

INSPIROWANE UNIWERSUM  
DRAGON AGE  
STARE GRZECHY

Nevarra  
Zakobna Gwardia  
Skaczący za Zastonę  
Władcy Fortuny

Czatachowa, 14-15 Sierpnia 2025

FLAMBERG



# Autorzy

*Okładka i oprawa graficzna:* Agnieszka „Bobiks” Pawlak

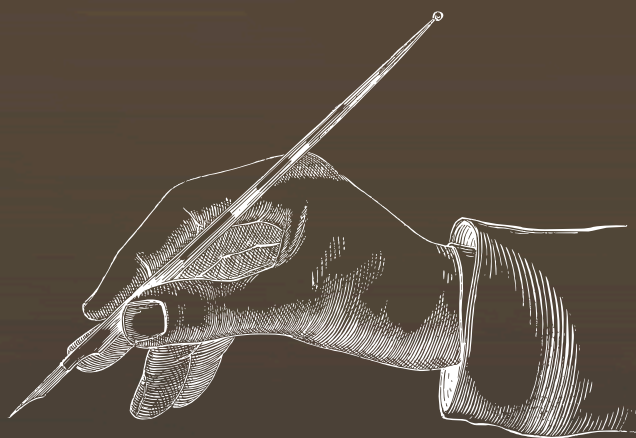
*Autorzy tekstu:*

Kasia Kehl

*Korekta:*

Natali „Luna” Nizińska

*Skład:* Natalia „Luna” Nizińska



# Spis treści

1. Królestwo Nevarry
2. Żałobna Gwardia - Opiekunowie Wielkiej  
Nekropolii
3. Skaczący za Zasłonę
4. Władcy Fortuny

# Królestwo Nevarry

Nevarra to fascynujące królestwo położone w centralnej części Thedas, w sercu kontynentu, pomiędzy Orlais, Imperium Tevinter i Wolnymi Marchiami. Dzięki swojej strategicznej lokalizacji i bogactwu, Nevarra odgrywała ważną rolę na mapie politycznej Thedas przez wiele wieków, a jej historia, kultura i tradycje są naprawdę wyjątkowe.



## Historia i Polityka

Nevarra była pierwotnie osiedlona przez lud Planasene, a potem, przez wiele lat, pozostawała pod panowaniem Imperium Tevinteru. Jednak w miarę jak Thedas zmieniało się na przestrzeni wieków, Nevarra zyskała niepodległość i stała się silnym miastem-państwem. Jej stolicą jest miasto Nevarra, zbudowane na wzgórzach i pełne pięknych pałaców oraz ogrodów.

Pod względem politycznym, Nevarra jest znana przede wszystkim dzięki dynastii Pentaghastów, która odgrywała kluczową rolę w jej historii. Caspar Pentaghast, człowiek z małego miasteczka Hunter Fell, obalił nieudolnego króla Ionasa i ustanowił nową linię rządzącą w 2:46 Wieku Chwały. Jego dynastia trwa już przez wieki, aż do czasów współczesnych, kiedy to na tronie zasiada Markus Pentaghast – władca o słabym zdrowiu i wątpliwej zdolności do zarządzania krajem.

Jednak Nevarra nie zawsze miała spokojne rządy. Często toczyła wojny, zwłaszcza z Orlais, które starało się zdobyć ziemie wokół Perendale i kontrolować Wolne Marchie. Nevarra odnosiła wiele zwycięstw, ale także ponosiła porażki. Jednym z najważniejszych momentów w historii Nevarry było pokonanie Orlais i odzyskanie niezależności w 3:65 Wieku Wież, po wcześniejszej okupacji przez Orleżjan.



# Kultura i Sztuka

Nevarra to również kraj o wyjątkowej kulturze i tradycjach. W mieście Nevarra odbywają się liczne wydarzenia kulturalne. "Gry Księżnej" to letni festiwal, który przyciąga uczonych i filozofów z całego Thedas, aby debatować nad zagadnieniami politycznymi i filozoficznymi. Jesienią organizowane są spektakle teatralne, podczas których na ulicach miasta wieszane są latarnie, a mieszkańcy odgrywają wydarzenia z przeszłości. Zima to czas balów łowieckich, a wiosną odbywają się turnieje, które dominują walki łucznicze i szermiercze. Nevarra jest również znana z hodowli chruszczy, które trzymane w klatkach mają przynosić szczęście.

Sztuka rzeźbiarska jest tu szczególnie rozwinięta – posągi bohaterów narodowych i przodków można znaleźć niemal w każdej wiosce i mieście. W mieście Nevarra znajduje się wiele imponujących ogrodów, które pełnią rolę zarówno artystyczną, jak i symboliczną.

