiera Asyryjczyków i otwiera się dla Greków.

Bogowie egipscy:

Amon - Tebańskie bóstwo wiatru i władca powietrza. Przedstawiany z głową barana lub w czapce z dwoma piórami. (Główny bóg Egiptu, jego kapłani posiadali ogromne majątki i wpływ na politykę)

Anubis - Bóg zmarłych, prowadził ich dusze na sąd. Czuwający nad mumifikacją, opiekun grobów. Wyobrażany z głową szakala lub jako szakal. Głównym ośrodkiem kultu mieścił się w Kynopolis.

Aton - Widzialny przejaw boga Ra. Przedstawiany jako dysk słoneczny z promieniami zakończonymi dłońmi. Ośrodek jego kultu znajdował się w Achetatonie (dzisiaj: Tell el-Amarnie)

Bastet - Bogini muzyki i zabawy. Przedstawiana z głową kotki lub jako kotka.

Bes - Bóg urodzin, małżeństwa, tańców i wesołości. Był brzydki, pokręcony i garbaty.

Chnum - Bóg-stórca. Opiekun wylewów Nilu. Przedstawiany w postaci barana lub mężczyzny z jego głową, kształtującego na kole garnarskim istotę ludzką.

Hathor - Bogini miłości, nieba, później bóstwo muzyki i tańca. W Tebach była boginią zmarłych. Patronka obcych ziem. Wyobrażana w postaci krowy lub tylko z rogami i dyskiem słonecznym między nimi.

Horus - Opiekun monarchii egipskiej, panujący utożsamiał się z nim i przyjmował jego imię. bóg nieba. Czczony pod postacią sokoła lub z głową sokoła zwieńczoną tarczą słoneczną.

Izyda - Początkowo czczona jako wzorowa żona i matka, bogini miłości, później jako władczyni nieba i ziemi. Opiekunka władzy królewskiej, magii i czarów. Przedstawiana z rogami krowy i tarczą słoneczną między nimi, z berłem w dłoni lub znakiem anch, symbolem życia.

Maat - Bogini prawdy i sprawiedliwości. Uosobienie ładu we wszechświecie, ustalonego po stworzeniu świata. Przedstawiana w postaci siedzącej, z piórem strusim na głowie.

Min - Bóstwo płodności i urodzaju. Procesje ku jego czci rozpoczynały okres żniw. Pan wschodnich pustyń, stąd uważany za opiekuna karawan przemierzających drogę z Koptos nad Morze Czerwone.

Neit - Lokalna bogini wojny, władczyni morza.

Ozyrys – umierający i zmartwychwstający bóg, decydujący o życiu i wegetacji, najwyższy sędzia zmarłych. Ukazywany w postaci mumii, z berłem i biczem w rękach. Główne ośrodki kultu to Abydos i wyspa File.

Ptah - Bóg miasta Memfis i stwórca świata. Patron rzemiosła, sztuki i artystów. Wyobrażany jako człowiek z ogoloną głową i berłem w dłoni. Świętym zwierzęciem przypisywanym Ptahowi był Apis.

Ra - Ubóstwione Słońce. Stwórca świata i pan ładu we wszechświecie. Władca bogów, ludzi i państwa zmarłych. Utożsamiano z nim wielu bogów egipskich wyniesionych ze względów politycznych do bóstw naczelnych. Symbolem Ra był obelisk.

Sachmet - Egipska bogini-lwica. Bóstwo chorób i wojny. Jej kapłani tworzyli jedno z najstarszych zrzeszeń lekarzy i weterynarzy.

Set - Bóg burzy i pustyni. Przyniósł zło. Przedstawiany jako niezidentyfikowane zwierzę.

Sobek - Bóg krokodyl. Opiekun terenów obfitujących w wodę.

Tot - Bóg księżyca i władca czasu. Bóstwo mądrości i nauki. Wynalazca pisma i opiekun pisarzy. Pośłaniec bogów. Przedstawiano jako ibis lub w postaci ludzkiej z głową ibisa albo pawiana. Główny ośrodek kultu to Hermopolis Magna.

Poza tym ogólny kult zwierząt :)

białe byki i gęsi – chodowane na ofiary do spalenia; psy (szakale), koty, ibisy, sokoły, ichneumony, wydry, węże, skarabeusze, gdzieś tam krokodyle – to wszystko się balsamuje po śmierci i składa do świętych kaplic.

Amulety <http://www.virtualkemet.com/market/jewelry.htm>

Handel, dyplomacja:

Etiopia: złoto, konie, heban.

Arabia: wonności: kadzidło, mirra, guma, cynamon, kasja.

Produkcja: zboże: jęczmień, pszenica, proso, orkisz. Len, konopie. Warzywa: czosnek, cebula, ogórki, rzepa, groch. Owoce: daktyle, figi, oliwki. Granaty. Ryby, ptactwo wodne. Z trzciny papirusowej: papirus, maty kosze buty, domy łódzie. Wino z jęczmienia.

Surowce: miedź, cyna, żelazo, ołów. kamieniołomy: wapień, piaskowiec, granit, alabaster, porfir, jaspis, bazalt, gips. Turkusy, szmaragdy. Nubia: kopalnie złota

Eksport: zborze, płótna, konie i towary luksusowe: kość słoniowa, papirus, marmur, złote wyroby, pachnidła.

Import: drzewo cedrowe z Libanu, w ogóle drewno, srebro, żelazo, cyna.

Namiestnicy podbitych krain zajmują się zbieraniem danin.
Zagrożenie od południa przez nomadów. Za Nubią.

Za Psametycha: Egipt jeszcze rozbity - osady wojskowe Libijczyków, państwo świątynne Amona w Tebach- zdecentralizowana władza.

Zatrudnianie najemników greckich, zakup greckiej floty. > powoduje to wrogość do Greków i władcy ze strony Libijczyków i Egipcjan.

Egipt interesuje się odzyskaniem Syrii, niestety Babilon też. Egipt buduje kanał Nil-morze Czerwone w celu przerzucania floty > nie dokończony z powodu niekorzystnej wyroczni :D

W Egipcie tylko wojownicy i kapłani są klasą panującą i posiadającą grunty, reszta pracuje i płaci podatki.

Język – egipski.

Przykładowe imiona:

♂ Imhotep, Snofru, Snefru, Huy, Seret, Sedi, Teje, Nodźmet, Aref, Charuef, Teherer, Hekaib, Setechmes, Nebneszi, Ker, Debi, Anen, Hekhemmut, Hori, Emsaf, Bek, Merti, Menkure, Khafre, Paheri, Ramose, Ti, Senenmut

♀ Szepset, Mafu, Herihor, Paihut, Meketre, Kefti, Mekten, Katsenut, Herer, Bebi, Bunefer, Ipi, Kemsit, Meresankh, Merytre, Nefret, Nesmut, Szeftu, Takemet, Teti

3. Babilonia – Chaldean Empire (Chaldejczycy)

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Babilonia>

W IX w. p.n.e. Babilonia popadła w zależność od Asyrii, której władcy wielokrotnie łupili tę bogatą krainę. W roku 626 p.n.e. Babilon rzucił jarzmo asyryjskie i powstało państwo nowobabilońskie rządzone przez chaldejskiego króla Nabopolassara. W 609 p.n.e. odrodzona Babilonia (tzw. państwo nowobabilońskie) zniszczyła wraz z Medami królestwo asyryjskie.

