Cesarstwo Archipelagu

Korona Oceanów, wyspa ze stolicą

Wyspa Rolnicza

Królestwo Krasnoludów

Wadera   
Nieoficalna stolica klanu Wilka, największy krasnoludzki port rybacki i wojenny.   
Wadera to miasto ze wszech miar nietypowe, szczególnie patrząc krasnoludzkimi standardami. Zamieszkuje je około 10 tysięcy Krasnoludów i ulokowane jest   
w ujściu rzeki Ciasnej, w wąskiej i skalistej dolinie. Rzeka Ciasna w najszerszym miejscu rozdzerza się na około sto dwadzieścia metrów i osiąga głębokość do 2.5 metrów, jest więc w tym miejscu żeglowna.   
Jej dno jest najeżone wystającymi z wody skałami, około kilometra przed morzem rozdziela się na cztery widoczne kanały, które od czasu do czasu łączą się, przeplatają. Rzeka ma górski charaker, przez całą dobę   
słyszać szum wody rozbijanej o skały z jednej strony, oraz szum morze atakującego skalisty brzeg z drugiej. Dołączone zdjęcia daje pewien obraz krajobrazu.   
<http://www.przeklej.pl/plik/8254-jpg-00338ea2396u>   
  
Samo miasto, Wadera, znajduje się na rzece, domki pobudowane są na skałach na całej szerokości nurtu oraz na stromych zboczach fiordu. zajmuje około 200 metrów w szerz rzeki i ciągnie kilometry w głąb lądu, tracąc   
swój początkowo militarny charakter na rzecz rybackiej osady.   
Umocnienia to pierwsze, co rzuca się w oczy nowo przybyłym. fortyfikacje znajdują się na wszystkich pierwszysch trzech skałach licząc od strony morza, na brzegu rzeki oraz na szczytach pasm otaczających dolinę.   
chlubą Wadery, a jednoczenie klanu wilka jest magiczny artefakt Morska Brama Kłąb.   
  
Kłąb, to nie jedna a cztery bramy, normalnie leżące na dnie morza, podnoszone w razie zagrożenia ze strony ludzkich statków. Ciężkie, Żelazne bramy podnoszą się z morskiego dna zamykając przepływ statkom oraz wodzie.   
Każda z bram, grodzi, wystaje z wody o ponad metr po podniesieniu i o około metra podtapia miasto, spieniona woda podchodzi pod mosty i domostwa - jest to niewielka cena za bezpieczeństwo ze strony najeźdźców, jakikolwiek morski atak   
jest zatrzymywany daleko od liczących się budynków.   
  
Budynki mieszkalne i użyteczności publicznej znajdują się tuż nad wodą, wg. lokalnego przepisu co najmniej jeden metr nad lustrem wody w stanie wysokim. Większość z nich znajduje się na skałach, które omywane są przez nurt.   
Do komunikacji służy sieć mostów, przewieszonych na różnych wysokościch w każdą stonę, miasto z daleka wygląda jak pajęczyna pijanego pająka, mieszkańcy są jednak dumni z Wadery, mostów, rzeki Ciasnej oraz niesamowitych widoków jakie roztaczają się   
z najwyższego mostu tuż nad linią morza.   
  
W mieście co noc cumuje ponad dwa tysiące łodzi, w tym 350 floty wojennej, 1000 rybackiej- reszte stanowią łodzie specjalistyczne, transportowe, promy.   
Wadera jest, oczywiście, największym dostarczycielem ryb dla Królestwa Krasnoludów.

wieża ze szkła wchodząca wewnątrz Stolicy:   
pałac na szczycie góry, delikatny i piękny, pod którym leży twarda i nieokrzesana stolica   
tarasy, uprawa na tarasach, hodowla kozic, muflonów, owiec, robaków skalnych   
uprawa borówek, jagód, górskich malin, jerzyn, grzybów   
  
