

New RPG Order

Prezentuje

Gasnące Słońca - Dziwne Miejsca



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: malkav, malkavianka
Skan.....: malkav, malkavianka
Edycja/składanie.....: malkav, malkavianka
Liczba stron.....: 91
Rozdzielczość.....: 1601x2230
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2000
Data release'u.....: 2007.11.25

Opis:

Zbadaj wszechświat Gasnących Słońc: Przemierz dziwne przestrzenie Penatateuch, planety sterraformowanej według okultystycznych praw. Odnajdź tajemny Utracony Świat, skrywający potężny artefakt, poszukiwany przez wszystkich. Poznaj ukrytą na Kurdze barbarzyńską twierdzę...

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

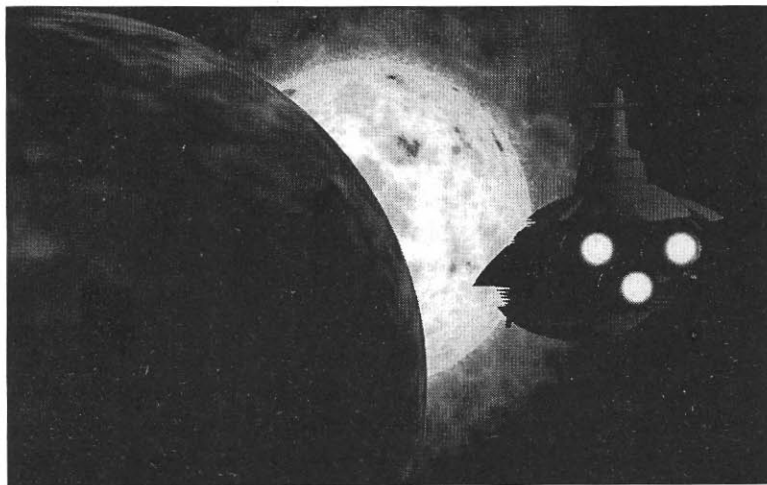
DRIVEN MISCA



BRIDGE 97

TM

DZIWNE
MIEJSKA



Bill Bridges, Jackie Cassada,
Sam Chupp, James Estes, Ross Isaacs,
Rustin Quaide, Nicky Rea

GASDACE SLONGA

DZIWNE MIEJSCA

Wersja oryginalna

Tekst: Bill Bridges, Jackie Cassada, Sam Chupp, James Estes, Ross Isaacs, Rustin Quaide, Nicky Rea

Opracowanie i projekt typograficzny: Bill Bridges

Redakcja i korekta: Jennifer Hartshorn

Projekt graficzny: John Bridges

Ilustracje: John Bridges, Darryl Elliott, Sam Inabinet, Brian LeBlanc, John Poreda, Alex Sheikman

Ilustracja tytułowa: Rival Production

Mapy: Michael Gussow (), John Bridges (Manitou), Chris Wiese i Ed Pike (Pentateuch)

Ilustracja na okładce: John Bridges

Symbol:

Pasek wzdłuż grzbietu stanowi symbol Doramosa, Alchemika Światów (jest odznaką nowoczesnych terraformatorów) i Mutasih, tajnej policji patrolującej Targ Istakhr.

Pielgrzymi:

Niestrudzeni naprzód wciąż zdążają, kuszeni tajemnicą gwiazd odległych. Nie pomyśl jednak, iż taka pielgrzymka jest łatwą, albowiem wyruszając na nią rzucasz wyzwanie samemu sobie. Na orbitach dalekich planet będą ci towarzyszyć głód, strach, samotność i wątpliwości. Stworzenia zrodzone pod dziwnymi niebami, wzrastające w obcych grawitacjach będą ci grozić i zwodzić na pokuszenie. Lecz ty trwaj wpatrzony w światła oczom niewidoczne i uczyni z duszy zwierciadło, by odbiło je oświetlając te ziemie odległe. Albowiem tak tylko opromienione staną się twymi.

Wersja polska

Tłumaczenie: Katarzyna Kolwas, Maciek Nowak-Kreyer

Redakcja: Andrzej Miskurka

Redaktor linii: Tomek Kreczmar

Korekta: Tomu\$

Opacowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń



Produkcja: Wydawnictwo MAG

ul Cypryjska 54, 02-761 Warszawa

tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax. 642-80-20

e-mail: krzaku@mag.com.pl

<http://www.mag.com.pl>

ISBN 83-87968-91-9

Wydanie I

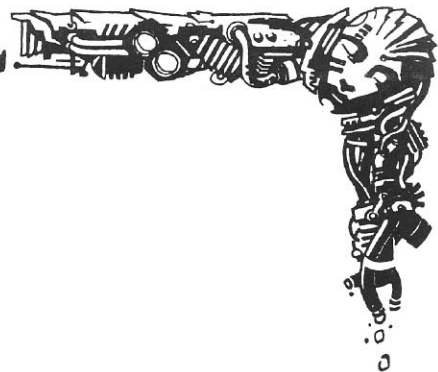


© 1997, 2000 by Holistic Design Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. **Gasnące Słońca** i **Dziwne miejsca** są zastrzeżonym znakiem towarowym Holistic Design Inc. Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1997, 2000 by Holistic Design Inc. All rights reserved. **Fading Suns** and **Weird Places** is a trademark and copyright of Holistic Design Inc. Used under licence.

Copyright for Polish translation © 2000 by Wydawnictwo MAG.

Kopiowanie w jakikolwiek sposób (elektronicznie, chemicznie, fotograficznie, itp.) w całości lub w części – bez zgody wydawcy zabronione.



DZIWNE MIEJSCA

Spis treści

Dziennik Alustro: Głodne kawałki	4
Wstęp: Światy, których nie znamy	8
Pentateuch: Planeta zagadek	10
Rimpoche: Utracony Świat	22
Kurga: Dolina Czerwinów	34
Bannockburn: Wyspa symbiontów	46
Manitou: Nawiedzona kaplica	58
Targowiska Znanych Światów:	
Bazar i Targ Istakhr	70
Cenny ładunek (przygoda)	80





Dziennik Alustro: Głodne kawałki

– Mam na to dowód, do diabła!

Po raz siódmy tego wieczoru kapitan Gabriel Foote podwinął rękaw, odsłaniając pokrytą siateczką blizn skórę. Te stare ślady po ranach były dla niego powodem do dumy, niepodważalnym dowodem prawdziwości, uwiarygodniającym jego niesamowite opowieści o przeżytych przygodach, o czasie spędzonym na walce z groźnymi przeciwnikami na odległych światach. Miałem tego serdecznie dosyć.

– Rozumiem, że te rany stanowią dla pana cenne trofeum – stwierdziłem. – Nie należą jednak do niegroźnych. Przynajmniej nie w tej ilości. Tyle blizn musi prędzej czy później doprowadzić do komplikacji. Jeśli przewidywał pan czyhające nań w podróży niebezpieczeństwa, mógł zabierać ze sobą wyszkolonego psychonika. Albo samemu zgłębić sztukę uzdrawiania przynajmniej na tyle, by móc odpowiednio opatrzyć obrażenia.

– Cholernie dobrze radzę sobie sam – odparł Foote, wysoko unosząc podbródek. – Tym jednak razem dostał mnie lis grackle. Wydarł paskudną ranę z postrzępionymi brzegami. Nie miałem przy sobie nici i musiałem użyć żył zwierzęcia. Prawie straciłem przytomność z upływu krwi zanim udało mi się dobrać do tych odpowiednio mocnych. Gdyby nie mój złoty martech, nigdy nie udało by mi się przetrząbać przez to wszystko. Grackle są na prawdę twarde! Stępiłbym każdy nóż, zanim udałoby mi się dostać do jego wnętrza.

Spojrzałem na resztę towarzystwa. Cardanzo pokiwał głową ze zrozumieniem, jakby Foote wygłosił jakąś odwieczną prawdę. Nawet Ong najwyraźniej się z tym zgadzał. Lisy grackle pochodziły z jego świata, więc z pewnością miewał z nimi do czynienia. Pewnie była to prawda, skoro nie protestował. Nie mogłem się jednak oprzeć wrażeniu, że Gabriel opowiadał o zwierzęciu jak jeden z voroksjąńskich łowców. Jego zdobycz była teraz dużo cenniejsza, niż w rzeczywistości.

To Julia przedstawiła nas Gabrielowi. Spotkała go podczas praktyk u Przewoźników. Wszyscy jednak słyszeliśmy o nim już wcześniej. Znał go chyba każdy mieszkaniec Znanych Światów. Sławny kapitan Foote i jego dokonania w służbie gildii były tematem wielu opowieści, dostarczając dowodów na istnienie cnót bohaterstwa

i oddania. Od czasu do czasu jakiś gminny ksiądz krytykował w kazaniu Foote'a w obawie, że jego wyczyny staną się natchnieniem dla głupców, pragnących odbyć ryzykowną podróż do gwiazd. Mogła ich spotkać jedynie bezsensowna śmierć w jakimś dalekim świecie. W większości domów reputacja kapitana była jednak czymś świętym.

Teraz, kiedy poznałem tego człowieka-legendę, uznałem go za bufona. Większość opowiadanych przez niego historii to czysta iluzja, głodne kawałki, w które wszyscy wkładał się wierzyć. Nawet moja pani, Erian Li Halan, była naprawdę poruszona spotkaniem z mężczyzną, którego społeczny status był nieporównywalnie niższy od jej własnego. Ona jednak traktowała go z szacunkiem należnym księciu. Foote był nim faktycznie – w umyśle jej i innych. Niezależnie od swej pozycji i rangi, bohater często jest *de facto* traktowany jak lord.

Lord Gabriel siedział na podniszczonej ławie w Bastionie Gurdvulf – tronie, na którym udzielał audiencji gościom. Jakież wymagania, by zostać przyjętym? Wystarczy dostarczyć lordowi taką ilość alkoholu, jaką sobie zażyczy. Gdy studnia wyschnie, audiencja zostanie zakończona, a goście odesłani, aby zrobić miejsce następnej grupie. Tak wyglądała emerytura kapitana Gabriela Foote'a, byłego pilota i badacza.

Na Criticorum przebywaliśmy za długo już w momencie, kiedy Julia dowiedziała się o Footcie i jego ulubionej knajpie. Musieliśmy teraz spędzić tu kolejne trzy noce, pojąc go i słuchając niesamowitych opowieści. Im dłużej siedzieliśmy w jednym miejscu, tym bardziej pozwalaliśmy inkwizycji się do nas zbliżyć. Foote jednak zapewnił nas, że żaden inkwizytor nie ośmieli się postawić stopy w dzielnicy Nueva Janeiro. Póki co była to prawda. Czy mogliśmy jednak ryzykować, iż od tej reguły nie ma wyjątków? Moja pani uważała, że warto. Dorastała słuchając historii o legendarnych czynach kapitana, opowiadanych przez szlachecką młodzież Midian, gdy nie było w pobliżu instruktorów. Podobne historie, szczególnie o członku gildii, były uważane za nieodpowiednie dla lordów i dam Li Halanów. Oni jednak i tak je poznawali, głównie z ust dzieci służby, które miały lepszy kontakt z barwnym zewnętrznym światem. Dla mej pani Foote był bohaterem z dzieciństwa, czuła się dumna z tego, że może go poznać.





Jego niedbały styl i rubaszny język zdawał się tylko pogłęwiać to wrażenie.

Tak więc siedzieliśmy tu, słuchając kapitana. Czy rzeczywiście jeden człowiek mógł dokonać tak wiele? Zdawało się to zupełnie niemożliwe.

– Julio – odezwał się Foote – czy nie wspomniałaś, że byłaś w Zapomnianym Miejsku?

– Tak – odparła. – Widzieliśmy tego gargulca na pustyni. Erian i Alustro mieli potem jakieś dziwne sny.

– Wizję – poprawiłem. – Oboje mieliśmy taką samą, prawdziwą wizję.

– Dobra, niech będzie. Ale tylko wy dwoje, a byliśmy tam wszyscy. Dlaczego?

– Ja też tam byłem – powiedział Foote. – Też widziałem gargulca. Nie miałem wizji, ale mój pasażer tak.

Pociągnął duży łyk. W milczeniu czekaliśmy na ciąg dalszy. Trzeba przyznać, że umiał opowiadać – wiedział jak zaciekać słuchaczy i utrzymać ich w napięciu, w odpowiednich miejscach przerywając historię.

– To co zobaczył, nieźle go ruszyło. Wyruszyliśmy następnego dnia i popędziliśmy w stronę Sharput. Nikomu nie powiedział, jaki jest cel tej podróży. Kiedy wylądowaliśmy tam tydzień później...

– Tydzień? – przerwała Julia. – Z Zapomnianego Miejsca do Sharput? Taka podróż zabiera przynajmniej pół miesiąca, nie licząc czasu potrzebnego na dotarcie do wrót...

– Hm, mieliśmy szybki statek.

– Szybkość nie tłumaczy wszystkiego. A co z problemami, stwarzanymi przez garnizon Stygmatu? Trzeba poczekać, zanim pozwolą ci opuścić ich system. Jak tego uniknąć?

Foote wzruszył ramionami.

– Regent może udać się dokąd chce i kiedy chce.
– Regent! Twierdzisz, że twoim pasażerem był Alexius?
To nie możliwe!

Na obliczu Foote'a pojawił się uśmiech.

– Zapytaj kogokolwiek w gildii, Julio. Przez trzy lata służyłem jako pilot regenta. Szczęśliwie zarzuciłem to, zanim koronował się na cesarza. Zrobiło się za gorąco, nawet jak na mój gust.

Przewróciłem oczami. Niestety, zauważyła to Julia.

– Słuchaj, Alustro – powiedziała. – Niedobrze mi się robi od twoich min. Gabriel jest wspaniałym gospodarzem, ty jednak jesteś wciąż znudzony. Albo zdegustowany, sama już nie wiem... Może powiesz, jaki, u diabła, masz problem?

Rzuciłem jej pełne wściekłości spojrzenie. Jak mogła powiedzieć to przy kapitanie! Nie chciałem otwarcie go obrażać, lecz spytany wprost nie mogłem ukryć swych poglądów.

– Jestem bardzo wdzięczny za poświęcony nam czas, kapitanie Foote. Naprawdę, doskonale się bawię...

– Proszę, mów mi Gabriel – przerwał mi Foote. – Jestem teraz na emeryturze. Wystarczy, jak przyjaciele będą nazywać mnie samym tylko imieniem. – Błysnął zębami w uśmiechu, którym oczarował wszystkich wokoło. Przyjaciele wielkiego Gabriela Foote. Co za zaszczyt.

– Dziękuję, Gabrielu – ciągnąłem. – Ale... Wiesz... To wszystko wydaje mi się takie... zawile.

Foote uniósł jedną brew.

– To znaczy... Mówisz, że dokonałeś tak wielu rzeczy... Było ich tak strasznie dużo...

Wszyscy patrzyli teraz na mnie, próbując nakazać mi wzrokiem, żebym nie mówił tego, co właśnie chciałem powiedzieć.

– To wszystko nie może być prawdą. Po prostu to zmyśliłeś.

– Alustro! – wykrzyknął Erian. – Jak śmiesz!

Foote zachichotał.

– Cóż, nie da się nabrać spowiednika. Oczywiście, że niektóre rzeczy trochę ubarwiłem. Legenda rośnie w miarę opowiadania, nic na to nie można poradzić. Myślisz, że twoi przyjaciele tego nie rozumieją? Tylko głupiec uznałby to wszystko za prawdę. Mówię ci jednak, księżo: najważniejsze wydarzenia nie zostały zmyślane. Przez jakiś czas naprawdę byłem pilotem Alexiusa. Czy byliśmy przyjaciółmi? Nie. Wątpię, czy mnie w ogóle pamięta. Do diabła, chłopcze! Założę się, że byłem w każdym miejscu, jakie tylko znasz. Dalej, wymień jakieś.

Zmarszczyłem brwi, pomyślałem jednak o jednym.

– Pentateuch. Byłeś tam?

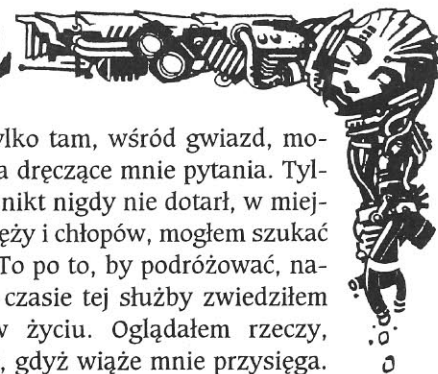
– Ha! Jasne.

– Więc na pewno widziałeś Heliopolis. W której ćwiartce znajduje się bazylika?

– Synu, każdy to wie, nawet jeśli tam nie był. Teraz ja cię o coś spytam: widziałeś sirocco na szczycie Góry Tabor?

– Nie. A ty?

– Tak, widziałem. Stary przyjaciel mnie tam zaprowadził. – Byliśmy razem w szkole lotniczej tu, na Criticorum. Jest teraz maraboutem. Widział Ogień Świata, i to odmieniło jego życie. Przez wzgląd na naszą przyjaźń zgodził się



zabrać mnie tam, gdy go poprosiłem. Czekałem trzy noce, ale nic się nie wydarzyło. Kiedy wracaliśmy, nadciągnęła burza. Pamiętam tylko, że byłem na pustyni, kilometry od miejsca, w którym znajdowałem się poprzednio. Nie dostrzegłem ani przyjaciela, ani zwierząt jucznych. Musiałem iść trzy dni bez jedzenia i picia, zanim napotkałem orszak pielgrzymujących ur-obunów. Nie narzekałem jednak. Zobaczyłem coś w czasie tej burzy. Coś, o czym nigdy z nikim nie rozmawiałem. Tobie jednak opowiem. Jesteś naiwny w pojmowaniu ludzi i światów, ale myślę, że zrozumiesz to najlepiej z tutaj obecnych... błagam o wybaczenie, pani, lecz tylko on jest duchownym...

Pochylił się w moją stronę, wlepiwszy we mnie spojrzenie. Jego wcześniejsza poza gdzieś się ulotniła. Wydawał się tak trzeźwy, jakby wszystkie wcześniejsze toasty wznosił jedynie dla żartu. Pomimo sceptycznego nastawienia, po plecach przebiegł mi lekki dreszcz. Na jego obliczu widoczny był cień wielkiej namietności. Najwyraźniej opowiadał o jakimś religijnym przeżyciu. Nie miałem wyjścia, musiałem to uszanować.

– Ujrzałem siebie w kabinie mego statku, lecącego przez burzę. Nie działały żadne urządzenia, a było zbyt ciemno, aby polegać na wzroku. Czułem, jak odpływam, kierowałem pojazdem po omacku. Nawigator powiedział, że bym zdał się na instynkt, że wiara w siebie pozwoli mi jakoś przez to przejść. I miał rację. Uspokoilem się i leciałem tak, jakby nie było niczego, co mogłoby mnie zatrzymać. Pamiętam, że później burza przycichła i pokazało się słońce, tak jasne, iż musiałem odwrócić wzrok. Czułem się jak zwycięzca. Nagle przypomniałem sobie, że nie mam nawigatora – leciałem sam. Spojrzałem na fotel obok i ujrzałem pilota, który się do mnie uśmiechał. Że jest pilotem, poznałem po sprzeczce, jaki miał na sobie. Był starszy od ówczesnego. Takiego używano dawno, dawno temu. Nieznajomy powiedział, że tylko wtedy, kiedy możemy wierzyć w siebie tak bardzo, iż pozwoli nam to przetrwać burzę, światło słońca będzie wystarczająco mocne, by nas oślepić. Wiedziałem, kim jest. Po wyrazie twej twarzy widzę, że ty też go rozpoznajesz.

– Tak – odparłem ze zgrozą. – Święty Paulus. Te słowa wypowiedział Prorok po tym, jak przeleciał bezpiecznie przez straszliwe burze Manitou, zanim odbył swą ostatnią podróż. Ale tego nie ma w „Ewangelii Omega”! Ten tekst pojawił się jedynie w apokryficznych pismach ucznia Paulusa, Dariusa, po śmierci Proroka. Pisma te pozostają w posiadaniu Zakonu Eskatonicznego, a oni nie są skłonni dzielić się nimi z osobami świeckimi. Skąd o tym wiesz?

– Na pewno nie z żadnej z twoich ksiąg. To był dar dla mnie od Ognia Świata. Ciąg dalszy dopisało życie. Myślisz, że latałem do tych wszystkich miejsc, pakowałem się w kłopoty, o których ci opowiadałem, tylko dla czystej przyjemności? Jaki kretyn pozwalałby, żeby do niego strzelano, dżgano go, ścigano, zamykano w lochach lub by opanowały go demony wyłącznie dlatego, że sprawia mu to radość? Prowadziłem poszukiwania, synu, ponieważ tego

żądał ode mnie Prorok. Tylko tam, wśród gwiazd, mogłem znaleźć odpowiedź na dręczące mnie pytania. Tylko w światach, do których nikt nigdy nie dotarł, w miejscach przeklętych przez księży i chłopów, mogłem szukać odpowiedzi. I byłem sam. To po to, by podróżować, nająłem się dla Alexiusa. W czasie tej służby zwiedziłem najdziwniejsze miejsca w życiu. Oglądałem rzeczy, o których nie mogę mówić, gdyż wiąże mnie przysięga. Nie łamię się przyrzeczeń danych cesarzowi. Gdyby i on wtedy czegoś nie szukał, nie byłby teraz, do diabła, cesarzem! Rządziłaby nami pewnie jakiś wieprz Decadosów lub Hazatów. – Westchnął. – Nie wszystkie moje podróże były wspaniałe i bohaterskie. Niektóre z nich przysporzyły mi wiele cierpienia. Niektóre rozdarły moje serce. Pamiętam czasy, gdy pogrążony w rozpacz chciałem skończyć ze sobą. I prawie mi się udało, ryzykowałem bowiem tak wiele, jak nie ośmieliłby się nikt o zdrowych zmysłach. Przeżyłem jednak, by o tym wszystkim opowiedzieć. Dzielenie się tymi historiami jest dla mnie tak ważne, jak same czyny. Gdy ktoś słucha opowieści o mych poszukiwaniach, jest niemalże tak, jakby sam w nich uczestniczył, nawet jeśli siedzi, pierdząc w barowy stołek. Jaka to różnica, czy poszukuje ciała, czy tylko duchem? Tak czy siak, są to poszukiwania. Tak długo, jak twe serce ogarnia dalekie orbity.

– Paulus 23:5 – powiedziałem.

– Nie opowiadałem po prostu ciekawych historii. Raczej wygłaszam kazania. Przypowieści o miejscach, które odwiedziłem, i o tym, co dla mnie znaczą. I co mogą znaczyć dla innych. Jeśli dzięki nim choć jedna osoba ruszy tyłek, by przekonać się, o co tu chodzi, jaki jest jej cel – znaczy, że są prawdziwe.

Skinąłem głową. Zaczynałem powoli rozumieć. Gabriel Foote nie był księdzem czy lordem. Chciał zmienić świat na jedyny znany sobie sposób: podając przykłady.

– To prawda, że czyjeś przeżycia zawsze będą się zdawać innym mało wiarygodne, nawet opowiedziane bez użycia żadnej sztuki, czy jak to tam nazwać – stwierdziłem.

– Sekret opowiadania historii – powiedział Foote – polega jednak na snuciu prawdy wymieszanej z artyzmem, posuwającym się nawet do kłamstwa. Jeśli jesteś wystarczająco dobry, słuchacze będą chcieli ci wierzyć z całego serca. Prorok o tym wiedział. Wspomnij me słowa, gdy sam będziesz opowiadał o własnych przygodach. A zapewniam cię, przyjdzie czas, że będziesz.

Odsunął się i mrugnął do Julii.

– Wybacz, że nigdy ci o tym nie wspominałem. Mam nadzieję, że rozumiesz.

Julia skinęła głową.

– Och, rozumiem.

I ja w końcu pojąłem jej słabość do tego człowieka. Jego czyny oświeślały nam drogę. Jaki sens miałyby nasze podróże, gdyby nie możliwość dokonania w nich czegoś wielkiego? Czy trudzimy się i cierpimy na darmo? Czy może zdołamy wydobyć z tego coś wartego opowiedzenia?





Wstęp: Światy, których nie znamy

Dziwne miejsca od zawsze stanowiły pożywkę dla wyobraźni. Intrygowały i wabiły nieznanym. Miejsca, gdzie wszystko jest możliwe. Miejsca pachnące przygodą: ogród wrózek, zamek olbrzyma, siedziba bogów, chatka czarownicy, Mars, Aldebaran... Opowieści o nich, powtarzane przy wspólnym ogniu, przy stole podczas obiadu czy pokazywane w teatrze – nigdy nie tracą na popularności. Dzięki nim możemy oderwać się choć na chwilę od szarości dnia codziennego, przypisać nasz świat szczyptą tajemnicy.

Jednak kiedy trafi się sposobność udania się do jednego z tych bajkowych miejsc, większość ludzi nerwowo pokręci głową, mamrocząc: „To zbyt niebezpieczne. Tylko głupiec by się na to zgodził”. Przeżywają przygody w marzeniach, nie chcą w rzeczywistości ryzykować życiem i zdrowiem. Opowiadanie niesamowitych historii to coś zupełnie innego od wzięcia w nich udziału. Ci odważni, którzy się na to ośmielą, zostają bohaterami... lub giną w osamotnieniu.

W uniwersum *Gasnących Słońc* miejsca, o których prosi ludzie snują nocą opowieści, bywają często dużo groźniejsze, niż można to sobie wyobrazić. Niebezpieczeństwa czają się między gwiazdami, przyjmując najrozmaitszą postać: od mało znanych stworzeń, po ocierające się o magię maszynerie bardziej rozwiniętych, wymarłych ras.

W niniejszej książce opisano siedem takich niesamowitych miejsc. Niesamowitych, bo każde z nich jest na swój sposób dziwne. Czekają w nich nierozwiązane zagadki, nie odsłonięte tajemnice, nie oglądane wizje. Nawet w tak zwyczajnych z pozoru lokacjach jak słynny Targ Istakhr, dziwne wydarzenia zdarzają się częściej, niż powinny.

Każde z miejsc zostało pomyślane tak, by stanowiły inspirację dla Mistrza Gry i pomogły mu wczuć się w klimat opowieści rodem z uniwersum *Gasnących Słońc*. Osoba prowadząca może oczywiście modyfikować je dla potrzeb gry, uczynić z nich bazę wypadową drużyny

bądź miejsce spotkań przyjaciół. W niektórych z nich zawiązać się może akcja rozległych kampanii itp., itd.

Pomysły zawarte w niniejszej książce, jak i w innych dodatkach do *Gasnących Słońc*, winny zostać wykorzystane w sposób uznany przez Ciebie za najbardziej odpowiedni.

Miejsca z tej książki

Pentateuch:

Planeta zagadek

Święty świat, zarządzany przez Zakon Eskatoniczny, jest przykładem tego, czego może dokonać uwolniony Święty Płomień. Ta sama nauka, w oparciu o którą Daramos terraformował planetę, sprowadza teraz na jej mieszkańców dziwne, nadnaturalne burze. Jak dotąd nikomu nie udało się rozwiązać zagadki rządzących planetą „praw natury”, zakodowanych w sekretny, okultystyczny sposób przez ich twórcę. Pielgrzymi przybywają tu ze wszystkich Znanych Światów w nadziei na odszukanie w chaotycznych, świętych burzach przesłania sensu wyjaśniającego życia.

Rimpoche:

Utracony świat

Nie wszystkie planety widnieją na gwiazdnych mapach. Niektóre utracone światy zostały w tajemnicy odkryte na nowo. Gwiazdne szlaki, które do nich wiodą, nie są znane nawet cesarzowi. W jednym z takich światów, Rimpoche, znajduje się potężny artefakt anunnaki – taki, dla którego warto ponieść ryzyko oskarżenia o zdradę. Dzięki spiskowi szlachcica al-Malika,





Przewoźnika i Inżyniera świat ten do dzisiaj pozostaje w ukryciu. Przyjezdni staną się nową kartą w grze. Od nich zależy, czy dołączą do spisku, czy też sprzedadzą sekret za pieniądze lub władzę...

Kurga:

Dolina Czerwinów

Rodzimi mieszkańcy targanego wojnami, barbarzyńskiego świata starają się żyć w tradycyjny sposób, unikając przy tym bomb Hazatów i kurgańskich armii. Dolina kryje w sobie klucz do złamania potęgi nowej kurgańskiej kawalerii. Łatwiej tu jednak trafić, niż później się wydostać.

Bannockburn:

Wyspa symbiontów

Garnizon Stygmatu nie jest w stanie powstrzymać każdej inwazji symbiontów na Znane Światy. Na opuszczonej wyspie Bannockburn, pośród dzikiej przyrody, symbionci i ich sługi rozbili obóz, przygotowując się do kolejnych ataków.

Manitou:

Nawiedzona kaplica

Powiadają, że legendarny sathrycki klasztor skrywa wiele skarbów, w tym zakazaną księgą wiedzy okultystycznej. Teraz jednak znalazł się na terytorium vau, niedostępny dla ludzi przestrzegających prawa. W relacjach niewielu śmiałków, którym udało się zwiedzić jego korytarze i powrócić, powtarzają się doniesienia o pradawnym złu, nawiedzającym to miejsce i pochłaniającym dusze intruzów.

Targowiska Znanych Światów:

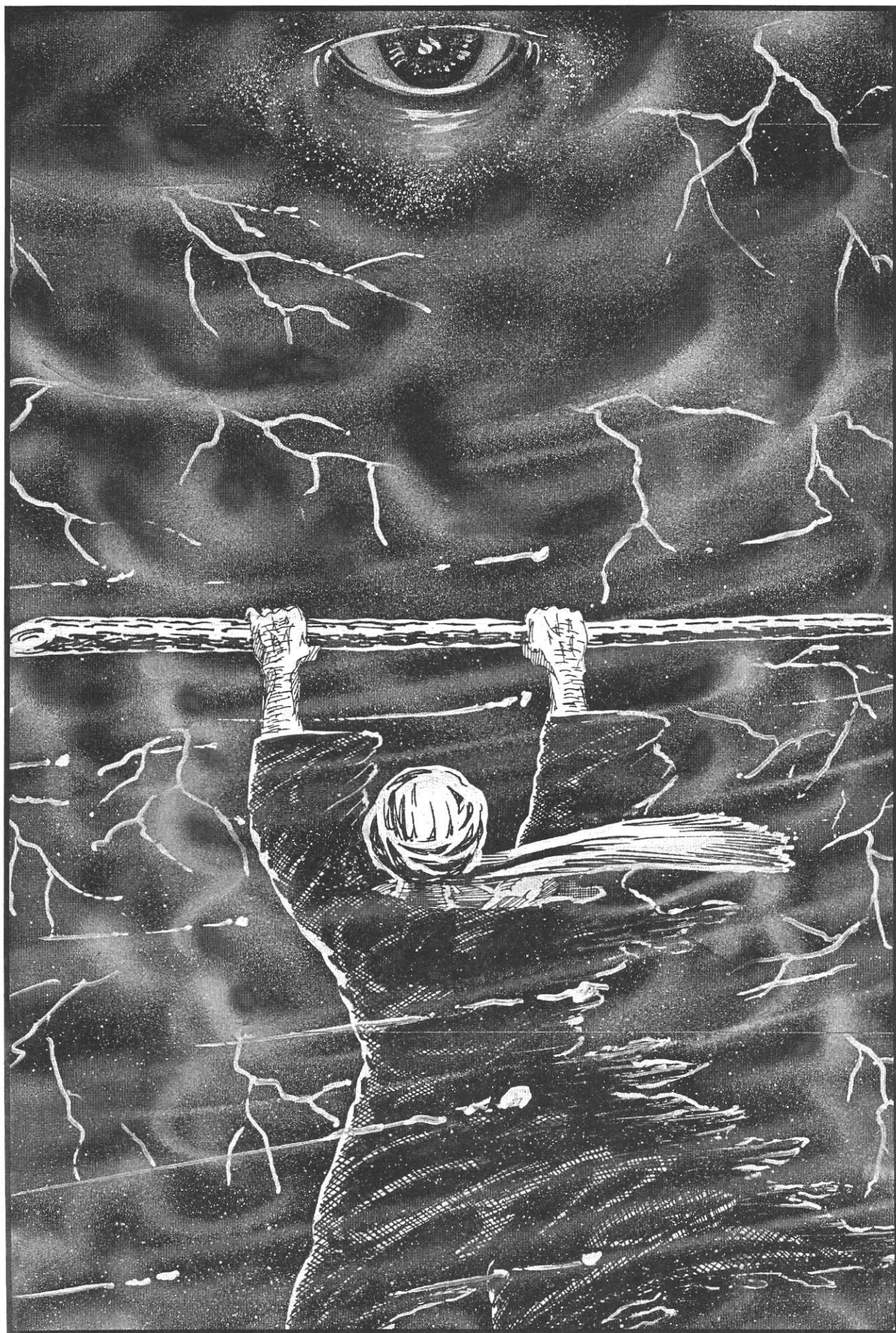
Bazar i Targ Istakhr

Na niektórych światach Kościół zakazuje sprzedaży wielu artykułów. Tym, którym potrzebne są takie właśnie dobra, pozostają dwa sławne targowiska: Bazar – kompleks statków kosmicznych, dryfujących w przestrzeni poza zasięgiem Kościoła – i Targ Istakhr. W tych miejscach wszystko jest na sprzedaż – czasem trzeba jednak płacić czymś więcej niż tylko pieniędzmi.

Do polskiego czytelnika

Za namową HDI polskie wydanie **Dziwnych miejsc** uzupełniliśmy o przygodę „Cenny ładunek”, która opublikowana została w pierwszej edycji **Gasnących Słońc**.







Pentateuch: Planeta zagadek

James Estes

– Daleko jeszcze? – spytała Lara przewodnika, spoglądając na ciemniejące niebo.

Mężczyzna wzruszył ramionami i również spojrzał w górę.

– Dzień drogi do Heliopolis. Ogień Świata będzie tam w przeciągu pół godziny.

– Ogień Świata? – powtórzyła Lara. Otuliła się mocniej płaszczem i poprawiła plecak. Jej przewodnik, cichy, bezimienny marabout nie odpowiedział. Odkąd uratował ją z wraku jej promu dwa dni drogi od Heliopolis w ogóle mało się odzywał. Zaproponował jednak eskortę do domu.

– Musisz mieć na myśli sirocco – powiedziała w końcu, nie spodziewając się odpowiedzi. Była na Pentateuch dopiero od kilku tygodni, słyszała jednak już wcześniej opowieści o paranormalnych burzach, które od czasu do czasu szalały po jego powierzchni.

Mężczyzna milczał.

Wiatr zdążył już przybrać na sile. W oddali niebo wydawało się jeszcze ciemniejsze, dziwaczne burzowe chmury sunęły szybko naprzód. Od czasu do czasu wydobywało się z nich migotliwe światło, znacząc horyzont zygzakami energii. Lara podeszła bliżej do przewodnika, który bez chwili odpoczynku maszerował przez równiny.

Spojrzała znowu w górę, na burzę. Zrobiło się jej zimno, po plecach przebiegł dreszcz, spowodowany raczej strachem, niż spadkiem temperatury.

„Idę po ciebie” – powiedziała burza.

Pentateuch jest jedną z największych zagadek Znanych Światów. Wybrana – wydawało się przez przypadek – do terraformowania przez wielkiego Doramosa z Tyre, planeta ta stała się domem okultystów, poetów, artystów i rolników. Dla wielu sam świat stanowi zagadkę nie do rozwiązania: niektórzy widzą w nim okultystyczny konstrukt, terraformowany według prastarych ezoterycznych zasad.

Karty historii tego świata wypełnione są przemocą, jego niezadowoleni mieszkańcy przez długi czas znajdowali się bowiem pod jarzmem narzuconego im władcy. Teraz na planecie panuje pokój, jest on jednakże

niezwykle kruchy, zagrożony przez podejrzliwy Kościół i cesarstwo, poszukujące rozwiązania zagadki gasnących słońc.

A nad planetą szaleje niesamowite sirocco, powołując do życia nowe tajemnice.

Historia

Pierwsi odkrywcy dotarli do świata, który nosi teraz nazwę Pentateuch, w XXV wieku. Grupy zwiadowców opowiadały o suchej, skalistej planecie z atmosferą na bazie metanu, posiadającej niewielką ilość bogactw naturalnych, o powierzchni pokrytej kraterami, które uznano za dna niegdyś istniejących oceanów. Czujniki kilkakrotnie omiotły okolice i badacze odeszli, nadając pojedynczemu słońcu systemu nazwę Daleth. Może pewnego dnia Daleth-4 – czwarta planeta od słońca – zostanie przystosowana do zamieszkania? Nie wiadomo było tylko, czy wysiłek w to włożony przyniesie zadowalające rezultaty. Pojawiły się pytania, dlaczego anunnaki umieścili gwiazdne wrota w tak bezwartościowym systemie. O wszystkim jednak zapomniano w obliczu nowych, fascynujących odkryć. Daleth-4 był przez wieki ignorowany – ot, jeszcze jedna, niechciana przez nikogo planeta. Na zawsze pozostałaby pograżony w mrokach zapomnienia, gdyby nie odkrycie, że gwiazdne wrota wiodą bezpośrednio do Terry.

Daleth-4 pozostawał opuszczony aż do roku 3776, kiedy Doramos ogłosił go swoim następnym i ostatnim przedsięwzięciem. Był u samego szczytu kariery, do terraformowania mógł wybrać każdą z planet. Wiele korporacji wносиło podania z prośbami, by odtworzył ich włości w bardziej zamieszkanym i estetyczniejszym miejscu (a co za tym idzie, przynoszącym większe korzyści). On jednak postanowił, że następny będzie Daleth-4.

Więści o jego decyzji szybko obieżyły Drugą Republikę. Szefowie korporacji przeklinali go lub otwarcie wyrażali swój żal, wiedząc, że Mistrz Terraformator nie spełni ich prośby. Doramos nie chciał dyskusji na ten temat, nie przedstawił też żadnych wyjaśnień. Jeden z jego uczniów opowiadał, jak późno w nocy przed

Pentateuch

Władca: Zakon Eskatoniczny

Katedra: Bazylika świętego Paulusa i Horacego (Zakon Eskatoniczny)

Agora: Wspólne (czasami) przedsięwzięcie Przewoźników i Rajah (koalicja lokalnych handlarzy sztuką)

Garnizon: 2

Stolica: Heliopolis

Skoki: 1

Sąsiednie światy: Byzantium Secundus (strona dzienna), Delfy, Święta Terra (strona nocna)

Układ gwiazdny: Moroni 1, Bani 2, Bubastis 3, Pentateuch 4 (Nuz), Tanis 5

Technologia: 5

Populacja ludzi: 300 000

Populacja obcych: 150+ (początkowo w Aztlanie)

Bogactwa naturalne: Różne gatunki ziaren i zbóż.

Eksport: Przyprawy i zioła. Wyroby rzemieślnicze i dzieła sztuki. Orzeszki joloba – pokrewne urtyjskiej kawie, używane w podobny sposób. Trzciny cantha – rodzaj tabaki. Mellior – czarne, wysokogatunkowe drewno używane do wyrobu mebli.

Krajobraz: Planeta została tak sterraformowana, że pod względem biologicznym i geologicznym bardzo przypomina Urth. Na Pentateuch jest jednak mniej wody: morza zajmują nie więcej niż połowę powierzchni planety.

ogłoszeniem decyzji podekscytowany mistrz krzyknął: „Znalazłem! Wreszcie znalazłem!”.

W roku 3777 rozpoczął się proces terraformowania. Trwał on dokładnie 32 lata, choć wielu specjalistów twierdziło, że równie dobrze mogłoby to zająć tylko 10 lat. Doramos osobiście nadzorował przebieg wykonywanych prac. Żaden etap nie został pominięty, nic nie zrobiono na skróty – to miał być świat doskonały.

Wyżłobiono rzeki i fiordy, oceany napełniono wodą. Do młodego świata przewieziono różne gatunki zwierząt, niektóre z nich genetycznie zmienione w nowe formy życia. „To będzie drugi raj” – twierdził Doramos. Wierzyli mu nawet jego oponenci. Wszystkie dzieła Doramosa były doskonałe, jednak ta planeta – z łagodnym, lazurowym niebem, z pejzażem lasów i gór – wyglądała jakby wyszła z rąk samego Wszechstworcy.

Wreszcie w roku 3809 prace dobiegły końca. Daleth4, któremu Doramos nadał nazwę Arkadia, potem Kolob, a wreszcie Pentateuch, oczekiwał przybycia pierwszych mieszkańców. Zgodnie ze wskazówkami wielkiego projektu położone zostały podwaliny stolicy – Heliopolis. Przez następne stulecie planeta była zasiedlana i zabudowywana, promowana jako nowa Utopia, pomnik ideałów i możliwości Drugiej Republiki.

Doramos zmarł kilka miesięcy po ukończeniu procesu terraformowania. Zaginął wraz z promem w okolicach Daleth-5 (noszącego obecnie nazwę Tanis). Odnaleziono go kilka tygodni później na orbicie planety,

wspartego na migoczącej konsoli. Przyczyną śmierci był prawdopodobnie atak serca. Pod dłonią Doramosa spoczywały projekty Pentateuch. Dokumenty zapisano tajemnym alfabetem stosowanym również przez Doramosa w dziennikach. Do dziś nie udało się go odcyfrować, choć zauważono pokrewieństwo pisma z kilkoma ezoterycznymi językami.

Pentateuch zasłynął jako najdoskonalsze z dzieł Doramosa – był prosty, piękny i czysty. Mistrz określił cechy planety, wskazał miejsca, gdzie mają stanąć miasta, i ponadawał im nazwy. Już przedtem donoszono, że Doramos posiada kompletną listę zasad terraformowania Pentateuch, obejmujących nawet sposoby budowania wzniesień i rodzaje użytych materiałów. On sam podkreślał jednak, że nie było w tym śladu twórczego despotyzmu: Pentateuch budowano w zgodzie z tym, co nazywał „empiryczną harmonią”.

Po śmierci Doramosa wiele jego planów zostało zarzuconych. Pod koniec pierwszego stulecia zasiedlania wiele miast zbudowano w innych miejscach, niż były im przeznaczone, a niektórym zmieniono także nazwy.

Zielona, przyjazna planeta

Pentateuch był zasiedlany z ochotą przez tych, którzy chcieli tworzyć historię lub pragnęli przeżyć przygodę. I choć zasłynął jako symbol osiągnięć Drugiej Republiki, postrzegany był także jako miejsce powrotu do spokojniejszych czasów, kiedy ludzkość umiała żyć w zgodzie z przyrodą.

Technika odgrywała, rzecz jasna, ważną rolę w procesie zasiedlania planety, była jednak tylko jednym z wielu narzędzi. Często wybierano rozwiązania, które nie miały z nią zbyt wiele wspólnego. Uchodźcy z Drugiej Republiki tłumnie ściągali na Pentateuch, by osiedlić się tu i żyć „jako jedność”. Ku niezadowoleniu Kościoła kwitł tu mistycyzm i rozwijały się pogańskie religie, osadnicy czuli bowiem potrzebę zjednoczenia się z duchem planety.