Największy rozwój Babilonii miał miejsce za panowania króla Nabuchodonozora II (604–562 p.n.e.). Jeszcze jako następca tronu Nabuchodonozor pobił wojska egipskie, broniące leżącej nad Eufratem twierdzy Karkemisz w Syrii (607–605 p.n.e.), zapewniając tym samym panowanie Babilonu nad Syrią i Fenicją. Za jego panowania prawie wszystkie terytoria należące do Asyrii zostały wtedy włączone do Babilonii, to jest Mezopotamia, Syria, Palestyna i część Anatolii. Zorganizował on też kilka wypraw wojennych dla podbicia Egiptu, czego nie udało mu się jednakże dokonać. Dużą w tym przeszkodą był opór fenickich miast-państw, szczególnie miasta Tyru na wybrzeżu śródziemnomorskim oraz państwa Judy. Po dwóch powstaniach w Judzie, Nabuchodonozor II w 587 p.n.e., po zdobyciu Jerozolimy w wyniku 16-miesięcznego oblężenia, kazał to miasto zrównać z ziemią, stracić wszystkich wziętych do niewoli żołnierzy żydowskich, a pozostałą ludność przesiedlić do Babilonu, co znane jest w historii jako "niewola babilońska".

Za panowania Nabuchodonozora II odbudowano z rozmachem stolicę Babilon. W mieście postawiono wiele imponujących budowli m.in. zespół pałaców królewskich, monumentalną bramę Ishtar oraz świątynię (ziggurat) w kształcie piramidy, którą legenda kojarzy z biblijną wieżą Babel. W państwie rozkwitała nauka i kultura.

Nabuchodonozor II, właśc. **Nabu-kudurri-usur II** (akad. Nabû-kudurrī-ušur) – król Babilonii z dynastii chaldejskiej, syn i następca Nabopolassara, panował w latach 604–562 p.n.e.[1] Jego rządy były okresem hegemonii państwa chaldejskiego na Bliskim Wschodzie.
https://pl.wikipedia.org/wiki/Nabuchodonozor_II

Praktyki religijne polegały głównie na składaniu ofiar. Kapłani zajmowali się astronomią i astrologią. Układali horoskopy, przepowiadali bieg całego życia ludzkiego, oraz wróżyli z wątroby owcy albo z wody i oliwy, zmieszanych w jednym pucharze.

Wierzą w siły nadprzyrodzone. Różne rytuały, zaklęcia ochronne i amulety mają je opanować. Modlitwy to bardziej zaklęcia. Odczyniają złe moce.

https://pl.wikipedia.org/wiki/Religia_babilo%C5%84ska

1. Anu – bóg nieba, ojciec wszystkich bogów;
2. Bel – bóg ziemi – rządził życiem, śmiercią oraz panował nad demonami;
3. Enlil – bóg powietrza i wiatrów, syn Anu
4. Ea – bóg świata podziemnego, mądrości, źródeł wody i płodności – był twórcą życia. Bardzo przychylny ludziom
5. Sin – bóg księżyca, kalendarza księżycowego i nocy, decydujący ludzkim zdrowiu i życiu, o wzrastaniu roślin i pomnożeniu stad. Podatny był na ataki demonów, które powodowały zaćmienie księżyca;
6. Szamasz – wszechwidzący bóg słońca, opiekun sędziów i bóg sprawiedliwości, postrach złych duchów.

7. Ishtar – bogini płodności, miłości cielesnej, uciech, czarów, magii, ale też wojny, pani bitwy. Ambitna, zazdrosna, kochliwa, wręcz rozpustna, mściwa, wiarołomna – typowe babsko :D
8. Tammuz – spokojny bóg pasterz, nieszczęsny mąż Ishtar, wtrącony przez żonę do świata podziemnego za nieokazanie jej pokory. Powracający co roku na wiosnę Tammuz kojarzy się z odrodzeniem sił przyrody i wegetacją.
9. Nintu – pradawna boska rodzicielka, opiekunka porodów;
10. Adad – bóg burzy i deszczu;
11. Ninurta – bóg wojny;
12. Nabu – bóg sztuki pisarskiej i nauki, ukochany syn Marduka
13. Marduk – lokalny bóg Babilonu, później jako bóg państwowy przejął wiele cech innych bogów;
14. Raman – bóg pogody i zjawisk atmosferycznych.

Demony https://pl.wikipedia.org/wiki/Demonologia_babil%C5%84ska

Magia! https://pl.wikipedia.org/wiki/Magia_babil%C5%84ska

Prowincje:

Syria: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Fenicja#Historia> (Fenicjanie opłynęli Afrykę.)

Eksport z miast fenickich: tkaniny barwione purpurą, biżuteria, naczynia srebrne i brązowe, wyroby z kości słoniowej, szkła, drzewa, produkty tkackie > ogólnie przetwórstwo importowanych zewsząd surowców, rozwinięte rzemieślnictwo.

Cypr (grecko-fenicki) – surowce: miedź i drewno.

(Język – fenicki.)

Juda: [https://en.wikipedia.org/wiki/Yehud_\(Babylonian_province\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Yehud_(Babylonian_province))

Eksport z Palestyny: miedź, ruda żelaza w Gileadzie.

Wiara: jeden niematerialny bóg Jahwe.

(Język – hebrajski.)

Produkcja: Kolorowe szkło, tekstylia. Hodowla bydła koni owiec. Tresura koni. Zboże – głównie jęczmień. Owoce np palmy daktylowe, figowce. Warzywa np cebula czosnek ogórki sezam>na olej. Bydło: owce, kozy, muły, osły, czasem świny i drób. Przetwórstwo trzciny> maty, kosze, buty, domy, łodzie.

> mięso mleko sery wełna skóry ryby

Eksport: drewno i wozy, konie. Lazuryt (kamień półszlachetny).

Import: kość słoniowa, jedwab, bawełna, len, perły, drogie kamienie, korzenie. Surowce strategiczne – metale.

Trybut: niewolnicy, eunuchowie, żywność, zboże, bydło, złoto i srebro.

Organizacja administracji: pisarze, sekretarze, tłumacze, archiwisci.

Rozbicie społeczeństwa na klasy wolnych, pośrednich i niewolników (jeńcy, niewola za długi, sprzedaż dzieci)

Wierzenia:

Semicki Bóg Marduk.

Izyda, Sarapis, Mitra, Kybele, Baal.

Babilon: ziggurat-świątynia bogini Isztar.
Opiekuńcze bóstwa domów, ludzi, dobre i złe demony.

Biblioteka w Niniwie.

Nabuchodonozor I państwo Chaldejskie: zawładnięcie Syrią, tłumienie buntów wywołanych przez Egipt, który też chciał mieć Syrię, więc bruzdzi w regionie.

Król Nabuchodonozor żeni się z księżniczką medyjską dla przypieczętowania sojuszu i buduje dla niej wiszące ogrody. Jednocześnie wznosi fortyfikacje na ich granicy- mur medyjski.

Żydzi uprowadzeni do miasta Nippur. Zbiedzy zakładają w Egipcie gminy żydowskie.

Wprowadza się zwłaszcza rzemieślników i wartościowych ludzi > osłabienie rejonu i wzmocnienie siebie.

Język – chaldejski. Pismo klinowe na tabliczkach glinianych.

