



««TANSIARDA»»

1. OPUSZCZONA WIOSKA T'SKRANGÓW: Cztery wieże wioski t'skrangów od ponad 20 lat stoją puste i zapieczętowane. Ostatnimi czasy wśród Inżynierów z Konsorcjum Mostu pojawił się pomysł by wykorzystać owe konstrukcje jako filary monumentalnej budowli. Ku zaskoczeniu idea ta spotkała się z bardzo silnym sprzeciwem *NIALL* (rodziny) *WAVRAM DŌMU SYRTIS*. Mimo protestów, Konsorcjum nie zamierza rezygnować z pomysłu. Problemem jest fakt, że miejscowe t'skrangi nie mają zamiaru dopuścić do rozpoczęcia prac.

Fakty: Fakty są takie, że wioska jest miejscem spoczynku legendarnego syrtiskiego bohatera *SARŲSH'KHAT*, wojownika, który przed 23 laty oddał życie w obronie dawnych mieszkańców wioski. Moc jego krwawej magii sprawiła, że potężny horror *ARAKHŲŲR* został uspiiony w jaju ogromnego wodnego węża i zapieczętowany pod centralnym filarem. Jego snu strzeże sam Wąż, Runy Ochrony i wiele pułapek, a także żywiołak wody zaklęty przez t'skrangowych elementalistów. Niestety wiedza o tamtych wydarzeniach została wypaczona i zapomniana. T'skrangi żyją w przeświadczeniu, że jest to po prostu grobowiec, którego nie należy bezcześcić.

2. WIEŻA WODY LEONARDA (PÓLNOCNA): Jedna z trzech wież, które w założeniu miały dostarczać mieszkańcom *TANSIARDY* bieżącej wody (cieplej i zimnej). Wieża jest połączeniem techniki oraz kontroli nad żywiołami. Napędzane żywiołem ognia piece podgrzewają wodę do wysokiej temperatury i puszczają ją w obieg. Problemem jest to, że wieża musi być ciągle nadzorowana, a po wybuchu wieży południowej niewielu ma na to ochotę, mimo iż Konsorcjum Mostu płaci 3 s.s. za dzień pracy przy wieżach i zapewnia wikt i opierunek. Najczęściej do pracy przy wieży zgłaszają się najbardziej zdesperowani i szukający odosobnienia mieszkańcy miasta. Obecnie wieży północnej od 2 tygodni nadzoruje ork *RŲTH CZARNY*, który utracił cały majątek na wyścigach rydwanów. Ostatnim czasy stał się on niezwykle poddenerwowany.

3. KARCZMA „PÓD SKALA”: (☒☒☒) Niewielka, stosunkowo nowa karczma stojąca w cieniu północnej skały, prowadzona przez t'skranga *SUUS'LHA*. Domena t'skrangowych marynarzy odpoczywających po podróży i toczących niekończące się burdy. Zwyczajem karczmy jest wieczorna bójka, ale mimo tego gospodarzowi zawsze udaje się doprowadzić salę do porządku przed obiadem.

4.5. WIEŻE STRAZNICZE PÓLNOC – UPANDALA I THYSTŲNIUSA : Jeden z nielicznych środków obronnych, jakie stosuje miasto. Wieże strażnicze zbudowane na skraju miasta mają za zadanie wczesne ostrzeżenie mieszkańców przed nadchodzącym bądź nadpływającym wrogiem. Prawie 25 metrowej wysokości wieże zaopatrzone są w teleskopy, które pozwalają strażnikom wypatrzeć zagrożenie w odległości



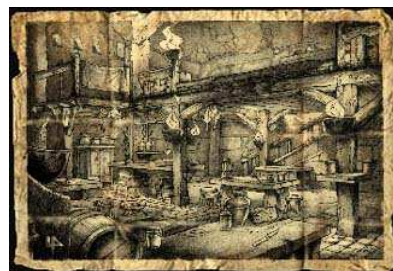


kilkunastu kilometrów od miasta. Mimo to, wśród mieszkańców coraz częściej pojawiają się głosy nawołujące do rozpoczęcia budowy murów miejskich, które zapewniłyby zapewne znacznie skuteczniejszą ochronę niż samotne wieże. Głównym orędownikiem tej idei jest właściciel karczmy „Pod Czarnym Smokiem” najbogatszy mieszkaniec miasta, elfi trubadur VEHLĒEN DRAGŌNSŌNG.

6. STAJNIE MIEJSKIE: Stajnie miejskie położone przy Starym Szlaku do PARLAINTH za niewygórowaną cenę oferują opiekę nad wierzchowcami. Koszt jednodniowego pobytu konia w stajni 3 s.s.