Weltgeist

I zaczęły dziać się dziwne rzeczy. Słowo „weltgeist” przyjęło się jako termin określający całość niewytłumaczalnych zjawisk mających miejsce na Pentateuch. Do najważniejszych należą:

- Rok 3812, W okolicach deszczowych lasów Shulel utracono kontakt z niewielkim miasteczkiem Patolli. Jego mieszkańcy byli pierwszymi osadnikami na Pentateuch. Na zbudowanie miasta wybrali miejsce odległe o 25 kilometrów od punktu wyznaczonego przez Doramosa. Po wysłaniu statku, który miał wyjaśnić sprawę, okazało się, że miasto jest puste. Wydawało się, iż ludzie opuścili je nagle, porzucając codzienne obowiązki. Znalaziono niedokończone listy, przygotowane do

Alchemicy światów

Za czasów Drugiej Republiki nauka terraformowania osiągnęła szczyt możliwości. Ludzkość zdołała ujarzmić przestrzeń i przemieniała planetę po planecie, by każda przypominała Urth. Terraformatorzy narzucali swą wolę naturze tam, gdzie uważali, iż popełnia ona błędy. Niektóre planety zmieniano tylko odrobinę – tu modyfikowano rzeźbę gór, tam bieg rzek. Inne całkowicie odmieniano, nadając im nowe kształty. Pustynie, skalne równiny i pozbawione życia planety stawały się rajem. Terraformatorzy byli alchemikami swoich czasów, przemieniającymi ołów w czyste złoto. Ba, wielu z nich właśnie podobnie do alchemików podchodziło do swej sztuki, uważając ją za świętą naukę.

Najsłynniejszym z owych alchemików światów był Doramos z Tyre, znany pod mianem Mistrz Terraformator. Zrewolucjonizował on całą naukę odmieniania planet, wynosząc ją ku nowym horyzontom i nadając filozoficzne, artystyczne cechy. To właśnie on jako pierwszy powiązał terraformowanie z alchemią i uznał swą pracę za świętą naukę. „Kiedy rzeźbię planetę” – pisał – „kiedy subtelnie zmieniam przepływy energii, nadaję cel i postać skale niegdyś nie mającej znaczenia. Rozpalam Święty Płomień w duszy świata, a kiedy go podsycam, pełgający w moim sercu ogień również rośnie”.

Nawet dziś – w 1000 lat po śmierci Doramosa – inżynierowie i mistycy studiują jego liczne dzienniki, rojące się o tajemniczych zapisków, rysunków i różnych notatek, których wciąż nie udaje się rozszyfrować. Wszak wiele największych wynalazków planetarnych nauk (jak chociażby przenośne terraformery) powstały dzięki wiedzy znalezionej w jego pamiętnikach. Doramos zapominał o tych pomysłach, gdyż jego uwagę raz po raz przyciągały wspanialsze projekty.

Doramos osobiście poddał terraformacji około dziesięciu planet, a garstka jego uczniów odmieniła drugie tyle. I choć każdy świat dotknięty przez geniusza z Tyre lub jego szkołę jest jedyny w swoim rodzaju, wszystkie posiadają wspólną cechę – można w nich dojrzeć niesamowitą wizję Mistrza Terraformatora i jego niezwykle umiejętności.



posiłku talerze i sztuce, porzucone na placach gier zabawki. Nigdzie jednak nie było nikogo z mieszkańców. I ani żadnej wskazówki dotyczącej ich losu.

- Rok 3822. Mieszkaniec Heshbon jedzie do Heliopolis, barykaduje się w Bazylice i morduje każdego wyznawcę i księdza, jakiego napotka, potem zaś zostaje zabity. Podobne zdarzenie ma miejsce co 12 lat. Władze nie chcą zdradzić żadnych szczegółów śledztwa. Wiadomo tylko, że za każdym razem dom zabójcy był pieczętowany, a później burzony.

- Instytut Phavian założył biuro w Heliopolis i po trwających pół wieku badaniach doniósł, że moce psychiczne

Sirocco

Najbardziej powszechną manifestacją weltgeist jest prawdopodobnie sirocco (nazywane też czasem widmowym wiatrem lub burzą psi) – nagle pojawiająca się burza, której towarzyszy przepływ ogromnych energii. Silny wiatr i czarne chmury (ale nie deszcz) idą w parze z wyładowaniami, które tylko trochę przypominają błyskawice.

Sirocco pojawia się mniej więcej co tydzień, na różnych obszarach planety, czasem w kilku miejscach na raz. Burza trwa od piętnastu minut do dwóch godzin. Ma zwykle dosyć łagodny przebieg, bez efektów dodatkowych. Czasem jednak sirocco objawia się w szczególnie dramatycznej postaci, w towarzystwie innych nadnaturalnych zjawisk.

Instytut Phavian, który zdefiniował sirocco jako psychoniczną anomalie, założył wiele stacji, mających badać widmowy wiatr. Zostały one zniszczone podczas Upadku, gdy planetę przejął Kościół. Niektórzy geomanci postulują, by uznać sirocco za fizyczną manifestację przemierzającego świat Świętego Płomienia, lecz umyślnie o mniej mistycznym nastawieniu odrzucają tę sugestię.

Efekty

Sirocco pojawia się jako burza bez deszczu – silny wiatr, ciężkie, ciemne chmury i niebo oświetlane wyładowaniami energii, które czasami uderzają w ziemię niczym piorun (nie przypominają ich jednak pod żadnym innym względem).

Silniejszym z burz towarzyszą dodatkowe, niezwykle efekty. Mistrzowie Gry, zdecydowani doświadczyć bohaterów spotkaniem z widmowym wiatrem, mogą wśród nich umieścić:

- **Wizje** – Postaci mają wizje: jedną wspólną, bądź indywidualne. Mogą one mieć proroczy charakter, stanowić zwykłą halucynację lub być mieszanką obu tych rzeczy.

- **Psionika** – U osób nie będących dotąd psychonikami mogą przebudzić się moce psi, tymczasowo lub trwale. Zdolności psychoników zmniejszą się, bądź całkowicie zanikną. Niektóre moce mogą stać się trudniejsze lub łatwiejsze w użyciu (modyfikatory testu mocy psi od -3 do +3). Nowe i zwiększone moce psi są tymczasowe, zanikają po dniu lub tygodniu. Utrzymać je można tylko wkładając w to spory wysiłek i dużo trenując (oraz wydając punkty doświadczenia).

- **Technika** – Urządzenia działające na prąd mogą zostać pozbawione mocy lub chwilowo przestać funkcjonować. Co gorsza, w niektórych z nich mogą pojawić się gwałtowne skoki napięcia, prowadzące do ich zniszczenia.

- **Teleportacja** – Bohaterowie znajdują się nagle w innym miejscu planety, odległym o kilka metrów lub setki kilometrów.

- **Dziw** – Punkty Dziwu postaci mogą zostać wyssane lub uzupełnione.

- **Teurgia** – Sirocco ma niewielki wpływ na teurgię: od -1 do +1 do testu.

Niewiele osób doświadczyło dwa razy efektów naprawdę potężnego sirocco. Niektórzy mistycy udają się na Pentateuch, chcąc doświadczyć wizji wywołanych przez widmowy wiatr, zwykle jednak rozzaczarowują się nimi.

Nota do Mistrza Gry

Bezmyślne posługiwanie się sirocco może być niebezpieczne. Nie powinno się z niego korzystać jedynie w celu narobienia bałaganu (wyssania postaci z punktów Dziwu i zniszczenia im ekwipunku). Jest ono urządzeniem do budowania nastroju, nie wynikiem rzutu na losowe spotkanie.

mają na Pentateuch o 23% większą szansę objawienia się. Konkluzja ta poddana została dyskusji – wiadomo bowiem tylko, że planeta przyciąga więcej psychoników niż inne, ich dzieci zaś mają zwiększoną szansę posiadania mocy psi. Instytut Phavian podkreśla jednakże, że przy badaniach nie było brane pod uwagę potomstwo znanych psychoników.

- Rok 3956. Pośród lodów Thule odnaleziono kapsułę z wiadomością od jedyne go ocalałego członka grupy, która odkryła sieć jaskiń pod północnym magnetycznym biegunem Pentateuch. W jednym z podziemnych korytarzy znaleziono ogromne, okrągłe wrota, z osobistą pieczęcią Doramosa umieszczoną pośrodku. Żaden z wielu wykonanych testów nie pozwolił odkryć, co

mieści się za drzwiami, jak można je otworzyć lub z czego zostały wykonane. Sufit jaskini osunął się, pozostawiając przy życiu jednego tylko badacza. Ten zaś, wydostawszy się na powierzchnię, zdołał nagrać wiadomość i umarł z zimna.

- Mieszkańcy Nowego Moab donoszą, że w 3852 spadł na nich deszcz ognia. Nie było jednak żadnych pożarów. Część ludności znalazła schronienie w domach, byli jednak i tacy, którzy nie zdążyli osłonić się przed dziwnymi płomieniami. Opowiadali potem, że chociaż parzyły one naprawdę, było to niczym oczyszczenie duszy. W ciągu lat po tym zdarzeniu w jego świadkach zaszły różnorakie przemiany: niektórzy zostali księżmi, inni mówili językami lub utrzymywali,



że dostrzegają w całej ludzkości Ogień Świata, jeszcze inni stracili rozum. (Podobne, niesamowite zdarzenie zanotowano nad Shaitan – to jednak miasto, w przeciwieństwie do Nowego Moab, zostało doszczętnie spalone przez pożar).

• W roku 4995 przyszło na świat niemowlę – albinos z trzecim okiem na czole. Zostało natychmiast zabrane przez lokalnego księdza do Zakonu Eskatonicznego. Świadkowie utrzymują, że kilka godzin po narodzeniu dziecko mówiło pełnymi zdaniami, używając słownictwa dorosłej osoby.

Kongres w Heliopolis

I tak Pentateuch zyskał w całej Drugiej Republice opinię planety przesiąkniętej magią. To jednak zwiększyło tylko liczbę osób chętnych to odbycia nań podróży i poznania weltgeist. W roku 3984 odbyła się konferencja niedoszłych mistyków, badaczy i naukowców, którzy chcieli zgłębić jego tajemnice. Odpowiedzi szukali w zapiskach Doramosa.

Jego dzienniki okazały się prawdziwą kopalnią ezoterycznej wiedzy. Co prawda, zapiski studiowano już wcześniej, nigdy jednak nikt nie analizował ich tak wnikliwie, jak czynili to badacze tajemnicy weltgeist. Oprócz cennych zapisków dotyczących planety znaleziono także jej wczesne mapy pokryte siecią linii. Geomanci obecni na konferencji nazwali je liniami mocy.

Według nich płynne serce planety stanowiło część Świętego Płomienia, którego energia mogła przebiegać się przez powierzchnię w określonych miejscach. Linie

mocy były prostymi poprowadzonymi przez te właśnie punkty. Miały odpowiadać za przenoszenie Świętego Ognia z miejsca na miejsce.

Niestety, geomancja w dużym stopniu oparta jest na domysłach. Teorie jednego geomanty łatwo może unieważnić drugi. Sam Doramos wydawał się nie być pewien dokładnego układu mocy na planecie, a jego mapy niosą sprzeczne informacje. (Niektórzy zastanawiają się, czy mistrz zaznaczał linie, czy umieszczał je na powierzchni). Jedno jest pewne: niektóre z zaplanowanych przez Doramosa miast położone są w miejscach przecięcia się linii, inne w takich, które oznaczono jako niebezpieczne – do tej pory były przez wszystkich ignorowane.

Inna grupa geomantów zwróciła uwagę na nieskrywane przez Doramosa zainteresowanie gemitrią, zgodnie z którą określone słowa miały znaczenie okultystyczne. Jeśli przykładał do tego wagę, wymyślone przez niego nazwy miast miałyby duże znaczenie. Doramos z pewnością miał bardzo konkretne zamiary, nasuwa się tylko pytanie, czy gemitria naprawdę działa?

Mimo wszystkich wątpliwości, geomanci uznali odstępstwa od planów Doramosa za potencjalną przyczynę powstania weltgeist. Doramos pragnął, by Pentateuch było tworem doskonałym. Każdy jego element, od kształtu kontynentów aż po nazwy ziem, był częścią układanki. Nawet Heliopolis stanowiło pewien rodzaj mandali, kształtem przypominając starożytny talizman z Urth.

Historia Pentateuch niemal od samego początku stanowiła skutek odstępstwa od wielkiego planu Doramosa. Jeśli konstruował on świat zgodnie z ezoteryczną filozofią, a jego wskazówki zostały zignorowane, to jakby zbudowano reaktor jądrowy bez osłon – argumentowano.





Jak jednak można temu zaradzić? Po prostu przenieść miasta w odpowiednie miejsca i nadać im nowe nazwy? Korporacje kontrolujące planetę nigdy nie zgodzą się na tak kosztowne działania. Najbardziej palącym było pytanie: czego naprawdę chciał dokonać Doramos tworząc ten świat? Nie udało się znaleźć zadowalającej odpowiedzi.

Byli tacy, którzy skrycie oskarżali go o antynomię, nikt jednak nie ośmieliłby się powiedzieć publicznie, że wielki Doramos miał coś wspólnego z tak niesławną praktyką.

Aż do Upadku.

Świat w ogniu

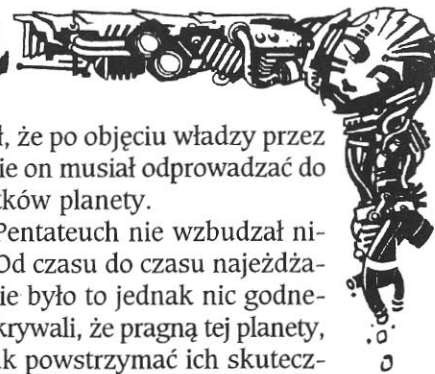
Po upadku Pentateuch postrzegany był jako planeta o złej reputacji, stworzona przez diabelską dumę Drugiej Republiki. Weltgeist wywołali zadufani w sobie mieszkańcy świata i nie skończy się, dopóki herezja i pogański przemysł nie zostaną ukrócone. Tak przynajmniej tłumaczył Kościół, który domagał się władzy nad planetą. Po tym, jak Dziesiątka zawładnęła Byzantium Secundus, inne szlacheckie domy zaczęły szukać planet, które dałoby się przejąć na własność. Kościół został zmuszony do interwencji, jeśli nie z innych powodów, to po to tylko, by móc chronić Świętą Terrę. Nad Pentateuch pojawiły się jego statki i planeta została zbombardowana.

Pentateuch był prosperującą wspólnotą artystów i rolników, z lichym systemem obronnym. Przywódcy planety poddali się prawie natychmiast. Siły Kościoła potraktowały świat jak zdobycz wojenną. Samo przejęcie planety okazało się jednak niewystarczające, musiała ona zostać oczyszczona ze „skazy antynomii”. Kościół zapewniał, że splugawienie było od początku integralną częścią świata. Inkwizytorzy zaczęli przeczesywać ją w poszukiwaniu groźnych przestępców, którzy z pewnością znaleźli tutaj schronienie.

Mieszkańcy świata nie zachowali się jednak jak owce pędzone na rzeź. Już wcześniej posiadali pewną autonomię i czuli się silnie związani ze swą planetą. Chłopi zamienili plugi na miecze, a artyści uczyli się wojennego rzemiosła. Ale Partia Ortoklastyczna – ta sama, która chciała zakończyć na Pentateuch władzę Ortodoksji Urth – nie składała się tylko z poetów i ogrodników. Pośród nich można było znaleźć mistyków, psychoników i tych wszystkich, których z chęcią zmiażdżyliby Kościół. Również członków zakazanego Zakonu Eskatonicznego, wychodzących z ukrycia po stuleciach ciszy.

Kościół, oczywiście, dał swoją odpowiedź. Do walki z czynnym oporem ruszyli jego rycerze, a inkwizytorzy bez wytchnienia ścigali grzeszników w pozornie uległych miastach i społecznościach. Wkrótce stało się jasne, iż Kościół zyskał wpływy na bardziej zaludnionych obszarach. W odległych miastach i miejscach Pentateuch jego obecność była wręcz ignorowana.

Pomiędzy szlacheckimi rodami z Pentateuch, roszczeniowymi pretensje do tytułów szlacheckich i zabiegającymi o poparcie lokalnych ugrupowań, wybuchły starcia. Kościół szybko położył temu kres, grożąc ekskomuniką. Mimo że jego odpowiedź była dość szybka, niedoszli lordowie



zdołali pozawierać sojusze z niektórymi domami spoza planety. Hawkwoodowie i Hazatowie, chcąc rozszerzyć wpływy, zdecydowali się im pomóc i włączyli do wojny o świat. Tylko natychmiastowe działania patriarchy, który za wszelką cenę chciał bronić systemu z gwiazdnymi wrotami wiodącymi bezpośrednio do Świętej Tery, powstrzymały ich od akcji. W zamian za niewielkie wpływy – władzę odebraną pretendującym domom – szlacheckie rodziny wycofały się z konfliktu.

Pentateuch stał się ostatecznie planetą sterowanej odgórnie przemocy. Regularne akty terroryzmu były oczekiwane i nawet do pewnego stopnia kontrolowane. Tereny zurbanizowane bardzo szybko stawały się ortodoksyjne, a większość populacji oficjalnie pozostawała wierna swoim nowym panom. Walki na rozmaitej skalę miały miejsce wtedy, gdy na miasta uderzali ortoklasty lub gdy siły Ortodoksji prowadziły działalność represyjną na odleglejszych obszarach. Nie było wiele narodów, które akceptowały reżim Ortodoksji, terroryzm ortoklastów nie zawsze jednak spotykał się ze zrozumieniem mas, które miał ocalić.

Weltgeist, oczywiście, trwał nadal. Zamiast prowadzić nad nim badania, Kościół wskazywał go tylko jako dowód pychy mieszkańców planety.

Nowe rządy

Wojny z symbiontami stały się triumfem psychoników i teurgów. Od tej pory nie byli już oni ścigani przez inkwizycję. W roku 4955 Kościół zwołał synod, by spotkać się z przedstawicielami religii eskatonicznej. Miał się on odbyć na Pentateuch. Na planetę przyleciał ze switą syneculla Salados, by omówić warunki ponownego zbliżenia z eskatonikami.

W ostatnim tygodniu synodu syneculla Salados został złapany nad Megiddo przez sirocco. Choć jego statek przetrwał nietknięty, on sam milczał dziwnie o swoim jedynym spotkaniu z widmowym wiatrem. Wielu uważa, że wow wydarzenie miało duży wpływ na przebieg synodu.

Ostatniego dnia Salados spotkał się prywatnie z delegatami eskatonicyzmu. Po trzygodzinnej dyskusji ogłosili oficjalnie konkordat z Pentateuch. Dokument podpisali: w imieniu patriarchy Salados oraz przedstawiciel eskatoników – magus Atalanta. Był to legalny i święty ukaz, potwierdzający posłuszeństwo zakonu wobec Kościoła i jego przez Kościół akceptację. Co więcej, gwarantował on eskatonikom rządy nad planetą.

Delegaci Kościoła byli wściekli, lecz Solados przypomniał im, że działa w imieniu patriarchy. Konkordat musiał zostać zaakceptowany. Ortodoksi stracili władzę. Pentateuch ogarnęła radość. Być może Kościół unieważniłby w przyszłości swe postanowienia, jednak w 4956 roku rozpoczęły się wojny o tron i patriarcha miał dużo ważniejsze zmartwienia na głowie. Cynicy otwarcie wygłaszają opinię, że gdyby nie klauzula nakazująca nowym władzom planety płacenie patriarchsze dziesięciny, ortodoksi znaleźliby jakiś punkt zaczepienia do odzyskania Pentateuch.

Konkordat gwarantował, że po objęciu władzy przez Zakon Eskatoniczny, będzie on musiał odprowadzać do kasy Kościoła część podatków planety.

W czasie wojen o tron Pentateuch nie wzbudzał niczyjego zainteresowania. Od czasu do czasu najeżdżały go domy szlacheckie, nie było to jednak nic godnego uwagi. Hazatowie nie ukrywali, że pragną tej planety, siły Kościoła umiały jednak powstrzymać ich skutecznie przed czymś więcej niż sporadycznymi atakami.

Pentateuch w dniu dzisiejszym

W końcu na Pentateuch panuje pokój, jeśli jest to w ogóle możliwe w czasach gasnących słońc. Terroryzm ortoklastów i represje ortodoksów należą do przeszłości. Statki inkwizycji wciąż krążą jednakże niebezpiecznie blisko planety, gorliwie wypatrując pretekstu zakończenia eskatonicznej autonomii. Nie wszyscy bowiem w Kościele akceptują teurgię i obdarzonych mocą pokutników. Są tacy, którzy pilnie szukają na planecie śladów grzechu i wywrotowych działań.

Flota Ortodoksji pozostała na Pentateuch, by reprezentować Kościół i bronić planety przed potencjalnymi najeźdźcami. Była jednak zbyt mała, żeby móc ochronić planetę w razie poważnej inwazji. Miała raczej symboliczne znaczenie, jej obecność niosła wyraźne przesłanie: rusz ten świat, a będziesz musiał stawić czoło gniewowi Kościoła. Być może to wystarczy, by powstrzymać najeźdźców (włącznie z Hazatami) przed atakiem.

W miarę narastania milenijnej gorączki i wygasania słońc, wielu zaczęło przypuszczać, że wyjaśnienie tego zjawiska znaleźć można na Pentateuch. Wkrótce planeta może zostać oblężona przez rozpaczliwie poszukujące wiedzy cesarstwo.

Znane miejsca

Wieki przemocy zmieniły raj stworzony przez Doramosa. Od odbudowanych częściowo miast, przez ziemie pozbawione życia, które kiedyś były gospodarstwami, po opuszczone, widmowe miasta Pentateuch pokryty jest bliznami pozostawionymi przez okupację Kościoła i opór ortoklastów.

Heliopolis

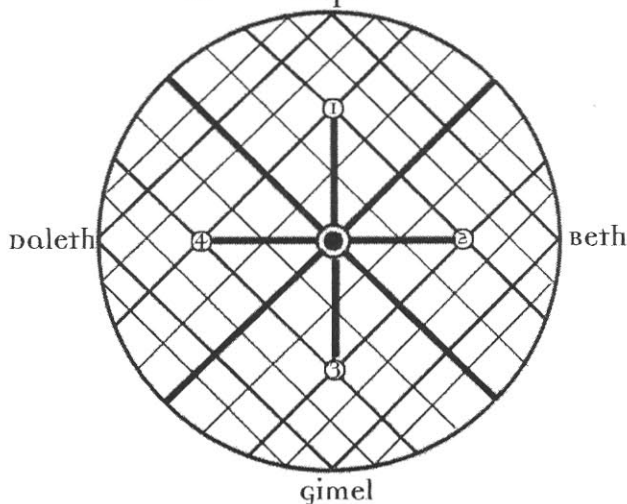
Stolicą Pentateuch jest położone nad brzegami morza Goshen Heliopolis (95 000 mieszkańców). Mroczne Wieki oszczędziły miastu wielkich zniszczeń. Zachowała się większość oryginalnych budowli z sięgającymi niebios strzelistymi, delikatnymi wieżami.

To największe i najstarsze miasto planety zostało zbudowane zgodnie z pierwszymi planami Doramosa. Jest ono kolistą, z drogami wiodącymi od punktów na



Heliopolis

Aleph



☉ plac omega

(bazylika św. paulusa i horacego)

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1 plac boreasza | 2 plac eurusa |
| 3 plac notusa | 4 plac zefirusa |

obwodzie do centralnego placu. Dwie główne arterie idą z południowego zachodu na północny wschód i z południowego wschodu na północny zachód, przecinając plac Omega, na którym stoi bazylika świętego Paulusa i Horacego.

W taki właśnie sposób Heliopolis podzielono na ćwiartki: Aleph (północną), Beth (wschodnią), Gimel (południową) i Daleth (zachodnią). W centralnym punkcie każdej z nich umieszczono nieduży plac z posągami stwora rodem z mitologii Urth. Na północy znajduje się plac Boreasza ze statuą gнома. Na wschodzie plac Eurusa z posągami sylfa, w południowej ćwiartce – plac Notusa i rzeźba salamandry, a w zachodniej – plac Zefirusa ze statuą undyny.

Pod Heliopolis biegnie sieć kanałów. Rebelianci ortoklastów używali ich do transportu dóbr i ludzi pod ulicami miasta. Teraz wstęp do nich jest zakazany. W istnym labiryncie torowisk można łatwo zabić nawet z mapą.

Plac Omega: Plac ten położony jest w centralnym punkcie Heliopolis, a na samym jego środku znajduje się bazylika świętego Paulusa i Horacego – strzelista budowla z centralną kopułą i pięcioma minaretami. W jej wnętrzu zachowały się oryginalne mozaiki i kolorowe szkło, cudem ocalałe przez zawieruchę Mrocznym Wieków.

Aleph: W północnej dzielnicy Heliopolis kwitnie handel i przemysł. Główna jej brama wiedzie do kosmicznego portu. Przywiezione z innych światów dobra silą rzeczy trafiały do tego regionu. Liga Kupiecka zajęła w rezultacie znaczną część ćwiartki, zarówno domy mieszkalne, jak i przestrzeń handlową. Agora przylega do placu Boreasza. Śladowe życie nocne Heliopolis ogranicza się właśnie do tej ćwiartki.

Beth: Ćwiartka sztuki, gdzie mieszkają i tworzą miłośnicy artyści, filozofowie i poeci. Znaleźć tu można różnego rodzaju studia, których wygląd zależy od zamożności

Technologia na Pentateuch

Heliopolis to aktualnie najbardziej rozwinięte technologicznie miasto na Pentateuch, wiele zyskujące z faktu, iż jest stolicą. Opieka medyczna, zakłady produkcyjne, komunikacja i transport są tu bardziej zaawansowane niż gdzie indziej, a na dodatek działają.

Barbarzyństwo Mrocznych Wieków, w które zostały się Znane Światy, niemal całkowicie ominęło Pentateuch. Większość planety opanował już wówczas sentyment „powrotu do natury”, a ludzie w znacznym stopniu opierali się na własnych umiejętnościach i darach przyrody, niż na narzędziach. Niemniej wciąż na rubieżach Pentateuch można napotkać pozostałości Drugiej Republiki, które już od bardzo dawna nie działają. Jednakże mieszkańcy planety raczej się nimi nie interesują.

twórcy. Plac Eurusa chętnie wykorzystują ci z artystów, którzy nie posiadają własnego miejsca pracy.

Gimel: Tu mieszczą się budynki zarządu Heliopolis i biura administracji planety. W dzielnicy tej znajduje się wiele dworskich rezydencji, ulubionych przez szlachtę i dostojnych gości. W Gimel stoją także największe na Pentateuch koszary.

Daleth: Dom wiernych. Rezydencja eskatoników prowadzących bazylikę położona jest niedaleko placu Omega. Naos – główny klasztor i szkoła Zakonu Eskatonicznego – znajduje niedaleko od tego miejsca, w cichym budynku za wysokim murem. Ortodoksja również posiada tu niewielką wspólnotę, a nieduża kaplica amalteań utrzymuje jedyny szpital w mieście. Reprezentant Świątyni Avesti jest zawsze obecny w kancelarii awestian, ciągle poszukując na Pentateuch śladów herezji lub antynomii. Jest bardzo zajęty człowiekiem.

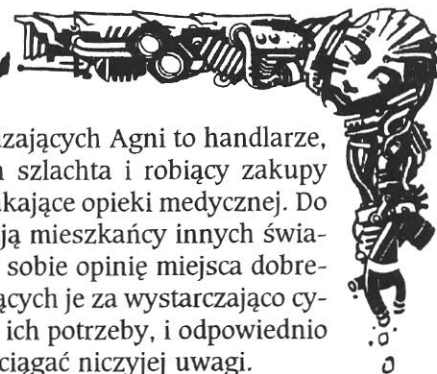
Jedyny port kosmiczny planety położony jest na peryferiach Heliopolis.

Pustynia Megiddo

Większą część kontynentu Megiddo zajmuje pustynia o tej samej nazwie – o charakterystycznych, czerwonych, skalistych ziemiach, wyschniętych jeziorach i minimalnych zasobach wodnych. Wielu zastanawiało się do czego Doramosowi było potrzebne to miejsce: „Mistrz Terraformator stworzył raj na Pentateuch, ale musiał się zdrzemnąć, gdy robił Megiddo”. Choć jest to najmniej popularne miejsce planety, i tak nie brakuje twardzieli, którzy pragną zwiedzić te nieprzyjazne obszary.

Aztlan

Aztlan jest nową społecznością – ma mniej niż dwa lata, ale mieszka tu już przeszło stu ur-obunów. Żyją w opuszczonym mieście Drugiej Republiki, które



odbudowują wedle jakiegoś nieznanego planu. Obcy nie mówią o powodach migracji na Pentateuch, wielu ludzi jest jednak przekonanych, że chcą badać weltgeist i sirocco.

Góra Tabor

Góra Tabor to ponad 200 metrów skały wulkanicznej wznoszącej się pionowo nad jałową ziemią Megiddo. Widmowy wiatr bywa tu szczególnie gwałtowny. Mistycyzm (i ciekawość) przyciąga do Świętej Góry pielgrzymów ze wszystkich Znanych Światów. Ur-obu-nowie zdają się być nią szczególnie zafascynowani – często widywano ich wspinających się na jej zbocza.

Inne miasta

Heliopolis jest największym, lecz nie jedynym miastem planety.

• **Agni** – Jeśli Heliopolis uznać za centrum kultury i sztuki, Agni byłoby sercem przemysłu planety. Drzewa mellior, trzcina cantha i orzeszki joloba są przewożone tu do obróbki, a następnie trafiają do Heliopolis, skąd wędrują dalej. Miasto położone jest w pobliżu największych szlacheckich posiadłości świata, należących do domu Hawkwood, które jakimś sposobem w czasach Mrocznych Wieków stały się większe niż pierwotne nadania.

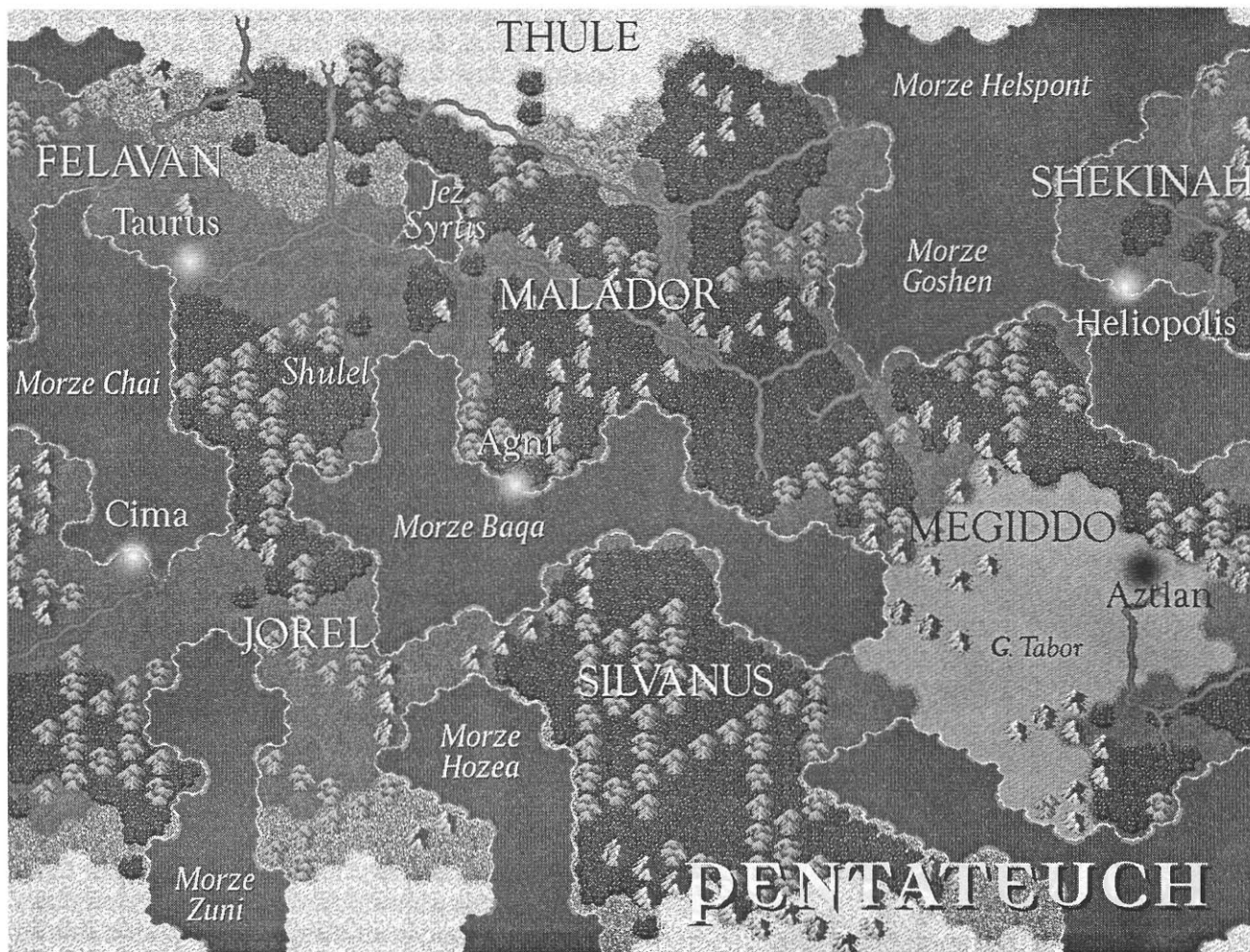
Większość osób odwiedzających Agni to handlarze, podróżująca w interesach szlachta i robiący zakupy mieszkańcy lub osoby szukające opieki medycznej. Do miasta rzadko przyjeżdżają mieszkańcy innych światów. Agni powoli zyskuje sobie opinię miejsca dobrego dla dysydentów, uznających je za wystarczająco cywilizowane, by zaspokoić ich potrzeby, i odpowiednio odosobnione, by nie przyciągać niczyjej uwagi.

To miasto również zostało zaprojektowane przez Doramosa, lecz darmo się w nim dopatrywać precyzji planu Heliopolis. W jego budowie nie da się wyróżnić żadnego wzoru. Usprawiedliwić to może planowana nazwa miasta: Chaos. 35 000 mieszkańców.

• **Taurus** – Usytuowany na północnym wybrzeżu morza Chai, Taurus został zbudowany 50 lat po Heliopolis. Doramos na początku chciał właśnie tu umieścić stolicę, potem jednak przeniósł ją do miejsca, gdzie znajduje się obecnie. Duża część miasta została zniszczona podczas silnego trzęsienia ziemi w 3999 roku. W pobliżu znajdują się nieduże posiadłości Hazatów. 10 000 mieszkańców.

• **Cima** – Miasto wyrosło z małej rybackiej wioski na południowym wybrzeżu morza Chai. Potem stało się ulubionym przez szlachtę miejscem spędzania wakacji. Jako nadmorski kurort, gdzie powoli rozkwita życie nocne, zaczyna przyciągać uwagę mieszkańców również innych światów. 3000 mieszkańców.

Planeta usiana jest wieloma mniejszymi miastami. Liczba ich mieszkańców wynosi zwykle 1000, choć zdarzają się i społeczności zaledwie stu osobowe.



Mieszkańcy

W niektórych aspektach Pentateuch bardzo przypomina Świętą Terrę, w innych zaś jest kompletnie od niej inny. Fauna planety z kilkoma wyjątkami zbliżona jest do fauny Urth. Badacze uważają jednak, że głęboko w lasach i morzach Pentateuch mieszkają egzotyczne stwory.

Draga

Draga jest dużym, szybkim gadem sprowadzonym na Pentateuch z Xanthes (obecnie utraconego świata). Jest dzikim, obdarzonym uporem stworzeniem, ale odpowiedni treser może uczynić z niej niezłe zwierzę juczne. Hodowcy i poganiacze bydła z wielkich równin Jorel i Felawan wolą nawet dragi od koni, są bowiem łatwiejsze w utrzymaniu. Również ur-obunowie z Aztlan podczas wypraw na pustynię Megiddo polegają prawie wyłącznie na dragach (choć nie są one tak duże jak ferizy z Kish, ani nie mają tak rozwiniętych zdolności adaptacyjnych).

Dragi nie wyparły całkowicie koni z Pentateuch, istnieje jednak niebezpieczeństwo, że doprowadzą do ich wyginięcia w inny sposób, końskie mięso jest bowiem ulubionym przysmakiem tych zwierząt. Głodna draga pozostawiona przy koniu z pewnością zaatakuje go i pożre. Właściciele drag znani są z nagradzania swych wierzchowców koniną. Często zabierają w podróż trochę tego mięsa.

Opis: Draga jest dużym gadem z biodrami podobnymi do ptasich. Stwory te potrafią się całkiem szybko poruszać, używając do tego dwóch nóg.

Typowa draga

Wartość w feniksach: 500

Ciało: Siła 10, Zręczność 5, Wytrzymałość 7

Umysł: Spryt 2, Percepcja 5, Technika 0

Umiejętności wrodzone: *spostrzegawczość 1, uniki 5, walka wręcz 1, wigor 4,*

Broń: przednie pazury (4 obr., łatwość i inicjatywa -1), ugryzienie (5 obr.).

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0

Istnieją różne odmiany zwierzęcia:

- *Chalas* są silniejsze od innych drag, używane najczęściej jako zwierzęta juczne lub pociągowe (Siła 12, Zręczność 4, Wytrzymałość 9, Wigor 7, 750 feniksów).

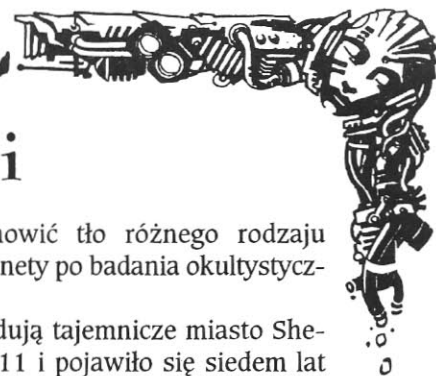
- *Yumenoj* są całkiem szybkie, choć bywają także kapryśne. Używane są przez zwiadowców do szybkich podróży. (Siła 8, Zręczność 7, Wytrzymałość 6, Uniki 5, Wigor 7, 625 feniksów).

- *Mikoru* mają spokojne usposobienie, ale mogą być szkolone na rumaki bojowe. (Siła 12, Wytrzymałość 9, Spryt 4, Walka wręcz 3, Wigor 7, 2 000 feniksów).

Ludzie

Mieszkańcy Pentateuch mają opinię upartych i niezależnych. Dla pierwszych osadników przeprowadzka stanowiła eksperyment. Rozpoczęli on życie z dala od





zaawansowanych technologii, musieli stać się bardziej samowystarczalni i szybko poczuli więź z planetą, której nie udało się zerwać nawet inkwizycji. Dla mistyków, teurgów, psychoników i innych ściganych przez Kościół w różnym czasie osób, Pentateuch było rajem. Nawet przed nastaniem ery Zakony Eskatonicznego można było tu znaleźć okultystyczne wspólnoty Drugiej Republiki.

Maraboutowie

Dla niektórych osób spotkanie z sirocco było wydarzeniem, które odmieniło ich życie. Należą do nich także maraboutowie – kobiety i mężczyźni, którzy z powodu widmowego wiatru poczuli silny związek ze swoim światem i żyjącymi na nim stworzeniami. Przyjęli oni rolę zarządców planety.

Z początku byli pokojowo nastawionymi strażnikami, lecz podczas okupacji Ortodoksji zmienili się w partyzantów. Teraz, kiedy przywrócony został pokój, pomagają innym zapomnieć o konfliktach z czasów wojny. Niektórzy maraboutowie pracują dla rządu jako doradcy i zwiadowcy.

Maraboutowie opiekują się ziemią i tymi, którzy po niej podróżują. Niektórzy z nich prowadzą osiadłe życie, zazwyczaj z dala od dużych miast, inni zaś wędrują po świecie, udając się tam, gdzie czują się potrzebni. Nie tworzą określonej społeczności lub organizacji, spotykają się jednak czasem, by wymienić doświadczenia i obserwacje. Przywódca ma znaczenie symboliczne, swą funkcję zyskuje w uznaniu za dokonania. Aby oficjalnie stać się maraboutem, trzeba zostać wprowadzonym przez starszego przedstawiciela. Potencjalnego kandydata poznaje się po jego przekonaniach i czynach.

Maraboutowie wierzą, że sirocco jest manifestacją Świętego Płomienia, a każda osoba zostaje w inny sposób dotknięta przez Ogień Świata (tak go nazywają), gdy łączy się on z jej wewnętrznym ogniem. Większość maraboutów posiada zdolności psychiczne, przebudzone lub wzmocnione przez Ogień Świata. Nieliczni z nich – przeważnie ci, którzy byli duchownymi – posiadają moce teurgiczne. Starsi uczą młodszych korzystania z nadnaturalnych zdolności, są to jednak zwykle mocno chaotyczne instrukcje.

Ortodoksja podsylała maraboutom szpiegów, oszuści byli jednak natychmiast rozpoznawani.

Jared Graymoore

Jared Graymoore jest najbardziej znanym maraboutem na planecie. Z początku należał do Świątyni Avesti i, nie zważając na postanowienia konkordatu, polował na heretyków z całego świata. Jego prom został osiągnięty i zniszczony przez sirocco, on jednak przeżył. Do dnia dzisiejszego o swej wizji opowiedział tylko mistrzowi. To właśnie przez ową wizję porzucił Świątynię Avesti w chwili, gdy wyczołgał się z płonącego wraku i przyrzekł sobie rozpocząć nowe życie. Od tamtego czasu podróżował po świecie, pomagając każdemu, kto tego potrzebował.

Opowieści

Pentateuch może stanowić tło różnego rodzaju przygód, od eksploracji planety po badania okultystycznych tajemnic.

Sheshach: Postaci znajdują tajemnicze miasto Sheshach, które znikło w 3711 i pojawiło się siedem lat później, ale bez mieszkańców. Od tamtego czasu zniknęło i pojawiało się w różnych lokacjach, pozostając w jednym miejscu nie dłużej niż trzy dni. Nie znaleziono nikogo, kto kiedykolwiek zniknął wraz z miastem. Badacze cały czas pragną poznać tajemnicę Sheshach i odkryć znajdującą się tam technikę z czasów Drugiej Republiki.

Zaginione dzienniki: Plotki mówią o ukrytej krypcie głęboko pod powierzchnią planety, która podobno zawiera tajemne dzienniki Doramosa. Pragną ich wszyscy: geomanci, poszukiwacze artefaktów, mistycy i inkwizytorzy (ci ostatni pragną udowodnić Doramosowi antynomię). Czy bohaterom uda się przechrzcić konkurencję i odnaleźć księgi?

Dusza błądząca w mroku: Bohaterowie znajdują się na powietrznym jachcie, który rozbija się na szczycie góry Tabor. Muszą przetrwać, pozbawieni niemal całkowicie środków do życia – potem zaś uderza w nich niezwykle silne, nawet jak na ten region sirocco. To powinien być dobrze zaplanowany epizod, w którym każda z postaci przeżyje wizję o dużym dla niej znaczeniu.