Stolica Krasnoldudów podzielona jest na dwie części, pierwsza, podziemna jest kaplicą boga Vortena, Ciężka i obronna, pełna perfekcyjnie dobranych   
geometrycznych kształów. Sześć rozcodzących się promiennie wielkich korytarzy, podziemny stołp, kształtem przypominający stalagnat pomimo przewężenia   
cały czas zachowuje sześcienny kształt.Istnieje jednak stuktura, która burzy idealną harmonię tego miejsca i jest to zabieg celowy, gdyż pod nim znajduje się rezydencja   
króleskiej pary, kapłani mówia też, że jest to miejsce najlepiej gromadzącę energię.   
Wspomniany kształt to "kryształowe schody" - olbrzymia klatka schodowa zrobiona z bloków szklanych, stanowiąca zarazem jeden z siedmu świetlików. Schody oświetlają mroki podziemia   
ale w odróżnieniu od reszty świetlików, które są popisem krasnoludźkiej techniki (system luster i soczewek) ten rozprowadza światłow sposób nieuregulowany, chaotyczny.   
Tylko największe umysły mogą dostrzeć wzór cełego tego kształtu.   
Nad podziemiem wznosi sie pałac wiatru, miasto zbudowane jako ołtarz Edanny, pełen delikatnych budynków, piękna i lekkości. Obfitujący w ogrody i zieleń, to tu "mieszkają" drzewa driad.   
Nad pałacem góruje szklana wieża, wydająca się toporna i nieociona, mimo iż w podziemiach przywodzi na myśl lekkość i swobodę.   
Postronny obserwator zapewne usilnie będzie próbował zignorować fakt, że wieża jest symbolem fallistycznym.   
  
  
  
Dodatkowo:   
-fiordy   
-hexy skalne, słupy granitu w kształcie sześcianów,święte miejsce Vortena   
-góry w stylu bieszczad   
-góry w stylu himalaje   
-góry czarne,   
-czerwone kaniony, utworzone z zaschniętej gliny, w wielu miejscach peknięte   
  
Pierś wielkiej góry (nazwa wyjątkowo nieudana)   
Jest miejsce niezwykłe i magiczne, nad którym zatrzyma się każda myśląca istota i pomyśli "oto żyję!".   
Miejsce to osadzone jest wśród malowniczych górskich stoków, jest to jezioro, zasilane wieloma małymy górskimi strumieniami.   
Przywodzi na myśl płuca, skrywa jednak niewyobrażalną tajemnicę - pozostaje na widoku, ale jest ukryte.   
Jezioro jednym brzegiem dotyka pionowej skalnej ściany, uważny obserwator zauważy jednak zawirowania wody tuż przy krawiędzi.   
"Nurt" jeziora wpływa pod skały i spada, pięcio metrowym wodospadem, do olbrzymiego podziemnego zbiornika wodnego, wielkości małego morza.   
Podziemne morze jest niezbyt głębokie, ale dzięki wiatrom które płyną w poprzek wodospadu, raz w jedną, raz w druga stronę, jest żeglowne.   
Nikt nie wie, gdzie wpływająca tu woda znajduje ujście, prawdopodobnie wypływa podziemnymi rzekami do morza.   
Szkoda, że krasnoludowie nie odkryli jeszcze tej tajemniczej groty.   
  
  
Nimorothen i Phoebe   
Prawdziwe imiona postaci, przedstawionych przez ten niezwykły zostały zatracone w pomroce dziejów - rzeźba jest przedwieczna.   
Przedstawia krasnoluda, ubranego w skórę, noszącego sandały, i polewającego z misy nagą driadę, tym samym pomagając jej w kąpieli,   
Driada kuca na ziemi, wcierając korzeń rośliny, figury wykonane są z najmniejszymi detalami, twórcy oddali nawet najmniejsze pory skóry driady. Pomnik został tak wykonany, że z misy leci woda - w rzeźbę został wkomponowany wodospad.   
Skala tego dzieła jest olbrzymia, postać krasnoluda ma ponad sto metrów wysokości.   
  