7. PIERWSZY MŌST (RUINY): Pozostałości po pierwszej próbie pokonania Rzeki Wężowej. Pierwszy projekt został zainicjowany 7 lat temu przez założyciela Konsorcjum Mostu, krasnoluda RŌCHRA Z THRŌALU. Niestety jego niezwykle ambitne, ale i bardzo optymistyczne wyliczenia sprawiły, że most (a właściwie jego wybudowana 50 metrowa część) zawaliła się po 4 miesiącach prac.

8. KARCZMA „DŌM SMŌKA”: (☒☒) „Dom Smoka” jest właściwie tawerną położoną na tyłach suchego doku portu stoczniowego. Prowadzi ją wieloletni pracownik stoczni, człowiek MIKLAN KULAWY. Przybytek ów jest przede wszystkim miejscem spotkań dla robotników stoczniowych i rybaków. Nie raz, nie dwa zdarzyło się, że stali bywalcy tawerny, na stołach wyносили z niej obcych.



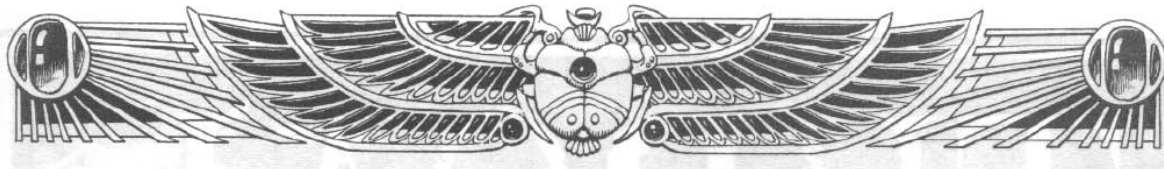
9. STŌCZNIĄ: Stocznia TANSIARDY służy głównie do naprawy i z rzadka budowy statków żaglowych i wiosłowych. Właściciele stoczni prowadzą jednak ciche rozmowy z t'skrangowymi mistrzami skutnikami w celu zwerbowania ich i stworzenia konkurencji dla DENLIKIVAN.

10. KAPLICA ASTENDAR „DŌM PIEŚNI”: Okrągły budynek Domu Pieśni jest jedną wielką sceną pod dachem, w której centralne miejsce zajmuje siedmiometrowej wysokości posąg Pasji. Ściany kaplicy 'podziurawione' są dziesiątkami małych i większych okienek przez cały dzień rozświetlający budynek.

Opiekunem Domu Pieśni, jest stary krasnoludzki pieśniarz KREŌN GRŌTH, aczkolwiek nie jest tajemnicą, że kaplicę czynnie wspiera VEHLĒEN DRAGŌNSŌNG.

11. DZIELNICA INŻYNIERŌW: Najbogatsza część miasta, w której architekturze dominują otoczone ogrodami posesje. Wbrew nazwie w tej części miasta nie mieszkają tylko inżynierowie Konsorcjum Mostu, ale również bogatsi kupcy. W ostatnich tygodniach do jednego z domów Dzielnicy Inżynierów wprowadziła się tajemnicza adeptka, windling DEIRDRE, która wygrała dom na zakładach rydwanowych od RŌTCHA CZARNEGŌ.





12. KAPLICA WSZYSTKICH PASJI: Kaplica wszystkich pasji. Jeden z najstarszych i największych budynków w TANSIARDZIE. Datowany na początki istnienia miasta. Kilkukrotnie przebudowywany i ozdabiany. Z zewnątrz wygląda bardzo topornie, jako że do budowy ścian wykorzystano proste bloki jasnego piaskowca. Dla kontrastu wewnątrz jest bardzo bogato zdobione. Obecnie w kaplicy prowadzone są prace nad mozaiką, która ma przedstawiać niebo BARSATIVE wraz ze wszystkimi pasjami mu patronującymi.

Kaplicę w dzień i nocy strzegą dwaj wartownicy honorowi, którzy wybierani są spośród najlepszych strażników miejskich, bądź najbardziej zasłużonych mieszkańców miasta.

13. KARCZMA „PRZYKAPLICZNA” (☒☒☒) Prowadzona przez krasnoluda – GORNATHA RUDĘGÓ – kwestora CHORRQLISA, jest przystanią dla wieśniaków, którzy przybywają do TANSIADRY na uroczystości ku czci pasji. Została również przystosowana do prowadzenia negocjacji handlowych i wymiany waluty. Plotki głoszą, że GORNATH pod karczmą zbudował kompleks korytarzy i skarbiec, aczkolwiek pogłoski te nie zostały potwierdzone.

14. KAPLICA GARLEN „DŃM CISZY”: Całkiem duży bielony budynek, którego ponad połowę stanowi prowadzony przez kwestorkę GARLEN – ludzką kobietę JASPERIE NIALLAN – szpital. Kwestorka leczy za, co łaska, aczkolwiek sprzedaje również najróżniejsze maści, z których utrzymuje kaplicę.