Plotki, legendy i inne ciekawe fakty

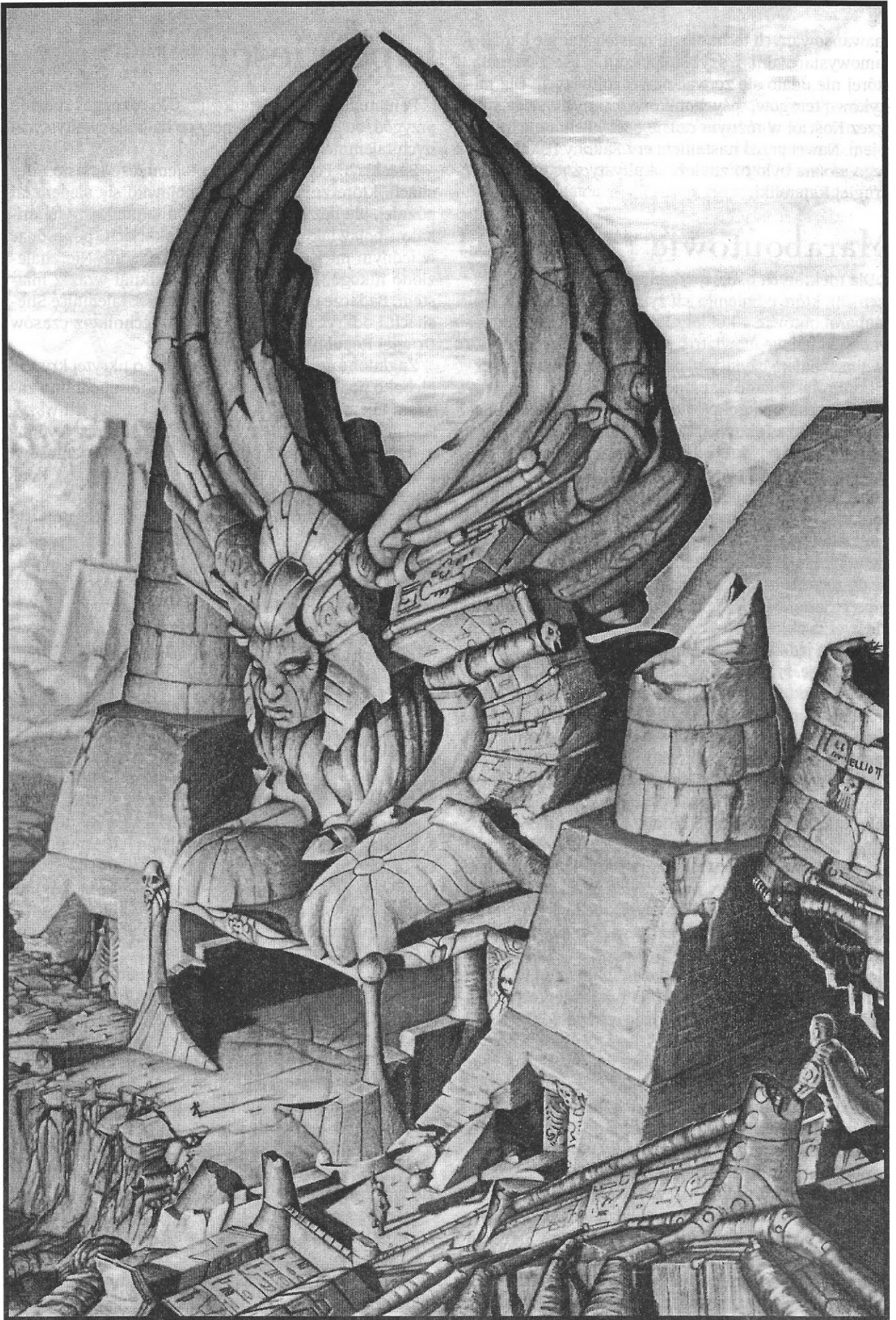
Pentateuch jest światem pełnym plotek i niezwykłych doniesień. Oto najciekawsze z nich:

- W podziemnych kryptach bazyliki znajdują się sekretne wejścia do katakumb i tajemnych tunelów łączących się z systemem kanałów.
- Świątynia Avesti uważa, że ur-obunowie z Aztlan są potajemnymi antonymistami.
- Od zakończenia wojny o tron Ortodoksja szuka powodu do unieważnienia konkordatu.
- W słabo zaludnionych zakątkach Pentateuch wciąż można znaleźć działające stacje Instytutu Phavian, zainstalowane do monitorowania planety.
- Doramos rozmięścił na planecie obeliski – wysokie na 5 metrów prostopadłościowe z okultystycznymi symbolami wyrytymi na jednej ze stron. Takie symbole znaleziono również w dziennikach Doramosa, nigdy jednak nie udało się ich przetłumaczyć.

• Geomanci wierzą, że góra Tabor jest punktem o szczególnym znaczeniu dla energii planety, łączącym się w jej rdzeniu ze Świętym Płomieniem.

Mistrzowie Gry nie powinni przedstawiać spraw z Pentateuch w oczywisty sposób, a raczej komplikować wszystko w miarę możliwości, oblekając wydarzenia w mgiełkę ezoterycznej tajemnicy. Najlepsze zaś są takie zagadki, których rozwiązania nie zna nawet prowadzący grę.







Rimpoche: Utracony Świat

Ross Isaacs

Avan siedział przygnębiony w kabinie, myśląc o wydarzeniach, które doprowadziły do jego zesłania. W miejsce to przywiódł go skandal wywołany tamtej nocy, towarzystwo w jakim się obracał i setki innych, błahych działań. Nie powinien tak głośno wyrażać swych kontrowersyjnych opinii na przyjęciu u matki, lecz wino rozwiązało mu język, a tamten kawaler rozdrażnił go. Przez wzgląd na podejrzenia avestian, al-Malik musi być szczególnie ostrożny. Mógł na nich wszystkich sprowadzić inkwizycję. Wieści o jego uczynku dotarły już do barona Armonda al-Malika, głowy rodziny, do której należał Avan. To z jego rozkazu młodzieniec został zesłany na drugą stronę znanej galaktyki. Pod piśmem widniała osobista pieczęć barona.

Po pojawieniu się prawdziwej grawitacji i krzątaniu na pokładzie Avan poznał, że wylądowali. Dobrze będzie wyjść wreszcie z dusznej, pozbawionej okien kabiny. Nie mógł się, o ironio, doczekać chwili, w której postawi stopy w miejscu zesłania. Z ponurą miną podniósł z podłogi tych kilka walizek, jakie pozwolili mu zabrać, i ruszył do służby. Nie mógł towarzyszyć mu nikt z obsługi. Nawet jego osobisty sługa, Tamar, musiał zostać w domu. Jeszcze jedna zniewaga.

Avan przeszedł przez korytarz i skręcił w stronę służby. Paru kretynów podziękowało mu za wspólną podróż.

Widok, który ujrzał po opuszczeniu statku, sprawił, że walizki wypadły mu z rąk na mocno ubitą ziemię. To coś wznosiło się nad jego głową, opromienione młym światłem małego, czerwonego słońca. Gargulec. Ten sam, którego oglądał na obrazkach i pokazach magicznej latarni. Nowy gargulec. Do Avana podszedł mizernie wyglądający mężczyzna. Po ubraniu i cybernetycznych wszczepach można było rozpoznać w nim Inżyniera. Powitał Avana „w naszym przedsięwzięciu” i skierował do kwater innych al-Malików, wspominając coś o późniejszych wyjaśnieniach. Avan słuchał go jednym uchem, wpatrzony w piękną, starożytną statuetkę, która zdawała się odwzajemniać jego spojrzenie.

Może to wcale nie była kara...

W czasach świetności Drugiej Republiki gwiazdne drogi łączyły setki, może nawet tysiące światów. Potem nastąpił Upadek – zachłanność człowieka przerosła jego możliwości i republika zapadała się pod własnym ciężarem. Wiele planet zaginęło, ich współrzędne zostały utracone w ogólnym bałaganie lub wtedy, gdy mieszkańcy zamknęli wrota przed nadchodzącym chaosem. Wielu ludzi, zwłaszcza Przewoźników, poszukuje teraz gwiazdnych kluczy do utraconych światów. Klucze te, warte majątek, wiążą się z nowym sposobem transportu i komunikacji, otwierają drogę do bajecznych bogactw i fantastycznych technologii. Stanowią symbol przygody i możliwości. Sekretne gwiazdne szlaki nazywane są przez wtajemniczonych Ścieżkami Nocy.

Możliwości wiążą się jednak z niebezpieczeństwem. Ścieżki Nocy muszą pozostać tajemnicą tych, którzy nimi podróżują, mogłyby bowiem poważnie zakłócić równowagę sił we wszechświecie. Niech znajdzie się nowa droga z Czernobogu na Istakhr lub Shaprut, a symbionci będą mogli ominąć garnizon Stygmatu. Nowe przejście z Cadavusa na Aylon oznaczyłoby dla Decadosów łatwiejszy sposób przetrwania sił i użycia ich przeciw al-Malikom. Każdy dom szlachecki i każda gildia kupiecka byłaby zachwycona odkryciem zaginionej kolonii pełnej egzotycznych technologii, a Kościół z radością oczyściłby takie złe miejsce.

Jedna z tych zakazanych ścieżek kończy się małą, nie rzucającą się w oczy planetą, której nie ma na żadnej gwiazdnej mapie. Rzadka atmosfera, niskie temperatury i brak wody sprawiają, że Rimpoche nie jest przyjaznym miejscem, spoczywa tu jednak potężny artefakt urów. Na odkrytej po raz pierwszy w 3994 roku planecie kryją się także cuda techniki Drugiej Republiki. Utracony podczas Upadku świat został ostatnio odnaleziony przez Przewoźników. Wielu zwolenników Trzeciej Republiki połączyło siły, chcąc zmusić Rimpoche do wydania swych tajemnic. Pytanie brzmi, jak długo będzie trwać ich współpraca i jak długo zdołają zachować tajemnicę.



Historia

Historię Rimpoche można podzielić na trzy różne okresy. Z najstarszego z nich pochodzą ruiny urów, przyciągające zwiedzających. Po długim czasie osamotnienia pojawili się naukowcy Drugiej Republiki, odkisając na planecie swój ślad. Utracona w chaosie Upadku, została teraz odkryta ponownie. W historii Rimpoche rozpoczyna się nowy rozdział.

Prehistoria

Nic nie wiadomo o pierwszych odkrywcach planety, anunnaki. Nikt nie wie, dlaczego przybyli do tego świata, co tu robili, ani czemu zbudowali gargulca. Nawet pierwsza nazwa planety, jeśli kiedykolwiek istniała, zginęła w mrokach dziejów. Archeolodzy Drugiej Republiki są przekonani, że świat ten zamieszkiwali kiedyś Strażnicy Wrót. Niektórzy sugerują, iż stacjonowało tu wojsko. Inni zaś twierdzą, że urowie wzniesli gargulca jako część jakiegoś innego, niezgłębionego planu. Jasnym jest, iż osadników spotkał tragiczny koniec. Ruiny noszą ślady strasznego planetarnego bombardowania, prowadzonego być może przez pomniejszych anunnaki, nazywanych Maruderami. Powód ataku i zniszczenia świata pozostaje nieznany.

Druga Republika

Za czasów Drugiej Republiki badacze szukali nowych planet do kolonizacji. Żądza odkrywania nowych ziem i ich cennych bogactw sprawiała, że poszukiwania zataczały coraz szersze kręgi. Rimpoche po raz pierwszy pojawiło się w ludzkich rejestrach w 3994 roku. Planetę zbadano za pomocą wymyślnych technologii. Grupa zwiadowcza znalazła na niej mnóstwo przydatnych metali. Przez wzgląd na monotony krajobraz nadali jej nazwę Bila, oznaczyli miejsca przyszłych kopalni i podążyli dalej.

Górnicy z pierwszej grupy byli zdumieni tym, co znaleźli na planecie. Ważniejszy od złota, platyny, żelaza i cyny był dla nich gargulec, wznoszący się nad jałową, skalistą równiną. Niedługo po przyjeździe górniczy porzucili kopalnie i opuścili planetę. Każdy z nich udał się w swoją stronę, wspominając o jakiejś misji. Jeden udał się na Ikonę, by tam medytować u stóp gargulca. Inny poleciał na De Moley, by siedzieć na szczycie grani i słuchać jak wyje wiatr. Przedstawiciele górniczego konglomeratu podążyli za wieloma z górników i sprowadzili ich na przesłuchanie. Zeznania prawie się nie różniły – każdy mówił o wizjach i religijnej ekstazie podobnej do sathryzmu.

Artefakty urów stanowiły tajemnicę nawet dla społeczności o tak rozwiniętej technice, jak ludzkość z czasów Drugiej Republiki. Znajdowane na setkach światów, za każdym razem wywołują sensację. By ochronić planetę przed falą pielgrzymów: domorosłych archeologów, religijnych zapaleńców, chciwych szabrowników i im podobnych, istnienie gargulca zostało zatajone.

Naukowcy różnych dziedzin przybywali w tajemnicy, by badać to intrygujące miejsce.

A potem nastąpił Upadek. Awaria centralnego komputera i zamieszki nią spowodowane doprowadziły do upadku Drugiej Republiki. Nastąpił przewrót, po którym naukowców z Bili pozostawiono samym sobie. Z początku na planetę przylatywały jeszcze statki, przywożąc wieści o klęsce. Później dostawy stawały się coraz rzadsze. Wielu uciekło z Bili, dopóki jeszcze mogło. W końcu pozostała tam tylko niewielka grupa największych zapaleńców. Na zimnej, surowej planecie, terraformowanej w niedostatecznym stopniu, nie mieli wielkich szans na przetrwanie. Większość zginęła w orgii morderstw i padła ofiarą kanibalizmu. Ostatnia osoba umarła z głodu, wpatrzona w tajemniczego obserwatora wszystkich wydarzeń – gargulca.

Mało znana planeta stała się jednym z setek utraconych światów. Informacje, które o niej posiadano, przepadły lub zostały skasowane przez Kościół w masowym oczyszczaniu danych. Ludzie, którzy wiedzieli coś o Bili – urzędnicy, korporacyjni pracownicy, archeologowie i naukowcy – zabrali swój sekret do grobu. Planeta została zapomniana.

Historia najnowsza

Po końcu wojen o tron, Przewoźnicy rozpoczęli szeroko zakrojoną eksplorację galaktyki. Badacze odkryli zniszczone maszyny myślące, szukając jakichkolwiek śladów utraconych współrzędnych. Inni przeczesywali ruiny, hałdy śmieci i czarny rynek w poszukiwaniu gwiazdnych kluczy. Wiele miesięcy po koronacji Alexiusa jeden z tych zapaleńców, pilot Diego Estrel, odnalazł Bilę. Po miesiącach poszukiwań i pełnej niebezpieczeństw pracy zlokalizował gwiazdny klucz. Podenerwowany i podekscytowany włożył go do gniazda podczas skoku z Graala i znalazł się w innym, nieznanym systemie słonecznym.

W pozbawionym skomplikowanych sensorów statku Estrel rozpoczął badanie systemu. Najdalsza planeta, choć nieco podobna do Urth, nie miała atmosfery. Następna – gazowy olbrzym – była równie bezużyteczna. I wtedy dotarł na Bilę. Z wysokości orbity dostrzegł ślady życia w skądinąd jałowym świecie i posadził statek na starożytnym lądowisku. Z pokładu dostrzegł gapiącego się na niego gargulca. Jego wysiłek został nagrodzony.

Mało wiadomo o tym, co wydarzyło się później. Według drugiego pilota, Mir Aladana, Estrel opuścił statek by przyjrzeć się gargulcowi z bliska, i wrócił po długim czasie. Przewoźnicy podstemplowali raport z wyprawy, nic jednak nie wiadomo o samym Estrely, który zniknął bez śladu. Prawda o tych wydarzeniach jest iście złowieszcza.

Po obcowaniu z gargulcem Estrel ustawił kurs na Obun. W czasie podróży prawie się nie odzywał, jadł w samotności, a obowiązki przekazał Mirowi Aldanowi. Tego zaniepokoiło w końcu dziwne zachowanie Diego, więc spytał o cel ich wyprawy. „Lecimy tam, by posłuchać szumu wody w fontannach Pervari”. Po wysłuchaniu tego oświadczenia Aldan przejął kontrolę nad



statkiem, zamknął Estrela w jego kabinie i zawrócił na Ligheim. Tam poddano gwiazdny klucz i Diego psychologicznej analizie. Po dziś dzień Estrel siedzi w celi na Ligheim, czekając na dalsze pytania i eksperymenty. A Mir Aldan cieszy się owocami odkrycia.

Obecną nazwę nadał planecie Diego Estrel, który twierdzi, że „tak ją nazywał gargulec”.

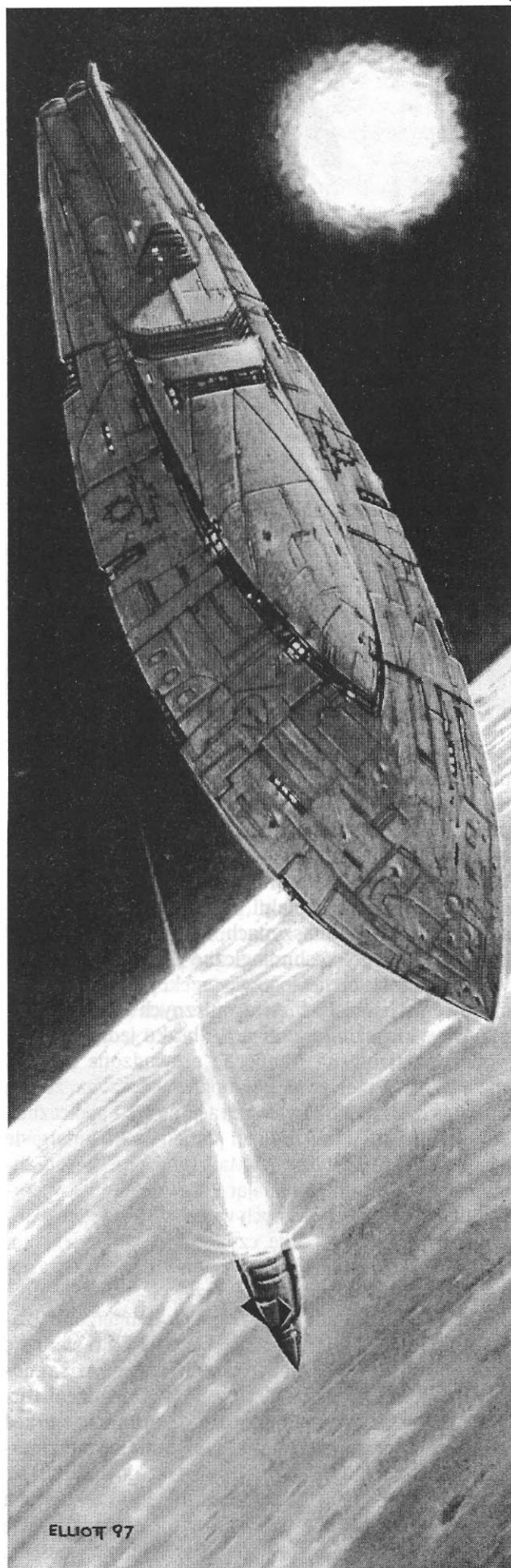
Odkrycie Rimpoche zostało zauważone w wysokich kręgach społecznych. Amil Suk, konsul Przewoźników i zwierzchnik Aldanów, przejął sprawę Estrela i planety. Aby móc w pełni zrozumieć znaną tam skomplikowaną technologię, Przewoźnik potrzebował pomocy. Suk udał się więc potajemnie do Inżyniera Ermina Sobrala i wyjawiał mu istnienie Rimpoche. We dwóch spotkali się z baronem Armandem al-Malikiem, znanym z dziwnej fascynacji urami. Razem uknuli niebezpieczną intrygę.

Łącząc swoje fundusze, trzech mężczyźni postanowili zbadać potajemnie planetę i wykorzystać to, co tam znajdują zgodnie z republikańskimi ideałami. Każdy z nich zebrał najbardziej zaufanych spośród swych ludzi i potajemnie wysłał na Rimpoche. Istnienie planety utrzymują w sekrecie, chcąc uniknąć rywalizacji z resztą szlachty i gildiami, zagarnięcia jej przez cesarza Alexiusa i niewygodnego zainteresowania ze strony inkwizycji.

Konspiracja

Choć cesarz Alexius ogłosił, że nagrodzi każdego, kto znajdzie utracony świat, ludzie związani z Rimpoche wolą zachować swe odkrycie dla siebie. Znalezione na planecie skarby techniki pragną wykorzystać jako kamień węgielny Trzeciej Republiki. Jest to spisek indywidualistów. O Rimpoche dowiadują się tylko ci, którzy są w sprawę bezpośrednio zaangażowani. Im więcej osób pozna sekret, tym szybciej wyjdzie on na jaw. Informacje o planecie są więc pilnie strzeżone – nie ma ich w bazie danych żadnej myślącej maszyny, nazwa planety nie pojawia się w żadnym liście i nikt o niej otwarcie nie rozmawia. Na spiskowców czyha wiele zagrożeń: Pozyskiwacze i pewne szlacheckie rodziny z chęcią zagarnęłyby planetę dla siebie, a cesarz nie byłby zachwycony próbą pozbawienia go władzy. Wszyscy boją się dnia, w którym o spisku dowiedzą się avestianie. Każdy martwi się także, czy jego działań nie wykryje jakiś rywal z rodzimej organizacji.

Największa część załogi stanowią al-Malikowie – pięciu pomniejszych przedstawicieli rodu pod dowództwem samego Armanda al-Malika. Przewoźnicy wysłali pięć osób, ekspertów w dziedzinie archeologii i techniki. Przewodzi im Elena Padova. Grupa najmniejsza, lecz o największym logistycznym znaczeniu to członkowie Najwyższego Zakonu Inżynierów: trzech techników pod dowództwem rzemieślnika Nyne'a Rentona. Ci, których skierowano na planetę, zazwyczaj nie mają pojęcia gdzie i dlaczego zostali wysłani. Gdy zaś już się tam znajdują, mogą być pewni, że przez długi czas nigdzie się stąd nie ruszą. Nowi mieszkańcy zostają, w pewnym sensie, więźniami świata.



ELLIOT 97





Badacze przebywają na planecie od niedawna, nie przyjrzeni się jeszcze gargulcowi i ruinom urów. Najpierw zajęli się tym, co zostało z czasów Drugiej Republiki. Mieszkają w bunkrach zajmowanych przed tysiącami lat przez członków pierwszej ekspedycji. Odkopane zostały tylko dwa budynki: stare centrum dowodzenia i jedna z sypialni. Inżynierowie skupili wysiłki na myślących maszynach, mając nadzieję odkryć bezcenne sekrety technologiczne Drugiej Republiki. W międzyczasie archeologowie przekopują ruiny w poszukiwaniu osobistych elektronicznych urządzeń.

Z winy kiepskiej organizacji i braku jednego przywódcy, działania na Rimpocze prowadzone są dość chaotycznie. Każda z załóg jest przeświadczona, że ona tu dowodzi: al-Malikowie – z racji pozycji społecznej, Przewoźnicy – bo oni znaleźli planetę, a Inżynierowie – z powodu swej wiedzy. Al-Malikowie przeczesują ruiny na chybił-trafił, ponagłając Przewoźników, by szukali najlepszych technicznych wynalazków. Przewoźnicy i Inżynierowie kłócą się, czy i w jaki sposób powinni naprawiać znaleziska. Ci ostatni mają pretensje do pozostałych dwóch grup o ciągle najścia.

Zamiast współpracować (jak było to zamierzone), zamiast dzielić się informacjami, każda z grup stara się zatrzymać jakieś odkrycie tylko dla siebie. Armando wi al-Malikowi zależy najbardziej na gromadzeniu artefaktów urów. Nyne Renton zataja informacje przed pozostałymi grupami. Elena Padova ma swoje zmarnięcia. Jak dotąd, ich dobroczyńcy nie dowiedzieli się o braku współpracy. Kto wie, co się stanie, kiedy na przykład Armand al-Malik odkryje, że Inżynierowie wiedzą więcej od niego o przenośnych terraformerach,

a Przewoźnicy odejdą z najważniejszymi informacjami o gwiazdnych szlakach...

Opis

Układ

System znajduje się na końcu szlaku nocnych skoków z Graala. Jego słońce jest małą, czerwoną gwiazdą. Rimpocze stanowi trzecią z pośród pięciu planet układu. Inne obecne w nim obiekty – pas asteroid, mały i średni gazowy olbrzym oraz duża skalista kula – pozostają niezbadane. Gdyby nie archeologiczne bogactwo Rimpocze, system ten, podobny do wielu innych, nie przyciągnąłby niczyjej uwagi.

Planeta

Rimpocze jest zimną, skalistą planetą ze śladową, tlenowo-azotową atmosferą, tworzącą na biegunach lodowe czapy. Poza sterraformowanym bąblem powietrze jest rzadkie, wymaga użycia ułatwicieli oddychania, skafandrów pozwalających przetrwać w zerowej atmosferze lub skafandrów kosmicznych. Jednolitą początkowo powierzchnię pokrywają niewielkie wzniesienia, góry, rumowiska, szczeliny i głębokie jary. Planeta jest bardzo stara pod względem geologicznym. Dni trwają tu 21 urtyjskich godzin, a rok – 2,7 urtyjskich lat.

Tworząc biosferę, badacze z czasów Drugiej Republiki używali przenośnych terraformerów (patrz „Przedmioty”,



Niebezpieczna gra

Rimpoche położone jest w mało bezpiecznym miejscu, na gwiazdnej drodze z Graala. By dostać się na planetę, trzeba lecieć przez Bastion lub Stos. To ostatnie niesie ze sobą ryzyko odkrycia nocnej ścieżki przez avestian. Droga przez Bastion grozi wykryciem jej przez Li Halanów (a tym samym przez Kościół i resztę szlacheckich rodzin). Niedaleko znajduje się Pandemonium, włości Decadosów. Jeśli dowiedzą się oni o Rimpoche, będą mogli łatwo dostać się na Graala. Graal zaś sam z siebie stanowi problem, jest bowiem domem Keddahów, wrogów al-Malików. Ostatnio również Lidze kupieckiej zaczęło bardzo brakować bezpośredniej drogi na Rimpoche. Muszą przemieszczać się z Ligheim na Aragonię, Byzantium Secundus i Stos (lub przez Midian, Apshai i Bastion), co grozi odkryciem ich przez Cesarskie Oko, inkwizycję lub Li Halanów.

dalej). Brakowało im smaku i artyzmu takich mistrzów jak Doramos lub Tamerlain. Obszar z warunkami zbliżonymi do tych panujących na Urth – stawami, kilkoma drzewami, krzewami i powietrzem, którym można oddychać – jest niczym oaza pośród piasków pustyni.

Ruiny Drugiej Republiki

Za czasów Drugiej Republiki korporacja, która odkryła planetę, planowała wysłać wielką wyprawę badawczą. Wybudowano bunkry na laboratoria, magazyny i kwatery dla ludzi. Te proste i funkcjonalne, klockowate, jednopiętrowe budynki nie miały nic wspólnego z wygodą. Budowle, choć zagrzebane pod warstwą żwiru, wydają się być nienaruszone. Obszar ten spotkał się z dużym zainteresowaniem teraźniejszych badaczy. To tutaj czeka na odkopanie maszynery do terraformowania, pojazdy, golem, myślące maszyny i broń. Rimpoche jest prawdziwym skarbcem urządzeń z czasów Drugiej Republiki.

Ruiny urów

W pobliżu pozostałości z czasów Drugiej Republiki znaleźć można znaczne starsze, rozpadające się ruiny anunnaki. Ich punkt centralny stanowi gargulec, znany także jako Kolos z Rimpoche. Jest to uskrzydłony stwór z ciałem lwa i głową pięknej kobiety (z rasy ludzkiej lub ur-obunów), o wysokości 21 metrów, a szerokości 74 metry. Największą uwagę przyciąga twarz kolosa – tajemnicza i pełna wdzięku, typowa dla ruin urów. Ci, którzy ją widzieli, mówią, że wygląda jakby знаła rozwiązanie wielkiej zagadki wszechświata.

Gargulec wydaje się być częścią złożonej całości, której przeznaczenie pozostaje tajemnicą. Stoi na wielkim dziedzińcu otoczonym czterema pylonami, pokrytymi freskami i tajemniczymi symbolami. Budynki zostały częściowo zniszczone. Zapadnięte ściany, kratery i rumowiska

– wszystko to może być śladem bombardowania z orbity. Ruiny rozchodzą się promieniście od dziedzińca. Nikt nie wie, jak daleko sięgały, znaczna ich część została bowiem zniszczona. Ruiny, tak jak pylony, pokryte są freskami, które po analizie mogą odsłonić część tajemnicy historii anunnaki. Skala całego kompleksu jest większa, niż w przypadku typowych ludzkich monumentów do tego stopnia, że wydaje się być zbudowany przez olbrzymy.

Mieszkańcy

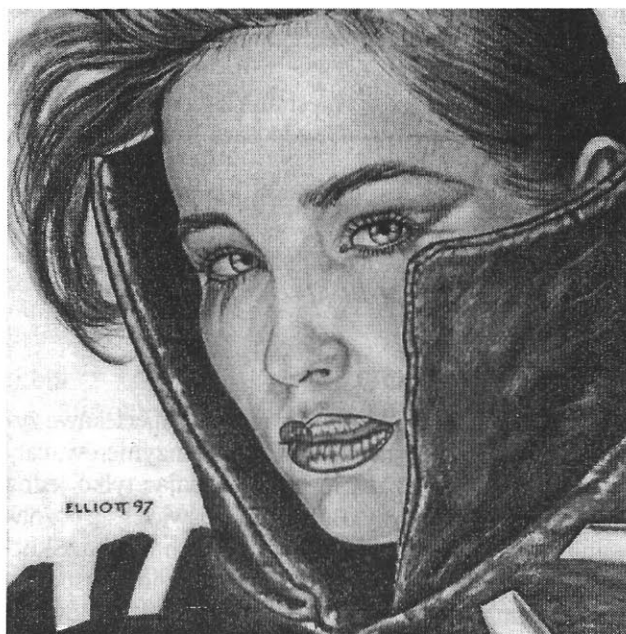
Elena Padova

Pochodząca z Byzantium Secundus rodzina Padovej przez wiele pokoleń służyła Torensom. Ojciec Eleny był ich majordomusem w posiadłości Galathea. Został zabity w zamachu na księcia Torensa, zorganizowanym przez Cametonów. Gregor Padova zginął od kuli przeznaczonej dla swego pana, którego osłonił własną pierś. W zamian za tę ofiarę jego jedyne dziecko otrzymało wolność. A Cametowie znienawidzili je za to. Elena skorzystała z możliwości zwiedzania kosmosu i wystąpiła ze służby.

Chcąc uciec Pozyskiwaczom i Cametonom, Elena wstąpiła do Cesarskiego Oka. Po udziale w wielu mniejszych operacjach wyznaczono ją do szpiegowania Przewoźników. Oferując swe usługi gildii, przekazała im informacje Cesarskiego Oka o Janik, zaginionej kolonii z czasów Drugiej Republiki. Przewoźnicy zaakceptowali Elenę, która szybko zyskała zaufanie zwierzchników i współpracowników. Ma opinię osoby efektywnej, sprytnej i lojalnej.

Lata działania w ukryciu wreszcie się opłaciły. Mir Aldan i Amil Suk wybrali ją, by przewodziła wysłanej na Rimpoche załodze. Odkrywa teraz skarby techniki Drugiej Republiki, nowego gargulca i spisek, w który zamieszani są Przewoźnicy, Inżynierowie i al-Malikowie...

W tajemnicy Padova gromadzi dla Cesarskiego Oka obciążające dane, które przechowuje w myślącej maszynie.



Ma nadzieję, że gdy nadejdzie odpowiednia chwila, obojście zawiezie je na Byzantium Secundus.

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: menedżer Przewoźników (agent Cesarzowskiego Oka)

Cytat: *Jak to nie wiesz, gdzie jest Renton? Twoim obowiązkiem jest wiedzieć! Znajdź go, jeśli nie chcesz mieć kłopotów. Wybacz, na czym to stanęliśmy?*

Opis: Elena jest piękną, drobną, trzydziestoparoletnią kobietą. Ma krótkie, brązowe włosy, brązowe, płomienne oczy i oliwkową cerę. Jej uśmiech mógłby podbić serce oficjela vau.

Zachowanie: Zwykle Elena jest otwarta i przyjacielska, szczególnie gdy wciela się w rolę bez troskiego poszukiwacza przygód. Lata życia w przebraniu sprawiły jednak, że zaczyna dziwnie się zachowywać. Stała się wybuchowa, nieobecna duchem i roztargniona. Być może zastanawia się, wobec kogo ma pozostać lojalna...

Świta: Stara się trzymać z dala od reszty Przewoźników, spotyka się z nimi tylko wtedy, gdy musi. Na Rimpocze towarzyszą jej cztery osoby, wyszkolone w archeologii i wybawianiu techniki.

Ciało: Siła 6, Zręczność 8, Wytrzymałość 7.

Umysł: Spryt 9, Percepcja 8, Technika 6.

Duch: Ekstrawersja 7, Introwersja 2, Porywczność 4, Opanowanie 4, Wiara 3, Ego 5.

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, skradanie się 6, spostrzegawczość 6, strzelanie 4, uniki 4, urok osobisty 8, walka wręcz 3, wigor 7, wywieranie wrażenia 7.

Umiejętności wyuczone: charakteryzacja 2, cwaniactwo 5, czytanie (urtyjski) 2, empatia 5, hazard 2, kierowanie pojazdem lądowym 2, kierowanie zaprzęgiem 2, kryptografia 4, otwieranie zamków 4, panowanie nad ciałem 5, przeszukiwanie 5, społeczne (aktorstwo) 8, społeczne (przywództwo) 7, szelmstwo 4, wybawienie mechaniki 4, żelazna wola 4.

Błogosławieństwa/przekleństwa: Piękno (+2 urok osobisty). Stoicyzm (+2 Opanowanie w stresowej sytuacji). Wścibstwo (-2 Opanowanie, gdy widzi coś nowego).

Dobrodziejstwa/utrapienia: Pozycja w gildii (7 pkt. menedżer Przewoźników). Ranga (5 pkt. agent połowy Cesarzowskiego Oka). Sierota. Wendeta (3 pkt. Cametonowie).

Dziw: 7

Ekwipunek: Narzędzia mechaniczne, dziennik – myśląca maszyna, wytrychy, szepcząca szpilka.

Broń: Sztylet, pistolet.

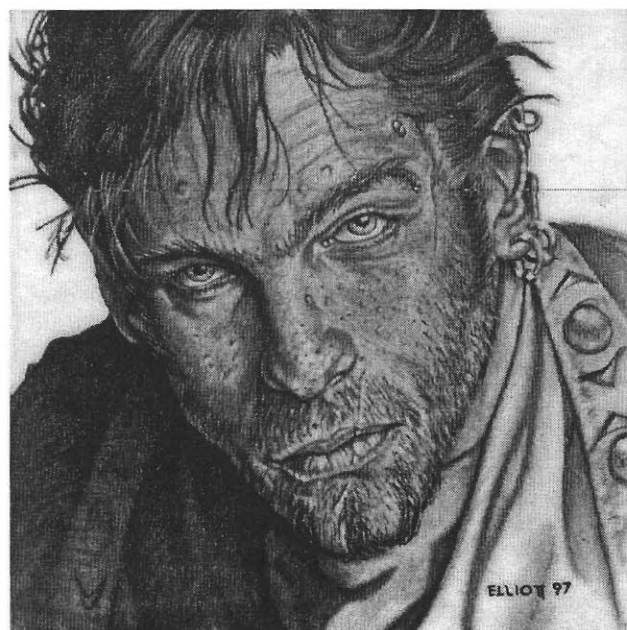
Sztuki walki: walka na pięści, kopnięcie, przytrzymanie.

Pancerz: Strój kameleona, standardowa tarcza.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Nyne Renton

Nyne Renton wiódł niegdyś klasztorne, nieciekawe życie. Urodzony na Ligheim w Dzielnicy Inżynierów, cały czas spędzał w wieżach techniki, badając tylko jedną rzecz: myślące maszyny. Bez reszty poświęcił się poznawaniu zasad działania komputerów i ich języka. Skutkiem tego jest jego całkowita nieumiejętność współżycia z ludźmi. Renton zachowuje się jak obcy. Mówi do



siebie, wydaje odgłosy stukania i furkotania, ignoruje ludzi. Czasem, gdy się odpręży, mówi o mechanicznym bogu i ludzkości podległej technice.

Jest jednym z najlepszych ekspertów w dziedzinie maszyn myślących. Jeśli coś mu się stanie, będzie to prawdziwym ciosem dla Najwyższego Zakonu. Renton przesiaduje zwykle w swym laboratorium, starając się rozszyfrować starożytny system operacyjny i składając z kawałków „pozytronowy umysł”. Ermin Sobral uważa, że komputery z Rimpocze zawierają cenne informacje. Posłał tam Rentona, by przywrócił je do życia. Mistrz Hereditus nie wie jednak o tym, że jego należny programista żyje we własnym świecie.

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: Inżynier (Rzemieślnik)

Cytat: *Nie jesteś w stanie pojąć mocy techniki, mogą to tylko Inżynierowie. To dlatego zostaliśmy wezwani. A teraz, zejdź mi z drogi.*

Opis: Wysoki, wymizerowany, o jastrzębich cechach i wpatrzonych w pustkę oczach. Nie dba o swój wygląd. Często przez wiele dni chodzi w tym samym ubraniu.

Zachowanie: Często wydaje się czymś zaabsorbowany i traci wątek podczas rozmowy. Jest zbyt zajęty myśleniem o komputerach. Gdy skupi uwagę, staje się zdystansowany i zimny. Często można usłyszeć, jak mamroce coś do siebie w jakimś dziwnym, komputerowym języku.

Świta: Nyne, tak jak inni, nie mógł zabrać ze sobą swej zwykłej świty. Na Rimpocze towarzyszy mu dwóch młodszych inżynierów, którzy zajmują się ratowaniem techniki.

Ciało: Siła 5, Zręczność 7, Wytrzymałość 4.

Umysł: Spryt 7, Percepcja 7, Technika 9.

Duch: Ekstrawersja 2, Introwersja 4, Porywczność 5, Opanowanie 2, Wiara 3, Ego 7.

Umiejętności wrodzone: broń biała 3, skradanie się 3, spostrzegawczość 7, strzelanie 6, uniki 5, urok osobisty 3, walka wręcz 4, wigor 3, wywieranie wrażenia 6.

Umiejętności wyuczone: czytanie (urtyjski) 4, księgoznawstwo 7, myślące maszyny 10, nauka (fizyka) 3, nauka (myślące maszyny) 7, wiedza (komputery)

9, wybawienie komputerów 8, wybawienie zaawansowanej technologii 8.

Błogosławieństwa/przekleństwa: Pospolitość (-1 urok osobisty). Wynalazczość (Technika +2, gdy znajduje coś nowego). Gapiostwo (-2 Percepcja w sprawach socjalnych). Brak ogłady (-2 Ekstrawersja podczas pełnienia funkcji socjalnych).

Dobrodziejstwa/utrapienia: Klasztor. Pozycja w gildii (9 pkt. rzemieślnik).

Dziw: 5

Ekwipunek: Narzędzia specjalistyczne, biblioteczka – myśląca maszyna.

Cybernetyka: Wbudowana myśląca maszyna (+2 Spryt, automatyczna, ukryta, organiczna, Poziom Techniki 8, świetnie wykonana).

Broń: Lekki pistolet, laser ręczny.

Pancerz: Tarcza szturmowa (można ją ukryć), syntjedwabne ubranie (2 + 2k).

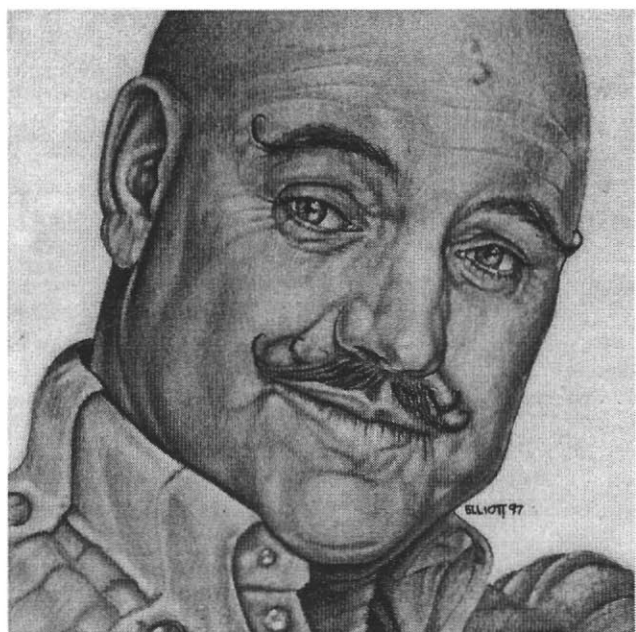
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Baron Armand al-Malik

Urodzony na Istakhr baron Armand al-Malik dorastał w lśniących pałacach, w otoczeniu bogatych akademii. Rodzice posyłali go do najlepszych szkół, gdzie otrzymał nowoczesne wykształcenie. Jednak zamiast uczyć się – jak inni szlachetnie urodzeni – fechtunku, etykiety i muzyki, on studiował historię starożytną. Ojciec chciał, by w wakacje poznawał dworskie życie, lecz Armand był raczej typem uczonego, bardziej ceniącym książki niż przyjęcia.

Armand był jeszcze młody, kiedy odziedziczył posiadłość ojca, spędzał tam jednak niewiele czasu. Fascynowały go starodawne ruiny i archeologia, więc dużo podróżował. Tak jak inni al-Malikowie pożądamy technologii z czasów Drugiej Republiki, tak Armanda fascynują urowie. Czyta o nich mało znane książki, rozmawia z ur-obunami i odwiedza jak najwięcej miejsc związanych z anunnaki. Reszta dworu ma go za gbura.

Dowiedziawszy się o Rimpoche Armand postanowił polecieć tam osobiście. Będąc typem samotnika, w pojedynkę



bada ruiny urów, dokonując własnych odkryć. Pilnie uzupełnia kolekcję uryjskich przedmiotów, by zabrać ją potem na Istakhr. Reszta al-Malików koncentruje się głównie na ruinach z czasów Drugiej Republiki. Jak dotąd książę Hakim nie orientuje się, że Przewoźnicy i Inżynierowie pozbawiają Armanda części łupu.

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: baron z al-Malików/archeolog

Cytat: *Jak widzicie na symbolach z prawej, urowie byli politeistami z upodobaniem do bogów z głowami zwierząt. To oczywiście oznacza...* (bla, bla, bla)

Opis: Niski, łysy, grubawy mężczyzna koło czterdziestki. Ma wąsy, zawsze starannie nawoskowane. Nosi drogie, ale praktyczne ubrania, nawet gdy pracuje na zewnątrz.