Przykładowe imiona:

♂ Baltazar, Kerseks, Namussar, Szadrach, Arszaka, Ekurzakir, Labaszi, Nigsummunu, Seluku, Suusaandar, Zuuthusu, Uktanu, Artabazos

♀ Arwia, Ahatsunu, Amata, Ettu, Gemekaa, Ninsunu, Muszezibti, Iltani, Gemeti,

4. Asyria - Assyria

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Asyria>

Szczyt potęgi Asyria osiągnęła za panowania króla [Sargona II](#) (721–705 p.n.e.) i jego dynastycznych następców zwanych [Sargonidami](#). Rozbudowano wówczas znacznie sieć kanałów nawadniających i urządzano liczne ogrody i sady. Te zamiłowania i osiągnięcia w ogrodnictwie przeniesione zostały do legendy w postaci "[wiszących ogrodów Semiramidy](#)", zaliczanych do siedmiu cudów świata, a faktycznie będących ogrodami zakładanymi na płaskich dachach i tarasach pałaców w Babilonie. Imperium tym Asyryjczycy zarządzili bardzo surowo, deportując i mordując buntowników. Wiele miast zostało zniszczonych. Los taki spotkał między innymi [Babilon](#) zniszczony w roku 689 p.n.e. przez króla [Sennacheryba](#). Asyryjczycy potrafili również budować (rękami niewolników i na koszt podbitych ludów) wspaniałe miasta, ogromne pałace ze wspaniałymi płaskorzeźbami i wielkie biblioteki, co miało duży wpływ na zachowanie się wiedzy o ich czasach. W kilkadziesiąt lat po osiągnięciu maksymalnych rozmiarów zaczęły się dla Asyrii poważne kłopoty wywołane najprawdopodobniej niemożnością zapanowania nad tak ogromnym obszarem i wycieńczeniem państwa ciągłymi wojnami.

W roku 652 p.n.e. brat ówczesnego króla Asyrii [Aszurbanipala](#) sprzymierzył się z wrogami Asyrii (m.in. państwem [Elam](#)) i opanował [Babilonię](#), której był królem, chcąc przejąć władzę w całym imperium. Rebelia skończyła się klęską, a Babilon został ponownie zniszczony. Jeszcze około roku 646 p.n.e. Asyria zniszczyła państwo Elam, ale gdy zmarł król Aszurbanipal (ok. 627 p.n.e.), budowane przez ponad 200 lat mocarstwo zaczęło się rozpadać. Trzy lata po śmierci Aszurbanipala [Babilon](#) rzucił jarzmo asyryjskie i powstało [państwo nowobabilońskie](#) rządzone przez [chaldejskiego](#) króla [Nabopolassara](#).

Ostateczny cios królestwu Asyrii zadali Babilończycy, sprzymierzeni z [Medami](#) i [Scytami](#), gdy w roku 612 p.n.e. zajęli asyryjską stolicę [Niniwę](#). Co prawda jeszcze przez trzy lata wojska asyryjskie wspierane przez Egipcjan stawiały gdzieś opór, ale zburzenie Niniwy stało się symbolem upadku Asyrii. Medowie i Babilończycy zburzyli wszystkie większe miasta asyryjskie, a ich ludność wymordowali. Zniszczenia były tak wielkie, że przez kilka następnych stuleci ziemie te były słabo zaludnione. Prymat na [Bliskim Wschodzie](#) przejęło państwo nowobabilońskie.

Sin-szarra-iszkun ([akad.](#) *Sîn-šarra-iškun*^[1], tłum. "[Sin](#) dostarczył króla")– ostatni król [Asyrii](#) (?-612 p.n.e.) - zabity w wojnie z Babilonią.

> Asyryjskie niedobitki w miastach babilońskich.

Język – asyryjski.

Przykładowe imiona:

♂ Adad-nerari, Aszur-Bel-Kala, Aszur-Resz-iszi, Bel-Nirari, Igurkapkapu, Szalmaneser, Szamszi-Adad, Szalmaneser

♀ Niquiya-Zakutu, Ilusumma, Pudi-Ilu, Iszme-Dagan, Tukulti-Ninib

5. Media – Median Empire (Medowie)

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Medowie>

Następcą Fraortesa został jego syn **Kyaksares**, najwaleczniejszy spośród władców medyjskich. Pragnął on pomścić śmierć ojca poprzez zniszczenie **Niniwy**, stolicy **Asyrii**. W tym celu zreorganizował armię i na czele jej licznych oddziałów wyruszył przeciwko Asyryjczykom. Pierwsze starcie zakończyło się zwycięstwem Medów, jednak nim doszło do oblężenia Niniwy, zostali oni zaatakowani przez armię scytyjską króla Madjasa. Media znalazła się pod panowaniem **Scytów**.

Kyaksares odzyskał władzę podstępem. Podczas uczty, którą wydał na cześć arystokracji scytyjskiej, w tym również króla Madjasa, nakazał upić zaproszonych a następnie zamordować.

Po ponownym objęciu rządów zawarł przymierze z **Babilonią**.

W 614 roku p.n.e. Medowie zdobyli **Aszur**. W 612 r. p.n.e. wspólnie z Babilonią przez 90 dni okresu letniego oblegali Niniwę. Miasto zostało splądrowane, bogate świątynie ograbione a imperium asyryjskie podzielone pomiędzy sprzymierzeńców.

Kyaksares (*Cyaxares*, *Hvakhshathra*, *staropers.*: *Uwachsaztra*, *akad.*: *Umakishtar*) – władca państwa **Medów** (625–585 p.n.e.).

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Kyaksares>

The Scythians, aiding the Assyrians, subjugated **Media** between 653 and 652 BCE. As a reward for their help, the Assyrians left control of Media to the Scythians.[11] The Scythians maintained rule over Media until 625 BCE with the rise of **Cyaxares** as king of Media

Religia:

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Zaratusztrianizm>

Produkcja: przyprawy, pachnidła, konie, ceramika

Medowie mają zakusy na ziemie lidyjskie- dostęp do morza Egejskiego. Tymczasem Medom za plecami wyrasta Persja.

Media: uzależnienie od Scytów zanim wyzwolił ich Kyaksares. Stolica: Ekbatana

Język – medyjski. Pismo klinowe na tabliczkach glinianych.

Przykładowe imiona:

♂ Mitradatas, Ariaramnes, Hystaspes, Badres, Harpagos, Artembares, Fraortes, Astiages, Kambizes, Mizares

♀ Mandane, Aryane, Armeen, Telemne, Desnume

6. Scythia – Scythian Tribes (Scytowie)

Byli ludem wyjątkowo wojowniczym, prawie nie zsiadali z koni, rodziny wozili w furgonach zaprzężonych w woły. Wypijali krew pierwszego zabitego wroga. Ze skóry i skalpów robili [kołczany](#), rękawiczki i odzież. Uwielbiali sfermentowane mleko klaczy, a wszelkie przymierza zatwierdzali wypiciem krwi [\[10\]](#). Według Herodota podczas uczt używali do wznoszenia toastów czaszek zabitych przez siebie wrogów, czasami oprawionych w złoto.

Scytowie byli znakomitymi łucznikami. (zatrute strzały). Z tego powodu w połowie VI stulecia p.n.e. [Pizystrat](#) zaciągnął Scytów do armii ateńskiej. Jako najemnicy służyli u boku ateńskiej falangi podczas bitew, a w mieście używani byli do utrzymywania porządku. Z tego powodu ich wizerunki są częstym motywem zdobniczym attyckich waz. Scytowie byli wynalazcami [łuku refleksyjnego](#), tzw. łuku scytyjskiego.