15. KARCZMA „PRZY SZLAKU” (☒☒☒) Pierwszy i największy zajazd, jaki zbudowano w TANSIARDZIE. Prowadzony przez wiekowego orkowego beastmastera DRQTHA SEVENCLAWS. „Przy Szlaku” mieści ponad 30 pokojów dla gości. Ściany Sali głównej przyzdobione są skórą i czaszkami różnorodnych bestii, a także gobelinami pochodzącymi z ruin PARLAINTH. Karczma jest czysta i schludna, a właściciel nie cierpi bójkę wśród gości, więc „Przy Szlaku” cieszy się opinią miejsca pewnego i spokojnego. Niewiele osób wie, że „Przy Szlaku” jest również siedzibą znanego na całą okolicę t’skrangowego rozbójnika SKIR’THASHA, który, na co dzień mieszka w zajeździe jako skryba o imieniu UK’RASH.





16. KAPLICA JASPREŃ „DŃM PTAKŃW”: Kaplica JASPREŃ jest tak naprawdę wysoką, trzypiętrową altaną w dużym laso-parku położonym po drugiej stronie szlaku do PARLAINTH. Kwestor JASPREŃ, t'skrang AST S'LASS większość czasu spędza na okolicznych wzgórzach oraz pływając po Wężowej i dbając o lasy i zwierzęta okolic. Gdy przebywa w mieście, zajmuje się głównie miejskimi parkami. AST jest jednym z głównych przeciwników budowy mostu, jako że uważa (i publicznie to głosi), iż jego budowa zaburzy równowagę w okolicy TANSIARDY.

17. PARK MISTRZŃW: Drugi, co do wielkości park miejski. Położony w pobliżu stadionu, swą nazwę zawdzięcza naturalnej wielkości statuom z brązu przedstawiających najbardziej znanych w historii TANSIARDY mistrzów HACH'VAR oraz najbardziej utytułowanych woźniców rydwanów. Ostatnia rzeźba postawiona została 2 lata temu i upamiętnia orka BARRAKHA, który pięciokrotnie doprowadził drużynę Niebieskich do tytułu mistrzowskiego. Ork zginął zamordowany przez nieznaną sprawców kilka dni po ostatnim tryumfie. Plotkarze głoszą, że zabójców sprowadzili członkowie fanklubu Szarych (czyli zespołu sponsorowanego przez Konsorcjum).

W ostatnich dniach w Parku doszło do kilku bezczelnych napadów, o które oskarża się bandytę SKIR'TASHA.



18. STADIŃN RYDWANŃW I HACH'VAR: Druga co do wielkości budowla w TANSIARDZIE. Zbudowana na początku istnienia miasta na ruinach po therańskiego teatru. Obecnie regularnie odbywają się w nim mecze HACH'VAR i wszelkiego rodzaju wyścigi. W czasie dni świątecznych drużyny HACH'VAR i najlepsi powożący w mieście wyzywają do zawodów każdego, kto odważy się z nimi zmierzyć.

19. KARCZMA „SREBRNA MŃNETA” (☒☒☒): Ulubione miejsce spotkań kibiców HACH'VAR. Prowadzona przez byłego zawodnika – krasnoluda HŃTHARA zwanego Lisem, karczma jest jedynym miejscem gdzie kibice wszystkich drużyn spotykają się na pokojowym gruncie. Wynika to z szacunku dla krasnoluda, który w latach swojej młodości występował w THRŃALU, a gdy przybył do TANSIARDY, szybko stał się jednym z najlepszych zawodników i trenerów w historii miasta. Obecnie trenuje on drużynę Srebrnych. Jego podobizną można znaleźć w Parku Mistrzów.

W mieście występuje pięć drużyn. Szarzy – sponsorowani przez Konsorcjum Mostu; Niebiescy – sponsorowani przez Gildię Kowali; Srebrni – sponsorowani przez HŃTHARA oraz Gildię Rzemieślników; Zieloni – sponsorowani przez rybaków i słocznię; Brązowi – sponsorowani przez Gildię Kamieniarzy. Do drużyny należą nie tylko zawodnicy HACH'VAR, ale i przynajmniej dwa rydwany. Obecnym mistrzem TANSIARDY jest drużyna Szarych.





20. WIEZIENIE: Miejskie więzienie jest budynkiem dwupiętrowym i pełni również rolę koszar straży miejskiej. Trzydzieści pięć cel zbudowanych zostało zarówno na parterze jak i jedną kondygnację pod ziemią.

21. GILDIA INŻYNIERÓW – SIEDZIBA KONSORCJUM MOSTU: Okazały czteropiętrowy, piramidoidalny budynek otoczony trzymetrowym murem stoi w centrum miasta. Pełni funkcję ratusza oraz sądu. W gildii mieszka i pracuje większość inżynierów i magów związanych z budową mostu. Znajduje się tam również „baza” drużyny Szarych. Jako, że Konsorcjum praktycznie rządzi miastem, w ostatnich latach jedno ze skrzydeł zostało przemianowane na salę audiencyjną.

