

INSPIROWANE UNIWERSUM
DRAGON AGE
STARE GRZECHY

Wolne
Marehie

Czatachowa, 14-15 Sierpnia 2025

FLAMBERG

Autorzy

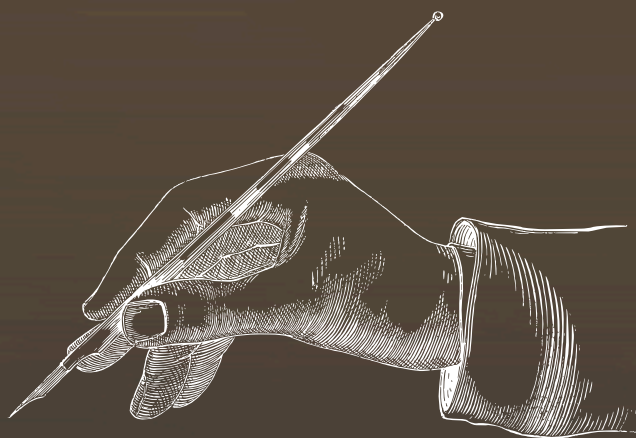
Okładka i oprawa graficzna: Agnieszka „Bobiks” Pawlak

Autorzy tekstu:

Kasia Kehl

Natalia ‘Luna’ Nizińska

Skład: Natalia „Luna” Nizińska



Spis treści

1. Geografia i Struktura Polityczna
2. Historia
3. Kultura i Społeczeństwo
4. Polityka i Tytuły
5. Trzy Główne Miasta Marchii
 - Tantervale
 - Kirkwall
 - Starkhaven

Geografia i Struktura Polityczna

Wolne Marchie to grupa miast-państw we wschodnim Thedas, otoczona przez Antivę, Imperium Tevinter, Nevarrę i Ferelden. Najważniejsze miasta to Kirkwall, Starkhaven i Tantervale, każde zarządzane przez własnego przywódcę, który może nadać tytuł Bohatera miasta jakim był kiedyś na przykład **Bohater Kirkwall - Hawke**.

Marchie utworzone zostały przez barbarzyńskie ludy, a każdy z nich miał swoje własne poglądy i spojrzenie na świat. Każde z miast rządzi się swoimi własnymi prawami i rzadko zgadzają się z sąsiadami. Jednakże handel pomiędzy miastami państwami kwitnie.

Mimo niezależności, miasta tworzą luźną konfederację i jednoczą się w obliczu zagrożenia, a połączone armie wszystkich Marchii stanowią siłę nie do pobicia. Dlatego też żadne państwo nie próbuje podbić tych terenów, albowiem walka byłaby krwawa i wedle wszelkich wyliczeń Marchie wygrałyby takie starcie.



Historia

Początkowo Marchie były osadami pod panowaniem Imperium Tevinter, a pod ich rządami rozrosły się z niewielkich wiosek w potężne miasta. W okresie -180 do -171 **Alamarri, dowodzeni przez Andrastasę i Maferata, najechali Tevinter**, zdobywając południowe miasta. Po zdradzie Maferata, Alamarri zaczęli walczyć między sobą, a Tevinter odzyskał kontrolę nad miastami.

Próba unifikacji miast przez króla Starkhaven w II Erze zakończyła się niepowodzeniem, a Nevarra uzyskała niepodległość dopiero w V Erze, stając się potęgą w regionie i przeistaczając się z miasta w wolne państwo.

W 5:12 Świętych arcydemon Andoral wywołał Czwartą Plagę, a miasta Wolnych Marchii zostały zniszczone przez mroczne pomioty.

W VIII Erze po buncie przeciwko Orlais w 8:82 Nevarrczycy podjęli nieudaną kampanię podboju Wschodnich Marchii. W 21. roku Wieku Smoka wicehrabia Threnhold próbował usunąć templariuszy z Kirkwall, co doprowadziło do zamachów i rządów Meredith Stannard.



Kultura i Społeczeństwo

Marchijczycy mają barbarzyńskie korzenie, a ich region jest znany jako „spichlerz Thedas” ze względu na żyzne ziemie. Dawniej Marchie stanowiły część Imperium Tevinter, co do dziś widoczne jest w architekturze miast.

Miasta, choć kosmopolityczne, niechętnie przyjmują cudzoziemców, co nasiliło się podczas Piątej Plagi, gdy do Kirkwall napłynęli uchodźcy z Fereldenu. Przez to, niektóre dzielnice miast, nie tylko budynki, stanowią siedlisko różnego rodzaju przemytników, gangów i innych struktur związanych ze światem przestępczym.

Z drugiej strony poprzez centralne położenie Marchii na mapie Thedas ściąga tam bardzo dużo kupców, handlarzy i rzemieślników. Mieszkańcy Marchii nie są całkowicie przyjaźnie nastawieni do nowoprzybyłych – wielu z nich wadzi obecność cudzoziemców, których postrzegają jako zagrożenie dla ich stylu życia, a także traktują ich jako potencjalną konkurencję. Mimo to miasta wciąż się rozrastają.