  
Brama lodu i ognia, lodowa jaskinia, gorące źródła (czy może to być anomalia?)   
Daleko na północy znajduje się magiczne miejce, o lbrzymie połacie lodu przebite są pojedyńczą obszerną jaskinią, tak dużą, że mieści się tam   
niewielki statek żaglowy, oraz większość łodzi wiosłowych. powstał on naturalnie w boku lodowca. Po wpłynięcin w przestrzeń   
podróżnicy owiani są od razu ciepłym powietrzem dmuchającym im w twarze. Jaskinia ciągnie się przez około czterdzieści metrów, cały czas rozszerzając się.   
Po wypłynięciu ze szczeliny twoim oczom ukazuje się magiczne miejsce, pełne ciepła i dziwnej roślinności. z wnętrza nagiej, nie pokrytej lodem skały   
wypływają gorące źródła, zamieniające otoczenie w formacje wapiennych nalotów, charakterystycznych dla takich zjawisk. W otoczeniu źródeł fauna i flora zachyca,   
wyraźnie kontrastując z masą lodu napierającą na tą enklawę życia.   
  
  
  
  
Ruiny Shagranok (albo inna epicka nazwa fantasy b6)   
W wysokich skalistych górach ukryta jest niewielka dolina. Dolina ta, czyimiś spytnymi rękoma została przemieniona w amfiteatr.   
Pod gołym niebiem znajdują się rzędy kamiennych ław, skorodowanych i wypuklonych przez czas, wiatr i wodę. W doli znajduje się scena,   
naga, płaska, pośrodku znajduje się podwyższenie, a właściwie kilka centrycznych podwyższeń na planie koła, wewnątrzne, okrągłe schody   
które nie prowadzą nigdzie.   
  
  
Barbaron - stolica klanu Niedźwiedzia   
Barbaron zajmuje obszar wapiennych gór w centralnej częsci Królestwa, uważny obserwator zaobserwuje wewnątrzny podział miasta na strefy.   
Jedną ze stref zajmują olbrzymie kopalnie, hałdy lekkich wapiennych skał, wielkie odkrywki. Pod wierzchnią wartwą wapieni kryją się skarby niedźwiedzi.   
Drugą strefę stanowią kuźnie, warsztaty metalowe, fabryki. Najciekawszą strefą jest strefa mieszkalna, wkompoowana w pierwotne formacje skalne.   
O tej strefie chciałbym powiedzieć najwięcej.   
<http://www.cesky-raj.info/galerie/129810_640_419.jpg>   
Mieszkalna część ukryta jest pośród labiryntu jaskiń i tuneli, powstałych po wypłukaniu przez tymczasowe potoki miękkich skał.   
Domy schowanę są we wnękach, ale na skałach zawsze znajdą się miejsca dla drzew driad.   
-labirynt jaskiń, płytkie wgłębienia, naturalne mosty: wszystko z wapienia   
-głównym materiałem budowlanym jest drewno, łatwo dostępne dzięki olbrzymim pierwotnym lasom wyciętym na miejscu odkrywkowych kopalni   
-góry, generalnie, są niskie, ale wapienne skały wyrastają około 30 metrów ponad poziom głównych gór,   
  
  
Sarabi   
Sarabi, stolica klanu Sokoła, leży na płaszczyźnie góry określonej jako "stołowa".   
-domki, osadzone na płaskiej górze, zbudowane są z wypalanych w piecach cegłach   
-stolica jest nieufortyfikowana, a domki rozrzucone są w dużej odległości - wszystko po to, żeby ataki wampirek nie miały dużej skuteczności, przez co stolica jest bardzo rozległa

Miejsca ważne historycznie:

Cztery miejsca w których wykopały się krasnoludzkie klany.

Jezioro niedaleko środka świata. Znajdują się tam bardzo rozbudowane ruiny wampirzych miast.

Ruiny twierdzy Holdena

Miejsca ciekawe

Miejsca magiczne, stanowiące dobrą inspiracje dla sesji, opowieści, koncepty. Występują gdzieś na Kontynencie, ich miejsce nie jest dokładnie ustalone – chyba, że napisane inaczej

„martwy las” – zniszczony przez coś, obumarły, wyglądający jak po silnych ulewach kwaśnego deszczu

Wyschniete jezioro, właściwie „krater” po nim

Kaniony, wąwozy, tunele - Pustynia

Podziemne morze, rzeka - Wzgórza

Dolina,głęboki dół, w którym zostały „uwięzione” chmury, mgła

Gigantyczna, bardzo głęboka przepaść

Ogromny most nad przepaścią, doliną, który jeszcze się trzyma, zbudowany przez starożytnych

Ruiny przy jakiejś większej oazie - Pustynia

Legowiska niszczycieli

Gigantyczna polana kwiatów. Po prostu. Kwiatów.