22. ŚWIATYNIA UPANDALA: Imponująca pozłacana kopuła zwieńczająca budynek świątyni UPANDALA góruje ponad drzewami parku przytargowego oraz placu targowego. Na wewnątrz składa się tylko jedna, okrągła sala o średnicy ponad 40 metrów, nie podtrzymywana nawet przez jedną kolumnę. W centrum świątyni stoi idealna, ciągle aktualizowana makieta miasta TANSIADRA. Idealna z jednym wyjątkiem: Ponad wykładaną szmaragdową mozaiką linią rz. Wężowej przewieszony jest wykonany ze szlachetnych kamieni most. Wielka, lecz ku zmartwieniu krasnoludów z Konsorcjum – nadal nie dopełniona, ofiara dla pasji budownictwa i architektury. Śnieżnobiała, marmurowa statua pasji, stoi po drugiej stronie rzeki. Pan Planów i Struktur uwieczniony w formie krasnoludzkiego inżyniera (złośliwi twierdzą, że wyrzeźbiono go na podobieństwo Prezesa Konsorcjum – krasnoluda RŹCHRA Z THRŹALU), który błogosławi gigantycznej konstrukcji.

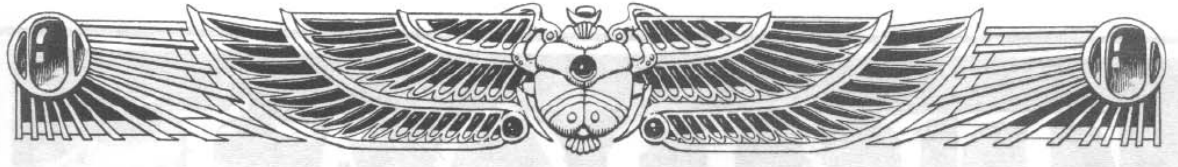
Świątynią opiekuje się Konsorcjum – rękoma krasnoluda, *questora* HALLAGANA, który jest również jednym z najlepszych jubilerów miasta.

W dzień niezwykle cenny most (zdobiące go szlachetne kamienie oraz element ziemi, który tworzy filary warte są same w sobie ponad 1000 sz.) strzeżony jest przez co najmniej dwu (lub czterech – w dni targowe), adeptów (2-3 krąg).

Na noc most zostaje zniesiony do podziemi świątyni, które ponoć *questorzy* przekształcili w śmiertelnie niebezpieczny labirynt.

23. SZKOŁA INŻYNIERÓW: Założona przez Konsorcjum, krótko po tym jak projektanci mostu zorientowali się, że jego budowa może potrwać znacznie dłużej niż zakładali. Głównym celem szkoły było wytrenowanie pokolenia młodych, zdolnych rzemieślników, kamieniarzy i planistów, którzy mieli pomóc w rozbudowie miasta i postawieniu mostu. Wkrótce jednak do Szkoły zaczęli napływać młodzi Dawcy Imion z okolicznych budujących się wsi i miasteczek. Teraz, tylko nieliczni, najlepsi absolwenci Szkoły Inżynierów pozostają w TANSIARDZIE a reszta rusza w świat by budować nową BARSATIVE.





24. PLAC TARGOWY: Idealnie kwadratowy plac targowy leży w dokładnie wyznaczonym centrum miasta. Cały plac wyłożono piaskowcowymi płytami pokrytymi siecią drobnych rowków, którymi po ulewnych deszczach woda spływa do raczkującego jeszcze (budowanego od kilku miesięcy) systemu kanalizacyjnego.

Na końcu każdego tygodnia, na dwa dni plac wypełnia się straganami, na których można kupić dzieła miejscowych rzemieślników. Co miesiąc, urządzany jest Wielki Targ, podczas którego poza sprzedawcami z Tansiadry, stragany rozstawiają również przybysze z okolicznych siedzib Dawców Imion, oraz t'skrangi z domu SYRTIS.

Wielki Targ jest również okazją do przeprowadzenia wyścigów rydwanów oraz zawodów HACH'VAR.

W dniach powszednich, na placu rozstawiane są tylko stragany z jedzeniem i napojami, tudzież okazjonalnie przybytki wędrownych handlarzy, którzy z różnych przyczyn nie chcą lub nie mają czasu na czekanie do dnia targu.

Północno zachodnią część placu zamieniono na niewielki park, który szybko stał się miejscem wypoczynku strudzonych żaków ze Szkoły Inżynierów.