Wielki Turniej to najważniejsze święto, podczas którego wojownicy rywalizują o tytuł czempiona, a zwycięzca uhonorowany zostaje diademem z liści szaławii oraz mieczem znanym jako Celebrans, na którym wyryte są imiona wszystkich poprzednich czempionów Turnieju. Wydarzenie to jednoczy mieszkańców ponad podziałami.



Polityka i Tytuły

Marchie nie mają centralnej władzy – każde miasto rządzi się samodzielnie, a w razie kryzysu liderzy mogą się zebrać, by rozwiązać spory. Różne miasta używają odmiennych tytułów dla swoich władców, np. księżę w Starkhaven, wicehrabia w Kirkwall, lord kanclerz w Tantervale czy teyrn w Ostwick.

W Wolnych Marchiach powszechnie używanymi, neutralnymi płciowo formami zwracania się do siebie są **serah**, odnoszący się do osób o równym lub niższym statusie, oraz **messere**, odnoszący się do osób wyżej postawionych.



Podsumowanie

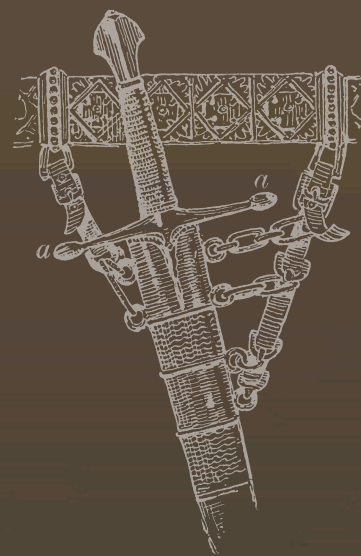
Wolne Marchie to region pełen wewnętrznych podziałów, ale o silnej tożsamości. Miasta, choć niezależne, czasami współpracują wobec zagrożeń. Burzliwa historia, wpływy wielu kultur i wewnętrzne napięcia kształtują życie mieszkańców, czyniąc Marchie kluczowym, choć niestabilnym punktem na mapie Thedas.

Trzy Główne Miasta Marchii

Tantervale

Położone na zachodnich rubieżach Wolnych Marchii nad brzegiem rzeki Minanter, to miasto, które charakteryzuje się zarówno powagą, jak i porządkiem. Jako jedno z trzech najpotężniejszych miast Wolnych Marchii, Tantervale kwitnie pod niezłomnym wpływem Zakonu. Silna, monumentalna architektura z szarego kamienia odzwierciedla powagę mieszkańców – „ponurych, poważnych ludzi”, jak opisał ich Kanclerz w 9:29 roku Smoka – którzy noszą głęboką, niezachwianą czią dla boskich nauk.

Miastem nie rządzi wicehrabia ani książę, lecz Kanclerz, lider wybrany za niezachwianą wiarę. Władza Kanclerza jest najwyższa, a jego słowo święte, jak każde boskie orędzie. Pod jego czujnym okiem, Tantervale jest fortecą dyscypliny i wiary, gdzie prawa Zakonu są przestrzegane z gorliwością, jeśli nie ze strachem.



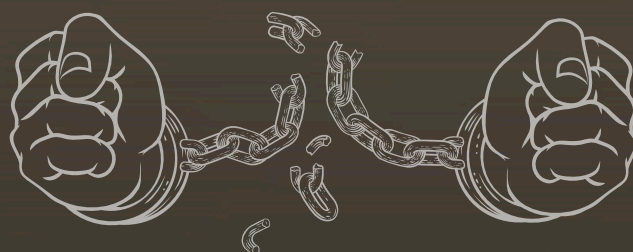
Straż miejska jest być może najbardziej widocznym symbol tej militarystycznej pobożności. Mania porządku i żarliwe egzekwowanie Kodeksu nie pozostawiają miejsca na odstępstwa od wyznaczonej drogi. Prawa nie są po prostu przestrzegane w Tantervale; są egzekwowane z pasją, która graniczy z fanatyzmem.



Życie w Tantervale to życie pełne struktury i rutyny. Ludzie są cisi, powściągliwi i nie skłonni do lekkomyślnych przyjemności ani rozrywek. Ich zachowanie, jak zauważył Kanclerz, to poważność – odzwierciedlona nie tylko w interakcjach międzyludzkich, ale także w ich wierzeniach. Religia przenika wszystkie aspekty życia, a choć ten sztywny system nie pozostawia miejsca na osobistą wolność, jest to życie przeżywane w oddaniu i obowiązku. Miasto może być niezłomne w swojej wierze, ale pod jego powierzchnią czasami można usłyszeć szepty tych, którzy pragną zmiany.

Kirkwall

Niegdyś nazywane Miastem Emerius, było nie tylko jednym z głównych źródeł surowców, ale i centrum niewolniczego handlu, który miał wspierać budowę świątyni w Minratusie podczas panowanie Imperium Tevinterna. W wyniku krwawych wydarzeń, jak powstanie niewolników, miasto stało się znane jako kluczowy ośrodek w imperium. Jego rozwój był ściśle związany z politycznymi intrygami i wojną o kontrolę nad tym przemysłowym centrum.