Miejsca połączeń żywiołów

Miejsca, w których nadmiar magii zmanifestował się w konkretny sposób. Potocznie nazywamy te miejsca/zjawiska „**połączeniami żywiołów**”. Traktujemy to bardziej jako ciekawostkę i inspirację, pokazują one mieszanie się i zwalczanie żywiołów. Żywioły sobie nieprzyjazne tworzą dynamiczne formy, a żywioły które są sparowane, tworzą formy statyczne, coś co możnaby nazwać „naturalną” rzeźbą terenu, i występują tylko na terenie danego kraju.

Woda + Ziemia = Bagna Zmiennych Ścieżek - jak nazwa podpowiada, Bagna prawie niemożliwe do przejścia, mnóstwo niebezpiecznej fauny i flory, zmieniająca się 'rzeźba terenu' cały czas myli szlak, jakiś pniak wychyli się z wody udostępniając przejście, który w pare dni zarośnie, przejście z powrotem blokując, etc.   
  
Woda + Wiatr = Mgła - bardzo gęsta, tłumiąca dźwięki i oczywiście ograniczająca zasięg widzenia. Osoby które w nią wpadną często pojawią się w zupełnie innym miejscu, czas również nie musi się zgadzać. Przywiązanie liny do drzewa niespecjalnie pomoże - szybko okaże się że lina przywiązana była jednak do innego drzewa 300 kilometrów dalej. Trzymanie się za ręce jest sposobem, zeby się we mnie nie rozdzielić. Mgła pojawia się w różnych miejscach na świecie.   
  
Woda + Ogień = Gorące źródła - gdzieś na świecie, na oceanie, woda ma 60 stopni Celsjusza, spotkać tam można unikalne zwierzęta rośliny i potworki.   
  
Woda + Błyskawica = wodospad pod napięciem. Obserwując go, można zauważyć przemykające iskry.   
  
*Woda + Lód = Gwałtownie zamarznięty ocean, każdy to sobei wyobraża, nie?*   
  
  
  
Wiatr + Lód = większa polana w dolinie (za którą na pewno znajduje sie coś bardzo ciekawego) która jest praktycznie niemożliwa do przejścia, ze względu na to, że wiatr cały czas zamarza i odmarza. Tak po prostu, w powietrzu, tworząc śliczne, ale ostre i niebezpieczne kształty.   
  
Wiatr + Ogień = ognista trąba powietrzna - kataklizm, jest coś takiego nawet w rzeczywistości. Pojawia się oczywiście bardzo rzadko, ma ogromną siłę rażenia.   
  
Wiatr + Błyskawica = zorza polarna (?)   
  
*Wiatr + Ziemia = dziwne i piękne skalne grzyby, efekty wietrzenia fizycznego ograniczone jedynie wyobraźnią i zdrowym rozsądkiem.*  
  
Ziemia + Lód = Lodogrzmoty - ogromna jaskinia skalna, bardzo rozbudowana i praktycznie cała zrobiona z lodu. Lód załamuje się pod własnym ciężarem i pęka, niosąc trzaski na wiele kilometrów wgłąb tuneli.   
  
Ziemia + Ogień = tereny wulkaniczne na granicy pustyni ze wzgórzami   
  
Ziemia + Błyskawica = labirynt szkieł i luster, gdzieś na pustyni, miasto „szkieł”, miasto „luster”, szkło przewodzi prąd co umożliwia rozbudowę „,miasta”  
  
Ogień + Lód = obszar w którym wszystkie naturalne płomienie, ogniska, pochodnie, będą w dotyku chłodne, nie będą emanowały ciepła, mimo, że będą spalać to, czym się palą. Zamiast żółtopomarańczowy, płomień będzie w odcieniach jasnoniebieskich.   
  
*Ogień + Błyskawica = wyjątkowy brak anomalii, to są dwa najnowsze żywioły (chyba że ktoś ma jakiś świetny pomysł)*