Zachowanie: Armanda interesuje bardziej zbieranie archeologicznych skarbów, niż cała operacja. Lubi mówić o swoich odkryciach, dzieli się z otoczeniem każdą teorią, jaka mu przyjdzie do głowy. Kwestionowanie zasadności jego działań lub oskarżanie o zaniedbywanie obowiązków doprowadza go do białej gorączki.

Świta: Jak wielu szlachetnie urodzonych, Armand otoczony jest przez pochlebców. Na Rimpoche nie mógł jednak zabrać swej zwykłej świty.

Ciało: Siła 6, Zręczność 4, Wytrzymałość 7.

Umysł: Spryt 7, Percepcja 9, Technika 5.

Duch: Ekstrawersja 4, Introwersja 4, Porywczność 3, Opanowanie 4, Wiara 3, Ego 5.

Umiejętności wrodzone: broń biała 6, skradanie się 4, spostrzegawczość 8, strzelanie 5, uniki 4, urok osobisty 3, walka wręcz 4, wigor 5, wywieranie wrażenia 7.

Umiejętności wyuczone: biurokracja 7, czytanie (urtyjski) 6, docieklliwość 6, etykieta 3, jeździectwo 2, język (obuński) 3, języki (Criticismum) 3, języki (Istakhr) 4, myśląca maszyna 2, nauka (archeologia) 7, przeszukiwanie 4, retoryka 4, sztuka (poezja) 5, sztuka (uryjska) 6, wiedza (gwiazdne drogi) 4, wiedza (obcy) 4, wiedza (symbole urów) 5.

Błogosławieństwa: Zaciekawienie (+2 Ekstrawersja, gdy widzi coś nowego). Podejrzliwość (+2 Percepcja, gdy rywale są w pobliżu). Wycucie kierunku (+2 Spryt, gdy określa kierunek lub położenie).

Przekleństwa: Chwalipięta (-2 Ekstrawersja, gdy wylicza swe czyny). Niski (-1 Żywotność, bieg: 8 metrów).

Dobrodziejstwa: baron, bogaty, częste podróże (3 pkt.).

Utrapienia: Mroczny sekret (2 pkt. popiera Trzecią Republikę).

Dziw: 4

Ekwipunek: Dziennik – myśląca maszyna.

Broń: Monomiecz, automatyczny derringer, pistolet laserowy.

Pancerz: Standardowa tarcza, ubrania z syntjedwabiu (2 + 2k).

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Fauna

Na Rimpoche początkowo nie istniało życie, bo nie było ku temu warunków. Znalaziono tu jednak dwa



gatunki stworzeń, żyjące w środowisku stworzonym przez przenośny terraformer.

Świergotki

Nazwane tak z powodu denerwującego świergotu, jaki z siebie wydają. Gryzoni tych nie znaleziono na żadnym innym Znanym Świecie. Niektórzy wierzą, że pierwotnie żyły w sieci podziemnych pieczar, pijąc wodę, którą zdołały tam znaleźć. Po tym, jak część planety została sterraformowana, świergotki przeniosły się na powierzchnię.

Cytat: *Uch! Te stworzenia przyprawiają mnie o gęsią skórę.*

Opis: Małe, bezwłose gryzonie o niewidzących, szczątkowych oczkach i długich, ostrych zębach.

Ciało: Siła 2, Zręczność 4, Wytrzymałość 2.

Umysł: Spryt 2, Percepcja 2, Technika 0.

Umiejętności wrodzone: skradanie się 6, uniki 3, wal-ka 3.

Broń: Bolesne ugryzienie (3 obr.). Pojedynczy osobnik nie jest groźny. Jednak gdy Świergotki atakują grupą, mogą szybko ogryźć człowieka do kości. Przedstawiciele tego gatunku nie mają wzroku, którym mogłyby posługiwać się w walce. Kierują się świetnym węchem i słuchem.

Żywotność: -3/-1/0/0

Eskorpiańskie robaki

Eskorpiańskie robaki, przywiezione tu przez przypadek tysiące lat temu, pochodzą od voroksów. Przez wieki owady te nauczyły się żyć na skalistej powierzchni

Rimpoche. Szybko stały się utrapieniem badaczy, zakopując się bowiem w ziemi i śpiąc, by zachować energię. Nie wiadomo, jak długo trwa ich hibernacja. Robak atakuje zwykle świergotkę i zakłada gniazdo w ściervie, oczekując na następny posiłek.

Cytat: *Cofnij się, cofnij! Nie dotykaj! AIII!*

Opis: Ciało jak u skorpiona, osiem nóg, nie mają jednak kleszczy ani ogona. Długie, potężne czułki ucze-niają się ofiary, a wtedy dwa długie żądła wprowadzają do jej ciała truciznę.

Ciało: Siła 1, Zręczność 5, Wytrzymałość 3.

Umysł: Spryt 2, Percepcja 5, Technika 0.

Umiejętności wrodzone: skradanie się 8, uniki 6, wal-ka 5.

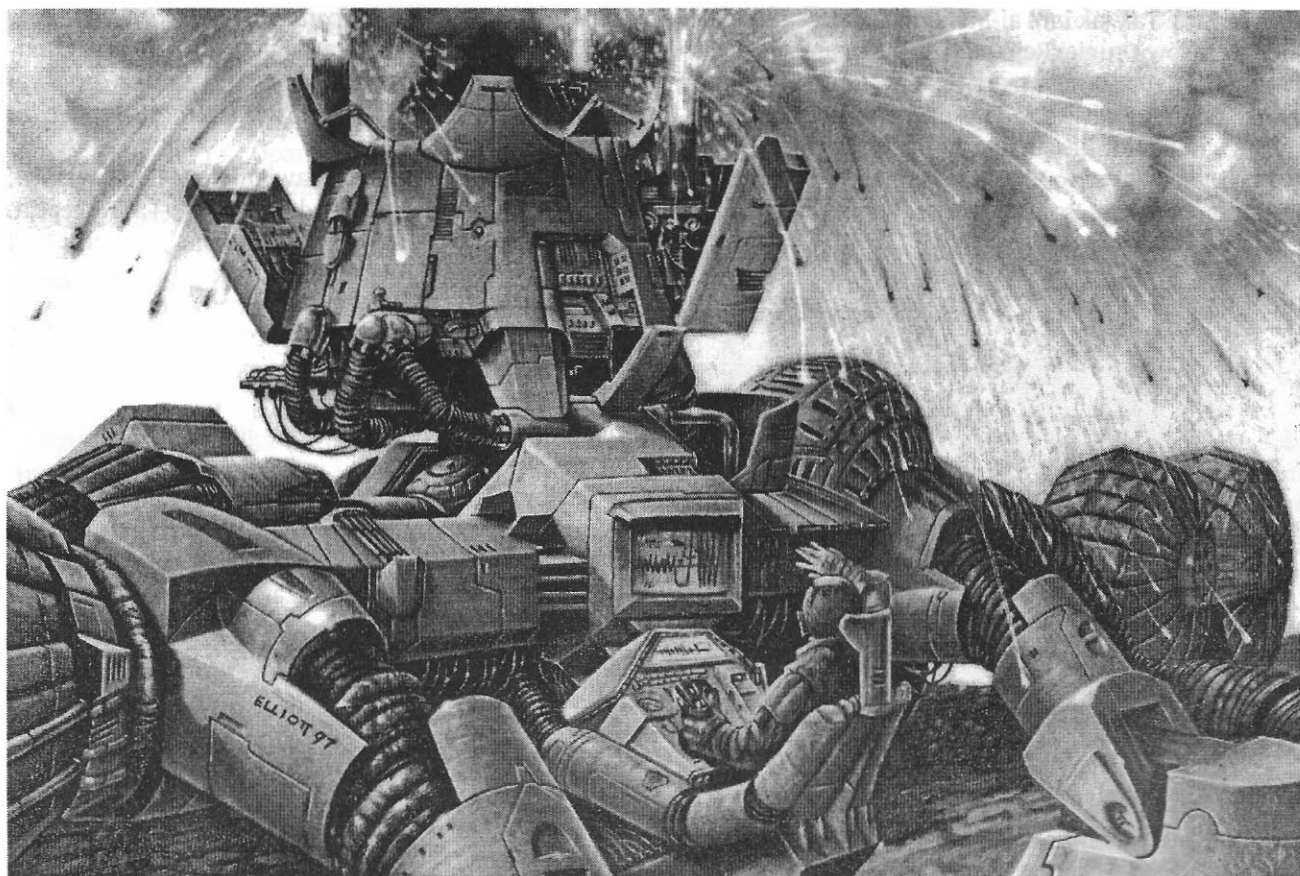
Broń: Użądlenie (2 obr.). Jeśli obrażenia przejdą przez zbroję, żądło wprowadza do ciała neurotoksynę, powodując palący ból. Ofiara musi wykonać test Wytrzyma-łość + *panowanie nad ciałem*, w razie niepowodzenia dostaje gorączki. Pozostawiona bez opieki może nawet umrzeć. Na szczęście istnieje łatwe do zdobycia anti-dotum (ekspedycja ma jego zapas). Ugryzienie bywa niebezpieczne tylko wtedy, gdy ofiara jest sama, z da-leka od miejsca, gdzie można otrzymać pomoc. Oznacza to niemal pewną śmierć.

Pancerz: 1

Żywotność: -3/-1/0

Przedmioty

Kto wie, jakie cuda techniki skryte są na Rimpoche. Te wymienione dalej, stanowią tylko przykład:



Przenośny terraformer

Poziom Techniki: 8

Wartość w feniksach: bezcenny

Koszt dobrodziejstwa: –

W czasach założenia kopalni na Bili, Druga Republika przechodziła kryzys. Po śmierci takich mistrzów jak Doramos i Wiliam Tamerlain nie poczyniono większych odkryć na polu terraformowania. Większość architektów nie było nawet w stanie zrozumieć ich sekretnych zapisków. Po stracie takich geniuszy, zmiana ekosystemu całej planety stała się niebezpiecznym przedsięwzięciem. Tak więc naukowcy ze schyłku Drugiej Republiki polegali na starszych rozwiązaniach technologicznych.

Przykładem takiego uwstecznienia jest przenośny terraformer. Wynalazł go Doramos, lecz odrzucił projekt jako niedoskonały. Jednak tym, którzy żyli u schyłku Drugiej Republiki urządzenie wydawało się czymś nadzwyczajnym. Pozwalało terraformować niewielkie obszary planety, tworzyć coś w rodzaju pustynnych oaz. Cały świat nie mógł być w ten sposób zmieniony do stopnia odpowiedniego dla ludzkich potrzeb. Urządzenie dawało jednak możliwość szybkiego przygotowania otoczenia pod takie przedsięwzięcia, jak na przykład budowa kopalni. Przenośne terraformery stały się zatem bardzo popularne.

Nowa metoda okazała się znacznie prostsza od starych sposobów terraformowania, nagina jednak nieco zasady szkoły Doramosa. Posiada znacznie mniejsze możliwości, tworzy bowiem jedynie niewielkie zasoby wodne, kilka drzew i atmosferę, którą można oddychać. Przenośny terraformer ma rozmiar zbliżony do kontenera na cargo, a moc czerpie z rozmaitych źródeł, z których najczęściej spotykanym jest niewielki generator jądrowy. Zmodyfikowana, integralna tarcza planetarna służy tym samym celom, co jej pole magnetyczne i warstwa ozonowa (tj. utrzymuje atmosferę i zatrzymuje szkodliwe promieniowanie). Urządzenia te są bardzo kapryśne i wymagają ciągłej konserwacji. Uszkodzenie którejś z ważniejszych części może wpłynąć na obieg wody lub poziom tlenu w atmosferze. Kilku działającym na różnych księżycach urządzeniom pozwolono się zepsuć, a osiedla, które chroniły opuszczono.

Kolos z Rimpoche

Kategoria: gargulec

Poziom techniki: 10

Wartość w feniksach: NIE NA SPRZEDAŻ!

Koszt dobrodziejstwa: –

Kolos z Rimpoche mierzy 74 metry długości i 21 wysokości. Ma głowę kobiety, ciało lwa i orle skrzydła, przypomina sfinksa z Urth (który też jest podobno jednym ze starożytnych uryjskich gargulców). Uformowano go z nieznannej białej skały, której nie znaleziono nigdzie indziej na Rimpoche. Powierzchnia posągu jest niemal doskonale gładka. Twarz zdaje się patrzeć w dół, wyraża uprzejmość, mądrość i tajemniczość.

Wizje

Wizje zsyłane przez gargulca pozwolą Mistrzowi Gry pchnąć rozgrywkę w odpowiednim dla niego kierunku. Kolos może zlecić bohaterom wykonanie zadania dla innego gargulca, podsunąć rozwiązanie starej tajemnicy, lub ustawić ich na drodze ku wielkości. Nie jest on jednakże tępym narzędziem służącym przymuszeniu graczy, by robili „właściwe rzeczy”. Wizje powinny przypominać senne marzenia, pełne alegorii i niejasnych sugestii. Nie mów im: „Idźcie do Vril-Ya i porozmawiajcie z jednookim vau”. Spraw, by gracze trochę pomyśleli, wizje wymagają często odpowiedniej interpretacji. Od postaci zależy, czy pojmie je dosłownie, czy nie. Parę przykładów:

- Stoisz na pokładzie statku vau. Na zewnątrz widzisz niebiesko – zieloną planetę. Oficjel vau proponuje ci herbatę i piórko. Uśmiecha się, gdy przyjmujesz to drugie.
- Pograżony w medytacji siedzisz nad przepaścią, spoglądając na pustynię, po której hula wiatr. Przed tobą leżą przedmioty związane z twoim życiem. Pojawia się hezychat i wzywa cię do odrzucenia jednego z nich. Z góry zlatuje kruk i upuszcza kryształ.
- Stoisz na dnie szalupy pośród oceanu. Widzisz przed sobą avestianina, ma na ramieniu czarnego ptaka. Ptak mówi coś niepokojącego, a potem skaczesz do wody.

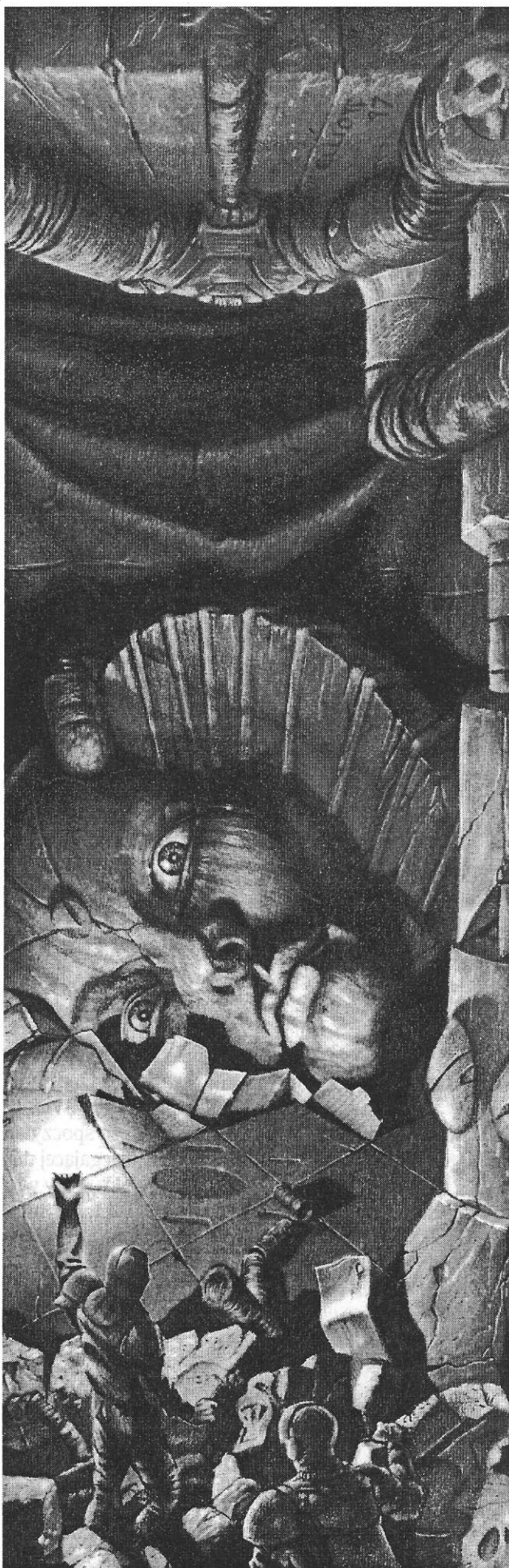
Niektórzy mówią, że potrafi zajrzeć w duszę. Patrząc na Kolosa pielgrzymi mają wrażenie, iż jest on im w pewien sposób znajomy. Niektórym wydaje się to dziwne, innym zaś niepokojąco przyjemne.

Anunnaki znani jako Strażnicy Wrót chcieli, aby Kolos z Rimpoche został znaleziony przez inne rasy. Celem gargulca, jest pomoc w rozwoju posiadających uczucia istot. Kolos z Rimpoche ma poziom mocy 9, co oznacza że efekty Pychy i Cienia 9 lub mniejsze znikają w jego obecności. Psychonicy używający Widzenia mocy lub Innego widzenia dostrzegają, że spoczywa w centralnym miejscu sieci energetycznej, sięgającej dalekich planet, zbiegającej się w sercu gargulca. Przy wyjątkowym sukcesie dojrzą, że linie zdają się promieniować w stronę najbliższych gwiazdnych wrót i innych uryjskich gargulców.

Kolos posiada odpowiedniki następujących mocy: Czytanie aury, Tworzenie więzi psychicznej, Cienie minione, Cienie przyszłe, Wyrocznia, Przemawianie do umysłu i Powiązanie umysłów. Zostały one wymienione po to, by Mistrz Gry orientował się w jego możliwościach, lecz nie ma konieczności wykonywania rzutów.

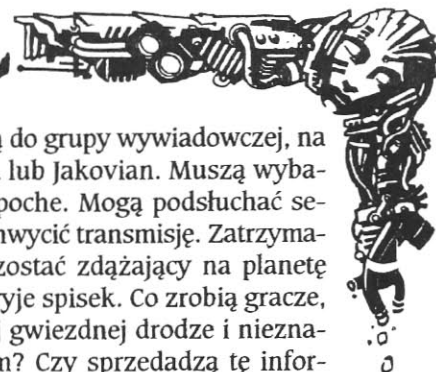
Kolos najpierw ogląda aurę osoby. Następnie za pomocą połączenia Cieni przyszłych, Cieni minionych i Wyroczni formułuje swe pragnienia w postać mistycznej wizji. Wizje te skłaniają wybraną osobę do





poszukiwania oświecenia. Ci, którzy są im poddani, dostrzegają samych siebie czytających symbole urów w Zapomnianym Miejsku, rozmawiających z vau lub słuchających Gwiżdżących Pieczar na Stosie. Wizje pozostawiają ich z uczuciem wszechogarniającej radości i jedności z wszechświatem, co upodabnia je do widzeń sathraistycznych. Ci, którzy dotknęli Kolosa, pragną, jak sathraiści, uczynić to znowu. Za każdym razem widzą jednak to samo – ich uniesienie maleje i w końcu zanika zupełnie. Po pierwszej wizycie gargulec próbuje związać się z celem. Używając Powiązania umysłów, potrafi określić, w którym miejscu wszechświata znajduje się wybrana przez niego osoba. (Linie energii wychodzą w rzeczywistości od ludzi, z którymi się związał). Kolos nie posiada inteligencji w sensie przez nas pojmowanym, ani nie „mówi”. Kwestionowanie tego nie doprowadzi do niczego dobrego.

Nikt nie wie, co się stanie gdy ktoś spełni wymogi swej wizji. Prawdopodobnie Kolos wyznaczy mu następne, trudniejsze zadanie. Mistrz Gry powinien sam zdecydować jak objawi się długotrwały wpływ gargulca na postać. Może kierowany przez mistyczne wizje bohater rozwiąże w końcu wielką zagadkę wszechświata („kim byli anunnaki?” lub „dlaczego gasną słońca?”) bądź też stanie się podobną bogom istotą obdarzoną ogromną mocą. Przygody, na których szlak postaci skieruje kolos, powinny być niebezpieczne i dziwaczne.



Opowieści

Z utraconym światem dobrze komponują się motywy eksploracji, intrygi i poszukiwania oświecenia. Niektórym bohaterom sprawi radość łażenie po starożytnych ruinach i próby rozwiązywania zagadki aunna-ki, innym mogą przypaść do gustu niebezpieczeństwa i atmosfera spisku związane z odkryciem Rimpocze. Być może spróbują zagarnąć planetę dla siebie? W końcu ktoś będzie chciał dowiedzieć się po co anunnaki pozostawili kolosa i rozpocznie gonitwę za wizjami.

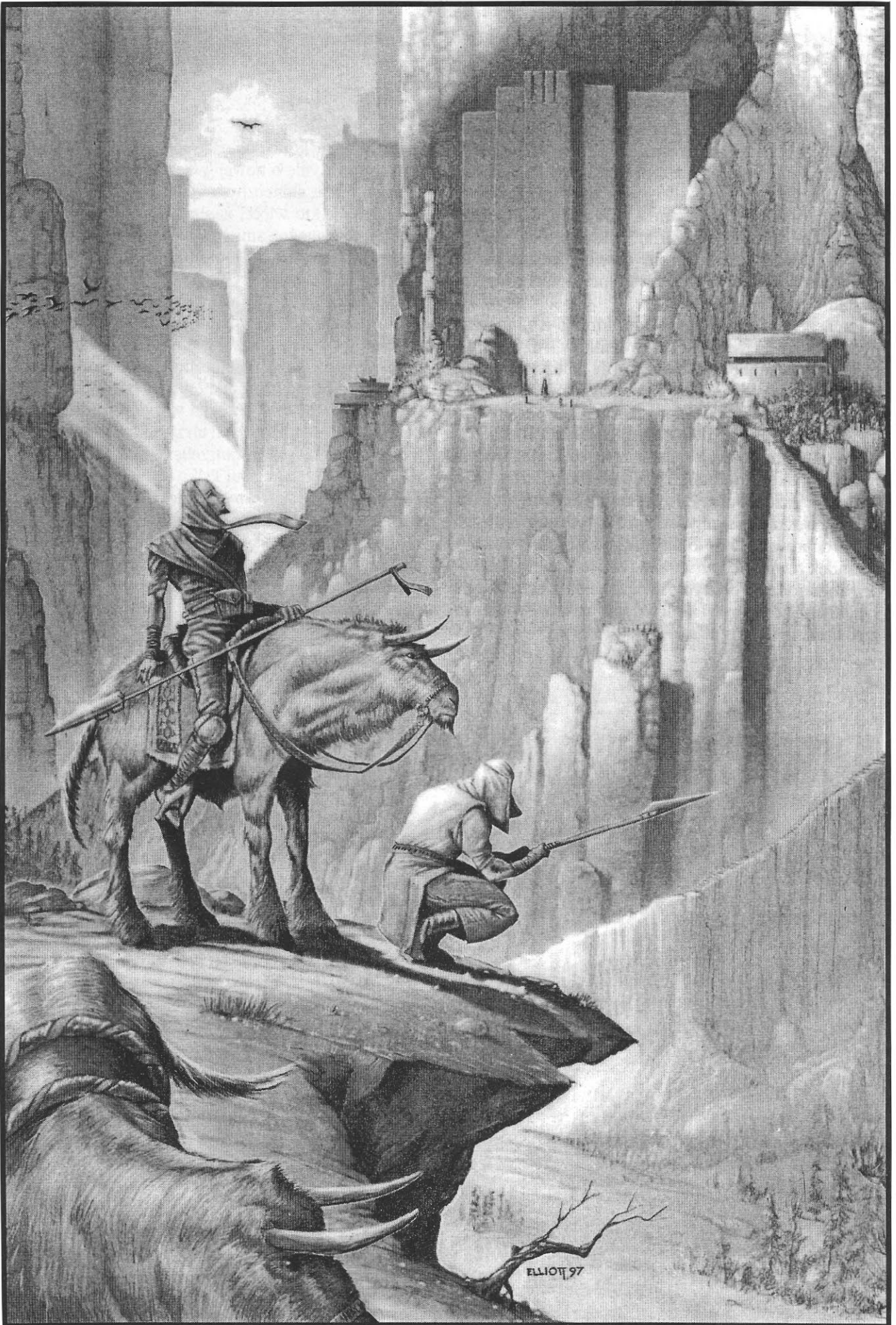
Badacze: Postaci są członkami którejś z zamieszanych w sprawę frakcji – Przewoźników, Inżynierów, bądź też al-Malików. Każda z nich należy do jednej z grup badawczych. Zakres ich obowiązków może obejmować eksplorację podziemnych ruin bądź poszukiwanie technologii z czasów Drugiej Republiki. Niezbada- ne są także ruiny uryjskie. Kto wie, co kryje się tam, na dole – skorupy dusz, kamienie filozoficzne, albo może coś jeszcze bardziej wyjątkowego. Ściany ruin są pokryte freskami i symbolami urów – odcyfrowanie ich może doprowadzić do odkrycia godzących w zdrowy rozsądek rewelacji o anunnaki, vau lub samej ludzko- ści. Tego rodzaju odkrycia związane są z oczywistym ryzykiem i powinny w końcu doprowadzić bohaterów z powrotem do gargulca.

Szpiedzy: Postaci należą do grupy wywiadowczej, na przykład Cesarskiego Oka lub Jakovian. Muszą wyba- dać, co dzieje się na Rimpocze. Mogą podsłuchać se- kretną rozmowę lub przechwycić transmisję. Zatrzyma- ny i przeszukany może zostać zdążający na planetę statek. Ktoś w końcu odkryje spisek. Co zrobią gracze, gdy dowiedzą się o nowej gwiazdnej drodze i niezna- nym systemie słonecznym? Czy sprzedadzą tę infor- mację temu, kto więcej zapłaci? Doniosą o tym prze- łożonym? A może sami polecą na Rimpocze?

Przypadkowi turyści: Bohaterowie znajdują gwiez- dny klucz prowadzący do Rimpocze. Gdy tam polecą, nie będą mogli już odejść. Jeśli zostaną, staną się częścią spisku. Jeżeli uciekną, będą ścigani przez wszystkie trzy zamieszane w sprawę grupy. Mogą również zwró- cić na siebie uwagę avestian lub Pozyskiwaczy.

Misja po ogień: Gargulec zsyła postaciom wizje. Wi- dzenia mogą być wspólne dla wszystkich, lub indywi- dualne (to pierwsze pozwoli utrzymać grupę razem). Bo- haterowie czują silną potrzebę wypełnienia zawartej w przesłaniu woli kolosa. Tylko w taki sposób mogą się dowiedzieć, o co tu tak naprawdę chodzi. Mistrz Gry po- winien wymyślić dla grupy dziwne, niecodzienne zada- nie, takie jak ucałowanie stóp gargulca z Zapomniane- go Miejsca, wrzucenie kamyka do stawu na Stosie, czy doprowadzenie do łez Salandry Decados. Za postaciami podążą agenci Cesarskiego Oka, avestianie i Jakovianie, jak również Przewoźnicy, Inżynierowie i al-Malikowie.







Kurga: Dolina Czerwinów

Jackie Cassada

– Okrąż góry raz jeszcze – polecił pilotowi Manuel de Aragonia, wyjrzawszy przez panel widokowy mechanicznego ptaka Hazatów.

– Miej na oku czujniki naziemne. Daj znać, jeśli zauważysz najdrobniejsze zmiany w odczycie.

Maszyna zaczęła powoli okrążać wskazany przez niego obszar.

Z początku Manuel widział jedynie niekończące się pasmo gór, poprzecinane tu i ówdzie maleńkimi dolinami. Nagle zauważył, jak coś porusza się na dole.

– Zniż jeszcze lot – polecił. – Co pokazują czujniki?

Estevan de Aragonia, młodszy brat Manuela i jednocześnie pilot mechanicznego ptaka, spojrzał na ekran skanera.

– Nic tu nie ma. – odparł.

– Wiem, że widziałem coś, zanim skręciliśmy w prawo. Być może znalazłem nasze czerwiny – powiedział Manuel. Wiedział, że jeśli znajdą zwierzęta trenowane na wojenne wierzchowce, będą mogli odciąć u źródła ich sprzedaż kurgańskim jeźdźcom.

– Jesteś pewien, że skaner działa? Sprawdź to i opuść nas niżej.

Estevan skinął głową i zniżył lot mechanicznego ptaka tak nisko, jak się odważył, wprawnie prowadząc pojazd nad samymi szczytami gór. Manuel wypatrywał stada stworzeń podobnych do kóz, lecz drzewa i krzewy całkowicie zasłaniały mu widok.

– Znikły! – wykrzyknął.

– Jeśli w ogóle tam były – dodał spokojne Estevan.

– Były na pewno. Wiem, że coś widziałem. Jesteś pewien, że skaner niczego nie wykrył?

Estevan odwrócił się w stronę brata.

– Skaner działa prawidłowo. Nic nie może zniknąć ot, tak sobie. Wzrok cię zawodzi, to wszystko.

Jeszcze dwa razy okrążyli dolinę zanim znużony Manuel w końcu potrząsnął głową. Usiadł głębiej w fotelu. W jego głosie słychać było rozczarowanie, gdy polecił bratu:

– Zabierz nas do domu.

Za gwiazdną bramą Vera Cruz znajduje się pole bitwy, na którym trzy frakcje toczą ciągłą, nużącą wojnę

o to, kto kogo przetrzyma. Planeta nazywana Hirą przez zdobywców, Kurgą przez najeźdźców – Hazatów – i „domem” przez rodzimych mieszkańców jest szansą dla wszystkich, którzy poszukują chwały lub ucieczki od władzy Cesarstwa i Kościoła.

Od pięciu lat stacjonujące w Forcie Omala siły Hazatów są świadkami niepokojącego zjawiska. Kurganie, eksperci od partyzantki na niedużą skalę, zaczęli wysyłać przeciw niewielkim grupom żołnierzy wojowników na wierzchowcach. „Rumaki” te są podobnymi do kóz stworzeniami, żyjącymi na pewnym obszarze planety. Nazywają je czerwinami. Do tej pory uważane były za dzikie, żyjące w stadach zwierzęta, pożyteczne jedynie przez wzgląd na ich mleko i mięso (spożywane tylko w ostateczności). Czerwiny świetnie poruszają się po górskim terenie, a ich pewny krok pozwala jeźdźcom przemierzać obszary niedostępne dla zwykłych wierzchowców. Kurgańscy barbarzyńcy zyskali teraz możliwość przeprowadzenia szybkiego ataku, po którym znikają w dziczy bez śladu.

Przywódcy Hazatów byliby bardzo szczęśliwi, gdyby udało się im odkryć, kto dostarcza Kurganom „rumaki” i położyć kres temu procederowi. Mogliby również samemu nabyć pewną ilość wierzchowców, by móc walczyć z wrogiem na jego warunkach.

Historia

Przez pół wieku Utracony Świat Kurga był cierniem w boku cywilizowanej społeczności Znanych Światów. Planetę zagarnął Kurgański Kalifat, nadając jej nową nazwę: Hira. Wielu rodzimych mieszkańców miało zgoła inny pogląd na przynależność świata. Hazatowie, których planeta – Vera Cruz – leży najbliżej Kurgi (łączy je gwiazdne wrota) podjęli walkę z kurgańskimi najeźdźcami, chcąc z kolei przyłączyć glob do własnych włości.

Mimo usilnych starań, inwazja Hazatów na Kurgę przyniosła im tylko władzę nad Fortem Omala i otaczającymi go bezpośrednio ziemiami. Reszta tej

rozległej planety nigdy nie była niepokojona przez siły Znanych Światów. Nawet wojownicy kalifatu nie znają zbyt dobrze świata, który zagarnęli dla swe go boskiego władcy.

Obszar znany tylko kilku wybranym mieszkańcom Kurgi jako Dolina Czerwinów, stanowi jeden z wielu sekretów planety. Jego przeszłość żyje jedynie w legendach rodzimych ludów, lecz przyszłość znajduje się w rękach przybyszów.

Starożytne opowieści wspominają o niewiadomego pochodzenia twierdzy, umiejscowionej w górach na południe od Omala, chronionej przez siły natury, nad którymi nikt nie jest w stanie zapanować. W środku mieszkają potężni strażnicy strzegący doliny i jej tajemnic. Prawda o Dolinie Czerwinów jest czymś więcej i mniej niż ta legenda.

W pierwszych wiekach Diaspory planetę znaną teraz jako Kurga odkryli i skolonizowali pochodzący z wielu różnych kultur członkowie ekspedycji naukowej. Wyposażeni w skomplikowaną i w niektórych przypadkach eksperymentalną technologię, rozpoczęli terraformowanie jej powierzchni. Przez następne stulecie wszystko szło zgodnie z planem, powstało wiele nowych osiedli.

Jedna z takich kolonii została założona w niedużej dolinie na południe od miejsca pierwszego lądowania ekspedycji – niedaleko od teraźniejszego położenia Fortu Omala. Otoczeni wysokimi górami koloniści mogli tu bezpiecznie wykonywać swe okryte tajemnicą eksperymenty. Mieli możliwość kontroli pogody i korzystania z osłony ochronnego pola. Wzniesli nad doliną potężną twierdzę, rzeźbiąc jej ściany bezpośrednio w skalistym zboczu góry. Przyrządy umieścili w sterylnej wydrążonej pod budowlą komnacie. Osłony generowane przez te urządzenia chroniły dolinę przed wykryciem z powietrza i ziemi.

Wskutek serii nieszczęśliwych wypadków kontakt z planetą został utracony. Koloniści musieli od tej pory polegać wyłącznie na sobie, a nie byli jeszcze przygotowani na to, by stać się samowystarczalni. Skutkiem tego był rozpad osiedli na mniejsze, które nierzadko toczyły ze sobą spory o rozsiane po planecie, a teraz niezastąpione (i tym samym bezcenne), urządzenia.

Po wielu stuleciach wysoko rozwinięta kiedyś pod względem kulturowym planeta uległa degeneracji. Przez pokolenia zepsuły się specjalistyczne urządzenia, a brak kontaktu z innymi światami nie pozwalał ich zreperować. Wielu kolonistów zostało w końcu zmuszonych do opuszczenia osiedli i łączenia się w duże wspólnoty, wędrujące po to, by przeżyć.

Rywalizacja o działający sprzęt doprowadziła do wojny pomiędzy współpracującymi niegdyś społecznościami. Koloniści z ukrytej doliny próbowali nie mieszać się do konfliktu. Ufali, że osłony z „efektem kameleona” ochronią ich przed intruzami. Niestety, pole nie działało na faunę planety i nie mogło powstrzymać migracji podobnych kozom czerwinów,

które każdej wiosny przybywały do doliny. Przyczyniły się one do upadku kolonii.

Grupa jeźdźców, polujących na czerwiny dla ich mięsa, podążając za niewielkim stadem trafiła do doliny i odkryła osiedle. Jego mieszkańcy nie byli w stanie się im oprzeć. Jeźdźcy splądrowali osiedle, zabierając zapasy. Ci, którzy przeżyli napad, zostali zmuszeni do opuszczenia domów, atakujący chcieli bowiem zwiększyć populację własnego plemienia.

Twierdza stała pusta przez całe wieki, wystawiona na działanie deszczu i wiatru. Bezpieczny w podziemnej komnacie generator wciąż funkcjonował, chroniąc opustoszałą dolinę. Potomkowie kolonistów zamieszkujących niegdyś fortecę zachowali pamięć o jej położeniu, przekazując tę informację z pokolenia na pokolenie w formie opowieści, która z czasem stała się legendą, by wreszcie przybrać postać nie potwierdzonych plotek.

W czasach kurgańskiej inwazji nie było zbyt wielu ludzi posiadających niejasne wspomnienia o tajemniczej dolinie. Jednemu z nich przywódca klanu o imieniu Coblach Nafar, udało się jednak odszyfrować zagadkową strofę, której nauczyła go babka. Podążając za wskazówkami odkrył dolinę i twierdzę. Tam Coblach Nafar i jego rodzina założyli nowy dom. W miesiącach wegetacji roślin uprawiali ziemię, przejadając zbiory w czasie jałowych, suchych zim. Mieszkańcy doliny z początku odwiedzali regularnie swe dawne osiedle, sprzedając po dobrej cenie rzadkie zioła na tamtejszym targu.

Później pojawili się Hazatowie, by walczyć z kurgańskimi „barbarzyńcami”. Pamiętając dawne opowieści o tym, jak ich przodkowie padli ofiarą najazdu, członkowie rodziny Nafarów zaczęli zastanawiać się nad tym, czy zostać, czy nie odejść z doliny. Jedna z gałęzi klanu, której przewodzi Ashon Nafar, postanowiła ukryć się przed napastnikami.

Podczas gdy reszta rodziny osiedliła się w pobliskiej wiosce, Ashon i inni pozostali w dolinie, odcinając się od narastającego konfliktu. Ich potomkowie mogli mieszkać tam w spokoju, żyjąc z plonów ziemi. Na żony i mężów brali ziomków spoza doliny, chroniąc się przed niebezpieczeństwami endogamii.

Członkowie klanu zauważyli pewne niezwykle zjawisko. Mianowicie te osoby, które nie urodziły się w dolinie, po przeprowadzeniu się do niej nie wykazywały chęci, by ją kiedykolwiek opuścić. Z początku Nafarowie przypisywali to idyllicznej naturze życia w górskiej enklawie. Później próby wykazały jednakże, że nikt, kto urodził się poza klanem, nie może stąd odejść. Stopniowo, rodzina Nafarów zaczęła wierzyć, iż doliny strzeże jakiś przyjazny duch.

Czasy obecne

W ostatniej dekadzie do doliny zawitały zmiany pod postacią Shihaba Ubadaha, kurgańskiego dezertera, który przyłączył się do klanu Nafarów. Osobnik ów

został ciężko ranny walcząc po stronie kalifatu w bitwie o Fort Omala. Oddzielony od reszty żołnierzy i oszalały z bólu, powłókł się w dżecz. Myślał, że znajdzie tam śmierć, lecz zamiast tego sam spotkał członków klanu Nafarów, którzy potajemnie obserwowali bitwę. Litując się nad rannym, nieprzytomnym mężczyzną, przywiązali go do grzbietu czerwina i przywieźli w dolinę.

Gdy Shihab odzyskał zmysły, ujrzał, że leży na sieniaku w jakimś dziwnym miejscu. Opiekowała się nim młoda kobieta o śniadej skórze i czarnych, lśniących włosach. Przez wiele dni mężczyzna budził się i tracił przytomność, świadomy tylko bólu w okaleczonej nodze i czulej opieki pielęgniarki. W końcu gorączka opadła i Shihab zaczął rozumieć, co się z nim stało. Po początkowym przerażeniu wywołaną utratą części prawej nogi, zdał sobie sprawę, iż miał szczęście, że w ogóle przeżył.

Rany Shihaba – zarówno na ciele, jak i duchu – pomału się goiły. Stawał się coraz silniejszy, tak jak i uczucie, jakim darzył pielęgniarkę o imieniu Themah. Zaczął się uczyć języka rodziny, która go przyjęła, i stopniowo dowiedział się tego, co się z nim działo po utracie przytomności na polu bitwy. Od tamtego czasu upłynęły już dwa miesiące. Shihab zdał sobie sprawę, że inni żołnierze uznali go pewnie za zmarłego lub – co było znacznie gorsze – za dezertera, że i nie może wrócić do kurgańskiej armii. Co więcej, strata prawej nogi od kolana w dół nie pozwoli mu na pełnienie czynnych obowiązków.

Oddany niegdyś wojownik Kalifatu nie potrafił teraz nawet pomyśleć o próbie powrotu do poprzedniego życia. Prostota jego gospodarzy i sielskie piękno otaczających dolinę gór rzuciło na niego jakiś dziwny czar, który kazał mu zostać tu, z rodziną Nafarów. Po stosownym okresie zalotów wyraził chęć poślubienia Themah. Jego oświadczenia zostały przyjęte zarówno przez nią, jak i przez jej ojca. Po roku małżeństwa Themah urodziła syna, Tarika, a po dwóch – córkę o imieniu Hayfa.

To Shihab dojrzał potencjał tkwiący w czerwiniach, które każdego lata schodziły ze zboczy gór. Obserwując dzieci jeżdżące na nich z jednego krańca doliny na drugi, mężczyzna wpadł na pomysł uczynienia ze zwierząt wojennych wierzchowców. Walki młodych samców podsunęły mu myśl, że czerwiny można wykorzystać także jako nietypową broń.

Od tamtego czasu Shihab poświęcił się trenowaniu czerwiniów zarówno pod siodło, jak i na wierzchowce bojowe. Raz do roku, zanim dolina zostanie odcięta od świata przez śnieg, synowie Nafara prowadzą wytrenowane zwierzęta na targ w Arada, wioski położonej 75 kilometrów na południe od Fortu Omala, na terytorium kontrolowanym przez Kurgan. Tu czerwiny sprzedawane są kurgańskiemu kwatermistrzowi, który szybko nauczył się cenić ich możliwości. Shihab nigdy nie wyraził chęci towarzyszenia szwagrom w wyprawie – wystarcza mu pośrednia służba kalifatowi. Jego domem stała się Dolina Czerwinów.



Opis

Droga w dolinę

Na południe od portu kosmicznego Omala powierzchnia Kurgi staje się górzysta, tworząc pasma wzniesień sięgających 2000 metrów i wyższych. Szerokie koryta rzek umożliwiają podróż przez większość ziem, jest jednak kilka miejsc, do których można się dostać jedynie przez bardzo wąskie przesmyki. W czasie zimy góry pokrywa dwumetrowa warstwa śniegu, uniemożliwiając podróż. Tylko stworzeniom podobnym czerwynom udaje się bezpiecznie omijać zdradliwe przepaści i szybko przemierzać nierówną, kamienną powierzchnię planety.

Dolina Czerwinów

Na południe od Fortu Omala leży dolina, do której można dotrzeć tylko jedną z wydeptanych ścieżek lub dosiadając żyjących w tym regionie śmiałych czerwiniów (dzięki specjalnej ochronie nie wykrywają jej statki powietrzne). Płyńcie nią wijąca się rzeka, która znikła w szczelinie w dalekim jej zakątku, znajdując tam podziemną drogę do morza.

W połowie roku rzeka Kawthar kurczy się do błotnistej, ledwie widocznej strużki. Ziemia wokoło przypomina wtedy pustynię, na której spotkać można jedynie kilka sękatych, skarłowaciałych drzew. Kiedy jednak śnieg spływa z otaczających ją gór, rzeka wzbiera i wartka, lodowata woda niemal wylewa się z koryta. W przeciągu bez mała jednej nocy jałowa dolina przemienia się w kwitnący, urodzajny raj.

Wprost z półki skalnej, 300 metrów nad doliną, wyrastają ruiny twierdzy, górujące nad wszystkim jak cichy, rozpadający się nieco opiekun. Po każdej stronie występu wykuto w skale strome, kręcone schody.

W czasie „deszczowych” miesięcy czerwiny, które zimują w górach, przenoszą się w łagodniejszy klimat doliny. Jej dno jest stosunkowo płaskie, obficie porośnięte trawą. Tu, pod czujnym okiem mieszkańców doliny, czerwiny mogą paść się i rozmnażać.