Mieszkańcy Nevarry to ludzie, którzy modę traktują jak element statusu i ubierają się z klasą. Wysokie kołnierze, obszerne ramiona, kaptury - to wszystko elementy ubioru, o których nie można zapomnieć. Kolory są raczej ciemne: zielenie, granaty, bordo to paleta jaką często znajdziemy w każdym zakątku Nevarry.





# Unikalne podejście do śmierci

Jednym z najbardziej charakterystycznych elementów kultury Nevarry jest jej niezwykle podejście do śmierci. Nevarrańczycy nie palą swoich zmarłych, jak to ma miejsce w innych częściach Thedas, ale mumifikują ich ciała i składają je w ozdobnych grobowcach. Ten niezwykle obyczaj związany jest z wiarą, że po śmierci dusza przechodzi do Pustki, a jej duch może wprowadzić się w zmumifikowane ciało. To właśnie tutaj wkracza tajemniczy zakon magów, Mortalitasi, który odpowiada za nadzorowanie tego procesu i kontrolowanie duchów.

Mortalitasi są jednymi z najpotężniejszych i najbardziej tajemniczych magów w Thedas. Ich wpływ w Nevarrze jest ogromny – są doradcami szlachty i monarchii, a ich praktyki związane z nekromancją i kontrolowaniem duchów są szanowane w samej Nevarrze natomiast owiane strachem i tajemnicą poza krajem. Ciało króla Caspara Pentaghasta, przechowywane w Wielkiej Nekropolii, jest jednym z najważniejszych przykładów tego rytuału.

## Magia i Relacje z Magami



Magia w Nevarrze jest szczególnie silnie związana z religią i obrzędami pogrzebowymi. Magowie, którzy pełnią funkcję doradców, mają ogromny wpływ na politykę. Zakon Mortalitasi, który jest główną siłą magiczną w kraju, jest postrzegany jako tajemniczy i wpływowy, ze względu na swoje praktyki związane z nekromancją i nadzorowaniem dusz. W Nevarrze tematy związane z magią, śmiercią i duchami są obecne w każdej warstwie społeczeństwa, a Mortalitasi są postrzegani jako niemalże nieodłączny element władzy.

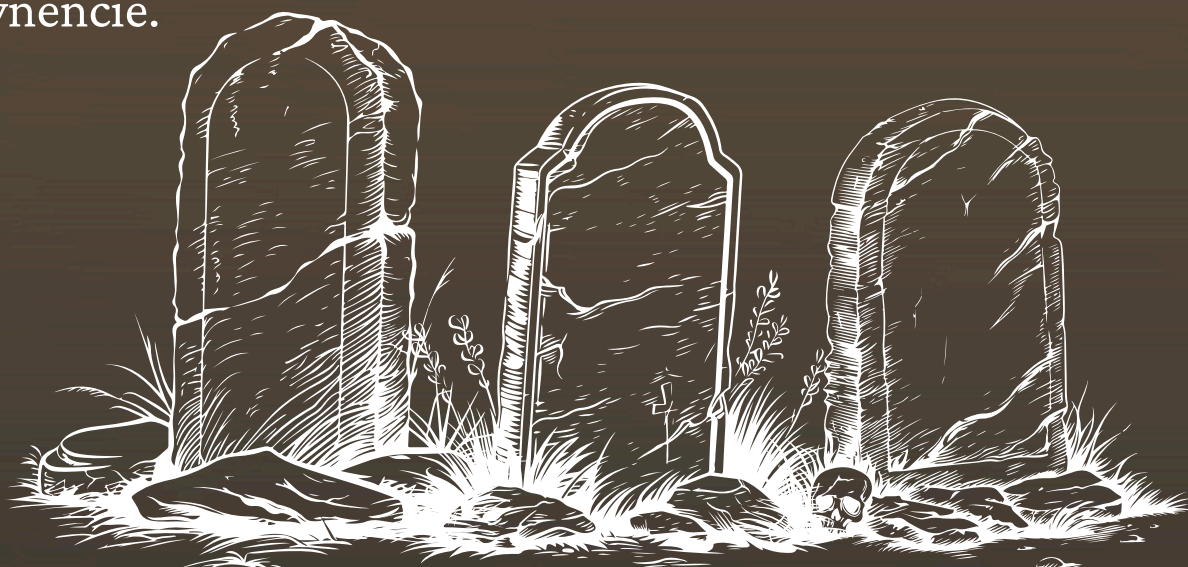
Choć Nevarra jest jednym z bardziej konserwatywnych krajów w kwestiach religijnych i magicznych, to jej magowie cieszą się dużym szacunkiem i wpływami – nawet w kręgach szlacheckich i królewskich.