Po raz pierwszy w zapiskach historycznych pojawiają się w [VII w. p.n.e.](#) Pojawienie się Scytów nad Morzem Czarnym wiąże się z opuszczeniem ich dotychczasowych siedzib pod wpływem nacisku innego ludu koczowniczego – [Massagetów](#). W chwili pojawienia się na północnym Nadczarnomorzu tworzyli Scytowie zwartą organizację wojskową, dzięki czemu pokonali zamieszkujące tu wcześniej plemiona, przede wszystkim [Kimmerów](#). W pościgu za Kimmerami i z chęci zagarnięcia olbrzymich dóbr, będących udziałem ówczesnych cywilizacji [Azji Mniejszej](#) i dorzecza [Tygrysu](#) i [Eufratu](#), Scytowie przez [Kaukaz](#) wdarli się do Azji Mniejszej. W latach siedemdziesiątych VII wieku p.n.e. Scytowie pod wodzą swojego władcy [Ispakaiosa](#) połączyli się z [Medami](#) i [Mannejczykami](#) przeciwko [Asyrii](#). Władcy Asyrii [Asarhaddonowi](#) udało się jednak zawrzeć ze Scytami separatystyczny pokój, w którym zgodził się m.in. wydać swoją córkę za wodza scytyjskiego Bartatę.

Następnie Scytowie ruszyli dalej na południe i dotarli aż do [Syrii](#), budząc powszechny strach i przerażenie. Stąd Scytowie zamierzali ruszyć na [Egipt](#), lecz [faraon Psametych I](#) wyszedł im naprzeciw i „nakłonił licznymi darami i prośbami, żeby się dalej nie posuwali”.

Pobyt Scytów na terenach [Zakaukazia](#) trwał do początków [VI wieku p.n.e.](#), kiedy to wyparci zostali przez Medów pod wodzą [Kyaksaresa](#) i powrócili na tereny północnego Nadczarnomorza.

Kontakty z ludami [Bliskiego Wschodu](#) podczas tej wyprawy oraz z koloniami [greckimi](#) na północnym Nadczarnomorzu wywarły ogromny wpływ na rozwój kultury scytyjskiej.

Bartatua Król Scytów (panujący nad wieloma scytyjskimi ludami koczowniczymi!)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Scythians>

https://en.wikipedia.org/wiki/Scythian_religion

- Tabiti (Hestia) – ogień i gospodarstwo domowe
- Ares Scytyjski – święty wizerunek: miecz żelazny
- Papajos (Zeus)
- Api (Gaja czyli Ziemia)
- Gojtosyros (Apollo pod postacią słońca)
- Argimpasa (Afrodyta niebiańska pod postacią księżycy)
- Tagimasadas (Posejdon)

Posągi i świątynie stawiają tylko Aresowi. Jako ofiarę dusi się bydłę (zwykle końskie), odziera ze skóry i robi ucztę. Grzebią wojowników razem z końmi. Królów zaś z nałożnicą, podczaszym, kucharzem, koniuchem, gońcem, posługaczem i wszystkich wcześniej duszą yeah.

Po walce zanoszą głowy wrogów królowi, aby dostać nagrodę. Skalpują je i noszą u pasa. Ze zdartej skóry (nawet ludzi, bo jest biała, mocna i błyszcząca) robią sobie ciuchy i pokrowce bleee.

Wróżbici Enaerowie wróżą z witek wierzby i kory lipowej. Kogo posądzą o cokolwiek, temu król ucina głowę.

Przymierza zawierają w ten sposób, że mieszają wino z krwią w glinianym naczyniu, nacinają sobie ciało i zanurzają w naczyniu miecze i topory, modlą się i na koniec to piją...

Ćpają konopię, rzucając jej nasiona na rozgrzane kamienie w namiotach i wdychając pary.

Nie mają miast (może rzadko któryś lud ma jakieś drewniane).

Kobiety są wspólne i można z nimi spółkować publicznie i na zawołanie.

Surowce: złoto i spiż.

Ogromne stepy i łąki, produkcja: bydło, mleko, sery...

Język – scytyjski.

Przykładowe imiona:

♂ Madyas, Prototyas, Arapetihas, Skyles, Idantyrrus, Arapeites, Saulius, Palakus, Anacharsis, Tymnes, Orikos

♀ Skunsa, Astryna, Ithurse, Pardea, Istyre, Opoja

7. Tracja – Thracians (Trakowie)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Thracians>

https://pl.wikipedia.org/wiki/Religia_Trak%C3%B3w

Deities: https://en.wikipedia.org/wiki/Thracian_religion

Gebelezis – bóg, któremu wysyłają posłów (nadziewając ich na włócznie :D)

Bogowie: Ares, Dionizos, Artemida, Hermes.

Wiele zapożyczyli od Greków.

Surowce: kopalnie złota i srebra (wzgórza Pangajon). Eksport: drewno, zborze, smoła.

Język – grecki. Imiona – patrz Grecja

8. Macedonia - Macedon

W odróżnieniu od większości greckich państw Macedonia była monarchią. Odmienny ustrój państwowy oraz liczne antagonizmy z miastami-państwami greckimi, przyczyniły się do błędnego przeświadczenia o Macedończykach jako jedynie "spokrewnionych" z Grekami. Teza o barbarzyństwie Macedończyków była szczególnie gorliwie rozprzestrzeniana przez [Demostenesa](#). Mówili oni jednak tym samym językiem co Grecy, byli dopuszczani do udziału w olimpiadzie, a sam Herodot twierdził, iż pochodzili z plemienia Dorów. Jako założyciela państwa wymienia się [Perdikkasa I](#) (ok. 700 p.n.e.)

Gryzą się z Trakami i Ilirami, ale się bronią przed najazdami.

Filip I ([gr. Φίλιππος A](#)) – król [Macedonii](#) z rodu [Argeadów](#).

!!! > [https://en.wikipedia.org/wiki/Macedonia_\(ancient_kingdom\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Macedonia_(ancient_kingdom))

Surowce: rolnictwo i lasy.

Język – grecki. Imiona – patrz Grecja

9. Iliria – Illyrians (Ilirowie)

Kolonizowana przez [Greków](#) w [VII](#) i [VI wieku p.n.e.](#)

Galauros was an [Illyrian](#) king of the [Taulantii](#) State who reigned in the middle of the 7th century BC. After the first Illyrian invasion of [Macedonia](#) in 691 BC^[1] because of the interruption of friendly relations, the Illyrians did considerable damage by their ravages. Galauros invaded Macedonia somewhere between 678–640 BC during the reign of [Argaeus I](#). However the invasion was unsuccessful because Argaeus cut off great numbers and forced the remaining [Illyrians](#) to leave (Taulantii was the name of a cluster of [Illyrian](#) tribes)

Poza tym to naród żeglujący i praktkuje korsarstwo!

Surowce: srebro, lasy

<https://en.wikipedia.org/wiki/Illyrians>

Język – grecki. Imiona – patrz Grecja

10. Lidia – Lidians (Lidyjczycy)

Lidia była krainą żyzną i bogatą. Równiny przecinane rzekami zapewniały doskonałe tereny rolnicze, a także były wykorzystywane jako naturalne szlaki komunikacyjne między [Morzem Egejskim](#) a [Wyżyną Anatolijską](#). W pasmach gór oddzielających równiny wydobywano metale, rzeka [Paktolos](#) płynąca przez stolicę krainy, Sardes, była źródłem złota. Lidyjczycy zajmowali się hodowlą koni, owiec, których wełnę przerabiano w warsztatach [miast greckich](#).