Flora i fauna doliny

Dzięki dwóm różnym „porom roku” w Dolinie Czerwinów żyje wiele różnych gatunków roślin i zwierząt. Nafarowie przez lata nauczyli się, jak czerpać korzyści z bogactw dostępnych w czasie deszczowych i suchych miesięcy.

W porze deszczowej rośnie wiele jadalnych roślin, między innymi bulwy, jagody, ziemne orzeszki i dzikie zboża. Trzcina oraz trawy dostarczają materiału na koszyki i maty. Z wielu rodzajów kwiatów można wytwarzać barwniki do farbowania wysuszonej trzciny i wełny czerwiniów. Dolinę porastają niewielkie drzewa, na których rosną podobne do oliwek

owoce i słodkie orzechy. Z tych ostatnich wyciskać można olej, jeść na surowo bądź komponować rozmaite potrawy.

Dolina obfituje w rośliny nadające się na przyprawę lub zioła lecznicze. Niektóre ich gatunki rosną wyłącznie w określonych miejscach, takich jak krawędzie zacienionych obszarów. Po letnich deszczach z ziemi wyrastają grzyby, stanowiące ważny składnik diety Nafarów.

W czasie zimy, czyli pory suchej, w korycie rzeki pojawia się glina, używana do lepienia garnków i innych naczyń. Z różnego rodzaju kamieni, zbieranych z jej dna, wytwarza się narzędzia albo proszek do czyszczenia i polerowania. Skarłowaciałe drzewa pokrywają mchy i porosty – wiele z nich nadaje się do jedzenia.

W dolinie żyją rozmaite gatunki małych zwierząt, w tym podobne do królików stworzenia o nazwie halah, których mięso nadaje się na zupy i potrawy. Ptaki budują tu domy przez cały rok, stanowiąc alternatywne źródło mięsa, czasem również jajek. W rzece żyje wiele gatunków ryb, kilka węży i płazów.

Podczas zimy wiele zwierząt z doliny przenosi się w bardziej przyjazne rejony. Pojawiają się za to inne ich gatunki, pozostające w uśpieniu w czasie ciepłych, deszczowych miesięcy. Kolorowe jaszczurki tracha wypełzają z dna rzeki, zadomawiając się między kamieniami. Ich mięso urozmaica nierzadko monotony, zimowy jadłospis Nafarów, a skórki nadają się do wyrobu pasów i uprząży dla czerwiniów.

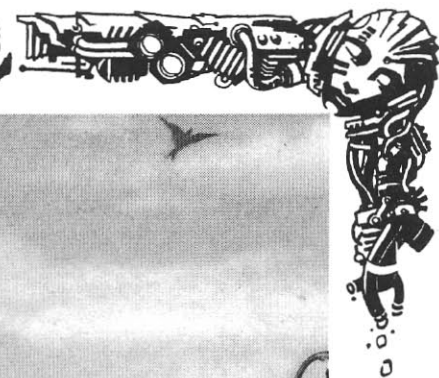
Z porośłych lasem gór znosi się drewno i żywicę na syropy i plastry. Rodzina Nafarów udaje się też czasem w niższe ich partie na polowania.

Twierdza Nafarów

Wyżłobiona bezpośrednio w górkim zboczu twierdza, zamieszkiwana teraz przez rodzinę Zuberi Nafara, jest niemal nie do odróżnienia od reszty skał. Gdyby jednak ktoś przyjrzał jej się z bliska, zauważyłby pozostałości kopuła i wież, skorodowanych przez wieki, które upłynęły od ich powstania. Frontowe wejście do twierdzy przesłania ciężka, przecięta na pół, kamienna płyta.

W środku znajduje się niewielki pokój, prowadzący do dużej, centralnej komnaty. Wspaniałe rzeźbione schody wiodą na górę do kilku mniejszych pomieszczeń. Korytarz na tyłach centralnej komnaty prowadzi do pomieszczeń służących za spiżarnie, w których przechowywane są sery i ziarno. Wiele mniejszych pokoi twierdzy stoi teraz pustych, większość klanu odeszła bowiem jakiś czas temu. Grubo ciosane schody prowadzą niżej, do skomplikowanego labiryntu pomieszczeń (niektóre nie były jeszcze odwiedzane). Dojść można nimi również do korytarza u podstawy góry, wiodącego przez kamienne, otwierające się tylko od środka wrota.

Jedna z podziemnych komnat zawiera wciąż działający generator pola, który należał do pierwszych



osadników. Dostępu do ukrytych drzwi sali z aparaturą broni zamek genetyczny (każdy Nafar mógłby go bez trudu otworzyć). Nafarowie nie widzieli nigdy zamka, w ogóle tu bowiem nie przychodzą. Wierzą, że tą część twierdzy „zamieszkuje duch opiekuńczy doliny” i każdego, kto tu wtargnie spotkać może nieszczęście. Shihab mógłby zidentyfikować zamek, przez wzgląd na kalectwo trudno by mu jednak było pokonać kamienne schody (nikt go z resztą do tego nie namawia).

Tak wygląda twierdza, dom rodziny Zuberi Nafara, rodzimych mieszkańców planety, którą nazywają Mirazir. Ludzie ci mają nadzieję, że kiedy skończy się wojna między Hazatami a Kurganami, do doliny będzie mógł wrócić cały ich klan.

Życie w twierdzy

Dobrowolna izolacja ma swoją cenę. Mieszkańcy doliny muszą cały czas pracować, by zapewnić sobie przetrwanie i względną wygodę. Nafarowie uczą się wielu różnych umiejętności, liczyć bowiem mogą wyłącznie na siebie – również wtedy, gdy chcą zażyć rozrywki.

Życie codzienne

W okresie letnich miesięcy większość czasu pochłania gromadzenie i przygotowywanie pożywienia. Nafarowie suszą jagody, zioła, grzyby i inne rośliny, wyciskając z niektórych sok lub olej, zbierają oraz mielą dziką pszenicę i orzechy, uzyskując mąkę na chleb i do potraw.

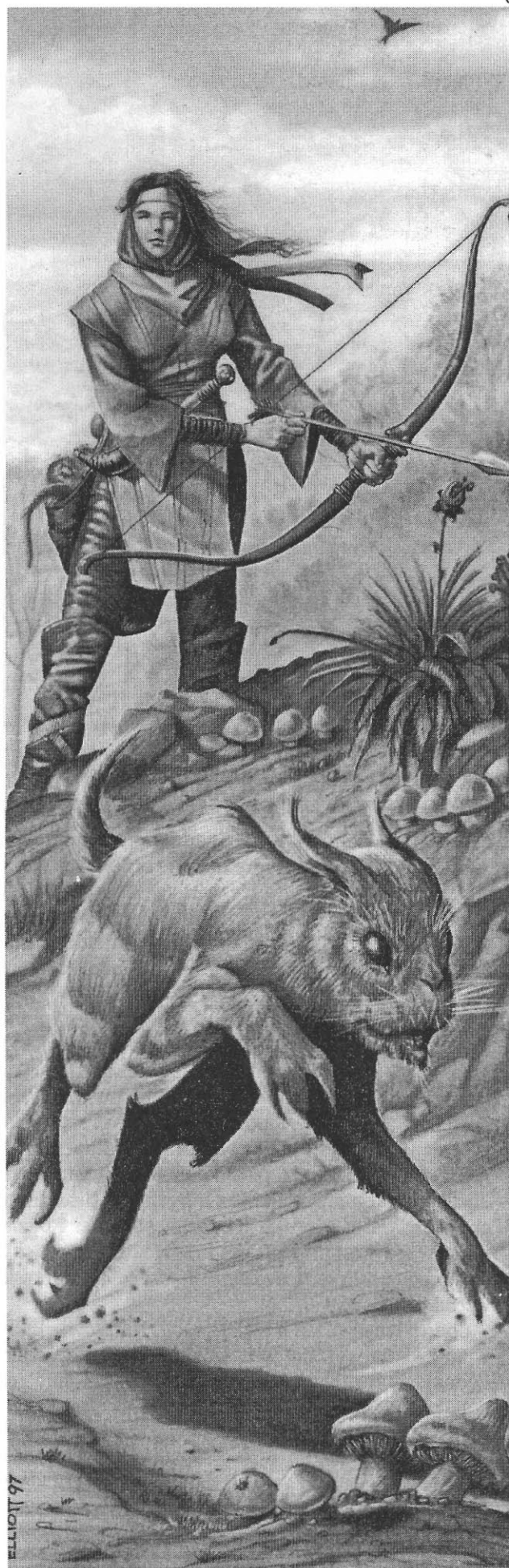
Poszczególne osoby – zwykle niezależnie od płci – wykonują prace najbardziej im pasujące. Themah, w asyście młodszego brata Essiena, dogląda zbierania i przygotowywania ziół oraz innych roślin. Pomagają jej również bratankowie i bratanice. Noesa i jej synowie zwykle doją czerwiny, wszyscy zaś uczestniczą w wyrabianiu z mleka masła i sera.

Podczas lata, Shihab – wspomagany przez zięciów – zajmuje się trenowaniem czerwinów. Nauczył się także wyrabiać siodła i uprząże dla wierzchowców.

W lecie wszyscy członkowie rodziny noszą wodę z rzeki, robiąc z niej w dużych beczkach zapasy na zimę. Resztką płynu, który pozostaje wtedy w korycie, nadaje się do spożycia tylko po przegotowaniu i prze-filtrowaniu. Jeśli to tylko możliwe, Zuberi i jego rodzina woli z niej w ogóle nie korzystać.

Wieczorem Nafarowie gromadzą się w centralnej komnacie, gdzie wykonują pomniejszych prace, takie jak przędzenie wełny, lepienie glinianych naczyń, obróbka drewna, szycie i plectenie koszyków. Aby zająć czymś także umysł, członkowie rodziny po kolei opowiadają sobie rozmaite historie. Najlepiej robi to Themah, która zna oprócz ludowych baśni także usłyszone od Shihaba kurgańskie legendy.

Nafarowie żyją tak, jak większość prymitywnych społeczności: wstają wraz ze słońcem i kładą się nie-
długo po zapadnięciu kompletnych ciemności.





Wiara i obyczaje

Z powodu separacji od reszty społeczeństwa planety Nafarowie nie wyznają żadnej oficjalnej religii. Czczą jednak bóstwo, które nazywają Stwórcą Wszystkich Rzeczy, stanowiące wersję Wszechstwórcy. Wierzą dodatkowo w Ducha Doliny, mieszkającego w sercu góry. Z braku księży Zuberi i Noesa sami udzielają dzieciom błogosławieństwa podczas ceremonii zaślubin.

Shihab starał się nawrócić swą nową rodzinę na wiarę Kurgan. Jak dotąd nie udało mu się jednak nikogo przekonać, by modlił się do kalifa. Zdołał natomiast ustalić czas modłów na rano, południe i wieczór. Gdy następuje jego kolej, opowiada często przypowieści z kurgańskiej wersji „Ewangelii Omega”. Nauczył również Nafarów czytania, pisanie a także kurgańskiego, ilustrując lekcje przykładami z kurgańskiej historii oraz opowieściami o Proroku i boskim sultanie. Rodzina mówi w języku mirazańskim oraz dialekcie urtyjskim (z którego urtyjczycy zrozumieliby zaledwie jedno słowo na pięć).

Choć odwiedza ich niewiele osób, Nafarowie kultuwają zwyczaj gościnności. Każdy, kto trafi do doliny i odnajdzie twierdzę, będzie traktowany jak miły gość dopóki ktoś nie skrzywdzi.

Psychiczny talent Themah uważany jest przez resztę rodziny za dar Stwórcy Wszystkich Rzeczy. Dziwna moc żony martwi jednak Shihaba, który boi się, że zostanie przezeń skażony. Jak do tej pory nie rozmawia z nią na ten temat, starając się udawać, że problem nie istnieje.

Zwyczaje Nafarów mogą wydawać się dziwne mieszkańcom Znanych Światów. Niektóre z nich stanowią od lat część ich tradycji, inne zaś zostały wprowadzone przez Shihaba, czerpiąc z kurgańskiej kultury. (Mistrzowie Gry mogą, oczywiście, wymyślać własne obyczaje zarówno jednej, jak i drugiej tradycji).

Wiele praktyk wiąże się z przygotowywaniem i spożywaniem jedzenia. Na przykład, mięso jest zawsze w całości gotowane i nigdy nie je się na raz dwóch jego rodzajów. Przy jedzeniu posługiwać się można wyłącznie prawą ręką.

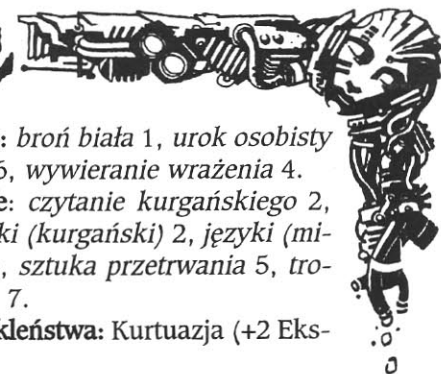
Pokazywanie się publicznie zupełnie nago uważane jest za nieskromne, więc kobiety i mężczyźni zażywają kąpeli oddzielnie. Z drugiej strony, seksualność jest tu czymś naturalnym, a problemy z nią związane często poddawane są dyskusji nawet w obecności młodszych członków rodziny.

Postaci, które zostaną uwięzione w dolinie przez Atmosferyczny Generator Pola (patrz dalej) będą musiały przejąć obyczaje i styl życia Nafarów, przynajmniej na czas potrzebny im na odkrycie przyczyny, dla której nie mogą stąd odejść i odszyfrowanie kodów dezaktywujących działanie pola.

Klan Nafarów

Rodzina Zuberi Nafara składa się z dwudziestu osób. Są to: Zuberi i jego żona Noesa; ich czterech synów – Osei (najstarszy – to on przejmie przywództwo po ojcu) Manu, Mensah i Essien; ich córka Themah; żona Osei – Abena; żona Manu – Efia; mąż





Temah – Shihab Ubadah; i dziesięcioro dzieci w wieku od trzech do czternastu lat.

Tylko Shihab posiada prawdziwe umiejętności wojaskowe, wszyscy jego szwagrowie umieją jednak walczyć wręcz i na noże. Są oprócz tego doskonałymi łucznikami, co pozwala im polować na ptaki i inne zwierzęta.

Zuberi Nafar, pan Doliny Czerwinów

Zuberi jest patriarchą tej gałęzi rodziny, która zamieszkuje Dolinę Czerwinów. Tak samo jak jego ojciec nie ma najmniejszego zamiaru wtrącać się do wojny hazacko-kurgańskiej. Woli mieszkać z żoną, dziećmi i wnukami w spokojnej dolinie. Ostatnio zaczął się martwić, że jego zięć, Shihab, trenując i sprzedając czerwiny położy kres idylli. Jego obawy są w pełni uzasadnione.

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: przywódca klanu Nafarów

Cytat: *Witam w mej skromnej siedzibie. Każdy, kto przybywa w pokoju jest tu mile widziany. Proszę, wazsa broń na nic się tu nie przyda. Zostawcie ją w przedsionku, poleży tu bezpiecznie aż do waszego odejścia.*

Opis: Wysoki mężczyzna po pięćdziesiątce o śniadej cerze i prostych, sztywnych czarnych włosach typowych dla ludzi z tego regionu. Tylko jasne, zielone oczy wskazują na jego mieszaną krew (babka Zuberi była cudzoziemką sprzedaną w niewolę). Pod pasiastym kaftanem nosi często luźne spodnie domowej roboty. O jego pozycji świadczą gliniane koraliki i kolorowe wstążki, jakimi ozdobione są splecione w wiele warkoczyków włosy Zuberi.

Ciało: Siła 8, Zręczność 10, Wytrzymałość 7.

Umysł: Spryt 7, Percepcja 7, Technika 1.

Duch: Ekstrawersja 5, Intrawersja 3, Porywczność 4, Opanowanie 3, Wiara 4, Ego 4.



Umiejętności wrodzone: broń biała 1, urok osobisty 4, walka wręcz 3, wigor 6, wywieranie wrażenia 4.

Umiejętności wyuczone: czytanie kurgańskiego 2, empatia 6, folklor 5, języki (kurgański) 2, języki (mirazarański) 3, stolarka 5, sztuka przetrwania 5, tropienie 7, wiedza (region) 7.

Błogosławieństwa/przekleństwa: Kurtuazja (+2 Ekstrawersja wobec gości).

Dobrodziejstwa: Więzy rodzinne.

Dziw: 4.

Ekwipunek: Domowej roboty narzędzia do obróbki drewna.

Broń: Sztylet.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Shihab Ubadah, pan trzód

Urodzony na jednym ze światów Kalifatu Kurga Shihab wstąpił do armii marząc o chwale. Został wyszkolony na kawalerzystę i wysłany na Kurgę, by powstrzymać najazd Hazatów. Kres jego ambicjom przyniosła rana odniesiona w bitwie o Fort Omala. Uratowany przez Nafarów Shihab siłą rzeczy stał się dezterem. Stara się odkupić swą winę – służy kalifowi zaopatrując kurgańskie siły w wytrenowane czerwiny. Pomimo utraty dolnej części prawej nogi, nadal może dosiadać wierzchowca, kieruje nim z pomocą kolan i lejców. Shihab niczego nie pragnie bardziej od włączenia swej nowej rodziny do społeczeństwa kurgan i rehabilitacji w oczach kalifa oraz jego poddanych.

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: były oficer kawalerii kurgańskiej, obecne pan trzód klanu Nafarów

Cytat: *Na swój sposób nadal służę Kalifatowi. Nie podważaj więcej mojej lojalności.*

Opis: Niski, krępy mężczyzna o oliwkowej skórze i lekko skośnych oczach. Długie, ciemnobrązowe włosy spleta w pojedynczy warkocz owiązany rzemieniem. Jego usta otaczają wąsy i trójkątna broda. Porzuciwszy kurgańską zbroję chodzi w kaftanie i spodniach, stroju klanu typowego dla Nafarów. Wciąż jednak nosi wojskowy pas (zawierający jego osobistą tarczę energetyczną). Nie ma prawej nogi od kolana w dół i porusza się o kuli.

Ciało: Siła 8, Zręczność 6, Wytrzymałość 8.

Umysł: Spryt 6, Percepcja 8, Technika 3.

Duch: Ekstrawersja 6, Intrawersja 3, Porywczność 4, Opanowanie 5, Wiara 6, Ego 4.

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, strzelanie 3, uniki 4, urok osobisty 3, walka wręcz 3, wigor 3.

Umiejętności wyuczone: czytanie kurgańskiego 3, czytanie urtyjskiego 2, jeździectwo 7, języki (kurgański) 3, języki (mirazarański) 2, języki (urtyjski) 2, obróbka skóry 1, wiedza o zwierzętach 3.

Błogosławieństwa/przekleństwa: Kurtuazja (+2 Ekstrawersja dla gości). Wyniosłość (-2 Ekstrawersja wobec podwładnych).



Dziw: 4.

Ekwipunek: zbroja skórzana.

Broń: rapier.

Szermierka: parowanie, pchnięcie, cięcie, błyskawiczny atak.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Themah ut Nafar Ubadah-an, dalekowidząca uzdrowicielka

Jedyna córka Zuberi i Noesy, Themah, dorastała otoczona miłością, ale również ciężko pracując. Matka uczyła ją kobiecych umiejętności, a bracia innych rzeczy, takich jak wspinaczka i jazda wierzchem. Bratowie uważają niektóre jej zachowania za nieprzyzwoite, lecz Themah nie obchodzi wygłaszane przez nie opinie. Leczyć ziołami nauczyła się od matki. Oprócz tej umiejętności posiada także psychoniczny dar, który w połączeniu z intuicją pozwala jej leczyć nawet poważne



rany i choroby. Themah jest czuła na uczucia i emocje innych ludzi, stara się jednak być spokojną i opanowaną. Czasami jej się to nie udaje.

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: uzdrowicielka klanu Nafarów

Cytat: *Trzymaj się, gdy będę czyścić ci ranę. Wiem, okład trochę śmierdzi, musisz jednak być dzielny. Pomogę ci znosić ból.*

Opis: Themah, smukła i wiotka jak trzciny porastające w lecie brzegi Kawthar, zdaje się być nieświadoma swej urody. Jej śniada cera, długie, czarne włosy i ciemne oczy nie potrzebują dodatkowych upiększeń. Do pracy zakłada proste szaty i długi welon; gdy czasem jeździ na ulubionym czerwinię nosi – jak jej bracia – kaftan i spodnie.

Ciało: Siła 4, Zręczność 6, Wytrzymałość 8.

Umysł: Spryt 8, Percepcja 6, Technika 1.

Duch: Ekstrawersja 3, Introwersja 6, Porywczność 3, Opanowanie 5, Wiara 5, Ego 5.

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość 2, uniki 2, urok osobisty 4, walka wręcz 1, wigor 4.

Umiejętności wyuczone: empatia 4, garncarstwo 3, opowiadanie 3, czytanie kurgańskiego 1, pierwsza pomoc 6, jeździectwo 4, języki (kurgański) 2, języki (mirazański) 3, sztuka przetrwania 3, tkactwo 4, śpiew 2, taniec 2, wiedza (folklor) 3, wiedza o zwierzętach 2, ziołoznawstwo 7.

Błogosławieństwa/przekleństwa: Piękna (+2 urok osobisty).

Dobrodziejstwa: Więzy rodzinne.

Okultyzm: Psi 7.

Moce: Omen (Cienie minione, Cienie przyszłe), Psyche (Intuicja, Przesłanie uczuć), Szósty zmysł (Wrażliwość, Orientacja w ciemnościach, Czytanie aury, Przechucie, Dalekowidzenie, Dalekosłyszenie).

Dziw: 6.

Ekwipunek: zioła i prymitywne narzędzia psychoniczne.

Broń: sztylet.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Czerwiny

Te podobne do kóz stworzenia żyją w górach na południe od Fortu Omala. Łatwo się oswajają, doskonale nadają się na wierzchowce i zwierzęta juczne. Większość jest dość łagodnego usposobienia, zdarzają się jednak agresywne jednostki (jeden na 20 jest „ostry”). Samce nierzadko bodą, zazwyczaj wtedy, gdy zostaną do tego wytrenowane. Ich kolejną zaletą jest smaczne mięso; dają również mleko, nadające się do wyrobu sera. Wełna czerwiniów nadaje się idealnie na zimowe ubrania, pledy i koce.

Cytat: *Nigdy nie odwracaj się do nich tyłem. Jeśli któryś cię nie polubi, może boleśnie potraktować twą tylną część ciała.*

Opis: Trochę większe od kóz zwierzęta (rozmiarów niedużego konia), posiadające kopyta, pozwalające im wspinać się po zdradliwych górskich ścieżkach. Czoła samców zdobi para rogów.



Ciało: Siła 11, Zręczność 13, Wytrzymałość 10.
Umysł: Spryt 2, Percepcja 2.
Umiejętności wrodzone: walka wręcz 3, wigor 9.
Broń: Rogi. Naostrzone, powodują 4 obr. Gdy umieścić na nich metalowe nasadki: 4 obr. Test Zręczności + walka wręcz.
Pancerz: skóra.
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0

Przedmioty

Atmosferyczny generator pola

Poziom Techniki: 8
Wartość w feniksach: –
Koszt dobrodziejstwa: –

Urządzenie to zbudowano, wzorując się na danych pochodzących z uryjskich artefaktów, odkrytych przez pierwszych osadników na Kurdze. Powstało w pierwszych latach Diaspory, przed powstaniem Drugiej Republiki. Wygląda jak wielki sześciąt, zrobiony z matowego, zielonkawego metalu (skład chemiczny nieznany). Na jego przedniej części umieszczono reagujące na dotyk konsole, które otaczają matowy ekran. W regularnych odstępach czasu pojawiają się na nim szeregi liczb. Generator wydaje niski, bucący dźwięk. Urządzenie to odpowiedzialne jest za powstawanie dziwnych efektów chroniących Dolinę Czerwinów przed wykryciem zarówno przez Kurgan, jak i Hazatów.

Pole z efektem kameleona powstaje przez wypaczenie zmysłu postrzegania u żywych stworzeń i nieorganicznych czujników. Nie zmienia krajobrazu, wysyła tylko fałszywe sygnały wzrokowe, oszukujące umysł większości inteligentnych stworzeń. Jakimś sposobem potrafi wprowadzić w błąd również najbardziej skomplikowane czujniki. Mechaniczne ptaki Hazatów leciały czasem bezpośrednio nad doliną, nie zauważając w dole niczego godnego zainteresowania.

Pole kontroli klimatu tworzyło niegdyś wzorce pogody dla doliny, dawno jednak przestało funkcjonować.

Najbardziej skomplikowany efekt generatora stworzony jest przez pole stymulujące neurony. W czasie, gdy zniszczona została pierwsza kolonia, projekt ten był jeszcze w fazie eksperymentów. Działanie pola różni się teraz od zamierzonego, miało ono bowiem polepszać pamięć i zdolność logicznego myślenia, by zwiększyć efektywność prowadzonych badań. Do jego programu wprowadzono kody genetyczne i neuronowe wzorce, w ten sposób możliwe było rozpoznawanie i stymulacja mózgów zaangażowanych w nie osób.

Z początku siła i rodzaje efektów pól siłowych wybierane były z panelów sterowania. Urządzenie pozostawiono jednak na wieki bez kontroli, przez co uległo rozregulowaniu. Tylko pole z efektem kameleona nadal działa bez zarzutów.

Zagubieni we mgle: rady dla Mistrza Gry

Atmosferyczny generator pól wpłynie na bohaterów bezpośrednio po tym, jak znajdą się w dolinie. Nie potrzebny jest żaden test, nie działa również ochrona Psi. Większość postaci nie zauważy w ogóle tego, co się z nimi stało. Tylko psychonicy i teurgowie mogą poczuć lekkie mrowienie lub wyczuć migotanie w powietrzu wokół.

Neuronowy tłumik sprawia, że bohaterowie nie mogą opuścić doliny. Jeśli tego spróbują, Mistrz Gry powinien pozwolić im rozpocząć podróż i po pierwszym kroku poza granice poinformować graczy, iż ich postaci stoją w punkcie wyjścia – bez żadnych wspomnień o tym, jak do tego doszło. Podobnie będzie się działo, gdy bohaterowie postarają się skupić myśli na przyczynie ich przybycia do doliny (może nim być poszukiwanie dostawcy czerwinów, plotka o artefaktach itp.). Zawsze trafi się coś, co rozproszy ich uwagę – jakieś błahe wydarzenie bądź zjawisko. Potem postać nie będzie w stanie przypomnieć sobie, co tak ważnego zaprzętało jej myśli, zanim zobaczyła tamtego ptaka w locie lub zauważyła w krzakach gniazdo pełne małych hallahów.

Fluktuacje pola pozwolą jednak zorientować się bohaterom, że „coś” się z nimi dzieje. Mistrz Gry powinien po prostu opisać przebiegi świadomości, które pojawiają się bez wykonywania testów. Dzięki nim postaci będą mogły dojść do pewnych wniosków i zacząć poszukiwania przyczyny zamętu w głowach.

Na nieszczęście dla przyjezdnych, pole stymulujące neurony działa teraz jak neuronowy tłumik dezorientujący umysły wszystkich, których dane nie zostały umieszczone w pamięci urządzenia. Nafarowie, będąc potomkami pierwszych osadników odporni są na działanie efektu kameleona i neuronowego pola. To ostatnie nie zawsze wpływa na przybyszów w taki sam sposób. Choć czasami przybysze mogą zachować pamięć o miejscu, z którego przybyli.

Opowieść

Poniższe wskazówki mogą pomóc w doprowadzeniu bohaterów do Doliny Czerwinów i zetknięcia ich z rodziną Nafarów. Właściwa „przygoda” rozpocznie się wtedy, gdy zostaną tam uwięzieni. Nie będzie to raczej scenariusz typu „bij, zabij” – prędzej coś, co dzięki przymusowemu odcięciu od zewnętrznego świata pozwoli postaciom zwolnić nieco tempo, wczuć się w rytm życia pasterskiego ludu. Dolina będzie dobrą scenerią dla opowieści o uczuciach postaci: być może któraś z nich zakocha się w kimś z klanu





Nafarów i będzie chciała zostać tu nawet po wykryciu działania generatora pól – dopóki nie upomni się o nią świat i rywale, albo wrogowie lub obowiązki każą jej wrócić do poprzedniego życia.

• **Odkrycie:** Istnienie doliny nie stanowi aż takiej tajemnicy, jak chcieliby Nafarowie. Plotkarz z Fortu Omala przekazuje drużynie informacje o dolinie ukrytej na południu, pośród wysokich gór. Wznosi się tam starożytna twierdza wypełniona rzadką, cenną technologią. Bohaterom poradzi tylko: „Idźcie za czerwini, gdy stopi się śnieg. Doprowadzą was do doliny”.

• **W potrzasku:** Bohaterowie lądują przymusowo w górach na wschód od Fortu Omala. Starając się dostać w cywilizowaną okolicę, zauważają stado czerwiniów zdążających na letnie pastwiska. Jeśli postaci pójdą za nimi (najpewniej w celu upolowania któregoś), trafią do ukrytej doliny. Od tego, co zrobią dalej, zależy może los klanu Nafarów.

• **Pościg i ucieczka:** Bohaterowie (którzy mogą być żołnierzami Hazatów, kurgańskimi wojownikami lub Pośrednikami-najemnikami) ścigani są przez przeważające siły wroga. Chcąc schronić się w dziczy trafiają do Doliny Czerwiniów. Czy zaszyją się tutaj korzystając z gościnności Nafarów? A może włączą dolinę do wojny, czyniąc z twierdzy centrum dowodzenia?

• **W służbie Hazatów:** Postacie spotykają żołnierzy Hazatów, którzy proszą je o pomoc w odkryciu tego, kto dostarcza Kurganom wyszkolonych czerwiniów. Z informacji Hazatów wynika, że odpowiedzialny jest za to ktoś z wioski Arada. Jeśli bohaterowie są najemnikami, lub przebywają na Kurdze załatwiając własne sprawy,

Hazatowie zaproponują hojną zapłatę za ich usługi. Jeśli jednak któraś z postaci należy do rodziny Hazatów, prośba stanie się rozkazem.

Jak odkryć tajemnicę doliny

Wydostanie się z Doliny Czerwinów będzie wymagać od postaci znajdujących się pod wpływem efektu kameleona i pola neuronowego kilku sprytnych posunięć. Epizod ten powinien być odpoczynkiem od przygód związanych z walką i intrygami. Rozmowy z Nafarami dostarczą bohaterom wskazówek, które w końcu zaprowadzą ich na dolne piętra twierdzy. W opowieściach Themah pojawią się wzmianki o duchu opiekuńczym mieszkającym we wnętrzu góry i o starożytnych przodkach rodziny. (Mistrz Gry może posłużyć się informacjami z rozdziału poświęconemu historii). Owocna eksploracja twierdzy możliwa jest wtedy, gdy bohaterowie będą wiedzieć, że jest tu coś, co mogą znaleźć. Wykorzystanie przebłyków pełnej świadomości do czynienia zapisków pozwoli postaciom pamiętać o ich celu: opuszczeniu doliny.

Gdy bohaterowie odkryją już pokój gdzie stoi Atmosferyczny generator pola, będą musieli wymyślić, jak go zdezaktywować. Zrozumienie mechanizmów nim rządzących wymaga uzyskania 18 punktów zwycięstwa w łączonym teście Technika + *wybawienie*

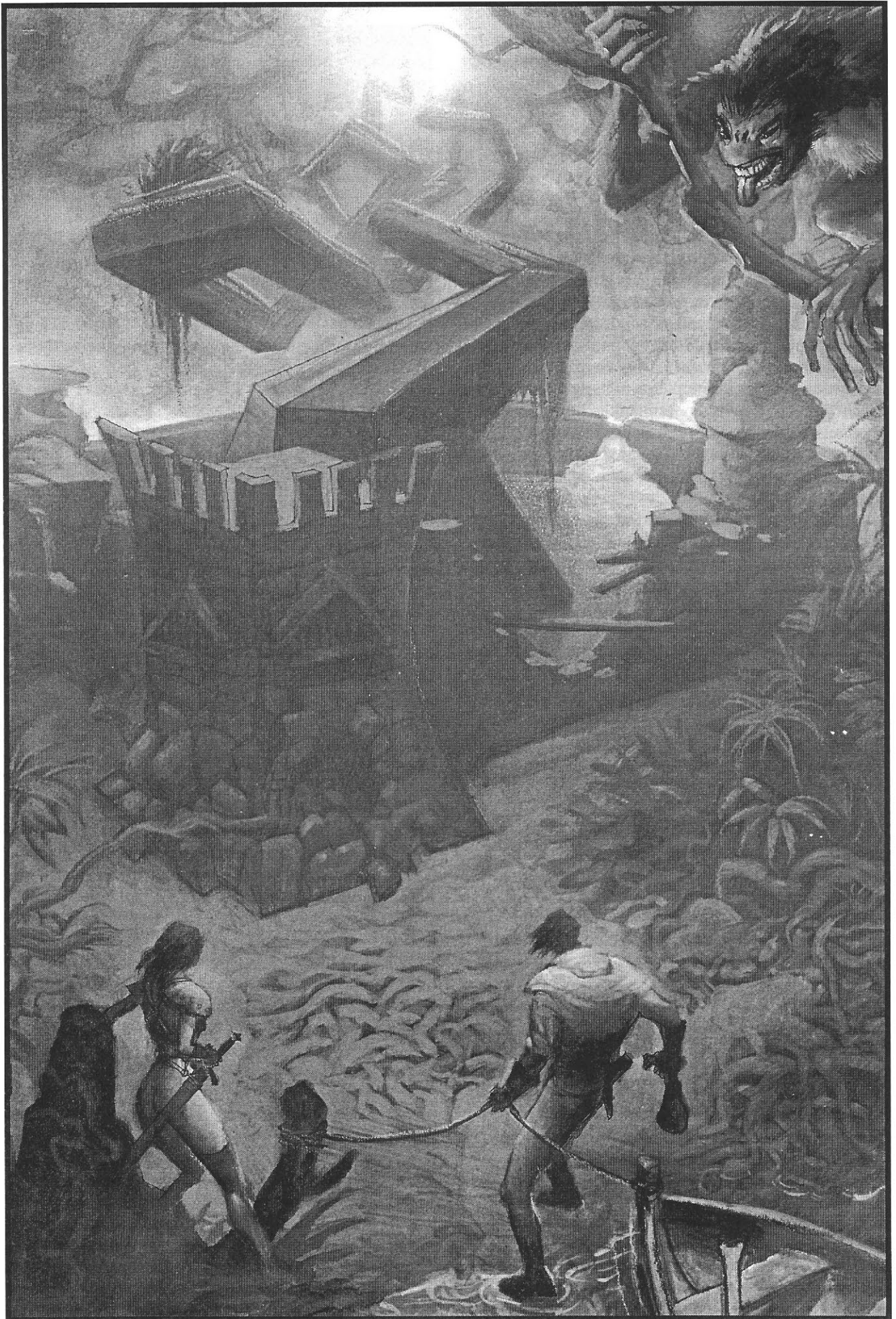
zaawansowanej technologii. (Jeśli żadna z postaci nie posiada tej umiejętności, Mistrz Gry może zastąpić ten test innym. Celem przygody jest odnalezienie przez bohaterów drogi na zewnątrz, nie uwięzienie ich tu na zawsze).

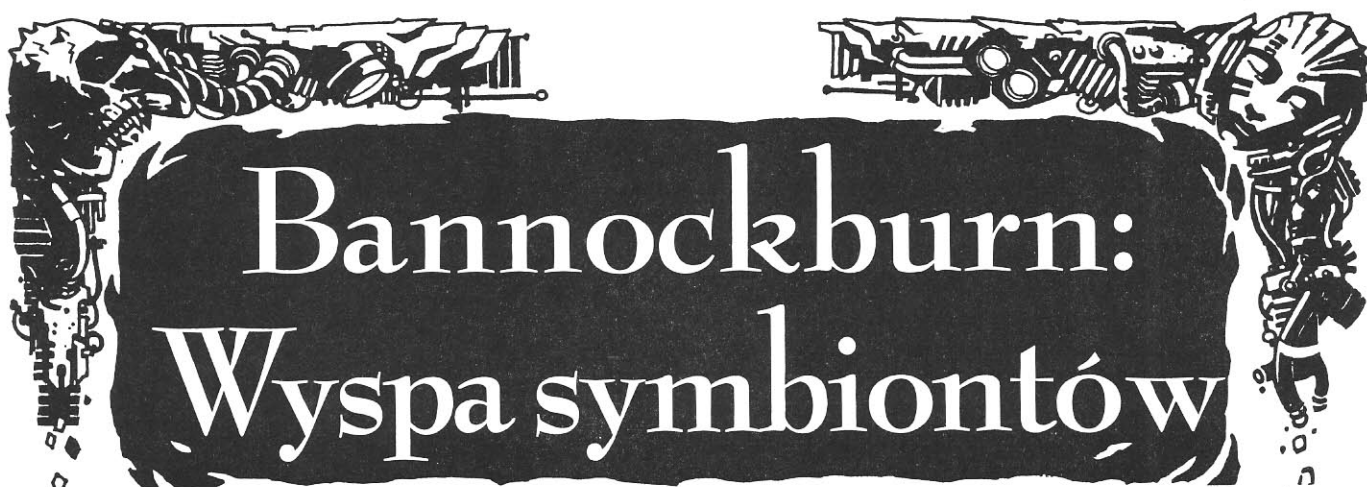
Generator można wyłączyć prostym przełącznikiem. Niestety, nie da się go później włączyć z powrotem. Dolina zostanie bez ochrony, Nafarowie będą mogli zostać odkryci.

Bohaterowie, nie chcący psuć zabezpieczeń klanu, mogą odkryć, że członkowie rodziny są odporni na działanie pola i poprosić któregoś z nich o pomoc w opuszczeniu doliny. Taka postać powinna udowodnić, iż jest godna zaufania. Dla każdego bohatera związane z Hazatami może stanowić to trudny dylemat: jak ochronić miłującą pokój rodzinę, przejmując jednocześnie dla siebie czerwinę lub kładąc kres ich dostawom dla Kurgan? Jeśli postaci na własnej skórze poczują konsekwencje swych działań opowieść zyska nowy wymiar.

Mistrz Gry może także pozwolić bohaterom na wprowadzenie do komputera generatora własnego kodu DNA. Dzięki temu staną się – jak Nafarowie – odpornymi na wpływ pól. Warunkiem powinno być jednak uzyskanie przynajmniej 9 punktów zwycięstwa w teście Technika + *maszyny myślące*. Jeśli bohaterom się powiedzie, będą mogli wchodzić i wychodzić z doliny kiedy tylko zechcą. Czy zdradzą wtedy Nafarów? Sprytnie postaci rozważą możliwość uczynienia z doliny bezpiecznej kryjówki – miejsca, do którego będą mogli zawsze wrócić i przeczekać kłopoty w towarzystwie przyjaciół (rodziny?) Nafarów.







Bannockburn: Wyspa symbiontów

Nicky Rea

Megaria sprawdziła ułożenie broni przekonując się, czy w razie potrzeby będzie mogła szybko dobyć każdą z nich. Dała sygnał Durokowi, pierwszemu oficerowi, by odbijał od brzegu.

Durok wiosłował miarowo, przeszukując wzrokiem mgliste wybrzeże skalistej wyspy, położonej pośrodku górskiego jeziora. Gdzieś tam znajduje się magazyn artefaktów z czasów Drugiej Republiki. Nie ufał do końca temu stworzeniu, które sprzedawało Megarii mapę. Nie wyczuł, żeby była sfałszowana, sprzedawca nie był najwyższą jej prawowitym właścicielem. I dobrze, pomyślał, inaczej wytargowanie odpowiedniej ceny trwałoby dużo dłużej. Wyspa należała teoretycznie do Pośredników, a niektórzy obawiali się ściągnąć na siebie ich gniew.

Zbliżali się coraz bardziej do wyspy, przemyskając między dryfującymi chmurami mgły. Byli już niedaleko jej skalistych wybrzeży, kiedy Durok poczuł, że ogarnia go jakiś dziwny lęk. Przykre uczucie sprawiło, iż spokój opuścił go całkowicie. Wpatrywał się w przesłoniętą mgłą wodę, szukając jakichkolwiek oznak zbliżającego się niebezpieczeństwa. Jego wzrok raz po raz przyciągała niewyraźna linia ruin pośrodku wyspy. Ledwie mógł ją dostrzec przez mgłę, wiedział jednak, że to ona stanowi przyczynę jego niepokoju.

– Tam – Megaria wskazała na mapę. – Jest przerwa pomiędzy skałami. Tam wylądujemy.

Durok posłusznie zwrócił ich mały statek w stronę, gdzie dziwnie powykręcane pnącza porastały powierzchnię, schodząc po wybrzeżu aż do samej wody. Łódź prześlizgnęła się łagodnie między nimi i dobiła do brzegu. Megaria wyszła na ląd i obróciła się, by złapać linę rzuconą jej przez Duroka. Gdy on również stanął na brzegu, pnącza poruszyły się nagle i rzuciły, by skrepować im nogi. Megaria wypuściła z rąk linę, sięgając po miecz plazmowy. Łódź, uwolniona z uwięzi, odplynęła w mgłę.

Durok wrzasnął, gdy jego oczu sięgnęła paląca ciecz, wypuszczona przez kształtującego się przed nim z zielonych wąsów potwora. Stworzenie przybrało człokształtną formę.

– Symbionci! – krzyknął. – Uciekaj, Meg!

Spróbował wyrwać się i uciec do wody, poczuł jednak, że porusza się zbyt wolno. Zaryzykował spojrzenie na Megarię. Stała bez ruchu, oniemiała; miecz plazmowy zwisał bezużytecznie u jej boku. Napotkawszy nieludzki wzrok stojącego przed nim stwora, Durok czekał na śmierć. Wtedy, prawie sparaliżowany przez grozę, usłyszał jedno słowo: „Witaj!”.

...

Do brzegu przybiła niewielka łódź w środku znajdowała się tylko mapa i wiosła. Ciekawskie, podobne do małpy stworzenie sięgnęło po obrazek i przeglądało się mu przez chwilę. Gannok z mapą pod pachą udał się w stronę znanego mu statku Pośredników. Odchodząc z nagrodą myślał o figlach, które będzie mógł płać z pomocą nowej zabawki.

Wstęp

Niewielkiej grupie symbiontów udało się przełamać blokadę garnizonu Stygmatu i wylądować na Bannockburn. Osiedlili się tu w opuszczonych ruinach służących za magazyny w czasach Drugiej Republiki. Wyspa na jednym z jezior była doskonałym miejscem na wysianie nasion i konwersję lokalnej flory oraz fauny. Po przejęciu nad nią całkowitej kontroli symbionci zamierzają stopniowo rozprzestrzeniać się dalej, by w końcu zainfekować Pośredników, którzy zaniósł chorobę do każdego znanego zakątka kosmosu. Przejmując ich ludzi i zasoby, symbionci mogliby zagrozić Znanym Światom zanim ktokolwiek by się zorientował, że dzieje się coś złego. Operacji przewodzi móżg symbiontów o imieniu Ksandra (sprytniejsza i potężniejsza niż żołnierze pod jej dowództwem), która wierzy, że cicha infiltracja da im więcej niż otwarta wojna. Jak dotąd do tajnej bazy trafiło niewielu intruzów. Ci, którzy tu dotarli, albo nie żyją, albo zmienili światopogląd na bardziej symbiotyczny.