Miasto zostało ostatecznie osłabione przez upadek Tevinteru, kiedy to Andrasta poprowadziła powstanie przeciwko jego rządom, ale przez wiele lat pozostało jednym z najpotężniejszych ośrodków w regionie. Pomimo upadku, Kirkwall, jak zaczęto nazywać miasto, stało się symbolem krwi, walki o wolność i brutalnych zmian politycznych.

Po wielkich zawirowaniach politycznych, takich jak najazd qunari i okupacja przez Orlezjan, Kirkwall przeszło przez liczne zmiany rządów. Jednak wciąż pozostawało strategicznym portem, którego losy były kształtowane przez siły zarówno lokalne, jak i zewnętrzne. Pod rządami wicehrabiów, miasto stawało się polem walki o religijną i polityczną tożsamość, aż po brutalne czasy rządów Meredith Stannard, kiedy to miasto znowu stanęło w obliczu rebelii i walki o niezależność.

W 9:37 Smoka apostata Anders zniszczył zakon w Kirkwall, rozpoczynając powstanie przeciwko templariuszom, które zainspirowało inne Kręgi. Hawke zabił pierwszego zaklinacza i Komtur Meredith, która szalała przez czerwone lyrium. Wydarzenia te doprowadziły do ogólnego buntu Kręgów w całym Thedas, a konflikt ten próbowano zakończyć podczas Konklawe w Azylu, gdzie zginęła Boska Justynia.

Współczesne Kirkwall to miasto pełne kontrastów, gdzie wciąż czuj się echa dawnej brutalności i walki o przetrwanie. Z jednej strony, rozkwita jako tętniący życiem port handlowy, z drugiej strony, nieustannie zмага się z problemami wewnętrznymi, zdominowane przez nieustanną walkę o władzę, przepełnione nieufnością wobec obcych i wewnętrznych podziałów. Miasto, którego historia jest tak krwawa, jak i pełna nadziei.

Herb Kirkwall przedstawia smoka, który z czasem przeszedł ewolucję. Początkowo symbolizował on powstanie niewolników przeciwko magistrum Tevinteru, będąc jednym z głównych motywów mobilizujących do buntu w czasach, gdy miasto znajdowało się pod panowaniem Imperium. Choć sama forma smoka zmieniła się przez wieki, jego znaczenie pozostaje niezmiennie – Kirkwall to miasto niezależne, które nigdy nie podporządkuje się żadnej władzy. Jest symbolem oporu, wolności i niezależności, który wybrzmiewa w sercach mieszkańców do dziś.

Wszystkie te elementy przyczyniają się do skomplikowanej tożsamości Kirkwall – miasta, które pomimo trudnej historii i licznych przejść, wciąż utrzymuje swoje dziedzictwo jako symbol oporu i siły.



Starkhaven

To jedno z najbardziej wpływowych miast Wolnych Marchii, położone nad rzeką Minanter, w pobliżu granicy z Antivą. To niezależne miasto-państwo, które, obok Kirkwall i Tantervale, odgrywa kluczową rolę w regionalnej polityce i gospodarce. Jako największe miasto Wolnych Marchii, Starkhaven wyróżnia się zarówno swoją potęgą ekonomiczną, jak i wojskową, a jego rządy od wieków są związane z Zakonem, który ma tutaj silny wpływ.

Miasto jest symbolem dobrobytu i majestatu. Wysokie, marmurowe posiadłości królewskie z granitowymi ścieżkami i ogrodami wypełnionymi fontannami stanowią wizytówkę zamożności Starkhaven. Jest to miejsce pełne kontrastów – z jednej strony eleganckie rezydencje, z drugiej, tętniące życiem ulice pełne handlarzy i rzemieślników.

Miasto jest znane ze swojej kuchni, szczególnie ze swojego dania narodowego – ryby w jajecznym cieście. Jest to potrawa składająca się z trzech filetów rybnych, gotowanych jaj, suszonych owoców, przypraw i gęstej śmietany, podawana z kruchą posypką, stanowiąca prawdziwą dumę miasta.





Rządy Starkhaven od wieków pozostają w rękach rodziny Vaelów, którzy objęli władzę po upadku samozwańczego "Króla Kamiennej Pięści", ostatniego z nisko urodzonych watażków, którzy walczyli o niezależność miasta. Pierwszy władca z rodu Vaelów, świadomy wagi swojej władzy, odmówił przyjęcia tytułu króla, preferując bardziej skromny tytuł księcia, który stał się tradycją rodziny Vaelów.

Dzięki swojej strategicznej lokalizacji i silnym powiązaniom handlowym, w tym z Kirkwall, Starkhaven nie tylko jest politycznym centrum, ale również jednym z głównych ośrodków handlu w regionie. To miasto, które żyje w cieniu dawnej niezależności, ale i ambicji, by pozostać jednym z najważniejszych graczy na mapie Wolnych Marchii.