! Pierwsze monety pojawiły się w miastach greckich na wybrzeżu Azji Mniejszej w okresie [wielkiej kolonizacji](#) (ok. r. 700 p.n.e.). Monety te bito ze stopu złota ze srebrem, czyli z tak zwanego [elektronu](#), zwanego także białym srebrem. Jednak pierwsze monety złote zaczęto bić w Lidii, gdzie jak wiadomo - był złoty piasek[4]. Właśnie owe złoto oraz duże zasoby surowców, sprawiły, że władcy lidyjscy słynęli z zamożności.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Lydia>

Gyges (716–678 p.n.e. lub 680–644 p.n.e.[1]) był królem [Lidii](#). W zasadzie Gyges był uzurpatorem, gdyż władzę nad Lidią przejął po zamordowaniu jej króla [Kandaulesa](#), przedstawiciela dynastii [Heraklidów](#), nie mając do tego żadnych legitymistycznych podstaw. podporządkował kraj [Aszurbanipalowi](#), władcy [Asyrii](#), potem jednak zmienił sojusze i wspierał [Egipt](#). Upadek Asyrii pozwolił Lidyjczykom na skonsolidowanie państwa i rozszerzenie granic po rzekę [Halys](#). Dzięki stopniowemu podbojowi [kolonii](#) greckich Lidia zapewniła sobie dostęp do morza.

Gyges prowadził agresywną politykę wobec miast greckich w Azji Mniejszej: [Smyrny](#), [Magnezji](#), [Miletu](#) i [Kolofonu](#). Jednakże jego celem nie było ich zniszczenie, ani całkowite pozbawienie niezależności politycznej (czego dowodem może być, fakt, iż nie utrzymywał tam swoich załóg wojskowych), lecz czerpanie z nich dochodów m.in. poprzez nakładanie danin. Przyczynił się do dobrobytu Lidii poprzez rozwój handlu, przedłużając na wschód trakt handlowy z Efezu i wykorzystując dogodne położenie stolicy – [Sardesu](#).

Produkcja: owce > wełna. Drewno, konie, metale - zwłaszcza złoto. Żyzne równiny.
Stolica Sardes. Świątynia bogini płodności Ma. Poza hellenizacją.
Imiona: Ardys, Sadyattes

Bogowie: Kybele =Artemida, Levs=Zeus

Język – grecki. Imiona – patrz Grecja

11. Kartagina - Carthage

Miasto Kartagina zostało początkowo założone w [IX w. p.n.e.](#) przez [Fenicjan](#) z [Tyru](#)

W okresie od [VII](#) do [VI w. p.n.e.](#) – gdy rdzenna Fenicja została podbita przez [Asyrię](#) – Kartagińczycy podporządkowali sobie zachodnie kolonie fenickie. W [VII w. p.n.e.](#) Kartagińczycy osiedlili się na wybrzeżach [Sardynii](#) i [Sycylii](#). Od VI w. p.n.e. konkurowali z [Grekami](#) o dominację nad zachodnią częścią [Morza Śródziemnego](#).

Kartagina tępi piractwo. (Szkodzi ich interesom handlowym :D no-co-ty).

Używają słoni do walki, aby rozdeptać przeciwnika. Wojsko lądowe rekrutują z najemników (zwłaszcza Iberyjskich). Marynarka jest u nich trzonem gospodarki i kariery obywateli.

Malchos ([VI wiek p.n.e.](#)) – [kartagiński](#) wódz i władca.

W jego czasach północnoafrykańskie państwo zwane Kartaginą rozpoczęło konkwistę wybrzeży [Morza Śródziemnego](#). Wojska kartagińskie zdobywały nawet tereny wewnątrz Afryki.

https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Carthage

Religia: rytualne tańce; ofiary ze zwierząt.

Bogowie:

Tanit (fenicka Astarte) - uosobienie płodności, miłości płciowej, bogini księżyca i wojny

Baal - władca wszystkich bogów. Przedstawiany ze słonecznymi promieniami wokół głowy

Eszmun - uosobienie siły życiowej, bóstwo uzdrawiające

Its artisans worked expertly with ivory, glassware, and wood, as well as with [alabaster](#), bronze, brass, lead, gold, silver, and precious stones to create a wide array of goods, including mirrors, furniture and cabinetry, beds, bedding, and pillows, jewelry, arms, implements, and household items.

Import: srebro, ołów, miedź, cyna (Iberia); barwnik purpura (Tyr) – bardzo kosztowny (na rynki zachodnie np. Rzym); sól, złoto, drewno, kość słoniowa, heban, małpy, pawie, skóry, przyprawy, niewolnicy (Afryka)

Produkcja i eksport: brąz; farbowane tkaniny: wełna, len, bawełna; kadzidła, perfumy; ceramika, biżuteria; solone ryby, wino, oliwa; konie; owoce: gruszki, figi, granaty, daktyle, oliwki, winogrona; orzechy, zboże.

Język – fenicki.

Przykładowe imiona:

♂ Baaliahon, Abdhamon, Abibaal, Batnoam, Abirami, Paltibaal, Urumilki, Eszmouniaton, Ahumm, Filosir, Milkyaton, Sakarbaal

♀ Ummasztart, Ahirom, Muttunbaal, Elissa, Ariszat, Kanmi, Baalhanno, Hiram

https://pl.wikipedia.org/wiki/Okres_przedrzymski_na_P%C3%B3%C5%82wyspie_Iberyjskim

Kolonie fenickie i kartagińskie w Hiszpanii:

Produkcja i export: miedź, ołów, żelazo, cyna, srebro.

13. Cyrenajka - Cyrene

Cyrena została założona między rokiem [675](#) a [650 p.n.e.](#) przez Greków, a następnie sama była metropolią dla wielu kolonii.

It comprised five cities: [Cyrene](#) (near the modern village of Shahat) with its port of [Apollonia](#) (Marsa Susa), Arsinoe or [Taucheira](#) (Tocra), [Euesperides](#) or Berenice (near modern [Benghazi](#)), Balagrae ([Bayda](#)) and [Barce](#) ([Marj](#)) – of which the chief was the eponymous Cyrene. In the south, the Pentapolis faded into the [Saharan](#) tribal areas.

The region produced barley, wheat, olive oil, wine, figs, apples, wool, sheep, cattle and [silphium](#), an herb that grew only in Cyrenaica and was regarded as a medicinal cure and [aphrodisiac](#).^[16] Cyrene became one of the greatest intellectual and artistic centers of the Greek world, famous for its medical school, learned academies and architecture, which included some of the finest examples of the [Hellenistic style](#). The [Cyrenaics](#), a school of thinkers who expounded a doctrine of moral cheerfulness that defined happiness as the sum of human pleasures, were founded by [Aristippus](#) of Cyrene.

Arcesilaus I of Cyrene was the second Greek king of [Cyrenaica](#)

Język – grecki. Imiona – patrz Grecja.

14. Etruria - Etruskowie

Etruskowie budowali *polis*, czyli miasta-państwa. Najważniejsze z nich to [Caere](#), [Veii](#), [Tarquinii](#), [Vulci](#), [Volterrae](#). W VI w tworzyły związek.

Dla prześlągania ąądných krwi dusz zmarłych składali niekiedy ofiary z ludzi. Z Etrurii Rzym przejął igrzyska [gladiatorów](#), będące pierwotnie obrzędem pogrzebowym. Nadzwyczaj rozwinięte było [wróżbiarstwo](#): z wątroby zwierząt ([haruspicja](#)), ze zjawisk niebieskich. Duże znaczenie w ich religii miała wiara w życie pozagrobowe.