25. KARCZMA „POD CZARNYM SMOKIEM”

(✖✖✖✖): Na przeciwko kompleksu budynków Szkoły Inżynierów, oddzielona od nich ulicą Portową, stoi dwupiętrowy budynek o dachu pokrytym jasnoczerwoną dachówką. Nad dębowymi, dwuskrzydłymi drzwiami, zwisa szyld, na którym zdolny artysta wymalował ciało potężnego czarbego gada. Poniżej stwora, w trzech językach (*dwarven, sperenthiel i therańskim*) umieszczono napis „Pod Czarnym Smokiem”.

Jest to jedna z dwu najdroższych i najbardziej luksusowych karczm w promieniu dwustu kilometrów od TANSIARDY.

Już na pierwszy rzut oka, wchodzący do sali głównej gość zauważa elfickość przybytku. Na wyglądających na bardzo delikatne, bogto rzeźbionych stołach stoją kryształowe kielichy oraz delikatna kamionkowa zastawa. Poszczególne stoliki oddzielone są od siebie misternie wyszywanymi kotarami. Centralną część sali zajmuje dwumetrowej średnicy podwyższenie na którym zazwyczaj stoi

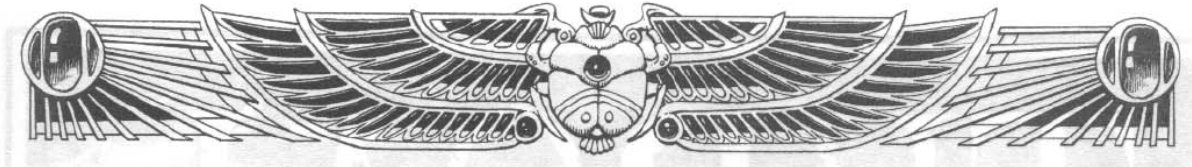
TAJEMNICA VEHLÉEN DRAGONSONG

Elfi Trubadur zamieszkuje w TANSIARDZIE, trochę na przekór sobie. Decyzję o osiedleniu się na tych ziemiach podjął po tym jak spotkany w okolicach dżungli SERVŲS szaman, przepowiedział mu, że tutaj właśnie znajdzie Smoczą Harfę – unikatowy instrument, wykonany rękoma starożytnej smoczycy Crystalheart, której legenda od lat nie daje spokoju elfowi.

Dodatkowo, Trubadur strzeże przedmiotu wątkowego (onyksowej statuy) owej smoczycy, który przed laty wydobył z dna rzeki Wężowej. Póki co, jego poszukiwania utknęły w martwym punkcie, aczkolwiek VEHLÉEN nie porzuca nadziei.

Należy on do małego kultu Legendy Crystalheart, który zrzesza kilku bardów oraz *weaponsmithów* rozrzuconych na całej Barsaive. Ostatnimi czasy „Pod Czarnym Smokiem” stało się ich nieformalną siedzibą.





onyksowa statua czarnego smoka, raz na pewien czas ustępująca miejsca trubadurowi. W powietrzu unosi się delikatny zapach kwiatów.

Na piętrze znajdują się komnaty gościnne (o najwyższym standardzie).

Dominującym elementem zdobniczym w karczmie jest oczywiście wizerunek smoka, a właściwie różnorodnych smoków i nie trzeba być geniuszem by zorientować się, iż właściciel gospody, traktuje wielkie gady z bardzo dużym szacunkiem.

Owym właścicielem jest adept, elf - VEHLĚEN DRAGONSŃNG – najbogatszy i najslawniejszy mieszkaniec miasta, który z sobie tylko znanych powodów, mimo młodego wieku osiadł w tym prowincjonalnym miasteczku.

26. PŃRT STŃCZNIŃWY: Mniejszy z dwu portŃw miasta TANSIADRA. Po części należący do Konsorcjum InżynierŃw, a po części do Rady Rzemiosła i Sieci, czyli grupy prominentnych rybakŃw i rzemieślnikŃw, którzy nie chcą by Konsorcjum przejęło tak waźne Ńródło dochodŃw.

W stoczni prowadzone są prace remontowe łodzi rybakŃw, statkŃw kupieckich (z THRŃALU, ARAS. itp), nie należących do flot t'skrangŃw. Ostatnimi czasy stocznia nawiązała współpracę ze szkutnikami *niall* WAVRAM, która jednak wisi na włosku w związku z planami InżynierŃw dotyczącymi wykorzystania opuszczonych słupŃw t'skrangowej wioski, jako filarów nowego mostu.

Konflikt w stoczni narasta do tego stopnia, Ńe robotnicy stoczniowi zaczynają radzić nad nowymi formami nacisku jakie mogliby wykorzystać, by Konsorcjum zmieniło swe plany. Kilkukrotnie doszło juź do starć między poplecznikami zwaśnionych stron zarządu.