# Współczesna Nevarra

Aktualnie Nevarra boryka się z problemami politycznymi, które mogą zagrozić przyszłości dynastii Pentaghastów. Markus Pentaghast, obecny król, jest starym człowiekiem, którego zdrowie słabnie, a jego rządy są coraz bardziej kontrolowane przez doradców, w tym członków zakonu Mortalitasi. W kraju rośnie niepewność, kto przejmie władzę po Markusie, zwłaszcza że brak jest potomków, którzy mogliby kontynuować rządy. Ferdynand Pentaghast, brat Markusa, jest jednym z głównych pretendentów do tronu, ale jego wiek i brak zainteresowania polityką stawiają pod znakiem zapytania przyszłość tego kraju.

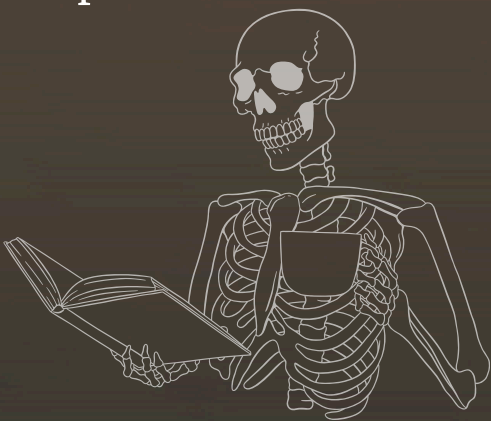
Nevarra to kraj o bogatej historii, z tradycjami, które wywołują zarówno podziw, jak i kontrowersje. Jest to państwo, które łączy w sobie elementy kultury, magii, polityki i religii w sposób, który sprawia, że wyróżnia się na tle innych krajów Thedas. Z jego historią pełną zmagień, tajemniczymi rytuałami i niezwykłą kulturą, Nevarra jest jednym z najbardziej intrygujących państw na kontynencie.



# Żałobna Gwardia - Opiekunowie Wielkiej Nekropolii

Żałobna Gwardia, to elitarna grupa opiekunów i strażników Wielkiej Nekropolii w Nevarze. Ten stary zakon, wywodzący się z tradycji klanu Mortalitasi, pełni kluczową rolę w ochronie świętego repozytorium zmarłych oraz w utrzymaniu porządku nad magicznymi zjawiskami związanymi z pogrzebowymi rytuałami Nevarry. Strażnicy ci mają niemal absolutną władzę nad sprawami dotyczącymi zmarłych, a templariusze działający w Nevarze pozostawiają im pełną swobodę w zarządzaniu Wielką Nekropolią.

Żałobna Gwardia składa się z wybranych osób, często magów, którzy zostali zaproszeni do zakonu. Chociaż wielu członków to Mortalitasi, przynależność do tej grupy nie jest wymagana, by być członkiem. W zakonie znajdują się także magowie innych specjalizacji, a nawet niemagowie, którzy dowiedli swojej wartości. Ludzie Ci zajmują się nie tylko opieką nad pochówkami, ale również interwencjami w przypadku magii, która wymknęła się spod kontroli. Ich specjalizacja obejmuje również radzenie sobie z opętanymi zwłokami, zapewniając bezpieczeństwo zarówno żywym, jak i umarłym.







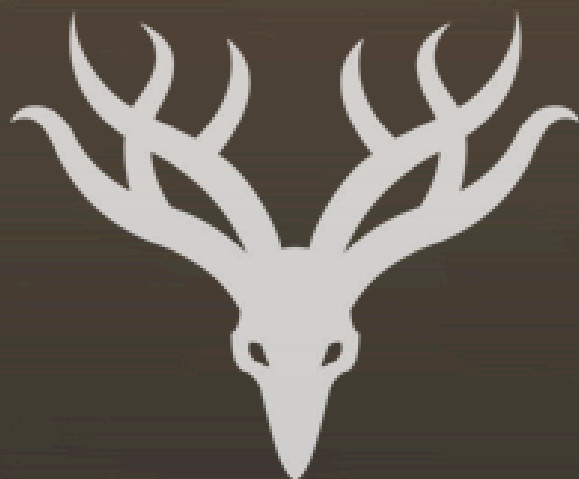
Dla wybitnych członków zakonu przewidziany jest najbardziej czcigodny awans – możliwość stania się Liczem, nieśmiertelnym bastionem przeciwko siłom zagrażającym istnieniu. Ci, którzy osiągnęli ten status, są nadzorowani przez Radę Władców Liczów, będącą najwyższym organem Gwardii. W ten sposób Żałobna Gwardia nie tylko chroni tradycje Nevarry, ale również pełni funkcję strażnika równowagi między życiem a śmiercią.