Z własnych bóstw etruskich najwybitniejsze są: [Nortia](#) – bogini losu, [Mantus](#) – bóg podziemnego świata, [Lares](#) – duchy opiekuńcze rodziny (nazwa ta i pojęcie przeszły do Rzymian). Ważną rolę pełniła trójca bóstw zwanych [Tinia](#) (odpowiednik indoeuropejskiego [Jowisza](#)), [Uni](#) (czyli [Junona](#)) oraz [Menrva](#) (czyli [Minerwa](#)).

Świątynie budowali z drewna.

Pod względem politycznym Etruskowie tworzyli związek miast (najprawdopodobniej było ich dwanaście) zwany *lukumonią* etruską, w których początkowo mieli panować królowie (*lars* lub *lucumo*). Na miejscu królów później pojawili się dygnitarze zmieniający się co rok (*zilath* przyrównywany do rzymskiego [pretora](#) i *marniu* odpowiadający zapewne [edyłowi](#)), a ustrój z monarchii zmienił się w republikę arystokratyczną. Corocznie delegaci miast zbierali się wokół świątyni bogini [Volutumny](#), koło miasta [Volsinii](#), gdzie składano ofiary, odbywano igrzyska, wybierano głównego kapłana i na wypadek wojny dowódcę wojsk związkowych.

Ludność Etrurii składała się z rodów panujących i z prostego ludu - ze służby (obejmującej też atletów, muzykantów i tancerzy), rzemieślników, górników, a także rolników. Kobiety są ważne w społeczeństwie etruskim.

The mining and commerce of metal, especially [copper](#) and [iron](#), led to an enrichment of the Etruscans and to the expansion of their influence in the Italian peninsula and the western [Mediterranean Sea](#). Here, their interests collided with those of the Greeks, especially in the sixth century BC, when [Phocaeans](#) of Italy founded colonies along the coast of [Sardinia](#), [Spain](#) and [Corsica](#). This led the Etruscans to ally themselves with [Carthage](#), whose interests also collided with the Greeks.

Każdym miastem-państwem rządził osobny tyran, chyba że rozwinęła się w nim republika.

np.: Aruns, Lausus, Arimnestos

Etruskowie sprawują kontrolę nad Umbrami (Umbria) i Oskami (Oskia).

https://en.wikipedia.org/wiki/Etruscan_society#Government

https://pl.wikipedia.org/wiki/Religia_Etrusk%C3%B3w

BOGOWIE

- [Aplu](#) – odpowiednik greckiego [Apollona](#)
 - [Februus](#) – bóg śmierci i oczyszczenia
 - [Fufluns](#) – bóg życia roślin, szczęścia, zdrowia i wzrostu
 - [Hercle](#) – wywodzący się z greckiej tradycji [Herakles](#), przejęty przez Rzymian jako [Herkules](#), bohater broniący cywilizowany świat przed potworami i złymi mocami
 - [Laran](#) – bóg wojny
 - [Mantus](#) – bóg świata podziemnego
 - [Mariś](#) – bóg rolnictwa, żyzności i płodności
 - [Nethuns](#) – bóg źródeł, później bóg wszelkich wód, przejęty przez Rzymian jako [Neptun](#)
 - [Pacha](#) – odpowiednik [Bachusa](#)
 - [Sethlans](#) – bóg ognia, kowalstwa i rzemiosła, odpowiednik greckiego [Hefajstosa](#) i rzymskiego [Wulkana](#)
 - [Tages](#), etr. *Tarchies* – nauczył Etrusków składania ofiar bogom i przepowiadania przyszłości
 - [Tinia](#) – najwyższy bóg w mitologii etruskiej, przewodniczący triadzie bóstw, kojarzony z greckim [Zeusem](#) i rzymskim [Jowiszem](#)
 - [Turms](#) – bóg handlu, utożsamiany z greckim [Hermesem](#), rzymskim Merkurym
 - [Veiovis](#), etr. *Veive* – bóg zemsty
 - [Albina](#) – bogini poranka i nieszczęśliwych kochanków
 - [Celu](#) – bogini ziemi, kojarzona z grecką [Gają](#)
 - [Febris](#) – bogini malarii i gorączki
 - [Leinth](#) – bogini śmierci
 - [Mania](#) – bogini zmarłych, żona [Mantusa](#)
 - [Menrva](#) – patronka małżeństwa i porodu; bogini wojny, sztuki, mądrości i zdrowia, kojarzona z grecką [Ateną](#) i rzymską [Minerwą](#)
 - [Nortia](#) – bogini losu
 - [Thalna](#) – bogini porodu, żona Tina
 - [Turan](#) – bogini miłości
 - [Uni](#) – należąca do najwyższej triady, kojarzona z grecką [Herą](#) i rzymską [Junoną](#)
-

Produkcja: Dobre tereny uprawne, pszenica, bób, rośliny strączkowe, drzewa owocowe, bydło, oliwki, winogrona, cebula, por, kapusta. Rudy żelaza i miedzi (zwłaszcza na Sardynii). Metale: miedź, ołów, żelazo, cyna. Marmur, glina > ceramika, budownictwo, rzeźba.
Import: cenne metale, bursztyn, skóry. Ceramika attycka, wyroby z brązu.
Eksport: naczynia, lustra, zboże, żelazo, wino

Związek 12 miast – raz na jakiś czas każde z nich wysyłało na wspólną naradę swoich przedstawicieli, gdzie obradowano nad interesami związku i wybierano naczelnika republiki (pseudo króla) na rok kadencji oraz jego radę przyboczną. Poza tym istnieją urzędnicy (miejscy i kapłańscy itd.), którzy tworzą w każdym mieście jakby senat. Ludy Italii są od nich zależne – źródło niewolników. Również posiadają niewolników greckich, galijskich, iberyjskich, nawet egipskich.

Arystokracja posiada majątki ziemskie, uprawia kupiectwo a także korsarstwo.
Niezła flota.

Wiara: orientalna. Życie pozagrobowe, składanie ofiar z ludzi, bóstwa niebieskie i podziemne. Kapłani wróżą z wątroby, lotu ptaków, piorunów, dziwnych urodzin, katastrof, wszystkiego! Mają nawet święte *Księgi Przeznaczenia* z opisanymi znakami i ich znaczeniami. Potrafią również zakląć przyszłość na swoją korzyść! Czego nie czynią np. Grecy, zdani w zupełności na los i jedynie odczytujący go.

Święta: ofiara z białego byka dla Jowisza.

Etruskowie w 600pne zajmują się podbojami w Italii. Również atakują Rzym. (Historycznie go podbijają)

Alians z Kartaginą przeciwko kolonistom greckim.

Etruskowie są otyli, rozpasani i zniewieściali od dobrobytu :D

Mają świetnych inżynierów, umiejących drenować bagna i nawadniać nieużytki. Hydraulika zwalcza malarię. Potrafią odkrywać źródła podziemne, kierując się rodzajem występującej roślinności.

Język – etruski.

Przykładowe imiona:

♂ Aule, Kai, Marce, Sethre, Vel, Tite, Tages, Larce, Laris, Thocero, Velthur, Kfinte, Kaile

♀ Tita, Velia, Thana, Sethra, Larthia, Hastia, Arnthi, Ramtha, Raunthu, Arntlei, Cainnia

15. Rzym

Rzym we wczesnym okresie był monarchią. Władca ([łac. rex](#)) dowodził armią, a także posiadał pełnię władzy cywilnej, sądowej i religijnej. Według tradycji król był obieralny przez zgromadzenie ludowe. Jako najwyższy kapłan (*augur*) – odprawia *auspicja*, czyli konsultuje się z bogami; nic nie może się wydarzyć bez zgody bogów.