Bohaterowie słyszeli na pewno mroźne krew w żyłach opowieści o symbiontach, zatem ze wszystkich sił



powinni starać się uciec z wyspy lub zmieść z jej powierzchni zagrażającą ludzkości potworność. Zadanie powinno być łatwiejsze, jeżeli będą z nimi psychonicy lub teurgowie. Jednak promieniowanie dobywające się z uryjskiego obelisku może do tego stopnia zaprzątnąć uwagę takich osób, że będą, paradoksalnie, mniej skuteczne w walce.

W fakcie ratowania Kajdaniarzy przed symbiontami zawarta jest pewna ironia. Zostanie ona dodatkowo podkreślona, jeśli przed przybyciem na wyspę drużyna ucieknie z niewoli u Pośredników. Z drugiej strony, postaci należące do Ligi będą żywotnie zainteresowane ochroną członków gildii przed przejściem ich przez symbionty, chcące tą drogą rozprzestrzenić zarazę na inne światy.

Historia

Anunnaki przemierzali Znane Światy na długo przed tym, jak ludzkość odkryła gwiazdne wrota i rozpoczęła ekspansję. Na jednej z planet, nazwanej później Bannockburn, urowie zbudowali monolit. Wieża o dziwnie uformowanych rogach i wykutych pośrodku drzwiach wznosi się nad doliną w jednym z górskich pasm. Według teorii uczonych z czasów Drugiej Republiki (formowanych na podstawie obserwacji) ta osobliwa budowla służyła jako wzmacniacz mocy psi.

Po zniknięciu anunnaki, monolit (jak wiele innych) stał się domem gannoków, małych, podobnych małpom stworzeń, żyjących na Bannockburn. Ich zwinne palce i chwytne ogony natrafiły na dziwne płaskorzeźby pokrywające budowlę, dzięki którym mogły wspinać się na sam jej szczyt. Gannokowie zamieszkiwali zakamarki wieży, żadnemu nie udało się jednak otworzyć głównych drzwi.

Monolit stał początkowo na skalistym półwyspie, lecz po kilku trzęsieniach ziemi zasilane przez górski strumień jezioro zmieniło kształt na bardziej kolisty. Wody akwenu otoczyły skrawek lądu z budowlą, zamieniając go w wyspę. Gannokowie, zauważywszy, iż zostali odcięci opuścili swe domy i wynieśli się w inne miejsce.

W końcu na Bannockburn pojawili się ludzie. Odnaleźli tajemniczą wieżę i sklasyfikowali ją jako budowlę urów. Oni również nie mogli dostać się do środka, potrafili jednak docenić wartość monolitu. Z pokrywających go rzeźbień można by było dowiedzieć się czegoś o anunnaki lub o sekretach ich technologii.

Naukowcy, którzy mieli badać artefakty urów założyli swój pierwszy obóz u samych stóp budowli. Na cześć szefa ekspedycji nazwali go „MacAnee”. Stopniowo, pojawiało się tu coraz więcej budynków i obóz zamienił się w wioskę, a jezioro zyskało nazwę – Loch Anee.

Badacze zainteresowali się wpływem monolitu na ludzkie moce psi. Każdy psychonik, który trafił w jego pobliże, zaczynał odczuwać niepokój. Choć wieża

zdawała się zwiększać ich możliwości, wywoływała jednocześnie u takich osób uczucie strachu i zagrożenia. Ci, którzy przebywali zbyt długo w jej obecności całkowicie tracili nad sobą kontrolę, z byle powodu wpadając w złość lub płacząc nad najmniejszym niepowodzeniem. Gdy odkryto tę prawidłowość, natychmiast usunięto obdarzonych talentem z najbliższej okolicy. Wielu z nich, jednakże, nigdy już nie odzyskało spokoju ducha.

Konflikty z sąsiadami, chcącymi zyskać dostęp do skarbów skrytych we wnętrzu wieży, doprowadziły do wybudowania fortu chroniącego uryjską budowlę i jej badaczy. Kamienna twierdza powstawała w pośpiechu, monolit stał się środkową wieżą fortyfikacji. Jezioro dostarczało ich mieszkańcom wody, ryb i ptactwa. W obrębie murów założono ogród, wybudowano także podziemny magazyn na jedzenie, broń i inne zapasy.

Potem nastąpił Upadek.

Okolica była zbyt odległa, by zbudować tu centrum handlowe. Szlachta z pomniejszych rodów spędzała w niej lato i urzędowała polowania. Członkowie domów posiadający moce psi padali często ofiarą oddziaływania monolitu. Pewien młody człowiek – doprowadzony do szału przez wpływ uryjskiej budowli – wybił większość swego rodu, gdy jego członkowie pogrążeni byli we śnie.

O twierdzy MacAnee zaczęto mówić, że jest nawiedzona. Nikt nie chciał się tu osiedlić, choć plotki głosiły również, iż w jej wnętrzu skryte są skarby. Na targach wielu różnych światów sprzedawano mapy tego miejsca (większość z nich była sfalszowana). Ludzie uznawali najczęściej, że nie warto zawracać sobie nimi głowy. Ci, którzy wierzyli, iż mogą znaleźć tam coś godnego uwagi nie mieli zwykle czasu ani funduszy, by wyprawić się na Bannockburn. Poza tym, planeta znajdowała się bardzo blisko przestrzeni kosmicznej symbiontów.

Twierdząc przez lata zamieszkiwali piraci. Mimo wielu prób, nie udało im się znaleźć sposobu na wejście do monolitu. Po przejściu planety przez Pośredników piraci zostali wygnani, a budowla stała pusta przez dekady. Wreszcie twierdza została częściowo zniszczona przez trzęsienia ziemi, obecnie nie nadaje się już do tego, by w niej mieszkać.

Pośrednicy nie zwrócili większej uwagi na twierdzę, zauważyli tylko, że istnieje i w jakim jest stanie. Nikt nie zwiedzał ruin i w końcu budowla została zapomniana. Podziemny magazyn wciąż czeka na kogoś, kto odkryje kody pozwalające otworzyć do niego drzwi.

Po pewnym czasie pojawiła się Ksandra, która przyleciała tu jako niewolnica na jednym ze statków Pośredników, dowożącego zapasy na Stygmat i pobliskie światy. Znalazłszy się na planecie poczuła emanację monolitu i podążyła na wyspę. Uznała ją za doskonałą dla swoich potrzeb. Jej wojska wyrosły z nasion w ciągu jednego dnia. Symbionci odkopali twierdzę do takiego stopnia, jak było to możliwe i uczynili z niej swą kwaterę główną. Ksandra



zmieniła okoliczną florę w pnącza vral – agresywne, aczkolwiek pozbawione inteligencji rośliny słuchające jej mentalnych rozkazów. Co gorsza, przemieniła także kilka większych ryb z Loch Anee w ichtioty (drapieżniki kontrolowane przez symbiontów), czyniąc z nich wodnych strażników wyspy.

Wyspa

Lasy umiarkowanej strefy Bannockburn, pokrywające większość kontynentu o nazwie Caerleigh, porastają doliny i pasma górskie, włącznie z wielkim, szarym łańcuchem Baulyrrie, formującym półkole w środkowej i północno-wschodniej części lądu. Z gór wypływa wiele rzek i strumieni, którym towarzyszą stawy i jeziora. Planetę zamieszkują zarówno jej rodzime, jak i przywiezione zwierzęta oraz podobni małpom ganokowie. Ci ostatni chętnie wybierają na domy ruiny budowli anunnaki, którymi usiana jest powierzchnia Bannockburn.

Planeta była terraformowana, okazała się jednak za tyle podobna to Urth, iż poczyniono w niej tylko niewielkie zmiany. Obszar, na który znajduje się jezioro nazywane teraz Loch Anee, zostawiono takim, jak był z początku. Flora i fauna z Urth stopniowo wymieszała się ze zwierzętami i roślinnością Bannockburn, na wyżynach znaleźć można jednakże pierwotne gatunki tego świata.

Wyspa symbiontów widnieje na wszystkich mapach pod nazwą „Wyspa MacAnee”. Ma długość ponad trzech

kilometrów, a szerokość półtora kilometra. Kiedyś była półwyspem, teraz jednak niebieskie wody jeziora otaczają ją ze wszystkich stron. Rośnie na niej wiele gatunków drzew, krzewów, pnączy, traw i trzcin. W miejscu, gdzie kiedyś był ogród, wśród chwastów i innych roślin wciąż można znaleźć kilka zdziczałych warzyw i bulw. Gleba pokrywa cienką warstwą budującą wyspę granitowe skały. Na jej skalistym wybrzeżu są tylko dwa miejsca, gdzie można wygodnie dopłynąć łódką (to samo dotyczy lądowania promem i mechanicznym ptakiem – dla niczego większego niż przeciętny lądownik nie ma tu wystarczającej przestrzeni). Centralna część wyspy leży nieco niżej jej brzegi. Poważna powódź mogłaby zalać ruiny twierdzy, monolit zawsze jednak wystawałby ponad wody, stercząc jak szpilka wbita w środek jeziora.

Twierdza MacAnee

(Porównaj z mapą Mistrza Gry, na str. 57).

W samym środku wyspy znajduje się twierdza. Jej centralna wieża jest budowlą anunnaki o nieco szalonych kształtach. Z twierdzy pozostało zaledwie kilka pokoi (niektóre z nich są częściowo zburzone), oraz prowadzące pod ziemię schody, kończące się dziwną ścianą, zrobioną jakby z cegieł, i, oczywiście, sam monolit.

Obszar A: Droga do dalszej części twierdzy wiedzie przez stare laboratorium. Niewiele zachowało się oprócz półek, używanych również przez piratów. W kupie gruzu, w jednym z rogów pokoju znaleźć





Nota o spotkaniach

Ksandra ma poważne wątpliwości co do swej roli w ekspansji symbiontów. Wierzy, że powinna chronić sieć życia, jest jednak zdegustowana bezmyślnością żołnierzy. Tęskniąc za towarzystwem, przejęła Megarię i Duroka, oni jednak okazali się równie niezdolni do twórczego myślenia, co reszta. Ksandra zaczyna się zastanawiać, czy wymuszanie lojalności jest na pewno dobrym pomysłem. Odkąd zapragnęła towarzystwa rozkazała swym żołnierzom, by chowali się wśród drzew i krzewów w ruinach fortecy. Dzięki temu będzie mieć czas, by porozmawiać z bohaterami w swej ludzkiej formie. Symbionty przyciąga działanie monolitu, wolą jednak przebywać pośród roślin, niż w komnatach budowli.

Mistrz Gry powinien rozmieścić żołnierzy tak, by mogli efektywnie poprowadzić atak. Jeśli bohaterom idzie zbyt łatwo, zawsze można włączyć do gry pnącza vral. Ichioty w razie potrzeby zatrzymają postaci na wyspie, uszkadzając ich tratwę, łódź lub mechanicznego ptaka.

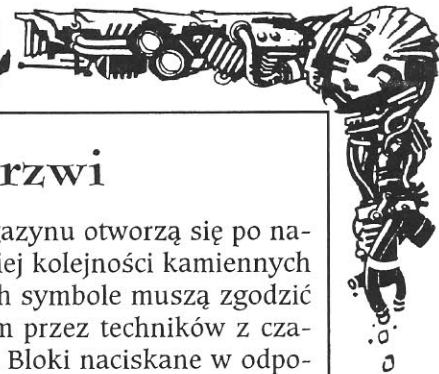
Jeśli drużyna trafi na wyspę bez odpowiedniego ekwipunku, powinni odnaleźć magazyn, zanim zaatakują ich symbionty. Broń i amunicja, którą mogą tam znaleźć będzie prawdopodobnie na wyczerpaniu, co zmusi bohaterów do liczenia każdego strzału.

Jeśli schwytanym bohaterom nie uda się ani przekonać Ksandy, by porzuciła plan „przejęcia” ich i Pośredników, ani uciec, przyjazny Mistrz może im pomóc wprowadzając do gry gannoków. Stworzenia te, przekradłszy się do swej dawnej siedziby, pomogą postaciom w ucieczce. Stworzenia te uwielbiają przecież płacić figle, a co może być lepszym dowcipem niż przechytrzenie symbiontów?

Co ciekawe: gannokowie są całkowicie odporni na przejęcie przez symbionty. Nikt – nawet sama Ksandra – nie wie jednak dlaczego. Zarówno gannokowie, jak i inne rasy nie zdają sobie z tego sprawy.

można długi, podobny kształtem do noża, drewniany odłamek. W razie potrzeby może posłużyć jako sztylet, który złamie się jednak o każdą zbroję twardszą od skórzanej. Do następnej komnaty (obszar B) przejść można dziurą po drzwiach.

Obszar B: Pokój ten był niegdyś sypialnią jednego z naukowców, później żona któregoś arystokraty urządziła tu sobie solarium. Komnatkę zamieszkiwał też w swoim czasie kapitan piratów. Teraz, pod częściowo zapadniętym dachem znaleźć można jedynie pozostałości łóżka. Syntnici, z których zostało zrobione, przetrwały próbę czasu. Sklepione przejście, zablokowane częściowo przez wielki głaz, wiedzie na dziedziniec.



Obszar C: Ta część fortecy pełniła niegdyś rolę wieży strażniczej. W pokoju znajdują się granitowe schody, którymi można zejść trzy metry pod poziom gruntu. Kończą się one w celi o rozmiarach zaledwie trzy na dwa metry. Jej ściany zbudowane są z kamiennych bloków przypominających cegły. Bloki mają różne kolory – jest jasnozielony, brązowy, żółty, łososiowy, niebieski i czerwony. Na każdym z nich wyryty jest podobny runom symbol. (Patrz ramka *Otwarcie drzwi*).

Obszar D: To pomieszczenie służyło niegdyś jako kuchnia, wskazuje na to kamienny stół (w kupie gruzu pod spodem tkwi coś błyszczącego, co po bliższym zbadaniu okaże się widelcem), długo nieużywany zlew i szafki z potłuczonymi naczyniami. Sklepienie przejście prowadzi na centralny dziedziniec. Rzeźbienia po drugiej stronie kamiennego blatu tworzą kod otwierający drzwi do skarbcza (patrz *Otwarcie drzwi*).

Magazyn: Pomieszczenie, otwierane z podziemnej celi jest nadspodziewanie chłodnym miejscem, wypełnionym niegdyś jedzeniem, wodą, bronią i innymi zapasami. Na ogołoconych skądinąd półkach zostało jeszcze kilka przydatnych rzeczy (patrz *Ekwipunek*, dalej).

Monolit: Monolit wznosi się na dziedzińcu, pośród murów twierdzy. Wieżę otacza półkole uformowane z tego, co pozostało z pokoi.

Jest sześcioboczną wieżą z wieloma dziwnymi narożnikami. Niektóre z nich mają występy i wgłębienia, gdzie wciąż można znaleźć ślady obecności gannoków. Dziwne rogi nadają wieży właściwości pryzmatu, odbijając czasem na ziemię kolory tęczy. Niektórzy porównują ścianki fasady do drogiego kamienia, musiałby to być jednak klejnot o wszystkich powierzchniach pokrytych runami i dziwnymi symbolami.

To, co wydaje się być kamiennymi drzwiami w rzeczywistości nie ma z czymś takim niczego wspólnego. Rzecz ta pełniła niegdyś rolę ekranu służącego komunikacji (bohaterowie nie znajdą jednak sposobu, żeby się tego dowiedzieć). Nie istnieją żadne drzwi, którymi można by się było dostać do wnętrza budowli. Jest ona pusta w środku (zostało to wykryte – właśnie dlatego ludzie starali się tam dostać) tylko po to, by mniej ważyła.

Mieszkańcy wyspy

Na wyspie (lub w jej pobliżu) spotkać można każdą z opisanych niżej postaci. Jeśli graczy jest niewielu lub ich postaci nie dysponują odpowiednim ekwipunkiem, zmniejsz liczbę wrogów, którym będą musieli stawić czoło.

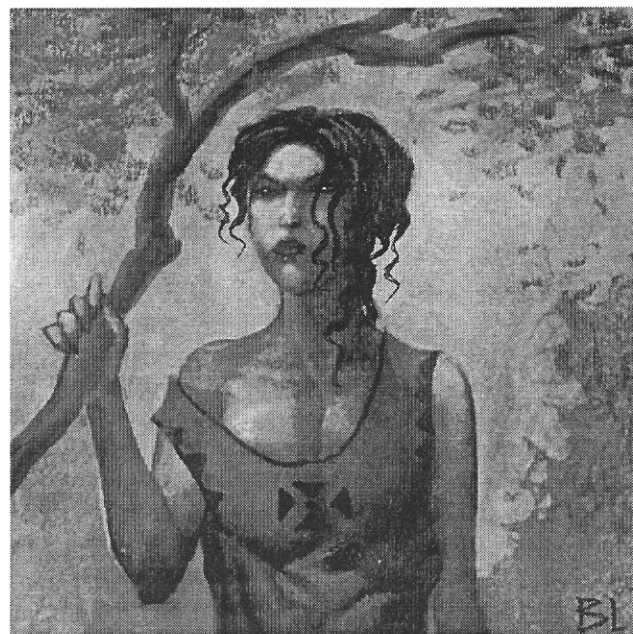
Ksandra, symbiot mózg/roznosiciel

Ksandra jest roznosicielem, zdolnym do infekowania innych nasionami symbiontów. Niegdyś bardzo religijna

Otwarcie drzwi

Ukryte drzwi do magazynu otworzą się po naciśnięciu w odpowiedniej kolejności kamiennych bloków. Wyryte na nich symbole muszą zgodzić się z kodem używanym przez techników z czasów Drugiej Republiki. Bloki naciskane w odpowiedniej kolejności zaczynają świecić (co pozwoli sprytnemu graczowi odgadnąć kod nawet bez pomocy mapy). Kod otwierający drzwi do magazynu przedstawiony został na mapie gracza. Jeśli postaci nie posiadają takowej, mogą znaleźć kod wyryty po drugiej stronie blatu stołu z obszaru D – nikt dotąd nie pomyślał, żeby tam szukać. Prawidłowa kolejność run to: koło (brązowy), trójkąt (czerwony), prostokąt (zielony), kwadrat (żółty), spirala (łososiowy), dłoń (niebieski) i znowu koło (brązowy).

arystokratka, została przemieniona, gdy zmiennokształtna rasa najechała jej rodzinną planetę Daishan. Stopiona z roślinnym gatunkiem obcych z Czernobogu wołała transformację niż śmierć. Ku swojemu miłemu zaskoczeniu zachowała dawne umysłowe możliwości. Spodziewała się również, że wygasną w niej wszelkie uczucia religijne, tak się jednak nie stało. Zachowując dawne przekonania o świętości życia i niewiarę w zaawansowaną technikę odczuwa wielką potrzebę podzielenia się z kimś wątpliwościami. Czuje przynależność do sieci życia (szczególnie w pobliżu monolitu) nie jest jednak pewna zasadności swych działań. Ma wątpliwości zarówno co do moralności, jak i konieczności przekształcania ludzi na siłę. Robi, co jej kazano, lecz z pomocą odpowiednich argumentów bohaterowie będą mogli przekonać ją, że takie działanie jest niesprawiedliwe i niemoralne. Muszą udowodnić także, iż nie stanowią zagrożenia dla sieci życia (nie niszczą bezsensownie roślin i nie zabijają zwierząt dla zabawy).



Monolit

Wszystkie postaci mające moce psi czują się nie-swojo w pobliżu monolitu, chyba że łączy je jakieś powinowactwo z siecią życia. Dla symbiontów budowla jest naturalnym źródłem energii. Lata prób wtargnięcia do wnętrza monolitu osłabiły w jakiś sposób jego strukturę, czyniąc oddziaływanie silniejszym, lecz mniej stabilnym niż kiedyś.

Po godzinie spędzonej w pobliżu monolitu psychonicy i teurgowie zyskają dwa punkty odpowiednio Psi lub Teurgii (nie tracąc Cienia, ani Pychy). Co więcej, w każdej następnej godzinie postaci te otrzymają dodatkowy punkt Cienia lub Pychy, chyba że przejdą pomyślnie test Opanowanie + żelazna wola. Gdy zjawisko zacznie działać, każde korzystanie z mocy psi lub obrzędu teurgicznego traktuje się jako fuszerkę.

Moc bądź obrzęd działa, jak zazwyczaj, jednak na jej skutek budzi się mroczne alter ego postaci, by rozpocząć swą obłąkaną działalność. Teurgowie borykają się natomiast ze wzrastającym poziomem Pychy. Punkty Dziwu wydane w pobliżu monolitu zostają natychmiastowo uzupełnione, żadne moce postaci mogą chcieć z tego powodu pozostać tu na dłużej. Te dodatkowe poziomy, jak również punkty Cienia i Pychy znikną po pewnym czasie chyba, że bohater uprze się by zostać na wyspie przynajmniej przez miesiąc. Wtedy staną się trwałe.

Ksandra miała nadzieję, że Megaria i Durok po przemianie staną się kimś, z kim będzie mogła rozmawiać i zwierzać się z wątpliwości. Oni jednak źle zniesli transformację, stając się równie bezmyślnymi, jak reszta jej żołnierzy. Pojawienie się bohaterów Ksandra odbiera jako szansę daną jej przez sieć życia (a może przez Wszechstworcę?). Pragnąc rozmowy z inteligentnymi istotami powita ich w ludzkiej postaci, twierdząc, że zwiedza ruiny dla przyjemności ujżenia na własne oczy artefaktu urów. Dopóki jej podstęp się nie wyda, będzie chciała rozmawiać z bohaterami i przyłączyć się do ich grupy. Chce się dowiedzieć, co myślą o symbiontach i sieci życia. Będzie udawać, że niewiele wie na ten temat. Sprytny bohater może odgadnąć jej prawdziwą naturę, gdy Ksandra zacznie zadawać bardziej szczegółowe pytania (chcąc znaleźć usprawiedliwienie dla swoich działań).

Jeśli podstęp się wyda lub Ksandra straci do bohaterów cierpliwość, wyda żołnierzom rozkaz do ataku i jeśli to możliwe, raczej ich schwytać niż zabić. Będzie się starała przekonać ich, by przeszli na jej stronę. Zabić bohaterów spróbuje tylko wtedy, gdy nie da się ich ani namówić, ani zmusić do zmiany frontu, lub gdy pomyśli, że uciekną i ostrzegą Pośredników.

Ksandra ma dwie postaci, ludzką i formę „matki”. W tej drugiej wygląda jak kobieta, której porosłe pnączami ciało zbudowane jest z roślin. To, co wyrasta z jej

głowy, przypomina włosy Meduzy – zielone macki poruszające się, jakby żyły własnym życiem. Potrafi połączyć się z roślinami, wydawać im i zakażonym zwierzętom mentalne rozkazy i płuć kwasem powodującym paraliż. Drewniane latorośle stanowią jej zbroję i sprawiają, że dysponuje wielką siłą.

Posługując się umiejętnością zaszczepiania przetrwalników symbiontów Ksandra zmieniła florę i faunę wyspy w pnącza vral, posługując się nasionami voral (roślina-dusiciel) pochodzących z jednego ze światów leżących w przestrzeni symbiontów. Z kilku ryb z jeziora uczyniła ichtioty, zaszczepiając im zarodniki drapieżników podobnych rekinom. Wszystkie te stworzenia, jak również żołnierze, posłuszne są jej rozkazom.

Rasa: symbiont

Cytat: *Gdy poczujesz, jak ogarnie cię sieć życia, przestaniesz walczyć i przyłączysz się do nas. Przynajmniej mam taką nadzieję...*

Opis: W ludzka postać Ksandry jest atrakcyjną, ciemnowłosą i ciemnooką kobietą. Jej włosy są długie i kręcone (przypominają trochę poskręcane pnącza). W tej właśnie formie ukaże się bohaterom. Jeśli zechce, może przyjąć postać matki. Niżej podano współczynniki jej obu postaci (forma matki w nawiasie).

Ciało: Siła 6 (8), Zręczność 7 (9), Wytrzymałość 7 (8).

Umysł: Spryt 6, Percepcja 8, Technika 3.

Duch: Ekstrawersja 8, Introwersja 1, Porywczność 8, Opanowanie 2, Wiara 2, Ego 7.

Umiejętności wrodzone: broń biała 5, skradanie się 7, spostrzegawczość 6, uniki 6, walka wręcz 8, wigor 8, wywieranie wrażenia 8.

Umiejętności wyuczone: empatia 2, język urtyjski 4, przywództwo 6, strzelanie 6, tropienie 4.

Utrapienia: Symbionty nie mogą bronić się ani walczyć z działaniem umysłowych mocy okultystycznych.

Moce: Przemiana w formę matki. płucie paraliżującym jadem (patrz Broń). umysłowa kontrola nad pnączami vral i ichtiotami.

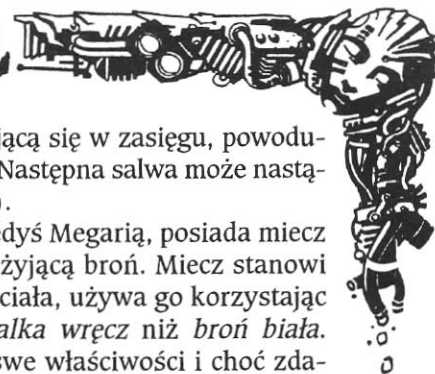
Dziw: 8

Broń: Grad – fuzja żywiołów (Zr + strzelanie, obr. 7, zasięg 20/30, liczba strzałów 10, szybkostrzelność 1). Za każdy punkt zwycięstwa zostaje trafiony również obiekt sąsiadujący z celem; wyjątkowej porażce towarzyszyć mogą dziwaczne efekty. Fuzja żywiołów, podobna do muszli z organicznymi kolcami, jest żyjącą bronią. Można wystrzelić z niej dziesięć pocisków, odradzających się po upływie 24 godzin.

Paraliżujące plunięcie (Zr + walka wręcz, 0 obr., zasięg 5/10). Plunięcie Ksandry nie powoduje obrażeń, ofiara ma jednak wrażenie, że pali jej skórę. Nie przechodzi przez zbroję. Działa tylko na gołą skórę, paraliżując przypadkowe mięśnie ciała ofiary, nie przeszkadza jednak w oddychaniu i innych życiowych funkcjach organizmu. Paraliż trwa pięć tur, pozwalając żołnierzom Ksandry schwytać więźniów. Każda postać z umiejętnością żelazna wola mogą uniknąć go wykonując udany test żelazna wola + Wytrzymałość.

Pancerz: 5 + 5k

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0 (0)



Symbionty żołnierze (4)

Dwa z tych symbiontów zostały utworzone z ludzi (Megarii i Duroka), inne wyglądem bardziej przypominają rośliny. Wszystkie są raczej mało inteligentne. Żyją, by walczyć. Jeśli spotkają bohaterów przed Ksandrą zaatakują ich, wierząc, że tego właśnie by chciała. Jeżeli pojawi się po rozpoczęciu bitwy, muszą pomyślnie przejść test Opanowania żeby się z niej wycofać. W razie porażki Ksandra może odzyskać posłuch zastraszając ich lub korzystając z umiejętności Wywieranie wrażenia.

Rasa: symbiont

Cytat: *Rarrg! Zabić!*

Opis: W ludzkiej postaci wyglądają jak niczym nie wyróżniający się przedstawiciele swojego gatunku. Dwóch pozbawionych jest cech płciowych i w większym stopniu niż pozostała dwójka przypomina rośliny. Ci bardziej „ludscy” to kobieta i mężczyzna, którzy kiedyś mogli być najemnikami. To właśnie są Megaria i Durok. Tych dwoje często przerywa to, co robi i stoi cicho, jakby w oczekiwaniu na rozkazy (nie zostali jeszcze do końca przejęci, co sprawia, że są trochę zagubieni i mniej efektywni). W nawiasach podano cechy dwóch starszych, potężniejszych symbiontów.

Ciało: Siła 6 (8), Zręczność 7 (9), Wytrzymałość 7 (8).

Umysł: Spryt 4, Percepcja 8, Technika 3 (1).

Duch: Ekstrawersja 8, Introwersja 1, Porywczność 9, Opanowanie 1, Wiara 0, Ego 7.

Umiejętności wrodzone: *broń biała* 3, *skradanie się* 7, *uniki* 5, *walka wręcz* 7 (8), *wywieranie wrażenia* 7, *wigor* 7 (8).

Umiejętności wyuczone: język urtyjski 3 (2).

Utrapienia: Symbionci nie mogą bronić się ani walczyć z działaniem umysłowych mocy okultystycznych.

Dziw: brak.

Broń: Ciernie (Zr + *walka wręcz*, 4 obr., zasięg 5/10; każdy kto będzie próbował mocować się z nimi zostanie zraniony. Ciernie mogą również zostać wystrzelone



trzy razy w ofiarę znajdującą się w zasięgu, powodując takie same obrażenia. Następna salwa może nastąpić po upływie 24 godzin).

Symbiont, który był kiedyś Megarią, posiada miecz plazmowy, zmieniony w żyjącą broń. Miecz stanowi teraz integralną część jej ciała, używa go korzystając raczej z umiejętności *walka wręcz* niż *broń biała*. Miecz utracił częściowo swe właściwości i choć zdaje obrażenia normalne dla tego typu broni, tylko wyrzucenie 1 lub 2 pozwoli przeniknąć im przez tarczę energetyczną.

Jeden z bardziej roślinnych symbiontów posiada biomiecz nie będący częścią jego ciała. Broń tą należy traktować jak zwykły miecz (Zr + *broń biała*, obr. 6).

Pancerz: cierne 3 + 3k.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0 (0)

Pnącza vral

Te pnącza, trawy i inne rośliny zostały zakażone nasionami voral (roślina-dusiciel), dzięki czemu posłuszne są teraz mentalnym rozkazom Ksandry. Nie są inteligentne, posiadają jednak ograniczoną świadomość. Ksandra może kazać im chłostać intruzów (nie wielkie obrażenia), spętać ich lub wic się, utrudniając przejście przez wybraną okolicę. Na rozkaz ataku odpowiedzą rośliny z obszaru do dziesięciu metrów. Będą walczyć do końca sceny, chyba że otrzymają polecenie by przestać.

Rasa: pnącza vral

Opis: Pnącza, łądzy, krzewy, trawy, trzciny i inne rośliny wyglądające trochę zbyt zielono i zdrowo.

Ciało: Siła 4, Zręczność 6, Wytrzymałość 1-3 (zależnie od rodzaju).

Umysł: Spryt 1, Percepcja 1, Technika 0.

Umiejętności wrodzone: *uniki* 2, *walka wręcz* 5.

Broń: naturalna (gałęzie itp.; obr. 2).

Żywotność: -3/-1/0/0

Ichtioty (4)

Ichtioty są dużymi rybami (podobnymi do szczupaka), które zostały zainfekowane przez przetrwalniki symbiontów. Po połączeniu z siecią życia stały się większe i silniejsze. Te mięsożerne z natury stworzenia mają ostre zęby i płetwy zdolne do przecięcia skóry (żywej lub martwej).

Zwierzęta są bardziej inteligentne od pnączy i zwykle współpracują przy ataku. Gdy otrzymają stosowny rozkaz mogą okrążyć i dręczyć ofiarę, nie potrafią jednak nikogo schwytać. Ichtioty posiadają naturę drapieżników – gdy już atakują, bardzo trudno jest je powstrzymać.

Rasa: ichtioty

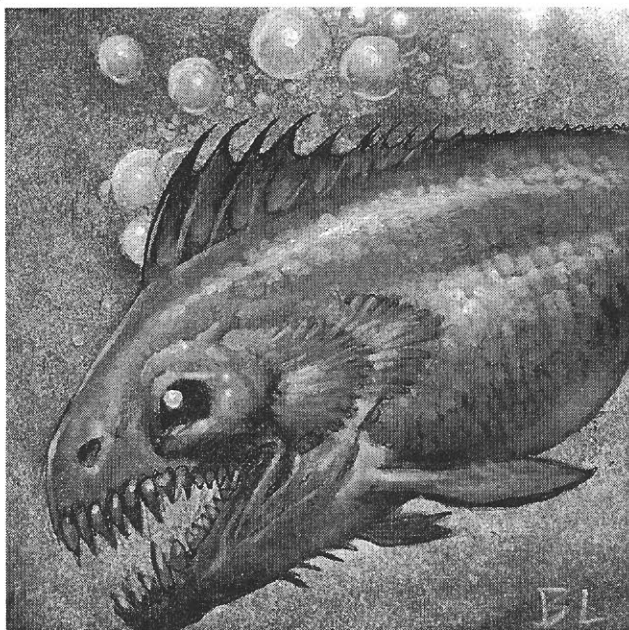
Opis: Ichtioty są wielkimi rybami (osiągającymi od jednego do dwóch metrów długości) o ostrych płetwach i zębach. Mają błyszczące, srebrne łuski.

Ciało: Siła 5, Zręczność 9, Wytrzymałość 6.

Umysł: Spryt 2, Percepcja 2, Technika 0.

Duch: Porywczność 8, Opanowanie 2.





Umiejętności wrodzone: skradanie się 7, uniki 6, walka wręcz 6, wigor 7, zastraszenie 4.

Broń: zęby (Zt + walka wręcz; obr. 3), płetwy (Zr + walka wręcz; obr. 2).

Pancerz: 3 (mocne łuski).

Żywotność: -6/-4/-2/0/0/0/0

Ekwipunek

Niżej opisane przedmioty leżą w różnych miejscach lasu. Rzeczy z podziemnego magazynu można zdobyć tylko po odgadnięciu kodu i otwarciu drzwi. Znajduje się tam wiele przedmiotów z czasów Drugiej Republiki, ale jeśli Mistrz Gry nie życzy sobie, by wpadły one w ręce bohaterów może zawsze usunąć część z nich bądź nawet wszystkie (wtedy plotka o skarbach okaże się po prostu ... plotką). Innym rozwiązaniem jest pozwolić graczom wejść w posiadanie cennego ekwipunku, potem zaś – gdy opuszczają już wyspę – otoczyć ich siłami Pośredników. Ci zaś bez wahania zarekwirują broń potrzebną im do walki z symbiontami i wuldrokami. Jeśli bohaterowie nie zechcą dzielić się zdobyczą mogą zostać do tego po prostu zmuszeni (brutalną siłą, jeśli trzeba).

Co więcej, niektóre egzemplarze znalezionej broni mogą ściągnąć niepożądaną uwagę Kościoła na tych, którzy się z nią obnoszą. Rządy pewnych planet zakażą prawdopodobnie wnoszenia ich na swą ziemię (chyba, że ich wojska posługują się podobną). Inną możliwością jest konfiskata broni przez szlachtę. Wreszcie, od ciężaru posiadania tak zaawansowanych technologicznie narzędzi może chcieć uwolnić bohaterów jakaś inna, pozbawiona skrupułów osoba.

Syntnici: (Jeden ich zestaw można znaleźć na łóżku w Obszarze B, dwa inne są na półce w magazynie). Przedmioty te przetrwały próbę czasu, pozostając czyste i mocne. Przy usilnych staraniach materiał może zostać zdjęty z łóżka. Jest bardzo ładny, nadaje się na

śliczną suknię bądź szykowny garnitur. Może być cięty, posiada jednak odporność na darcie i zabrudzenia. Obecnie ma biały kolor, istnieje jednak możliwość ufarbowania go. Musi to zrobić ktoś, kto wie jakich użyć odczynników (konkretnie, rzemieślnik z Ligi). Poziom techniki: 6, cena w feniksach: 4, koszt dobrodziejstwa: 0.

Biomiecz: Ta żyjąca broń może zostać zabrana jednemu z dwóch roślinopodobnych symbiontów po tym, jak zostaną pokonane. Biomiecz podobny jest do zwykłego miecza pod względem wagi, rozmiaru i zadawanych obrażeń. Jego przewagą jest natomiast taka, że ponieważ nie został wykonany z metalu to nie wykrywają go zwykłe czujniki. Jeśli nowy właściciel mu na to pozwoli, miecz stanie się częścią jego organizmu, wtapiając się w ciało. Można go dobrać zawsze wtedy, gdy zajdzie potrzeba. Miecz zdoła zakomunikować to każdemu, kto będzie chciał go posiadać.

Postać taka straci, rzecz jasna, jeden poziom Wiary i zyska punkt Ego. Co więcej, ziarno symbiontu zawarte w mieczu przejmie z czasem kontrolę nad jej funkcjami życiowymi. Po kilku latach bohater zmieni się na tyle, że sam będzie klasyfikowany jako symbiont. Jeśli postać znajdzie się w posiadaniu miecza, a nie wyrazi zgody na połączenie, po miesiącu prawidłowego działania broń zmieni się w bezużyteczną maź (nie może bowiem istnieć samodzielnie). Poziom techniki: 1, wartość w feniksach: 1000, koszt dobrodziejstwa: 1.

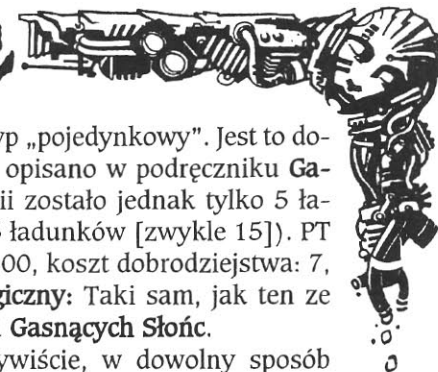
Magazyn

Wszystkie wymienione dalej przedmioty pochodzą z magazynu. Nie wszystkie muszą działać, upłynęło wszak wiele czasu odkąd ktoś z nich korzystał. (W razie potrzeby mogą się tu znajdować zabezpieczone baterie jądrowe).

Niszczyciel neuronowy: Ten mały pistolet ręczny strzela niemal niewidzialnym strumieniem energii, niszczącym komórki nerwowe w mózgu ofiary. Jeśli otrzymane obrażenia przekroczą Wytrzymałość ofiary (lub Psi, jeżeli jej wartość jest wyższa), traci ona przytomność. Gdy obrażenia przekroczą jej Żywotność, umiera. Psychonicy mogą się bronić przed atakiem wykonując test Psi + żelazna wola.

Naukowcy z czasów Drugiej Republiki sprawdzali, czy broń działa jakoś na monolit. Nie działa. W przeciwieństwie do reszty rzeczy, przedmiot ten jest zepsuty – przecieka bateria jądrowa. Wystrzelenie z niszczyciela uszkodzi do tego stopnia, że już nie będzie go można naprawić. Lepiej, żeby ten, kto z niego wystrzelił dobrze wybrał swój cel (Zr + strzelanie, +1 do łatwości, obr. 15, zasięg 10/20, 1 strzał, wielkość S). PT 8, Wartość w feniksach: 100 (jest zepsuty).

Kelvi Corp. Model 29 pistolet laserowy: Działa jak współczesny pistolet laserowy ze Znanych Światów (taki jak Martech), jest jednak doskonałym wyrobem z czasów Drugiej Republiki (jakość +3). PT 6, wartość w feniksach: 1000.



Bombki (2): Te mini granaty wielkości kulki wybuchają przy uderzeniu, raniąc wszystkich w zasięgu metra. Liczą się jako broń plazmowa, zadawane przez nie obrażenia (1-5 na teście) przechodzą przez tarcze energetyczne. (Zr + rzucanie, obr. 3, zasięg 5/10). PT 6, Wartość w feniksach: 10 każda.

Pistolet pianowy: Zestaw złożony ze strzelającego kleistą pianą karabinu i mocowanego na plecach zasobnika. Żeby móc się poruszyć, ofiara musi przejść pomyślnie test Siła + wigor (standard to 8 sukcesów). Szarpanie się tylko pogarsza sytuację (+1 trudności). Stanie bez ruchu pozwala substancji ześlizgnąć się z szybkością trzech punktów trudności na turę. Piana rozpuszcza się po 30 turach (na tych, którzy są wystarczająco głupi, by się ruszać). Jest to ulubiona broń kajdaniarzy. (Zr + strzelanie, +1 trudności, obr. 0, zasięg 5/10, 5 strzałów, szybkostrzelność 1). PT 7, wartość w feniksach: 150,

Waz: Substancja ta sprzedawana była również jako zabawka. Dowolna, posmarowana nią powierzchnia staje się po godzinie (gdy wyschnie) doskonale gładka. Brak tarcia obniża kinetyczne obrażenia, powoduje również, że na pokrytym substancją podłożu bardzo łatwo się poślizgnąć. Przed bronią energetyczną chroni tylko 3k. Może zostać rozsmarowana na dowolnego rodzaju zbroi, modyfikatory kumulują się. W magazynie jest wystarczająca ilość substancji do pokrycia osoby lub przedmiotu rozmiarów człowieka. Pomyśl tylko, jaką zabawę mieliby z nią gannokowie! (Obrona: 9k, Zr: -2). PT 7, wartość w feniksach: 500,

Tarcza energetyczna: Typ „pojedynkowy”. Jest to dokładnie taka tarcza, jaką opisano w podręczniku *Gasnące Słońca*, w jej baterii zostało jednak tylko 5 ładunków. (Obrona 5/10, 5 ładunków [zwykle 15]). PT 6, wartość w feniksach: 800, koszt dobrodziejstwa: 7,

Medpak nanotechnologiczny: Taki sam, jak ten ze str. 195-196 podręcznika *Gasnących Słońc*.

Mistrz Gry może, oczywiście, w dowolny sposób zmienić zawartość magazynu.

Opowieści

Dalej opisano kilka pomysłów na sprowadzenie bohaterów na wyspę. Gdy już się na niej znajdą, mogą eksplorować, spotykać jej mieszkańców, rozbić obóz, wreszcie odkryć wejście do magazynu z czasów Drugiej Republiki. Informacje z niniejszego rozdziału tworzą zaledwie scenerię dla przyszłych wydarzeń. Ich przebieg zależy teraz wyłącznie od Mistrza Gry i graczy.

Jeśli żaden z poniższych pomysłów nie pasuje do Twojej opowieści możesz je po prostu zignorować i stworzyć coś bardziej odpowiedniego. Być może skorzystasz z nich później, jako początek jakiejś innej przygody. Niezależnie od powodów, dla których bohaterowie znajdują się na wyspie nie powinni zostać zaatakowani dopóki nie będą mieć szansy na zbadanie ruin.

Ukryty skarb: Bohaterowie zdobyli mapę wyspy (i poznali związaną z nią historię). Mogli ją wygrać w zakładzie, usłyszeć o niej i kupić od zaufanej osoby lub



szemranego osobnika w ciemnej uliczce, dostać jako część spadku lub znaleźć w innej kupie skarbów. Tak czy owak, widać czarno na białym, że mapa wskazuje drogę do twierdzy z czasów Drugiej Republiki, położonej na wyspie wśród wyżyn Bannockburn.