27. PŃRT RYBACKI: Większy, aczkolwiek płytszy i mniej nowoczesny port, w którym na codzien cumują łodzie tutejszych rybakŃw oraz płaskodenne barki spływające z Gór THRŃALU. Portem rybackim zawiaduje trollowa łuczniczka DRAGGA GA'HAK – którą do przyjęcia tej pracy (oraz nauczzenia się nowych, trudnych obowiązkŃw) skłonił zestaw potężnych balist usawionych na szczycie strzegącej wejścia do portu wieży-kapitanatu.

28. KARCZMA „WEŃŃWA” (✕✕): „Węźowa” jest właściwie tawerną a nie karczmą, w której kaźdego dnia zbierają się rybacy i robotnicy stoczniowi omawiający miniony dzień.

Właścicielem tego dość obskurnego przybytku jest jednonogi człowiek, były rybak (oraz według plotek, równieź były pirat), SHAN ARRAS. Jest on łysym jak kolano, postawnym mężczyźnie, o ciele pokrytym dziesiątkami różnorakich tatuaży i obwieszonym złotymi i stebnymi kolczykami. Oczywiście, jego znakiem rozpoznawczym jest bogato rzeźbiona, drewniana sztuczna noga. (Wydrąźona w Ńrodku; SHAN trzyma w nim ukryty sztylet).

Mimo dość podłego jedzenia i piwa jakie serwuje w swojej tawernie, bardzo rzadko zdarza się by goście głośno wyrażali swoje niezadowolenie. Zapewne ma na to wpływ jego wybuchowy, graniczący z szaleństwem charakter właściciela, jak





również ukryty pod ladą toporek, ochoczo wyciągany na pierwszą oznakę nadchodzących kłopotów.

Większość mieszkańców miasta nie podejrzewa nawet, że kuternoga faktycznie jest byłym piratem, który przez lata służył na niesławnym na morzu ARRAS galeonie „Wisielec”. Nikt nie wie, iż zwiął on z pokładu wraz ze sporą częścią łupu, czym rozwścieczył swych byłych kamratów. Na szczęście dla SHANA, nie podejrzewają oni, iż były pirat skrył się w głębi ładunku. Spora część zagrabionego łupu nadal leży ukryta pomiędzy beczkami z piwem w karczemnej piwnicy.

Ściany tawerny przyzdabiają szkielety stworzeń złowionych w rzece Wężowej, rybackie sieci, oraz elementy statków.

29. MÓST LEONARDA – RUINY: Ruiny drugiej próby połączenia dwu brzegów rzeki Wężowej. Nazywane są ‘Mostem Leonarda’ ze względu na fakt, iż to właśnie genialnemu krasnoludowi Konsorcjum zawdzięczało zarówno rekordową długość mostu (Leoardo poprawiał plany), jak i jego upadek. Jedna z machin krasnoluda, w założeniu mająca przyspieszyć wbijanie pali i budowę filarów mostu, pewnego dnia zniknęła w potężnej eksplozji zawałając przy okazji sporą część budowli.

Obecnie ponad dwudziesto metrowa część mostu oddzielona jest od ładunku pasem wody. Od roztopów stała się ona jednym z bardziej popularnych miejsc spotkań zbuntowanej młodzieży TANSIADRY, jak również miejscem noclegowym dla tutejszych biedaków. Wedle słów dzieciaków, na moście okazjnie pojawiają się zamaskowane postacie (być może przestępcy, przemytnicy albo inna hołota). Straż, jak dotychczas nie zainteresowała się tymi plotkami.

30. KARCZMA „POD MÓSTEM” (☒☒☒): Prowadzona przez orkowego karczmarza TULIKA, ‘Pod Mostem’ miała się stać pierwszym przyjaznym miejscem w mieście dla wędrowców, którzy mieli przybyć szlakiem z THRŃALU. Niestety, po zawaleniu się Mostu Leonarda, plan właściciela runął wraz z nim. Ork jednak nie poddał się rozpaczy i nie zamknął przybytku. „Pod Mostem” jest obecnie porządną, cichą karczmą, w której stołują się głównie rzemieślnicy i kupcy. Większość pokoi do wynajęcia najczęściej stoi pusta. Zapelnia się tylko w czasie Wielkiego Targu.

31. WIEŻA STRAZNICZA (PÓŁDNIEM) ŁŃCHŃST: Pierwsza z trzech południowych wież strażniczych. Głównym zadaniem załogi wieży Lochosta jest wypatrywanie zagrożeń od strony rzeki i za pomocą luster lub ognisk informowanie o nim miasto i jego straż. W wieży najczęściej przebywa czterech strażników (nie adeptów).

32. WIEŻA WODY LEONARDA (PÓŁDNIEM – WYBUCHŁA): Południowa wieża wody Leonarda uległa zniszczeniu w połowie zimy, gdy niedopilnowany kocioł eksplodował burząc budynek oraz grzebiąc nieszczęśnika, który był przyczyną nieszczęścia. Jako, że Leonardo od pewnego czasu żyje w niezgodzie z Konsorcjum, nadal nie ma komu jej naprawić.