Senat w okresie królewskim miał najprawdopodobniej funkcję doradczą. Należeli do niego przedstawiciele możnych rodów (pierwotnie 100). Znaczenia nabierał w okresie bezkrólewia, kiedy to wyznaczał *interrexów* tzn. urzędników wypełniających obowiązki króla i zmieniających się co 5 dni. Trwało to do momentu wyboru nowego władcy, co ważne zatwierdzanego przez senat ([łac. patrum auctoritas](#)) na podstawie pomysłów wróżb.

Spokrewnione rodziny łączyły się ze sobą w rody ([łac. gens](#)), a jego członkowie nosili oprócz imion indywidualnych także imię rodowe ([łac. nomen gentile](#), np. Fabiusze, Juliusze, Klaudiusze itp.). Rody łączyły się w kurie ([łac. co viria](#), zgromadzenie mężczyzn) początkowo w liczbie trzydziestu. Każda kuria zobowiązana była do wystawienia 10 jeźdźców ([łac. decuria](#)) i 100 pieszych ([łac. centuria](#)) w przypadku wojny.

Zasadnicza linia podziału społeczeństwa Rzymu królewskiego przebiegała pomiędzy poszczególnymi grupami wolnych obywateli. Warstwę wyższą tworzyły bogate rody arystokratyczne (tzw. [patrycjusze](#)), a niższą [plebejusze](#) ([łac. plebes](#), lud). Mozaikę tę uzupełniali uzależnieni od możnych [klienci](#) (często wyzwolenicy) oraz ludzie niewolni.

Rzym jest otwarty na imigrantów. Niewolnik wyzwolony przez Rzymianina staje się obywatelem (niepojęte!)

Wpływy etruskie pod koniec VI wieku p.n.e. spowodowały wznoszenie świątyn przybytków. Pierwszym była świątynia Westy i dom Westalek, a także *Regia* miejsce kultu starożytnego boga [Janusa](#). Pod koniec rządów etruskich wzniesiono świątynię Jowisza Najlepszego i Największego czczonych w trójcy z Junoną i Minerwą.

Lucjusz Tarkwiniusz Stary – piąty [król Rzymu](#), panujący w latach [617-578 p.n.e.](#) Pochodził z [etruskiego](#) miasta [Tarquinia](#).

zdołał popularność i sam został królem. Za swojego panowania rozpoczął budowę wielkiego kanału drenażowego ([Cloaca Maxima](#))[2], dzięki czemu odwodził teren, na którym powstało później [Forum Romanum](#). Urządził igrzyska z okazji zwycięstwa nad [Latynami](#), które przyćmiły wszystkie dotychczasowe.

Eksport: sól (z salin nad brzegiem morza)

Język – łaciński.

Przykładowe imiona:

♂ Aeliusz, Ariusz, Gajusz, Juliusz, Lapidus, Decymus, Markus, Hortensiusz, Klodiusz, Klaudiusz, Korneliusz, Aulus, Vitellus, Tytus, Paulus

♀ Hortensja, Julia, Livia, Kalwia, Aristylla, Eustahia, Klaudia, Decia, Valeria, Teodosia, Paula, Optima, Marcela

16 Amazonki dla Morisa!

Zamieszkiwały wybrzeża [Morza Czarnego](#) lub [Trację](#), albo też środkową [Scytyę](#) (na równinach na lewym brzegu Dunaju), bądź też północne wybrzeże [Azji Mniejszej](#) u stóp [Kaukazu](#).

Były niezależnym narodem, tworzyły społeczność wyłącznie kobiecą, mężczyzn uważały za gorszych. Były niezwykle waleczne. Strzegły swoich terenów pokonując o wiele liczniejsze armie składające się z mężczyzn.

Ubierały się w skóry dzikich zwierząt, świetnie ciskały oszczepem i strzelały z łuku. Miały tarcze w kształcie półksiężyca i hełmy ozdobione piórami[5].

Utrzymywały stosunki z cudzoziemcami, żeby podtrzymać ród. Swoje potomstwo płci męskiej zabijały lub kalectwo (oślepiały albo okulały) bądź oddawały ojcom na wychowanie, dzieci płci żeńskiej kształciły w sztuce wojennej

Sądzą, że Amazonki usuwały dziewczętom pierś, aby nie przeszkadzała im w napinaniu cięciwy łuku lub rzucaniu dzidą.

Hippolita (także **Hippolyta**; [gr.](#) Ἥππολύτη Hippolytē, [łac.](#) Hippolyte) – [mityczna](#) królowa [Amazonki](#).

<https://en.wikipedia.org/wiki/Amazons>

Religię mogą mieć podobną do Scytów

3. Różne przydatne informacje :)

Produkcja brązu: miedź + cyna

Produkcja stali: dowęglanie żelaza i niektórzy umieją hartować (tajemnica technologiczna).

Terakota – wypalana glina (z niej np. posągi)

Produkcja kadzideł i olejków? Z żywicy drzew np.

Środki lecznicze:

ałun – aseptyczny i tamujący, mirra – leczy rany

Wschód: Kilkadziesiąt tysięcy wojowników po jednej stronie w bitwie.

2/3/4 konie w wozie bojowym (3500 wozów w bitwie D: po jednej stronie)

Grecja: 5-9tys wyszkolonych hoplitów w armii.

Egipt ma wszystkiego ok 300 tys wojowników.

Przygotowania do wojny:

Satrapowie w Azji wzywają swe miasta (wysyłając gońców) i inne zależne/podbite do dostarczenia koni, zboża, okrętów wojennych, statków przewozowych itd. i dają na to aż 3 lata.

Polis greckie: Spartanie na 4 dzień potrafią być w Atenach w pełnym rynsztunku. Szybkie głosowanie na Akropolu i śmigają.

Fakt, że Grecy wiodą z sobą dużo mniej wojska niż Azjaci i mają też mniej poległych: nawet 100 ludzi vs 5000.

Poza tym nawet podbite ludy często wystawiają wojowników na wojny.

Łupy wojenne (z bogatej Azji): nałożnice, złoto, srebro, bydła juczne i przeznaczone na ubój.

Konie/wielbłądy, niewolnicy/słudzy, talenty...

Wschodnie twierdze (Babilon, Ekbatana) – ogromne miasta otoczone 7 grubymi, kolorowymi murami o zewnętrznym obwodzie nawet 4-5km. Babilon: rzeka płynie przez środek miasta, jest przez nią przerzucony most z belek, składany na noc.

Po upadku Asyrii żelazo w Babilonii jest 4x droższe niż złoto!

Niewolnictwo w tym okresie jest głównie pałacowe/ usługowe. Tylko Grecy wpadli na to, żeby oprzeć na nich produkcję (uprawa ziemi, rzemiosło, praca w kopalniach).

Rzemieślnictwo: Garbarnie, miechy w warsztatach metalurgicznych, wyrabianie gliny w ceramicznych, budownictwo.

Duże miasto: Azja 50-100tyś ludności ; polis np. Ateny 20-30tyś ludności.

Domy są z cegły suszonej, biedne z trzciny. Z kamienia tylko świątynie i budynki publiczne, których ufundowanie kosztuje (mało w polis, dużo w satrapiach).

Domy Etruskie wyglądają tak: wejście do atrium, przestronnego pokoju, w którym znajduje się wysokie łóżko małżeńskie (!) albowiem również się na nim je, przystawiając niższe ławy i taborety. Z atrium różne drzwi prowadzą do pokoi dzieci i reszty *familii* (którą są klienci, ulubieni niewolnicy, dalsza rodzina...). Na bieliznę są skrzynie, a na zastawę stoliki.