# Skaczący za Zasłonę

Skaczący za Zasłonę to odkrywcy i badacze starożytnych elfickich ruin, specjalizujący się w zgłębianiu tajemnic Lasu Arlathan, gdzie magia wypacza czas i rzeczywistość. W lesie można spotkać pradawne elfickie artefakty, większość z nich jest nieaktywna, a Skoczki próbują je naprawiać i ujarzmić ich moc. Zdarza się też, że artefakty uaktywnią się same poprzez wyładowania magiczne czy nierozważne obchodzenie się z nimi przez nieświadomych poszukiwaczy przygód. Wówczas takie niestabilne artefakty są przez nich dezaktywowane.

Ze względu na to, że magia Lasu Arlathan, tamtejsze ruiny i artefakty są pochodzenia staro elfickiego, Skaczący za Zasłonę zgłębiają historię starożytnych elfów. Wciąż odkrywają nowe rzeczy, które nierzadko stoją w sprzeczności z tym, co do tej pory sądzono o starożytnych elfach. Nikogo więc nie dziwi, że grupa została założona przez Dalijczyków, ale ich szeregi są otwarte dla każdego, kto ma odwagę stawić czoła niezwykłym magicznym anomaliom.







Skaczący za Zaslone tworzą sojusz zainteresowanych stron, dążących do zrozumienia źródeł tych dziwnych zjawisk oraz przywrócenia porządku w Lesie Arlathan. Dzięki swojej pracy są jednymi z czołowych autorytetów w dziedzinie starożytnych elfickich artefaktów i magii.

Choć na co dzień obcują z magią nie wszyscy Skoczkowie są magami,. Grupa przyjmuje w swoje szeregi każdego, kto nie boi się magii, chce się uczyć i pogłębiać swoją wiedzę, a także w razie potrzeby potrafi walczyć z konstruktami, które niespodziewanie mogą obudzić się do życia.

Skoczków można rozpoznać po strojach, których krój przypomina ubiór Dalijczyków, ale w zupełnie innej kolorystyce. Brąz, złoto, fiolet i czerwień są charakterystyczne dla tej grupy tak samo mocno jak elementy starych artefaktów.



# Władcy Fortuny

Władcy Fortuny to piraci. Użyteczni, na swój sposób honorowi, ale najczęściej bezwzględni piraci, których lepiej jest mieć po swojej stronie a nie przeciwko sobie.

Albo, jak część ludności i oni sami o sobie mówią, to renomowana gildia poszukiwaczy skarbów i eksploratorów lochów, mająca swoją siedzibę w Rivain. Uważani są za jednych z najlepszych łowców skarbów w całym Thedas. Ich działalność obejmuje odzyskiwanie cennych przedmiotów z zapomnianych ruin, niebezpiecznych jaskiń i starożytnych lochów. Oprócz tego Władcy Fortuny zajmują się polowaniami na groźne potwory, a także – nie bez kontrowersji – kradzieżą artefaktów od bogatych kolekcjonerów (to często piraci).

Za dodatkową opłatą oferują ochronę zleceniodawcom, którzy zdecydują się im towarzyszyć w wyprawach poszukiwawczych. Ich praca często wymaga współpracy z rivańskimi arystokratami, a choć Królewska Gwardia Rivain nieraz zgłaszała skargi na ich działalność, to podczas inwazji Antaam władze zaczęły doceniać korzyści wynikające z posiadania dobrze uzbrojonych sojuszników.







Władcy Fortuny wyróżniają się nie tylko umiejętnościami, ale także wyglądem. Ich kolorowe stroje – peleryny, szarfy, pasy, szaliki i amulety – są rozpoznawalne na pierwszy rzut oka. Niektórzy z nich z dumą noszą zdobyte skarby jako część garderoby, choć przywilej ten przysługuje tylko tym, którzy przetrwają w tym niebezpiecznym zawodzie dłużej niż rok czy dwa.

Wśród Władców Fortuny znajdziemy także prawdziwych mistrzów przebieranek oraz ekspertów w lingwistyce, którzy potrafią zmieniać akcenty i mówić w wielu językach. Dzięki tym umiejętnościom zyskują przewagę w skomplikowanych negocjacjach i podczas ryzykownych misji.

Gildia współpracuje z konsultantami, którzy pomagają oceniać wartość zdobytych artefaktów i ich znaczenie dla różnych kultur. Władcy Fortuny dbają, aby ważne artefakty kulturowe i magiczne nie trafiły w ręce rabusiów lub najeźdźców. Cenne przedmioty często zwracają ich prawowitym właścicielom – za odpowiednią opłatą. Przykładem może być zwrócenie artefaktów Qunari do ich społeczności.

Grupa utrzymuje również bliskie powiązania z piracką armadą, a jej działalność, jak się wydaje, jest kierowana przez Izabelę.