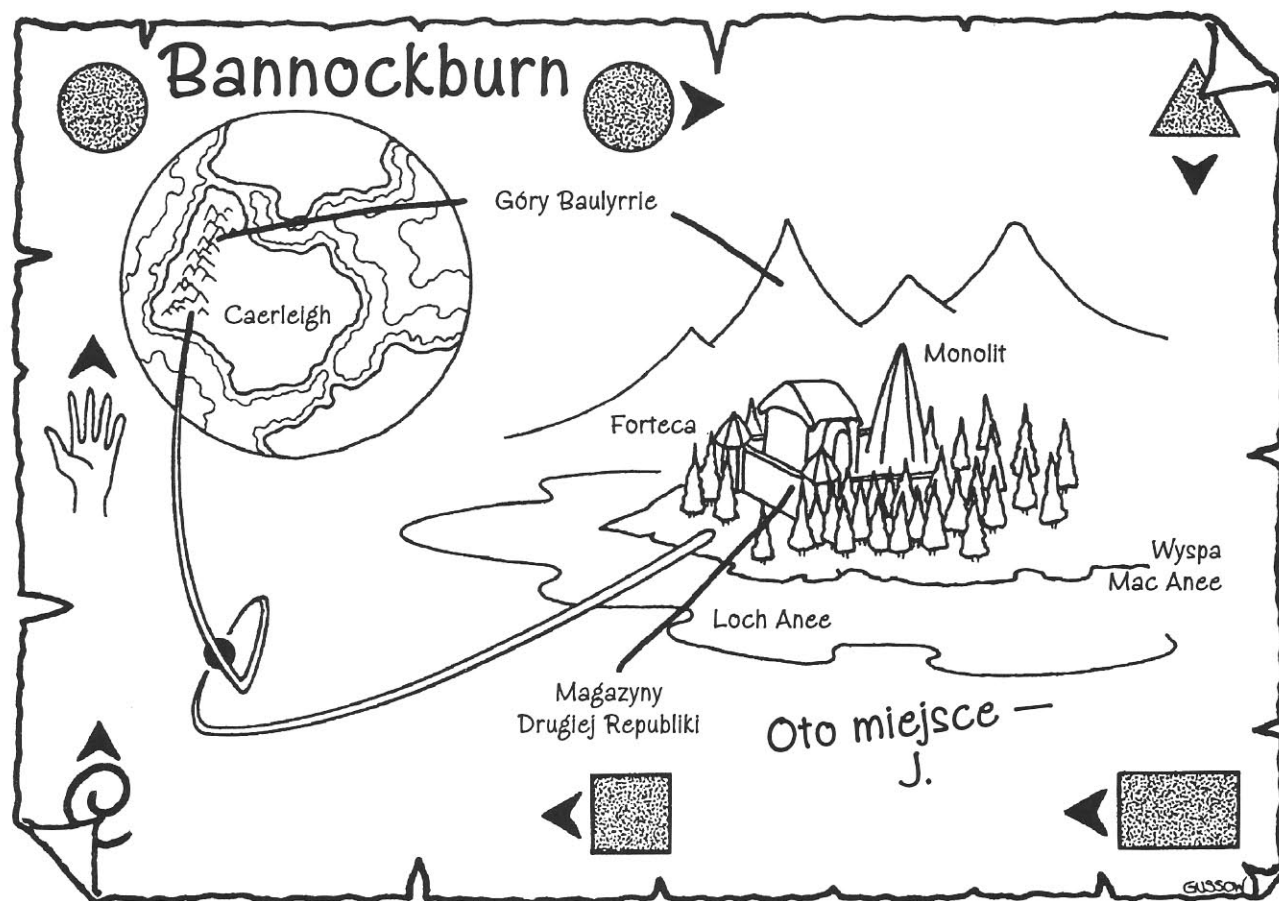
Na ratunek: Bohaterowie lecą na Bannockburn, by uratować przyjaciela z rąk Pośredników. Podczas poszukiwań dochodzą ich słuchy, że poszukiwany towarzysz uciekł. Miejsce, gdzie był trzymany, znajduje się przypadkowo niedaleko wyspy symbiontów. Unikając patroli Pośredników, trafiają na jego ślad. Podążają nim, by po krótkim czasie odkryć, że kończy się w wodach jeziora. Przyjaciół musiał popłynąć na wyspę.

Ucieczka! Bohaterowie zostali schwytani przez Kaidaniarzy i przywiezieni na Bannockburn na szkolenie. Grupa zdecydowana jest uciec przy pierwszej nadarzącej się okazji. Zabierając ze sobą tylko to, co wpadnie im w ręce, z pogonią na karku znajdują łódź nad brzegiem jeziora i dostrzegają wyspę we mgle. Jeśli znajdą na niej schronienie Pośrednicy być może dadzą sobie spokój na jakiś czas z pogonią, musząc zajmować się pozostałymi niewolnikami.

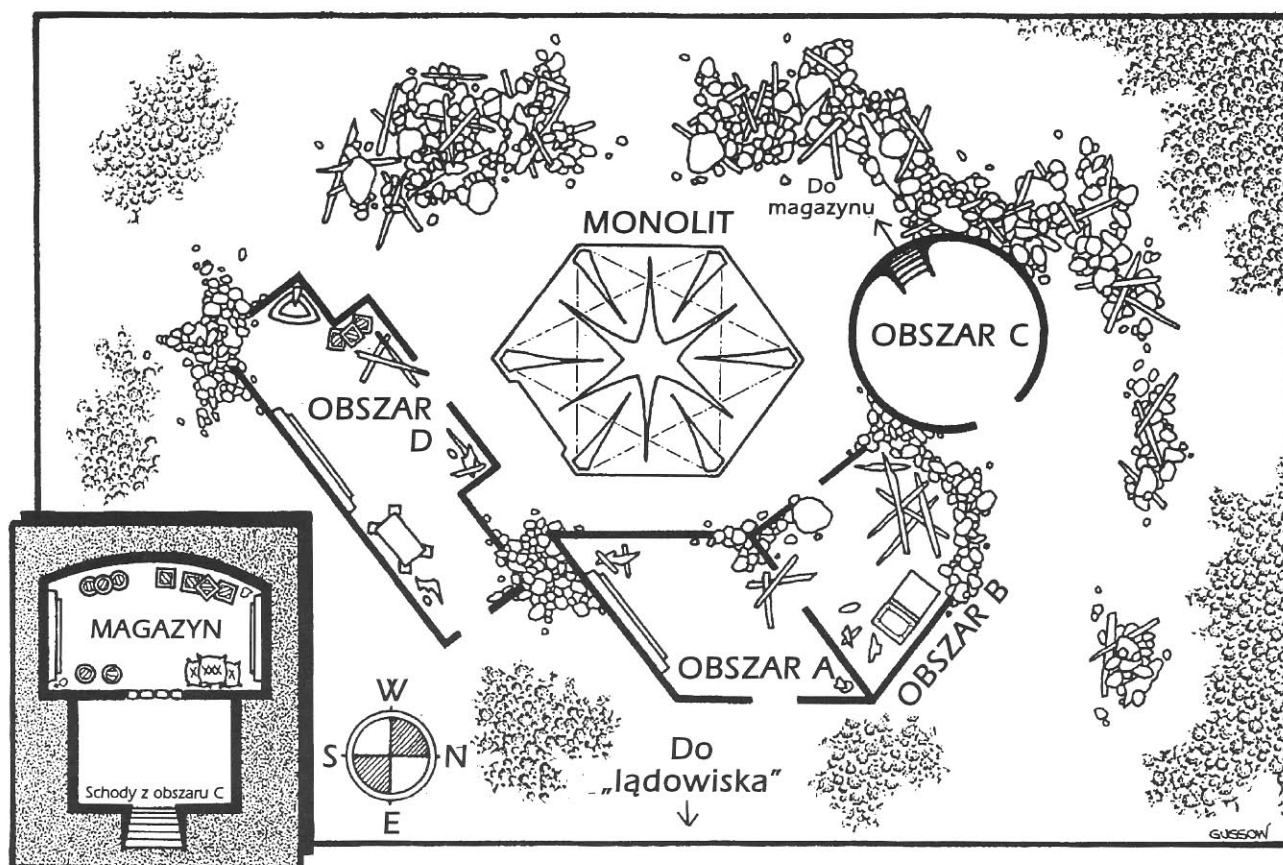
Polowanie: Grupa arystokratów zyskała prawo urządzania polowania w okolicy. Ofiarą ma paść cenny czerwony gerlinhart, występujący tylko w lasach na pogórzu Bannockburn. Bohaterowie sami mogą należeć do arystokracji lub zostać wynajęci jako asysta (w roli naganiaczy, tropicieli, ochroniarzy albo podobnej). Gdy łowy zaczynają być ciekawe, zwierzyna ucieka, przepływając na wyspę. Szlachcic, który zorganizował imprezę (i płaci bohaterom), nalega, by ją gonić!

Wesele gannoków: W ramach dowcipu gannok, inżynier pokładowy, zaprasza bohaterów na wesele. Ma się ono odbyć w miejscu, gdzie gannokowie od wieków urządzają podobne uroczystości – w fortecy na wyspie, na jednym z jezior Bannockburn. O szykownym psikusie figlarz zawiadomił przyjaciół, którzy są teraz gotowi mu pomóc. Gannok nie wie o symbiontach. Planuje rozmieścić w ruinach na wyspie kilka „uryjskich artefaktów” (produkcji własnej, rzecz jasna). Oczekuje od swych towarzyszy zaciekawienia, szalonych poszukiwań „artefaktów”, a wreszcie gniewu i zażenowania, gdy odkryją, że zostali nabrani (zdążył już całkiem dobrze poznać ludzką naturę).





Mapa Graczy



FORTECA I MONOLIT

Mapa Mistrza Gry





Manitou: Nawiedzona kaplica

Bill Bridges

Ebler uniósł latarnię i spojrzał z lękiem na lśniący w jej świetle statek. Nie mógł dostrzec, jakie dokładnie ma rozmiary, wiedział jednak, że jak na jego potrzeby jest wystarczająco duży. Nie każdego dnia znajduje się statek czekający w ukryciu na nowego właściciela.

Przypomniał sobie nagle, że właśnie zabił tego Przewoźnika, Lucasa. Głupiec ośmielił się zaatakować go swymi psychonicznymi mocami. Nie dość, iż Ebler musiał współpracować z tym heretykiem, przez cały miesiąc starając się z nim zaprzyjaźnić, to jeszcze po tym wszystkim został przez niego mentalnie napadnięty. Działał w samoobronie, to było oczywiste. Nie był mordercą, zrobił tylko to, co musiał. Lucas był jednak pilotem w jego grupie, a Ebler nie miał teraz pojęcia, jak bez pilota wyprowadzi statek z jaskini.

Czuł się dziwnie, gdy myślał o Lucasie. Szczególnie wtedy, gdy tłumaczył sobie, że zabił w samoobronie. Myślenie o tym naprawdę go męczyło. Westchnął i ruszył w stronę schodów. Nagle coś poruszyło się w mroku. Ebler spojrzał w głąb jaskini, kierując światło na odległą ścianę.

Co to było, u diabła? Z pewnością nie człowiek. Ebler zaczął powoli wycofywać się kręconym schodami. Gdy stracił z oczu jaskinię odwrócił się i ruszył dalej, po czym zatrzymał się nagle.

Pośrodku korytarza stał stwór rodem z koszmaru. Ogromny pies jaszczurowaty z kłami dłuższymi niż ramię Eblera. Potwór zaczął powoli iść w jego stronę. Mężczyzna wrzasnął i uciekł, poczuwszy jak coś wysysa z niego wolę. Towarzyszył temu dojmujący ból całego ciała. Nie wiedział, co się właściwie działo, dopóki nie zobaczył, jak paszcza potwora porusza się, jakby coś przeżuwała. I wtedy zrozumiał. Ta rzecz zjadała go na odległość. Pożerała go telekinetycznie.

Po tym odkryciu Ebler osunął się na podłogę, niezdolny ustać ani chwili dłużej. Latarnia uderzyła o ziemię i potoczyła po schodach, rzucając na ściany rozszalałe cienie, oświetlając głodne oczy bestii stojącej nad umierającym...

Na samotnym cyplu pośród pustkowi Manitou stoi kaplica. Budynek, podobny kształtem do gwiazdnych wrót, ozdobiony rzezbami gargulców, był niegdyś ludnym sathrystycznym klasztorem. Wzniesiony przez bogatego szlachcica, wyznawcę sathryzmu, służył również jako twierdza dająca wyznawcom ochronę przed wrogami religii. Niegdyśiejszy cel chłopskiego powstania skrywa w swych murach wiele tajemnic.

Kaplica została opuszczona na krótko po powstaniu drugiej Republiki, przejęli ją vau na mocy traktatu z 3555 roku. Od wieków podobno nie mieszkał tam żaden człowiek. Ci, którzy odważyli się zakraść do kaplicy w poszukiwaniu wiedzy bądź skarbów, wracając ze strachem w sercu, łamiącym się głosem powtarzając opowieść o strasznym, głodnym dusz upiorze, nawiedzającym gmach.

W kaplicy czekają na odkrycie trzy wielkie tajemnice: fragment heretyckiego „Gwiezdnego Apokryfu”, statek kosmiczny z uszkodzonym buforem efektu sathra i duch starej rasy, dysponujący mocami psi, szukający sposobu na powrót do materialnego świata.

Manitou: Planeta heretyków

W czasach Diaspory Manitou była najmniej zaludnioną placówką ludzkości. Niewielu kolonistów decydowało się zamieszkać tak daleko od cywilizacji, w świecie, do którego w dodatku roszczą sobie prawo tajemniczy i straszni vau. Po śmierci Proroka między Znanymi Światami a hegemonią vau panowały napięte stosunki. Kościół ogłosił wtedy Manitou miejscem „niebezpiecznym w sensie spirytualnym i materialnym”. Większość ludzkich kolonistów ze strachu o życie spakowało się i odleciało. Zostali tylko ekscentrycy i niewierzący, wciąż mając nadzieję, że lepiej poznają zagadkowych vau.

Gdy Druga Republika podpisała traktat z vau, na mocy którego za informacje o gwiazdnych wrotach zyskała



ziemie wzdłuż granic hegemonii, koloniści powrócili na Manitou, gotowi budować społeczności mające zadziwić vau. Po upadku Drugiej Republiki i wzroście potęgi Kościoła ludzie stali się nietolerancyjni w stosunku do swych sąsiadów – obcych. Podżegani przez misjonarzy zaczęli podejrzewać, że to vau stali za wieloma wydarzeniami, takimi jak strata określonych światów podczas walki o pozostałości republiki. Kilku ludzkich fanatyków włamało się w końcu do obiektów vau, niszcząc znalezione tam urządzenia. Wszyscy zostali złapani i straceni. Gubernator vau wydał edykt zabraniający inkwizycji wstępu do systemu Manitou.

Kościół stracił świat, a prześladowani na tle religijnym ludzie zyskali przed nim bezpieczną kryjówkę. Tak samo z resztą jak niebezpieczni kryminaliści, uciekający przed sprawiedliwością wymierzaną przez inkwizycję.

Na Manitou panują dość skomplikowane układy. Więcej niż pół planety należy do vau, którzy rzadko kiedy pozwalają ludziom odwiedzać swe terytoria. Resztą świata zarządza lokalna gildia kupiecka, posiadająca silne powiązania z Ligą i cesarzem Alexiusem (ślącym od czasu do czasu posłów do vau). W przeciwieństwie do większości innych planet, działają tu jawnie pogańskie religie i sabaty psychoników. W większości miast można znaleźć otwarte świątynie i domy sabatowe, zamknięte istnieją zaś na wszystkich należących do ludzi terytoriach.

Doprowadziło to do przestępstw na gruncie okultystycznym (psychiczne szantaże i wymuszenia, kradzieże telekinetyczne itp.), czego skutkiem było założenie przez rządzącą gildię okultystycznej policji. Siły te – mimo niewystarczającego wykształcenia i zbyt małej liczebności – poprawiły sytuację przez samo swoje istnienie. Jednakże nieporozumienia między różnymi ugrupowaniami często prowadzą do bójek.

Kościół nie jest, rzecz jasna, całkowicie nieobecny na Manitou, nie ma tu jednak takiej władzy jak gdzie indziej. Misjonarze wciąż przemierzają świat, starając się zagonić zbłąkane owieczki z powrotem do ich zagród. Zakon Eskatoniczny ma tutaj katedrę i z wielkim zainteresowaniem prowadzi studia nad planetą i jej mieszkańcami.

Historia kaplicy

Gdy wielu wczesnych kolonistów Manitou wyjechało ze strachu przed vau, pozostali starali trzymać się razem. Jednym z ich najbardziej popularnych przywódców był baron Morihei Hashiman Li Halan, zdeklarowany sathrysta. Nie bał się ani Kościoła, ani vau. Dla swej religii pozyskał wielu arystokratów i wolnych ludzi z wyższych klas. W roku 2860 zarządził budowę klasztoru, gdzie wyznawcy mogliby się chronić w czasach prześladowań. Pięć lat później, praktycznie od razu po tym, jak położono ostatni kamień, budowla została użyta do celu, jakim była przeznaczona. Po rytualnym mordzie

młodej dziewczyny oszałała z gniewu społeczność winą obarczyła barona Moriheia i jego sathrystów. Baron wraz z kilkoma najbliższymi mu współwyznawcami zamknął się w swej nowej kaplicy.

Rozwścieczony tłum niewiele mógł zdziałać, większość technologii Manitou znajdowało się bowiem w rękach szlachty. Baron zgromadził zapasy jedzenia wystarczające na długi czas, a w razie, gdyby drzwi kaplicy puściły, mógł odlecieć na ukrytym jachcie. Po miesiącu oblegania budowli motłoch się poddał. Po baronie jednak zaginął wszelki ślad.

Jeden z prowodyrów niegdysiejszych zamieszek wrócił po latach do kaplicy. Zobaczywszy, że jej wrota stoją otworem, wszedł do środka. Z pistoletem w dłoni przemierzał pomieszczenia w poszukiwaniu śladów szlachcica i jego sekty. W sypialni na górze znalazł większość ich ciał, w owym czasie zmienionych już w rozkładające się szkielety. Nie znalazł żadnych śladów walki. Nigdzie nie było również ciała barona. Przypuszczając, że lord otruił towarzyszy i uciekł, wieśniak wrócił do domu, by opowiedzieć tę historię innym.

Wkrótce do kaplicy zaczęli przybywać ludzie z całej okolicy w nadziei na znalezienie ukrytych w niej ponoć bogactw. Wielu nie wróciło już nigdy do domów. Ich ciała – leżące w różnych miejscach budynku – znajdowane były przez innych poszukiwaczy skarbów. Wreszcie do kaplicy zakradła się grupa złodziei, tylko po to, by wrócić przerażona o świcie, błagając Kościół o zmiłowanie nad ich duszami. Opowiadali o demonie, wysysającym duszę z każdego, kto trafi w to miejsce. Stwór, którego opisali, był straszny: miała być to pokryta łuską bestia, z wielkimi kłami i płonącymi oczami, migocząca w powietrzu jakby nie była do końca prawdziwa.

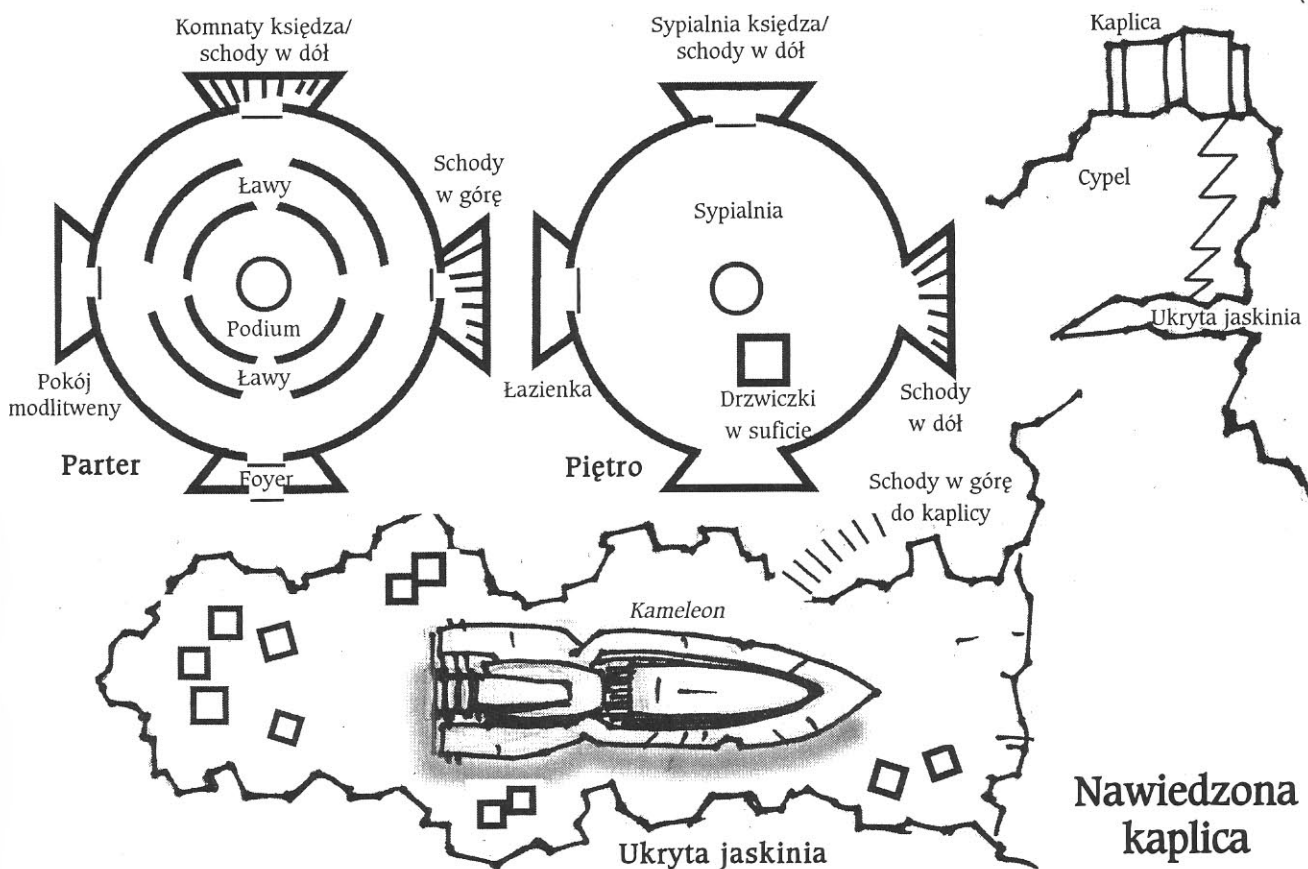
Księża orzekli, że kaplica jest nawiedzona. Zanim ktokolwiek zdołał zbadać tę sprawę, reprezentanci Drugiej Republiki, nie zważając na legendę, przekazali vau obszar, na który stała, w zamian za nowe ziemie dla kolonistów. Kaplica znalazła się poza zasięgiem ludzkości, jej tajemnice zdawały się być dla niej stracone.

Przez stulecia znalazło się kilku odważnych złodziei, którzy przekradli się w to miejsce. Ludzie ci albo przepadali bez śladu, albo wracali wrzeszcząc o demonie. Vau schwytali paru i stracili ich jako przykład dla tych, którzy nie przestrzegają umów. Nikt nie umiał powiedzieć niczego o losie barona, nie znalazł ani nie zidentyfikował jego szczątków.

Wiadomość od vau

Kaplicą zainteresował się Shervas Fluma-Quento, pomniejszy oficjal vau. Na planetę przyleciał uciekając z domu rodziców. Od dawna był oddanym poszukiwaczem starożytnej wiedzy i jak większość vau wierzył w stare proroctwo. Przepowiednia ta mówi, że pewnego dnia wybuchnie „Wojna Niebios”, która zagrozi nie tylko vau, lecz całemu wszechświatowi. O znaku wiedzy wszyscy przedstawiciele rasy, lecz szczegóły proroctwa znają tylko oficjele, wiodący hegemonię zgodnie z zawartymi w nim wskazówkami.





Shervas uważa, że oficjele nie wiedzą, co robią i że zatracili prawdę w mistycznych kontemplacjach. Wbrew rozkazom działa na własną rękę starając się nie dopuścić do kosmicznej wojny, sprzeniewierzając się tym samym najwyższemu oficjelowi.

Dotąd udało mu się umieścić w kaplicy fragment legendarnego „Gwiezdnego Apokryfu”, by stanowił wskazówkę dla wybranych mieszkańców Znanych Światów. Na przekazicieli tej wiedzy wybrał sabat psychoników Favyana. Nie chcąc być oskarżonym o zbrodnię, nie mógł im jej przekazać osobiście. Do Favyana posłał wybranych przez siebie przedstawicieli. Shervas nie znał się jednak w ogóle na realiach półświatka. Jego współpracownicy nie należeli do najdyskretniejszych, owszem, zawiadomili Favyana, lecz sprzedali również informację tym, którzy zapłacili najwięcej. Wkrótce w poszukiwaniu legendarnego fragmentu pojawiają się w monasterze Favyana, Niewidzialna Ścieżka i hezychancki mnich (być może także postacie graczy).

W międzyczasie Shervas zostaje aresztowany przez władze vau i oskarżony o tworzenie zakazanej poezji, co było jego kłopotliwym hobby. Odesłano go z powrotem do domu rodziców, by pilnowali go i wymierzili karę. Nie mogąc czuć nad realizacją swych planów, Shervas stracił nimi zainteresowanie. W rzeczywistości najważniejsza jest dla niego polityczna i kulturowa kariera, to zaś co robił, było tylko zabawą.

Shervas wypadł więc z gry i nie ma już nikogo, kto mógłby powstrzymać nadciągający konflikt. Władze vau ignorują klasztor, bo tylko Shervas się nim interesował. W którąś z nocy nadchodzącego tygodnia (wtedy nastąpi przeciek informacji) vau będą odprawiać

ważną ceremonię, świętując nowy rok na Manitou (według swego kalendarza). Wszystkie stráže zostaną wezwane do pałacu gubernatora. Tylko tej nocy będzie można bezpiecznie dostać się do klasztoru. Choć wszystkie zaproszone do kaplicy grupy będą się bały interwencji vau, ta nie nastąpi (chyba, że wybuchnie tam bomba, albo stanie się coś podobnego).

Shervas zostawił dla Favyana otwarte drzwi do kaplicy, może więc wejść tam każdy, kto zechce.

Kaplica

Kaplica wznosi się na szczycie wysokiego cypla na jałowych pustkowiach planety, 30 kilometrów od ludzkiego miasta i portu gwiazdowego Byblos (z którego korzystali za czasów Drugiej Republiki dyplomaci wysyłani do vau). Prowadząca do niej kręta ścieżka zamienia się w schody, wiodące do głównych wrot kaplicy, usytuowanych pośrodku jednego ze „skrzydeł” gwiazdnych wrot. Dach zdobią ze wszystkich stron dumne, złowieszcze gargulce.

Bezpośrednio za drzwiami znajduje się niewielki pokój z półkami i wieszakami na płaszcze i inny podrzędny ekwipunek. Wchodzi się stąd do rotundy (okrągła część gwiazdnych wrot). Wysoki sufit podpierają tu cztery wielkie kolumny, a w każdym ze skrzydeł znajdują się drzwi prowadzące do innych sal. Naprzeciw wejścia umieszczono biuro (są tu ukryte schody prowadzące w dół do hangaru); na prawo – schody na górę do sypialni, na lewo – prywatny pokój modlitwenny.



W centralnej części kaplicy znajduje się okrągłe podium, skąd wygłaszane były kazania. Przemawiający musiał chodzić w koło, obracając się twarzą w stronę siedzących wkoło słuchaczy. Podium miało swój terminal, z którego można było odczytać kazanie z danego dnia. Myśląca maszyna trochę się popsowała i nie przechowuje już plików sathrystów. Może natomiast prawie bezbłędnie odtworzyć dane wprowadzone do niej teraz (patrz dalej, *Zakazany fragment*).

Podłogę zaśmiecają szczątki szkieletów – ciała poprzednich intruzów. Nie ma tu nic naprawdę wartościowego gdy ktoś się uprze, by przeszukiwać ciała może uzbierać najwyżej 10 feniksów. Dodatkowo znaleźć tu można wiele różnych w połowie zardzewiałych pistoletów i mieczy.

Kaplica pogrążona jest w mroku, nie ma tu bowiem okien, a lampy atomowe dawno straciły moc. Chcąc cokolwiek tu dojrzeć, bohaterowie będą musieli skorzystać z własnego źródła światła.

Na górze

Całe górne piętro to jeden wielki pokój, gdzie mieszkali rezydenci (z wyjątkiem barona). W pomieszczeniu tym znajduje się dwadzieścia koi, każdej towarzyszy skrzynia pełna osobistych rzeczy mieszkańców (większość z nich uległo rozkładowi). Można znaleźć tu parę pamięciowych kryształów ze strzępkami dzienników pisanych przez szlachetnie urodzonych właścicieli. Na kilku łóżkach leżą szkielety w zapleśniałych, rozpadających się ubraniach.

Wrota po prawej wiodą do prywatnej komnaty barona. W ściennym sejfie spoczywa tu niewielki majątek w metalach szlachetnych i klejnotach (warty około 700 feniksów). Ukryte drzwi w podłodze pozwalają przejść niżej, do biura.

Za drzwiami naprzeciw schodów znajduje się łazienka, gdzie w wannie pełnej nieczystości spoczywa kolejny szkielet.

Drzwiczkami w suficie można się dostać na dach, są zamknięte od wewnątrz. Na dachu nie ma nic ciekawego, może z wyjątkiem wypalanej latarni, wskazującej kiedyś drogę promom (jest tu wystarczająco dużo miejsca, by wylądować lądowikiem).

Na dole

W biurze znajduje się biurko i niewielka biblioteka pamięciowych kryształów (większość z nich została ukradzioną). Pozostałe zawierają trochę informacji o Kościele z czasów jego początków, wraz z ewangeliami, włączonymi później do kanonu. Dla uczonego księdza zainteresowanego ich pierwotną wersją wartę są 100 feniksów.

W podłodze pod szerokim biurkiem znajdują się drzwiczki wiodące do podziemnej jaskini. Jest ona tak dokładnie ukryta, że odnaleźć ją pozwolą tylko bardzo dokładne poszukiwania (12 punktów zwycięstwa w teście długotrwałej Percepcji + *przeszukiwanie*).

Kameleon (Jacht)

Klasa: lądownik

Budowniczy: nieznany

Poziom techniki: 5

Długość: 30 metrów

Szerokość: 10 metrów

Pasażerowie: 10

Ładunek (wewnętrzny): 10 ton metrycznych

Ładunek (zewewnętrzny): nie

Szybkość: 10% prędkości światła

Skoki: 2

Zapasy: 2 miesiące

Czujniki: radar 5, laserowy radar 5, podczerwień 5

Uzbrojenie: lekki i średni laser

Manewrowość: -1

Pancerz: 1 + 1k

Tarcza: 5

Żywotność: -10/-6/-3/-1/0/0/0/0/0

Koszt: 70 dobrodziejstwa (zepsuty napęd sathra, nawiedzony) 100 000 feniksów.

Opis: Czas, kiedy *Kameleon* znajdował się w dobrym stanie minął setki lat temu. Jego systemy wciąż działają (z kilkoma wyjątkami), brakuje mu jednak paliwa. Mały, ścienny, jądrowy generator również pozbawiony jest mocy. Jeśli nawet udało by się go odpalić, nie jest wystarczająco duży, by zasilić statek. (Mistrz Gdy może jednak zdecydować, że na statku jest wystarczająco dużo paliwa, by dolecieć do najbliższego portu kosmicznego, gdzie zostanie uzupełnione).

Najbardziej znaczącym faktem, możliwym do odkrycia jedynie po dogłębnym zbadaniu silników (9 punktów zwycięstwa w teście Percepcji + *wybawienie zaawansowanej techniki*) jest niesprawność bufor efektu sathra, co pozwala na przejęcie swego pilota podczas wykonywania skoku.

Historia: *Kameleon* jest typowym jachtem używanym przez szlachtę z połowy epoki Diaspory. Projekt statku został znacznie ulepszony w czasach Drugiej Republiki, lecz ten egzemplarz jest całkiem dobrze skonstruowany, jak na standardy Mrocznych Wieków.

Pospolite modyfikacje: nie ma (model ten dawno wyszedł z użycia).

Grubo ciosane schody wiodą do hangaru. W korytarzu, tak jak w reszcie kaplicy, panują kompletne ciemności. Schody kończą się w dużej, wykutej w skałę jaskini, o rozmiarach 60 na 30 metrów. Zamknięte drzwi hangaru znajdują się na lewo od wejścia, zamaskowane w taki sposób, że nie odróżniają się od reszty klifu.

Pośrodku stoi statek kosmiczny, zwrócony dziobem w stronę drzwi. Jest to *Kameleon*, prywatna własność pana kaplicy, niewielki dyplomatyczny jacht. Szczątki barona Moriheia spoczywają w kabinie pilota, nie wiadać po nich co stało się przyczyną jego śmierci.





Na ścianach hangaru zaczepione są różne narzędzia i skrzynie na zapasy (niektóre wyposażone w system zamrażania, lecz ich zawartość i tak nie nadaje się do jedzenia).

Wskazówka dla Mistrza Gry: Jeśli znalezienie przez bohaterów statku kosmicznego nie pasuje do twoich planów, niech *Kameleon* będzie uszkodzony i trudny do naprawienia. Niech naprawa wymaga środków i długiej pracy, a w jej trakcie dowie się o nim Kościół i ponownie zniszczy bufor. Jeśli takie jest życzenie Mistrza, może nagrodzić wysiłek postaci zaawansowanymi technicznymi urządzeniami, jakie znajdą być może na pokładzie statku.

Frakcje

Favyana

Ten pozytywnie nastawiony do świata sabat reprezentuje grupa trzech osób, dowodzona przez sumiennego Flavia Delestata. Pozostała dwójka (Drina i Leshan) to nisko poziomowi psychonicy. Są uczniami Flavia, dlatego też towarzyszą mu w misji. Favyana będą chcieli współpracować z innymi grupami i sprawiedliwie dzielić się wiedzą.

Flavio Delestat

Urodzony na Manitou, w bogatej kupieckiej rodzinie, Flavio nie cierpiał prześladowań z powodu swego daru. Inni członkowie Favyana uważają, że jest naiwny i zbyt optymistyczny, dlatego rzadko powierzają mu jakieś misje. Zdarzyło się jednak, iż w domu sabatu pojawił się czarnorynkowy kupiec, znany jako handlarz technologią *vau*, oferując sprzedaż informacji o fragmencie „Gwiezdnego Apokryfu”. W tajemnicy Flavio sam wyłożył pieniądze (doprowadzając się do ruiny) i natychmiast wyruszył do kaplicy, pragnąc odkryć jej sekret.

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: wolny

Cytat: *Ta wiedza jest zbyt cenna, by nie dzielić się nią z innymi. Zysków starczy z pewnością dla nas wszystkich?*

Opis: Wysoki i chudy, o niezdrowej cerze, z twarzą pokrytą dziobami i bliznami z czasów dorostania. Nie dba o to, jednakże, wiedząc, że najważniejszy jest jego dar. Nosi kolorowe, luźne koszule i spodnie lokalnego wyrobu.

Zachowanie: Flavio stara być ze wszystkimi w dobrych stosunkach, wiedząc, że w każdej chwili może ich zmusić do odpowiadającego mu zachowania, korzystając ze swej mocy (a tak przynajmniej mu się wydaje). Favyana nauczyli go strzec się swej ciemnej strony, dlatego zawsze stara się kontrolować swoje zachowanie i okazywać spokój – nawet podczas przyływu frustracji lub zniecierpliwienia. Duch obróci to przeciw niemu.

Świta: Dwójka młodych uczniów, Drina i Leshan, pochodząca z wolnych rodzin Manitou. Flavio zgodził się



ich szkolić w zamian za wynagrodzenie. Uczy ich wolno, żeby dopływ gotówki nie skończył się zbyt wcześnie. Można przyjąć, że dwójka młodych ludzi posiada Psi 1 i moc Szósty zmysł, ale nie ma jeszcze Cienia.

Ciało: Siła 3, Zręczność 7, Wytrzymałość 7.

Umysł: Spryt 7, Percepcja 8, Technika 3.

Duch: Ekstrawersja 5, Introwersja 2, Porywczność 2, Opanowanie 4, Wiara 2, Ego 4.

Umiejętności wrodzone: *sposobność 6, urok osobisty 7.*

Umiejętności wyuczone: *czytanie urtyjskiego 3, dośledliwość 4, empatia 5, etykieta 5, język urtyjski 5, kierowanie pojazdami lądowymi 3, koncentracja 8, księgozawstwo 2, myślące maszyny 2, pierwsza pomoc 4, wiedza (moce psi) 6, żelazna wola 6.*

Błogosławieństwa/przekleństwa: Niewzruszony (2 pkt.: +2 Opanowanie gdy zostaje obrażony). Próżny (+1 pkt.: -1 Percepcja, gdy się go chwali).

Okultyzm: Psi 7, Cień 4.

Moce: Psyche (Intuicja, Przesłanie uczuć, Czytanie w myślach, Przemawianie do umysłu, Skrępowanie umysłu, Porażenie bólem). Szósty zmysł (Wrażliwość, Orientacja w ciemnościach, Czytanie aury).

Dziw: 11.

Ekwipunek: Zasilany elektrycznie pojazd lądowy dla czterech osób z zapasami na trzy dni (zaparkowany przy kaplicy).

Broń: Rewolwer, nóż.

Pancerz: Standardowa tarcza.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Niewidzialna Ścieżka

Ten tajny sabat reprezentuje psychoniczka, która chce zdobyć za wszelką cenę tajemniczy fragment i biada temu, kto stanie jej na drodze. Gdy dowie się o duchu, będzie starać się nakarmić go innymi, chcąc sama uniknąć podobnego losu. Lecz to odprowadzi do inkarnacji upiora i tym samym jej własnej zagłady.



Jyx Greeneyes

Na życiową postawę Jyx bardzo wpłynęło dzieciństwo. Dorastała jako chłopka w najgorszej dziurze na Malignatusie. Zanim osiągnęła dojrzałość, została wielokrotnie zgwałcona. W czasie pokwitania obudził się jej dar, którego nie rozumiała. Uciekła z wrogiego świata, płacąc za to ciałem przygodnemu Przewoźnikowi, który wykrał ją spod władzy Decadosów. Gdy statek pilota doleciał na Manitou, zabiła go, wzięła jego rzeczy i wyruszyła na poszukiwanie kogoś, kto nauczy ją posługiwać się dziwną mocą.

Najpierw trafiła do Favyana, którzy nauczyli ją podstawowych umiejętności z grupy Soma. Jyx była jednak rozczarowana tempem studiów, nie podobały się jej także lekcje etyki, jakimi raczyli ją nauczyciele. Ktoś właściwy zauważył jej zniecierpliwienie i wysunął ofertę: przyłączyć się do Niewidzialnej Ścieżki, a zyskasz prawdziwą potęgę. Sabat zażądał w zamian tylko tego, by dzieliła się z innymi wszystkimi swymi osiągnięciami. Zgodziła się i rozpoczęła dużo bardziej rygorystyczny i niebezpieczny trening pod okiem niesławnego psychonika, sir Ferroca Lana, lorda jednego z pomniejszych domów Manitou.

Ferroc został zabity w powstaniu poddanych (podżeganym w tajemnicy przez Jyx), a jego uczennica ruszyła swoją drogą. Działając jako nie zrzeszony psychonik najmowała się do podejrzanych zadań na Manitou (nie chce opuszczać planety z obawy przed inkwizycją). Zapłaciła za informacje o fragmencie „Apokryfu” i przyleciała śmigaczem (ukryła go w jaskini niedaleko kaplicy) by odebrać swą własność. Nie ma zamiaru z nikim się dzielić.

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: zbiegła poddana

Cytat: *Nie obchodzi mnie to czego, do diabła, chcecie. Zabiję was wszystkich, jeśli będę musiała.*

Opis: Jyx jest niską, dwudziestoparoletnią kobietą. Nie obchodzi jej moda, woli nosić ciemne ubrania i skórę.

Zachowanie: Będąc typem samotnika Jyx odrzuci każdego, kto będzie chciał zawrzeć z nią jakiś układ. Dopóki jej się to opłaci będzie jednak grać przed innymi. Sposób

bycia Jyx może denerwować innych, dzięki niemu jednak duch ma niewielki dostęp do jej psyche.

Świta: Zawsze podróżuje sama.

Uwaga: Przed wejściem do kaplicy Jyx użyje mocy Soma; współczynniki w nawiasach reprezentują jej zwiększone możliwości. Zużyje na to całą spirytualną energię z jej Przybytku Dziwu.

Ciało: Siła 7 (13), Zręczność 8 (13), Wytrzymałość 7 (10).

Umysł: Spryt 5, Percepcja 6, Technika 4,

Duch: Ekstrawersja 3, Introwersja 1, Porywczność 8, Opanowanie 1, Wiara 0, Ego 6.

Umiejętności wrodzone: broń biała 5, skradanie się 5, spostrzegawczość 5, strzelanie 7, uniki 5, walka wręcz 5, wigor 7, wywieranie wrażenia 8.

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 9, kierowanie pojazdami lądowymi 3, kierowanie pojazdami powietrznymi 4, koncentracja 7, myślące maszyny 1, otwieranie zamków 3, pierwsza pomoc 3, przeszukiwanie 6, szelmostwo 7, wybawienie mechaniki 3, żelazna wola 8.

Błogosławieństwa/przekleństwa: Śmiałość (2 pkt.: +2 Porywcz działanie, gdy inni się wahają)/Gruboskórność (+2 pkt.: -2 Porywczność, gdy proszona jest o pomoc).

Okultyzm: Psi 6, Cień 1.

Moce: Soma (Wzmocnienie, Dodanie siły, Przyspieszenie, Utwardzenie, Zmiana rozmiarów, Przekształcenie).

Dziw: 8.

Ekwipunek: Przybytek Dziwu (można przechowywać w nim do pięciu punktów Dziwu, obecnie jest pusty).

Broń: Pistolet plazmowy, sztylet.

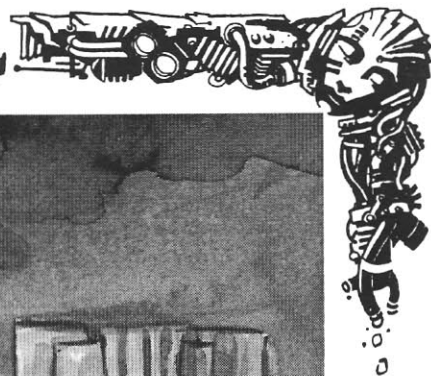
Pancerz: Moc Utwardzenie: 3 + 5k przeciwko konwencjonalnym atakom, 1 + 5k przeciwko atakom energetycznym.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Pustelnik

O istnieniu fragmentu „Gwiezdnego Apokryfu” dowiedział się członek miejscowego klasztoru hezychatów





(prowadzonego przez sermonitów). Nie zapłacił za tę informację, kaplicę zobaczył w koszmarным śnie.

Filamon Mówca

Ekscentryk ten czytał już inny kawałek „Gwiezdnego Apokryfu”. Wzbudziło to jego apetyt na więcej, pragnie teraz odnaleźć wszystkie fragmenty. Nie ma nic przeciwko dzieleniu się informacjami z innymi (posiada fotograficzną pamięć – zapamięta wszystko, co ujrzą jego oczy). Nie dotyczy to jednak członków sabatu, Filamon wierzy bowiem, że są oni grzesznikami.