Przekupki targowe plotkują, że co miesiąc, w dniu eksplozji, na ruinach wieży pojawia się jakaś biała, półprzezroczysta postać aczkolwiek patrol straży miejskiej wysłany tam, by sprawę sprawdzić nie potwierdził tych doniesień.

33. WIEŻA STRAZNICZA (PÓŁLUDNIE II) FLORANUUS: (patrz nr 31) Zadaniem załogi tej wieży (oraz wieży Mynbruje) jest pilnowanie południowej części szlaku do PARLAINTH oraz równin otaczających zachodnie granice miasta.

34. WIEŻA STRAZNICZA (PÓŁLUDNIE III) MYNBRUJE: (patrz nr 33) Położona na południowo zachodnim krańcu miasta, tuż przy szlaku kupieckim, pełni również funkcję roгатki, w której pobierany jest podatek 1 ss. od każdej nogi, która przekracza miejskie granice.

35. STAJNIE MIEJSKIE: (Patrz punkt 6.)

36. KAPLICA MYNBRUJE (DOM WAG): Pokażny, okrągły budynek, w którym dzień w dzień odbywają się publiczne dysputy dotyczące kwestii spornych dzielących mieszkańców miasta. Każdy, nie ważne czy bogaty, czy biedny, może przedstawić w Domu Wag swoją sprawę i poprosić głościela pasji o wydanie obiektywnego wyroku. Obecnie stanowisko najwyższego (jedyne) sędziego miasta TANSIARDA jest obsidianin U'KAR (UKTENANARRAD'KARLANDHAVARR). Objęcie przez niego stanowiska opiekuna Domu Wag przez mieszkańców miasta przyjęte zostało z mieszanymi uczuciami. Wielu obywateli chwali U'KARA za sprawiedliwe, dogłębnie przemyślane wyroki, jednak równie często pojawiają się głosy, że rozwiązywanie konfliktów zajmuje mu zdecydowanie zbyt dużo czasu.

Każdego pierwszego dnia tygodnia, Dom Wag zostaje zamknięty dla publiki a straż miejska przyprawdza do niego podejrzanych o poważne przestępstwa.

37. KARCZMA „DWA PIÓRA” (✖✖) Duży, aczkolwiek dość tani i owiany nienajlepszą sławą przybytek prowadzony przez krępego Katańczyka NAKINA DWA PIÓRA. Specjalnością karczmy są pędzone na servosjańskich (ale nie tylko) ziołach nalewki, którymi NAKIN za niewielkie pieniądze poi studentów Szkoły Inżynierów oraz egzotyczne, często mało zjadliwe potrawy. Właściciel karczmy, często opuszcza ją na długie dni (lub tygodnie), by zapolować na jakieś niezwykle zwierzęta, które następnie stają się główną atrakcją menu. Plotki głoszą, iż kilkakrotnie NANKIN podał swoim gościom dania zrobione z mięsa konstruków horrorów. Inni zawistni twierdzą, iż Katańczyk pochodzi z plemienia kanibali, a jego najlepsze potrawy zawierają mięso Dawców Imion. Oczywiście nikt jeszcze owych pomówień nie potwierdził.

38. PÓŚAG ICEWINGA Ufundowana przez VEHLÉENA DRAGONSŃG piętnastometrowej wysokości statua wielkiego smoka góruje ponad dachami tansiadrańskich budowli.





Miejskie legendy głoszą, iż tajemniczy elf postawił ten posąg na w podzięce za uratowane życie. Inni twierdzą, iż znając magiczne słowo, można sprawić, że posąg przesunie się odsłaniając wejście do podziemnych komnat, w których znajduje się tajemny skarbiec VEHLĚNA.

39. KARCZMA „CYRKIEL & MLŹT” (✖✖✖✖) Przybytek należący do Konsorcjum Mostu, w którym każdego dnia, inżynierowie, kupcy i architekci zalewają smutki dnia codziennego. Jest to nie tylko karczma, ale również swoisty Krasnoludzi Klub, w którym powstał niejeden „nowatorski” pomysł. Co ciekawe, jako jedyny budynek w mieście zbudowany został na krasnoludzką miarę. Od podłogi do sufitu jest tu zaledwie 1,80 m, a wszystkie stoły, krzesła etc. wykonano tak, by tylko krasnoludy czuły się w nich komfortowo. Oczywiście ten oczywisty objaw krasnoludzkiego rasizmu sprawił, iż karczma jest uznawana za snobistyczny przyczółek imperializmu Konsorcjum. Karczmę prowadzi emerytowany inżynier, krasnolud RAKŲN RAGNŲN.