INFORMACJE PRZENOSZĄ SIĘ BARDZO WOLNO!

Odległości:

pieszo dziennie: 25-23 km

wóz zaprzężony w muły: 40-70 km, zależy od poganiania i obciążenia wozu

jeździec konny: 120 km

W trudnym terenie możliwe poruszanie na mule, wóz i konie nie dają rady,

Drogi to koleiny w ziemi...

Dużo szybciej:

Droga morska (przy wybrzeżach! Inaczej trudniejsza żegluga: nie widać brzegu, wiatry, nagłe szkwały itd. roztrzaskane okręty i załoga pożarta przez potwory morskie):

statki handlowe: 4-6 węzłów (tonaż 300-500 ton)

np.: Rodos-Aleksandria 4dni żeglugi, Kreta-Egipt 4dni, Bizancjum-Rodos 5dni, Bizancjum-Gaza(Palestyna) 10dni.

Okręt w ciągu dnia przebiwa około 50tys sążni.

Marsz dzienny: 6km.

Ile to węzeł? Ile to sążeń?

Wojska albo urządzą pocztę (zmieniają się ludzie z końmi) – wielkie satrapie. Albo dają sobie sygnały ogniowe.

HANDEL

Towar za towar albo

Mierniki wartości przed pieniądzem:

woły, trójnogi, sztuki żelaza, kruszce szlachetne (udziabane i wążone części prętu/sztabki), później złote i elektronowe fasolki o różnej wadze.

W Egipcie np. debeny: koza 3 debeny, itd. a deben to miara wagi > kamień na szalkę wagi, a na drugą odpowiednia ilość metalu.

Święta: ganień z barką (barkami) bóstw po Egipcie, wzdłuż Nilu, rozdawanie żarcia i wielka impreza (na koszt lokalnych burmistrzów).

Statki z towarami pływają wzdłuż wybrzeży, zawijając do wszystkich portów, sprzedając tam i kupując w miarę nadarzającej się okazji. Kupiec zarobione pieniądze wydaje przy pierwszej okazji, póki lokalnie posiadają wartość. Stara się gromadzić rzeczy wartościowe i metale.

Ceny w starożytności podlegają ogromnym wahaniom w zależności od sezonu, wielkości plonów, stanu morza (handel morski), lokalnego rynku itd.!!!
1 talent to parę kilo złota (zależy od próby, jakości..)

DLA KAŻDEJ MIEJSCOWOŚCI ile to deben/miara:

1 talent = Nmiar złota = Mmiar srebra = Pmiar żelaza = Rmiar miedzi

+ ile waży moneta (złota, srebrna, elektron) – tylko u bogaczy lub Lidyjczyków

np.: 1 talent = 10miar złota = 100miar srebra = 500miar żelaza = 1000miar miedzi

1złota moneta waży 0,5miary złota albo 5miar srebra

1srebrna moneta waży 2miary srebra

1moneta elektronowa waży 4miary srebra

Każda społeczność w starożytności stara się być samowystarczalna w kwestii zboża! Często zakazuje się handlu nadwyżkami, wszystko aby uniknąć głodu!
(Poza Egiptem i Etrurią)

Rozrywki (Grecja) – sport (agony), polowania, sypozjony, sztuka.

Zawody: biegi (1 stadion do 24), skoki, rzut dyskiem i oszczepem, zapasy, pięściarstwo, pankration=zapasy wszystkie chwytty dozwolone, wyściki wozów zaprzężonych w 2/4 konie. Czasem nawet zawody literackie i muzyczne!
stadion~200m

Krater mieści N amfor, gdzie amfora to taka szklanka :)

W Grecji: HM! Można wierzyć w co się chce, ale publicznie trzeba czcić bogów i tradycyjnie brać udział w obrzędach sakralnych polis (składanie ofiar, modlitwy). Inaczej wspólnota naraża się na gniew bogów!

Świątynia grecka jest mieszkaniem bóstwa, dlatego obrzędy spełnia się na zewnątrz, przed świątynią, gdzie zazwyczaj znajduje się ołtarz. (Np palenie zwierzęcia i zjadanie reszty – wspólne sporządzanie publicznych ofiar, libacje mlekiem i winem – oczyszczające).

Odczytywanie woli bogów: ze znaków (piorun, lot ptaków) albo przez medium (np. Pytia) – której słowa przekazuje interesantowi interpretator.

Grecy mają swoje tajemnicze misteria – spotkania sekt i dziwne rytuały (czasem krytykowane przez polis).

Aby zdobyć łaskę bogów innych krain, oczywiste było, że należy brać udział w lokalnym kulcie.

W Grecji bogów definiują poeci, na wschodzie odpowiedzialni są za to wyznaczeni kapłani. Bogowie ingerują w sprawy ludzkie. Zazwyczaj obrzędy nie odbywają się w świątyni lecz poza nią.

KOBIETY

Kobiety wykluczone z większości funkcji, sprawują jedynie czynności kapłańskie (Ateny); poza Heterami, które umilają czas mężczyznom. W Sparcie wręcz przeciwnie – zajmują się wszystkim, gdyż mężczyźni są oddani wojaczce. W Lidii kobiety mają się swobodnie – kupczą ciałem, zbierając posag i dopiero gdy go uzbierają, wychodzą za mąż. W Egipcie to kobiety handlują na rynku, mężczyźni pracują w domu. W Scytii kobiety są wspólną własnością mężczyzn. Etruskie kobiety mają dużo swobód, bawią się z mężami, bywają w mieście, stroją się bogato; bardzo pielęgnuje się tam gospodarstwo domowe. Rzymianki spędzają wieczory skromniutko, przędąc wełnę, za dnia usługują mężom.

Wyrocznie i wieszczanie:

Jednostki i zbiorowości kierujące się do wyroczni pytały nie tyle o bieg przyszłych wydarzeń, ile o kierunek takiego postępowania, które obróciłyby bieg spraw na ich korzyść. Starano się jeszcze przed podjęciem działania uzyskać gwarancję, że nie będzie ono sprzeczne z porządkiem ustalonym przez bogów. Często dawano bogom warianty do wyboru – który będzie dla pytającego najkorzystniejszy :D (losowanie tabliczek/płytek/skorupek z odpowiedziami).

Wieszczanie odbywa się na podstawie interpretowania znaków lub wysłuchania medium.

Bogowie objawiają swoją wolę za pomocą przypadków: niespodziewane kichnięcia, zachowania ptaków, dymu, słowa dzieci itd. zaraz są interpretowane.

W wyroczniach bogowie przemawiają do wiernych: np. w szumie liści dębów, w dźwiękach stukających naczyń brązowych, w losowo wyciąganych losach, w słowach Pytii.

W Egipcie, gdy zjawi się bóg np. w postaci czarnego byka z białą plamką na czole (Apis - cielak urodzony przez krówkę) albo przyleciał jakiś ibis, albo przebiegł szakal, to zaraz wszyscy Egipcjanie z radości świętują przez tydzień, uczcując i bawiąc się.

Demony:

Kery (duchy przynoszące zło i śmierć), Gorgona-Medusa, Harpie (porywają dusze), centaury, sylenowie, satyrowie, nimfy, itd. Ale są też dobre demony :D

Potwory: Chimery, sfinksy, smoki itd.

Muzy:

Wschód (Babilon, Egipt) demony:

!

świetna strona z imoinami: <http://www.peiraeuspubliclibrary.com/names/>

List: „Amazys tak mówi do Polikratesa. Przyjemnie jest dowiedzieć się, że...”