40. CMĘTARZ Otoczony ponad trzy metrowej wysokości żywopłotem, nieustannie strzeżony, przez co najmniej dwu, uzbrojonych po zęby strażników cmentarz położony jest poza obszarem miasta. Ze względu na niebezpieczeństwo powstania nieumarłych, Konsorcjum, przed kilku laty zapłaciło wędrownemu elementaliście sporą sumę za wprowadzenie w żywopłot elementu ognia i ziemi. Dzięki temu żywopłot stał się kamienno, roślinno ognistą barierą nie do przebycia. Nie zmienia to jednak faktu, że już kilkakrotnie strażnicy cmentarza (oficjalnie przydzielone na cmentarz uznawane jest za karę dla niezdyscyplinowanego strażnika miejskiego) musieli zbrojnie rozprawiać się z niespokojnymi zmarłymi.

41. WIEZA WŲDY LEŲNARDA (SZLAK) Patrz punkt 2. Obecny opiekunem tej wieży wody jest znany z wielu rozrób t’skrang G’SARRIS, który wybrał opiekę nad wieżą w zamian za umorzenie kary więzienia, jaka groziła mu za pobicie kilku krasnoludzkich marynarzy. Znajomi znanego z umiłowania do bijatyk t’skranga twierdzą, iż G’SARRIS w ostatnich miesiącach bardzo się zmienił, wyciszył. Powiada się, że ponoć tę wieżę regularnie odwiedza nieoficjalny przywódca Kotła (patrz pkt 51), PUDRUK NIECZYSTY.

42. KŲWALE Z PŲLUDNIA Kilka kuźni prowadzonych przez kowali z południowej części BARSAWII (uchodźcy z URUPY, podkupieni specjaliści z DĚNLIKYAN). Kowale z południa zawzięcie konkurują z kuźniami z THRŲALU i z SYRTIS. Wśród południowców dominują ludzie i trole.

43. KŲWALE Z THRŲALU Sprowadzeniu spod gór krasnoludscy specjaliści pracują głównie na zlecenia Konsorcjum zagarniając większość spośród oficjalnych miejskich kontraktów. Znienawidzeni zarówno przez południowców i syrtysiańczyków.





44. KŹWALĘ Z SYRTIS Grupa t'skrangów z Syrtis, która uznała, iż Tansiarda potrzebuje zdolnych rzemieślników potrafiących wykonywać okucia dla statków. Najmniejszy spośród cechów kowalskich zdaje się niewiele sobie robić z konkurencji. Póki co ich kuźnie doskonale funkcjonują, choć zawistni twierdzą, że to wynika tylko i wyłącznie z pieniędzy otrzymywanych z t'skrangowego domu. Po cichu powiada się, że wśród owych rzemieślników zdarzają się jednostki, które o kowalstwie pojęcia nie mają, a które mieszkają w TANSIARDZIE, tylko w celu szpiegowania Konsorcjum.

45. DŹM I WARSZTAT RAJNARDA

46. SZLAK PARLAINTH Starożytna, kamienna droga, niegdyś stanowiąca jeden z głównych szlaków handlowych prowadzących do PARLAINTH.

47. DŹM WIETRZNIKA DEIDRE

48. DZIELNICA KAMIENIARZY

49. DZIELNICA RZEMIŹSIA

50. DZIELNICA RYBAKŹW

51. DZIELNICA BIEDY (KŹCIŹL) W mniemaniu większości mieszkańców miasta Kocioł, to anarchistyczny obszar ruder, starych magazynów, opuszczonych lub niedokończonych domów, w których zamieszkują uchodźcy, biedacy i chorzy. Głównym problemem tansiadryjczyków jest fakt, że dzielnica owa graniczy z dzielnicą bogatych domów, co oznacza, że na drodze rozdzielającej te dwa obszary bez przerwy „stacjonuje” silna grupa strażników miejskich. W Radzie Konsorcjum pojawiły się również głosy, iż może warto by było zburzyć tę część miasta, lub przynajmniej otoczyć ją wysokim murem.

Dwa miesiące temu w mieście biedaków pojawił się tajemniczy ork, który nazywa się PUDRUKIEM NIECZYSTYM. Ork, ów głosi, iż jest wysłannikiem najwyższej Pasji Umartwienia i Przebaczenia. W krótkim czasie zebrał on wokół siebie większość mieszkańców Kotła, obiecując im, że jeżeli za nim pójdą, wkrótce, po okresie ciężkiego życia Barsawia im przebaczy i osiągną wieczne bogactwo. Ci, którzy otwarcie sprzeciwili się jego naukom, zniknęli w nieznanym okolicznościach (mieszkańcy Kotła twierdzą, że opuścili miasto). Nikt nie wie, jaki jest cel owego fałszywego głosiciela, ale w ostatnich dniach RŹCHR Z THRŹALU nakazał Straży bacniejsze przyjrzenie się charyzmatycznemu przywódcy Kotła, jako że doniesiono mu, że PUDRUK często kreci się zarówno w okolicy wież, jak i opuszczonej wioski t'sktangów.