Koszmar, który śnił, dotyczył pewnej książki: zobaczył jej kopię, przyciśniętą łapą jakiejś bestii, zbyt ciężkiej, żeby mógł wyrwać spod niej upragniony przedmiot. Nie widział reszty potwora, tylko jego pazurzystą kończynę. Filamon nie wie, co to może oznaczać. Jego głód wiedzy jest silniejszy od obawy przed wejściem na terytorium vau. Udaje się do klasztoru. Podróż zajmuje mu dwa dni, po których czuje się zmęczony i rozkojarzony (co duch będzie się starał wykorzystać przeciw niemu).

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: hezychacki diakon

Cytat: *Głupcy! Słuchajcie mych słów lub wszyscy będziemy zgubieni!*

Opis: Opalony, wysmagany wiatrem mężczyzna w wieku 60 lat i w doskonałej kondycji. Ascetyczny tryb życia zahartował tylko jego ciało.

Zachowanie: Filamon dawno stracił kontakt ze społeczeństwem, z początku może być mu trudno porozumieć się z innymi. Nie przywykł, żeby mu przerywać, gdy mówi. Jeśli wydarzy coś takiego stanie się zgryźliwy.

Świta: Filamon przybył tu sam. Jeśli w przeciągu tygodnia nie wróci do klasztoru, kilku mnichów zacznie go szukać.

Ciało: Siła 5, Zręczność 4, Wytrzymałość 9.

Umysł: Spryt 7, Percepcja 4, Technika 3.

Duch: Ekstrawersja 2, Introwersja 6, Porywczność 2, Opanowanie 6, Wiara 7, Ego 2.

Umiejętności wrodzone: *sposstrzegawczość 7, urok osobisty 4, wigor 8, wywieranie wrażenia 7.*

Umiejętności wyuczone: *czytanie łaciny 3, czytanie urtyjskiego 6, fizyka 4, koncentracja 7, księgoznawstwo 6, myślenie maszyny 1, panowanie nad ciałem 5, pierwsza pomoc 5, przeszukiwanie 3, społeczne (przemawianie) 8, wiedza („Gwiezdny Apokryf”) 2, żelazna wola 8.*

Okultyzm: Teurgia 4

Moce: Nałożenie rąk, Poświecenie, Światło, Opieka.

Dziw: 9

Ekwipunek: Plecak z jedzeniem na cztery dni.

Broń: Laska podróżna (+1 Inicjatywa, 4 obr.).

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Zakazany fragment

Poczynając od czasów Proroka po dni, kiedy Kościół utwierdził swą potęgę po Upadku, na różnych światach powstawało wiele sekt i ruchów, zdążających za nowym religijnym credo. Duża ich część umarła naturalną



śmiercią za czasów Drugiej Republiki, gdy ludzie zaczęli porzucać religię na rzecz materializmu. Ideologie innych grup zostały uznane przez Ortodoksję za herezję i rozwiązały się lub zeszły do podziemia.

Wiele takich sekt zgromadziło we własnym zakresie pisma Proroka i jego ustne nakazy. Sławni mistycy i filozofowie tworzyli własne ewangelie – wiele z nich później włączono do kanonu Ortodoksji, a ich autorów ogłaszano czasem świętymi. Pozostałe prace uznano za zakazane. Jednym z najsławniejszych takich pism jest „Gwiezdny Apokryf”, zbiór religijnych dokumentów z czasów od Proroka do Upadku.

Jego innymi nazwami są: „Tajemna księga gwiazd” i „Zapomniana biblia Proroka, jego uczniów świętych, mistyków i obcych, przekazanych gwiazdom”. Wydawcą księgi jest ponoć Duras Barbelo. Pierwsza znana kopia została opublikowana i sprzedana jeszcze przed okresem Rozbicia. Księga, uznana przez Kościół za herezję była pierwszym pismem zakazanym po Upadku – każdy, kto przeczytał chociaż fragment, zostawał napiętnowany Mrocznym Znakiem.

Mówią, że Barbelo był członkiem hermetycznego stowarzyszenia, które po Upadku zeszło do podziemia. Avestianie twierdzą, że odkryli powiązania grupy z wskrzeszonym ostatnio Zakonem Eskatonicznym, nie mają jednak na to żadnego dowodu. Jedno jest pewne: zakazanej księgi intensywnie poszukują okultyści wszelkiej maści, zarówno święci jak i szatańscy. Jej kopię chcą zdobyć podobno nawet ur-obunowie oraz ur-ukarowie, pisma zawierają bowiem ezoteryczną wiedzę ich religii.

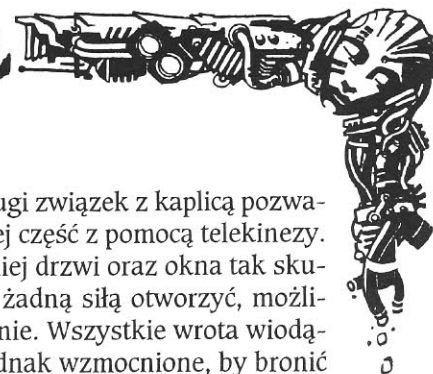
Większość kopii zakazanej księgi – zarówno drukowanych jak i elektronicznych – została zniszczona przez Kościół podczas wielkiego oczyszczania. Przez następne stulecia niestrudżonym poszukiwaczom udało się zebrać strzępki danych i fragmenty książek (plotki mówią o wydaniu pisany językiem ukari). Okruchy te stały się legendą, a najmniejsza pogłoska o ich istnieniu wystarcza, by zaalarmować inkwizycję.

Fragment zostawiony w kaplicy przez vau jest pamięciowym kryształem w umieszczonym w myślącej maszynie na podium (potrzeba komputera PT 5+, który umie czytać suprema; komputer na podium może to zrobić, nie wyświetli jednak wszystkich informacji). Jest zrekonstruowanym plikiem, któremu brakuje części oryginalnych danych, ale dla okultystów i tak stanowi bezcenny skarb. Mistrz Gry może w nim zawrzeć dowolnie wybrane informacje, pasujące do prowadzonych przez niego wątków.

Wzmianki bezpośrednio związane z bieżącą sytuacją przedstawiono poniżej (dostęp do nich umożliwi 6 punktów zwycięstwa w teście Technika + *myślące maszyny*).

Fragment mówi coś o „mentalnych cieniach” lub „plazmowych conceptach starożytnego rodowodu” pochodzących z „duchowego plenum, nazywanego przez vau Inną Przestrzenią”. Istoty te odczuwają olbrzymią potrzebę inkarnacji w materialne ciało, inaczej w końcu przestaną istnieć. By osiągnąć swój cel muszą pochłaniać duchową energię żywych stworzeń. Im więcej jej pożą, tym więcej zyskują substancji, aż w końcu ukształtują nowe ciało, uwalniając się z więzienia w „przestrzeni idei”.





Istota taka jest dość subtelna – z początku działa tylko z daleka, posługując się żywymi stworzeniami, wypacając ich czyny wedle własnych potrzeb, zastawiając pułapki, by wreszcie wyssać ofiary i nakarmić swe ciało. Fragment księgi nie zawiera jasnych informacji o tym, jakie zachowania dadzą bestii dostęp do życiowej energii. Są w nim jednak wskazówki jak nie dać się zmorze: zaatakowana osoba musi być gotowa odpowiedzieć na pytania, jakie pojawiają się w jej duszy pod wpływem upiора. Nie może się przy tym wahać, ani wątpić w siebie. Poprawna odpowiedź nie jest tak ważna jak odwaga, by spojrzeć bez lęku w ciemność. Niemożność sprośnięcia takiemu wyzwaniu umożliwi potworowi dostęp do duszy ofiary.

To wszystko, czego można się dowiedzieć z fragmentu o nawiedzającym kaplicę duchu.

Duch

Stworzenie to jest psychiczną pozostałością obcych myślących istot, których rasa wymarła dawno temu. Cień nawiedza duchową płaszczyznę lub wymiar, nazywany przez vau Inną Przestrzeń – krainę pomysłów i idei. Według wierzeń vau żadna rasa ani kultura nie może ewoluować bez bezpośredniego kontaktu z tą płaszczyzną.

Jak napisano w „Gwiezdnym Apokryfie”, nadrzędnym celem upiора jest zaistnienie w fizycznym świecie. Duch nie przejmie czyjegoś ciała, lecz dąży do tego, by ukształtować własne, zasilone psychiczną energią, bądź Dziwem żywych stworzeń. Do tego czasu będzie starać się nakłonić ofiary, aby otworzyły przed nim swą psyche. Dostęp zyskuje u osób, które są niepewne siebie, tłumią emocje lub łamią kulturowe tabu – podobne zachowania przedstawiono w tabeli „Wzmacnianie Cienia”, na str. 155 podręcznika **Gasnące Słońca**.

Duch próbował wcześniej dokonać inkarnacji wysysając dusze satriastów zgromadzonych w obleganej kaplicy. Odkąd baron połączył się bezpośrednio z Inną Przestrzenią podczas przeżywania efektu sathra, upiór podążał za nim, czekając na dogodną sposobność. Zyskał ją w czasie obłąkania, gdy w kaplicy panował nastrój niepokoju i zagrożenia. Po sathrystycznym obrzędzie, który nieumyślnie umocnił psychiczną więź ducha z obrońcami kaplicy, zaczął podsycać najgorsze emocje satriastów. Gdyby napastnicy szybciej ustąpili, jego plan zakończyłby się porażką, lecz przy takim rozwoju wypadków uwięzione w budowli osoby nie zdołały uciec jego psychicznym manipulacjom. Po upływie dni i tygodni upiór wyssał dusze wszystkich zgromadzonych w kaplicy ofiar.

Lecz nawet po pochłonięciu takiej ilości energii osiągnął jedynie połowiczną egzystencję. Jego związek ze światem fizycznym sprawił, iż stwór został uwięziony w okolicy kaplicy. Aby uformować do końca materialne ciało musi teraz czekać na przybycie nowych ofiar.

Moce

Kontrolowanie wrót: Długi związek z kaplicą pozwala duchowi kontrolować jej część z pomocą telekinezy. Nauczył się blokować w niej drzwi oraz okna tak skutecznie, że nie da się ich żadną siłą otworzyć, możliwe jest tylko ich zniszczenie. Wszystkie wrota wiodące na zewnątrz zostały jednak wzmocnione, by bronić kaplicę przed oblegającymi – przyjmij, że mają 15 pkt. zbroi i 15 Żywotności. Upiór pozwoli im się otworzyć, by wpuścić do środka nowych „gości”, lecz zamknie je na dobre, zanim ktokolwiek zdoła wyjść.

Pożeranie dusz: Duch wysysa Dziw ze wszystkich nie-psychoników, którzy tłumią emocje. W trakcie opowieści Mistrz Gry powinien wymusić u graczy testy zachowania Opanowania, jeśli bohater PRZEJDZIE test, upiór zacznie wysysać z niego Dziw – punkt na turę. Gdy skończy się Dziw, postać zacznie tracić Żywotność. Po stracie wszystkich jej punktów bohater umiera. By osiągnąć swój cel: inkarnację (patrz poniżej), duch potrzebuje w sumie 30 punktów Dziwu i/lub Żywotności.

Przed efektem pożerania duszy można bronić się tylko za pomocą teurgii lub PODDAJĄC się emocjom. Gdy dana osoba jest na kogoś zła, musi go uderzyć – zwykły krzyk nie wystarczy. By oprzeć się wpływowi ducha postać będzie zmuszona posunąć się do przemocy, może nawet morderstwa. Tylko takie zachowanie przerwie upiоровi ucztę.

Duch żywi się kłamstwami, którymi bohaterowie oszukują samych siebie („Ja tu rządzę”, „Nie uda mi się”, „Moja intryga przeciw cesarzowi nie może skończyć się fiaskiem”, „Nie wierzę w duchy”). Nie dotyczy to kogoś, kto celowo oszukuje innych, ukrywając na przykład własną tożsamość.

Gdy postać zacznie tracić Dziw, nie będzie z początku wiedzieć, co się właściwie z nim dzieje. Poczuje po prostu, że coś go „wysysa” i że ubywa jego psychicznej energii. Duch stanie się widzialny dopiero po uzyskaniu 10 punktów Dziwu (patrz dalej).

Budzenie Cienia: Psychonikom będzie w pobliżu ducha trudno zapanować nad swymi mrocznymi połowami. Kiedy czyjs cień się obudzi, nie będzie można na siłę uspić go z powrotem (nie powstrzymają go punkty Dziwu, Cień zyska także + 8 w teście Porywczość + wywieranie wrażenia). Jest tu w dodatku łatwiej dostawać poziomy cienia: wszystkie testy obronne mają modyfikator -4. Jeśli psychonik dopuści się morderstwa w kaplicy, odejmie cztery od łatwości testu Porywczość + koncentracja.

Po przebudzeniu się Cienia postaci, duch może bez przeszkód się nią żywić. Jego ulubionymi ofiarami będą więc psychonicy.

Słabość teurgiczna: Wszystkie obrzędy teurgiczne, działające na demony, sługi ciemności bądź zła (Rozproszenie ciemności, Egzorcyzm itp.) zadziała również na ducha. Nie ma on wpływu na Psyche postaci.

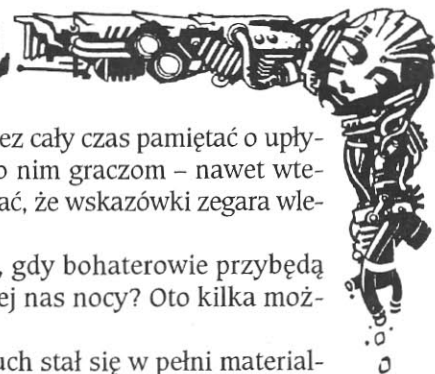
Inkarnacja: Po wysaniu 10 punktów Dziwu ciało ducha będzie od czasu do czasu widoczne, a jest to widok straszliwy. Psychonicy ujrzą go jako spaczoną wersję samych siebie. Teurgowie zobaczą w nim kolegę –





Jeśli do świtu upiór nie zgromadzi 30 punktów Dziwu rozplynie się na zawsze. Jeśli uzbiera 20 punktów przeżyje, lecz straci wpływ na osoby w kaplicy – będzie mógł jednak oddziaływać na każdego, kto doświadczy w *Kameleonie* efektu sathra. Zapadnie w letarg, lecz może się przebudzić, gdy znajdzie się ktoś wystarczająco głupi by przeprowadzać nawiedzony statek przez gwiazdne wrota (mimo awarii bufora).





Opowieści

Wymienione wyżej frakcje spróbują dostać się do kaplicy tylko w noc nowego roku vau. Jeśli bohaterowie nie dotrą tam w tym czasie, fragment zostanie zabrany, albo duch zabije wszystkich i zagarnie statek.

Jeśli dotrą tamtej nocy, zostaną zamknięci w kaplicy z wrogimi im frakcjami. Będą musieli walczyć z nimi, by zdobyć cenną wiedzę, i zmagać się z istotą z innej epoki. Jedyną ich nagrodą będzie fragment księgi (cenny na okultystycznym rynku, lecz zakazany przez inkwizycję), statek kosmiczny (który stanie się pułapką, jeśli duch nie zostanie zniszczony) i możliwość znalezienia nowych sojuszników pomiędzy innymi, uwięzionymi w kaplicy osobami.

Poniżej przedstawiono sugerowaną kolejność zdarzeń.

Plan zdarzeń:

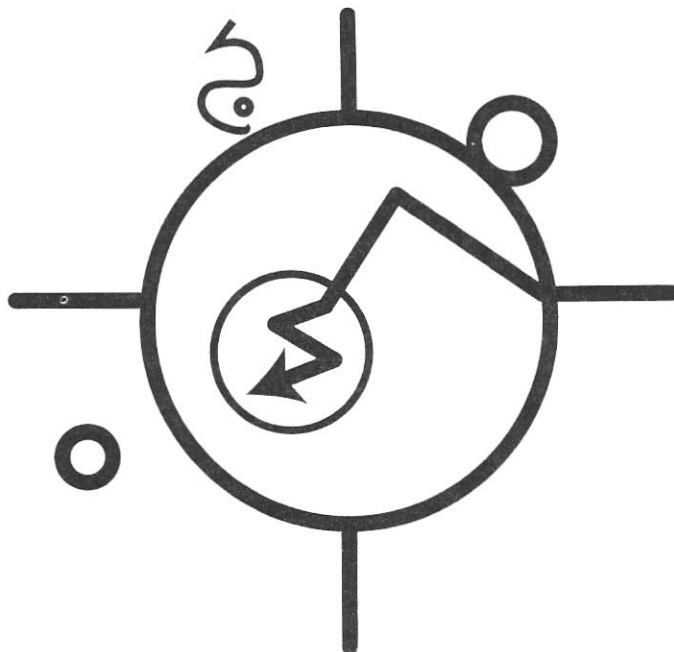
20:30	Zachód słońca
21:15	Przybywa Jyx
21:30	Przybywają Favyana
23:00	Przybywa Filamon
6:00	Wschód słońca

Mistrz Gry powinien przez cały czas pamiętać o upływie czasu i przypominać o nim graczom – nawet wtedy, gdy będzie im się zdawać, że wskazówki zegara wleka się niemiłosiernie.

Co zrobić w przypadku, gdy bohaterowie przybędą na miejsce po interesującej nas nocy? Oto kilka możliwości.

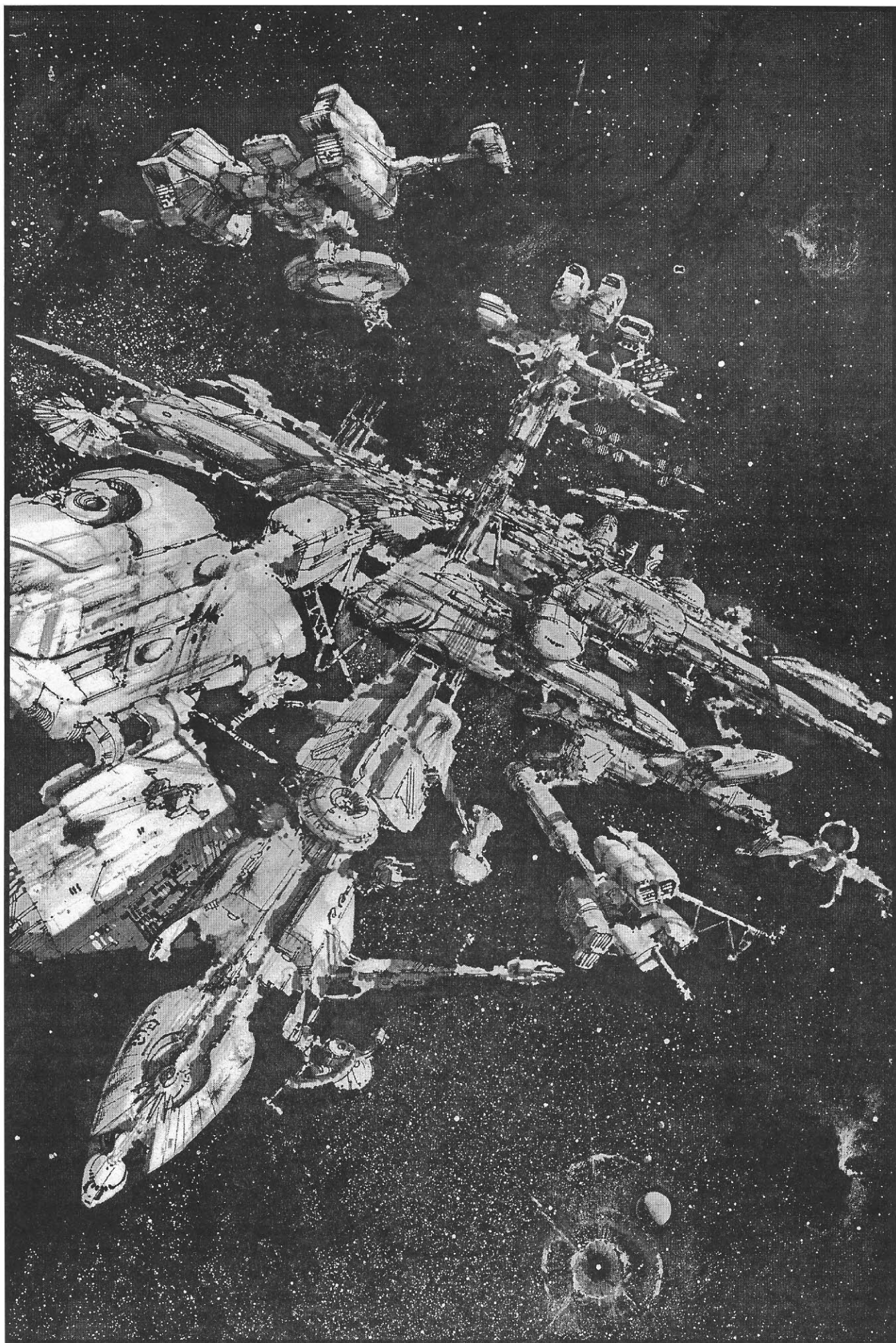
• **Stwórz na wolności:** Duch stał się w pełni materialny, pożywił się na Flavio i Jyx, zabijając ich. Teraz dąży do opuszczenia planety. Zmusił tych, którzy przeżyli (Filamona i młodych Favyana) by słuchali jego rozkazów i przygotowuje statek do odlotu. Ma jednak kłopot: potrzebuje pilota. Jak dotąd udało mu się zmusić jednego z młodych Favyana, by przyprowadził mu kogoś odpowiedniego. Pretekstem ma być poszukiwanie skarbów w kaplicy.

• **Pusty grobowiec:** Wszyscy, którzy byli tu w tę noc, zostali zabici. Bohaterowie znajdują ich ciała i czekający na nich statek kosmiczny. Kłopoty pojawiają się, gdy będą próbowali przelecieć przez gwiazdne wrota – doświadczając efektu sathra i budząc ponownie ducha. Zacznie nawiedzać ich i żywić się nimi w czasie, gdy będą starać się osiągnąć cel swej podróży.



„Gwiezdny Apokryf”







Targowiska Znanych Światów

Bazar

Sam Chupp

Lady Talia stała z rękami opartymi na biodrach, starając się wykorzystać w rozmowie z portowym urzędnikiem każdą część swego szlacheństwa.

– Twierdzisz, że skrzynka niezwykle rzadkich ceremonialnych szalów zniknęła w magiczny sposób? Mimo tego, że osobiście nadzorowałam ich załadunek na Byzantium Secundus?

Mały człowieczek chichotał przez chwilę, a następnie pokiwał głową. W jego głosie brzmiała jednak wciąż ta sama monotonia.

– Jeśli zechce pani zgłosić zaginięcie ładunku, z chęcią podaruję jej mapę czwartej przemysłowej ćwiartki...

Talia spojrzała na niego zezem.

– To część rufowa, w pobliżu Złego Powietrza! Po drugiej stronie stacji! Te szale są bezcenne! Chcę rozmawiać z twym panem, dziekanem, kimkolwiek, komu służysz.

– Dziekan nie przyjmuje klientów, wielce szacowna lady Hawkwood.

Talia odeszła, sfrustrowana i zła. Trzy godziny później, po odbyciu ryzykownej podróży do Złego Powietrza z ochroniarzem Wileym, odnalazła przyjaciół siedzących wokół okrągłego stołu w podupadłej restauracji Wielkie Dno.

– Zanim powiesz nam, Talia, jak ci minął dzień, spójrz tylko na to... – powiedziała Margritte, sięgając do pakunku. Wyciągnęła z niego metr kwadratowy cennego, tkanego przez obcych jedwabiu – szal ur-obunów.

– Wiem, że uwielbiasz wyroby ur-obunów. Kupiłam to na wyprzedaży za połowę ceny, którą zapłaciłaś za nie na Byz2. Czy nie jest wspaniały?

Talia czuła się bardzo upokorzona. Widząc to Wiley postawił przed nią mocną whisky wyrobu Decadosów, nazywaną Płomień.

– Dla pani. Bazar wita.

Bazar jest kolosalnym, zdolnym do skoków cmentarzyskiem statków, zarządzany przez gildię Pozyskiwaczy. Z początku zbierali oni wraki tylko po to, by

łączyć je ze sobą oszczędzić na paliwie i załodze. Z czasem stało się jasne, że stare statki cenne są przede wszystkim ze względu wielkość. Paru przedsiębiorczych Pozyskiwaczy otworzyło na kilku prowizoryczne sklepy, dowożąc do nich pospólstwo za niewielką opłatą. Równie łatwo było założyć przybytki grzechu, orbitujące Sar-gasso ze zrujnowanych statków nie podlegało bowiem bezpośredniemu wpływowi Kościoła. Wkrótce zaczęto mówić, że jeśli chce się ubić dobry interes lub spędzić czas w ciekawy sposób, najlepiej pójść do Pozyskiwaczy. Po niedługim czasie pomysł podchwycili inni – i tak narodził się Bazar. W obecnych czasach część jego akcji posiada każda gildia Ligi, konkurując z Pozyskiwaczami, którzy z kolei zachodzą w głowę, co zrobić, by bez niczyjej pomocy sterować dochodową kupą śmieci.

Historia

Pozyskiwacze powiedzą ci, że Bazar istnieje od czasów Drugiej Republiki, lecz każda osoba z odrobiną rozsądku wie, iż jest to niemożliwe. Prawdy nie zna nikt, najpewniej jednak powstał on (co zdradza wojenna natura części wraków z dziobu) w czasie wojennej wyprawy ratunkowej w epoce Władymira. Od tamtej pory zaczęły go uzupełniać inne statki, jak pasożyty czepiające się morskiego stwora.

Choć Kościół potępił działalność Pozyskiwaczy, w sprawie Bazaru nie uczyniono nic konstruktywnego. Główną przyczyną było to, że nie pozostawał on nigdy w jednym miejscu dostatecznie długo by stać się „zagrożeniem społecznym”. Jego przybycie oznacza pokusę dla umysłu, ciała i ducha, jest on również, całkiem dosłownie, ruchomym czarnym rynkiem. Fakt, iż dogadza arystokracji skarbami i przysmakami oraz ciągle ten sam argument: „odleci stąd najdalej za miesiąc...” wystarczają, by ugłaskać Kościół, a nawet awestian. Tylko ci najbardziej konserwatywni głoszą, iż Bazar powinien zostać zamknięty i rozebrany. Mądrzy

Współczynniki Bazaru

Potraktowany jako całość, Bazar jest zasadniczo statkiem o monstualnych wymiarach. Oto jego współczynniki.

Budowniczy: gildia Pozyskiwaczy

Poziom techniki: różnie (od PT 4 do PT 7)

Długość: około 500 km

Szerokość: około 350 km

Załoga: 150

Pasażerowie: liczba nieznana – prawdopodobnie tyśiące.

Ładunek: setki tysięcy ton metrycznych

Szybkość: 10% prędkości światła (8 dni do gwiazdnych wrót)

Skoki: 3

Zapasy: na 3 miesiące.

Czujniki: 10 (radar 5, radar laserowy 5, densometer 5, ems 8, neutrina 10 – nie wszystkie czujniki muszą być konieczne włączone)

Uzbrojenie:

Część dziobowa: Średnia broń plazmowa x 10

Dobre Powietrze (sterburta): wieżyczki broni plazmowej gatling x 2, ciężkie lasery x 4, lekkie lasery x 8

Złe Powietrze (port): lekkie lasery x 7, lekkie dział plazmowe x 5 (więcej przygotowanych do strzelania w Bazar, niż w inne statki)

Część rufowa: Wieżyczki średnich dział plazmowych x 5

Doki: broń plazmowa gatling x 2

Pylon napędu gwiazdnego: wieżyczki ciężkich dział mezonowych

Tarcze energetyczne: W Dobrym Powietrzu znajduje się generator Ambrim kontrolowany przez Pozyskiwaczy, którzy aktywują go w razie kłopotów za ustaloną opłatą. Powoduje to zwykle masową zbiórkę wśród szlachty i bogatych kupców tej dzielnicy.

Manewrowość: Bazar porusza się jak samica kosmicznego wieloryba w ciążę. Modyfikator -6.

Wartość: Zależnie od tego kto pyta, gigantyczny statek jest bezcenny albo bezwartościowy. Albo to i to naraz.

kilka centymetrów. Przyczyną wszystkich konfliktów na Bazarze jest niezgodność interesów, nie zostają więc one zażegnane na długo. Chciwość jest bowiem jednym z podstawowych rządzących tym miejscem praw.

Z technicznego punktu widzenia Bazarzem zarządza gildia Pozyskiwaczy – jeśli rządzenie tym miejscem w ogóle jest to możliwe. To oni decydują, kiedy uruchomić olbrzymie silniki, oni też wybierają następne miejsce postoju. Pozyskiwacze kontrolują również strażników handlowych, organizacji zasilanej przez Pośredników, którzy za opłatą zapewniają kupcom ochronę. Co więcej, mają także uprawnienia do atakowania każdego, kto będzie chciał przyłączyć bez zezwolenia swój statek do Bazaru.

Wszyscy piraci, wystarczająco odważni, by zaatakować największe w Znanych Światach zgrupowanie statków wojennych, szybko się zorientowali, że dzięki swemu rozmiarowi i kolekcji rozmaitych dział, Bazar jest w stanie obronić się przed większością ataków (nawet jeśli obrona ta prowadzona jest w dość chaotyczny sposób). Piraci nie napadają na to miejsce jednak przede wszystkim dlatego, iż nikt nie zadaje tu zbędnych pytań o pochodzenie towaru.

Opis

Bazar wygląda jak ogromne kosmiczne cmentarzysko statków, zatrzymane w czasie z pomocą wszystkich dostępnych w Znanych Światach środków, z lśniącem wojskowym okrętem na jednym końcu i ogromnym gwiazdnym napędem na drugim. Z czasem Pozyskiwacze stworzyli określone reguły przyłączania nowych jednostek. Bazar przybrał kształt dwu wymiarowej płaszczyzny, zakończonej pylonem z napędem.

W topografii Bazaru wyróżnić można dwa ważne kierunki. Nazwa „dziób” odnosi się do eleganckiego wojskowego okrętu (teraz już podstarzałego i zaniedbanego, lecz wciąż robiącego wrażenie), stanowiącego rdzeń całej konstrukcji. „Rufa” oznacza kierunek od „dziobu” (w stronę pylonu lub przeciwną).

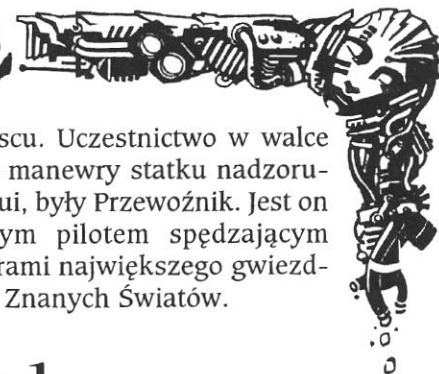
Dzielnice wyznacza jakość powietrza. Dobre Powietrze oznacza bogate części Bazaru, a Złe Powietrze – biedne. Te ostatnie szybko mogą zostać pozbawione powietrza, zyskując jakość, której nikt zbyt nie kocha. Uogólniając, Dobre Powietrze znajduje się bliżej masywnej sterburty Bazaru, a Złe Powietrze leży blisko portu.

W samym środku znajduje się port, gdzie odbywa się załadunek i rozładunek większości towarów. Nie ma tu żadnych wymyślnych doków, wiązek naprowadzających. W ładowaniu pomogą ci piloci Przewoźnicy – za opłatą, oczywiście (nie ma wynagrodzenia, nie ma miejsca do lądowania).

Transport pomiędzy częściami Bazaru odbywa się na wiele sposobów: można przespacerować się w próżni w odpowiednich skafandrach, przejść wypełnionym powietrzem korytarzami lub przejechać przenośnikiem taśmowym. Najwygodniejszym sposobem jest podróż własnym promem. Publiczny środek komunikacji stanowi szybki pociąg magnetyczny, kończący trasę w dokach.

wiedzą, że jeśli by go nie było, trzeba by go prawdopodobnie wynaleźć – i że wkrótce po zniszczeniu pierwszego powstałby kolejny.

Bazar jest jak płynące przez przestrzeń wstrząsane domowymi wojnami państwo. Przetrwało trzy zbrojne konflikty. Przemienieni w żołnierzy kupcy przemakali korytarzami, ulubioną metodą egzekucji była wybuchowa dekompresja. Strzelaniny na Bazarze miały miejsce nie długo przed tym, jak broń na pociski została zakazana wszędzie we wszechświecie. Teraz tylko strażnicy handlowi mają pistolety lecz nawet oni noszą ze sobą zaledwie kilka naboju. Podczas trzeciej z wojen walki były prowadzone niemal wyłącznie wręcz. Kałuże krwi w niektórych korytarzach były miejscami głębokie na



Nie znaczy to, że Bazar jest dobrze zorganizowanym, uporządkowanym miejscem. To tylko pozory. W rzeczywistości każda część jest zupełnie inna od reszty, różni się oświetleniem, grawitacją i dostępną przestrzenią. W jednej chwili można znaleźć się w zatłoczonej, ciasnej fregacie, by chwilę później trafić do rozległego magazynu starego frachtowca.

Mieszkańcy

Bazar to prawdziwie kosmopolityczne miejsce. Po jego korytarzach spaceruje tylu obcych, co ludzi. Każda część jest jak oddzielne państwo, panują w nich różne prawa i obyczaje. Są miejsca, gdzie spotkać można psychoników, cyberaków, a podobno nawet antynomistów (to ostatnio nie zostało jednak udowodnione). Zarobić może tu każdy.

Bazar stało się domem wielu arystokratów, a jest też ulubionym miejscem tych bardziej otwartych i lubiących przygodę al-Malików. Większość jego mieszkańców stanowią jednak Pozyskiwacze i wolni kupcy, zaś w częściach nastawionych bardziej na „usługi” również prostytutki, żołnierze, niewolnicy i robotnicy portowi.

Pozyskiwacze zachowują się, jakby byli tu co najmniej bogami. Wprowadzili rządy oparte na hierarchii zależnej od zysków, a ich dziekan kontroluje cały Bazar. O tym, jakie systemy odwiedzi statek i kiedy, decyduje organizacja nazywana Radą Dziekańską. Jej członkowie ustalają również, jak długo

pozostać w danym miejscu. Uczestnictwo w walce i szczególnie precyzyjne manewry statku nadzoruje kapitan Amadeus Andui, były Przewoźnik. Jest on prawdopodobnie jedynym pilotem spędzającym większość godzin za sterami największego gwiazdowego okrętu w obszarze Znanych Światów.

Sprzedaż i kupno towarów

Praktycznie każdy może znaleźć na Bazarze miejsce do spania – zmniejszona grawitacja jest tak wygodna, jak niejedno łóżko. Więcej kosztuje jedzenie i oddychanie. Powietrze kupić można wyłącznie u Pozyskiwaczy, im wyższą ma jakość, tym więcej kosztuje. Jedzenie przywożone jest na Bazar statkami, istnieją też części specjalnie przystosowane do uprawy roślin. Bardziej opłaca się dowożenie, niż hodowla, dzięki niej jednak mieszkańcy w razie potrzeby mogą przetrwać przez trzy miesiące bez pomocy z zewnątrz.

Prawda, że wszystko jest na sprzedaż, jednak znalezienie tego, czego się szuka to zupełnie inna historia. Wielu mieszkańców Bazaru zarabia na życie jako handlowi przewodnicy, prowadząc klientów do wybranych przez nich sprzedawców. Profesjonaliści zaprowadzą cię bez wahania w miejsca, gdzie kupisz wszystko, co ci się tylko zamarzy – od słodkich wdzięków kobiecych do nakryć głowy shantorów.



Opowieści

Maximum zagrożenia: W Złym Powietrzu jest pewien statek stary, wielki frachtowiec o nazwie Maximus. Służy on teraz za pewnego rodzaju koloseum. W grach uczestniczą tu zwierzęta sprowadzane ze wszystkich zakątków Znanych Światów, odbywają się także walki gladiatorów (są nimi poddani arystokraci – właściciele statku). Bohaterowie pobili się w barze z jednym z gladiatorów i wkrótce sami zostają wbrew własnej woli doprowadzeni na arenę. Wiedzą tylko tyle, że istnieje tajne ugrupowanie, które planuje wyrwać się na wolność i zniszczyć raz na zawsze Maximusa uwalniając go z magnetycznych uchwytów, jakimi przymocowany jest do reszty Bazaru.

Nasiona zniszczenia: W Dobrym Powietrzu znajduje się zespół kilku przemitych sklepików, umiejscowionych w otwartym atrium, gdzie powietrze jest niebywale świeże. Gdy ktoś poświęci im trochę uwagi zauważy, iż każdy z nich ma coś wspólnego z ziołami, warzywami lub innymi roślinami. Właściciele sklepów są zawsze uśmiechnięci i z wielką chęcią rozdają klientom próbki swych towarów. Tajemnica tkwi w tym, że wszyscy oni są sympatykami symbiontów, które za pomocą tego jednego, świeżo przyłączonego statku starają się zainfekować cały Bazar. Bohaterów zaniepokoić może piękny zielony ogród schowany na zapleczach sklepów – bez wątpienia zakazana wylęgarnia, widoczna prawdopodobnie z opuszczonej części magazynu sąsiedniego segmentu (starego transportowca Swellingpug).

„U Harrego”: W części dziobowej znajduje się bar o wdzięcznej nazwie „U Harrego”. Jego właścicielem jest voroks, któremu na imię – jak się pewnie domyślicie – Harry. Harry ma obsesję na punkcie urtyjskiej kultury: 24 godziny na dobę odbywają się u niego pokazy magicznej latarni. Bar położony jest w środkowej części Bazaru, na granicy Dobrego i Złego Powietrza. Łatwo do niego dotrzeć, niedaleko znajduje się stacja magnetycznego pociągu. Dzięki temu Harry słyszy wiele nowin, którymi może się podzielić za odpowiednią cenę. Posiada jedynego na stacji, funkcjonującego golema o imieniu Symm, z którego jest bardzo dumny. Symm ma wbudowany chip, pozwalający mu grać na dziwnym, starym urtyjskim instrumencie klawiszowym, stojącym w rogu baru. Knapka Harrego to istny lep na przygody – wiele opowieści dziejących się na Bazarze może zacząć się właśnie tutaj – bohaterowie podsłuchają czyjąś rozmowę, Symm wyleje na nich drinka, albo też dwóch młodych szlachciców zaprosi ich na towarzyską partyjkę kart.

Nielegalne wtargnięcie: Pewien szlachcic wynajmuje bohaterów by polecili starym transportowcem od części rufowej i przyłączyli go do Bazaru. Postaci napotykają wiele przeszkód: Pozyskiwacze chcą wysadzić ich w kosmos, nikt bowiem nie prosił gildii o zgodę na przyłączenie, a zainteresowani kupcy zachodzą w głowę, czym się tu będzie handlować (wchodzą na statek i śledzą każdy krok bohaterów). Nie wspominając już o oczekiwaniu na pierwszy skok, po którym ostatecznie się okaże, czy Bazar zbierze ich ze sobą, czy też nie.



Targ Istakhr

Rustin Quaide

– Kto raz ujrzy Targ Istakhr umrze szczęśliwy. Kto zobaczy go po raz drugi przyzna, że tak musi wyglądać życie po śmierci – powiedział tęsknie ślepy, rewolucyjny poeta, Ashraf Ibn Shunnar, siedząc na słomie w więzieniu Byzantium Secundus.

– Nigdy nie byłeś na Ligheim – zauważył jego towarzysz Gerald, oczekujący wyroku za współudział w fałszerstwie.

– Byłem – odparł Ashraf. – Jej targ jest jednak dla mnie zbyt czysty i ugrzeczniiony. Przypomina zbyt dobrą dla ciebie kochanką, która gardzi tobą za twój zły gust. Targ Istakhr jest jak matka: przyjmie cię niezależnie od tego kim jesteś, księciem czy żebrakiem. Ona: to życie.

Gerald podrapał się po głowie.

– W twych ustach brzmi to jak wyznanie wiary.

– Ach, to tajemnica! – wykrzyknął Ashraf. – Kiedy umrę, moje ciało zostanie spalone w Gildii Higieny na placu Żebraków, na terenie targu. Urna zostanie kupiona na Nowym Targu, jest wykonana z jasnego złota. Moje prochy spoczną obok Sklepu Zmarłych, blisko Złodziejskiej Strefy. Później przewodnik, jeden z Nudama, pobiegnie przez Stary Targ, rozsypując je po Ulicy Snów, pośród miejsc, w których spoczywa me serce, a potem sprzeda urnę staremu Ahmedowi Gawędziarzowi, który prowadzi niewielki interes w północnej części Ulicy Zdrowia. Nie dawaj mu urny. To byłoby obrazą. Targuj się i wyklócaj, aż mój stary przyjaciel będzie zadowolony z ceny. Wtedy mój duch spocznie w pokoju, dopóki zachodni wiatr, Wiatr Wspomnień, nie rozwieje prochów, posypując nimi przyszłe opowieści i przegody w ukochanych objęciach Targu.

Powiedzenie „Znasz Targ” rodzimi mieszkańcy uważają za komplement. Wiecznie zmieniający się Targ Istakhr jest istnym labiryntem alejek, zajmującym więcej niż trzecią część miasta Samarkand, ciągnąc się przez 18 kilometrów. Kwitnące miasto w mieście zasiedla przeszło 800 000 ludzi i obcych. Podatki z Targu zasilają budżet al-Malików – to głównie dzięki nim rodzina może utrzymać status jednego z pięciu domów królewskich Znanych Światów. To tu, podobno, bije źródło ich potęgi. Jest to być może przesada, historia rodu jednak niewątpliwie wiąże się związana z losami Targu. Dobra na nim sprzedawane to między innymi różnego rodzaju urządzenia techniczne, lekarstwa, broń, waluta, niewolnicy (ludscy i nie), zwierzęta, klejnoty, rzadkie towary i usługi z tego i innych światów. Można tu kupić wszystko, wystarczy wiedzieć, z kim się skontaktować.

Każda strefa ma swoje zwyczaje, prawa i władzę. Jeśli ktoś nie zna się na tutejszych obyczajach, powinien skorzystać z usług przewodnika – Nudamy. Niestety, tak jak we wszystkich dużych zbiorowiskach, mają tu również miejsce zjawiska niepożądane.

Niektóre sektory są zupełnie bezpieczne, lecz w innych, gorzej strzeżonych, rządzi zbrodnia. Wszystko nadzoruje wszędobylska targowa policja, Mutasih, potajemnie pracująca dla al-Malików.

Historia

Samarkand narosło wokół Targu Istakhr, jest on bowiem dużo starsze niż miasto. Według ustnych podań został założony przez wczesnych osadników. Pierwsze społeczności planety uwikłane były w wojny klanowe a po zniszczeniu pierwszego miasta, Tyre (2847), ich członkowie rozproszyli się po świecie. Jezioro Medina, zasilane podziemnymi rzekami, stało się oazą na Pustyni Afid, gdzie spotykały się z pustynnymi wędrowcami północne ludy Najran i wymieniały dobra.

Po niedługim czasie powstało tu wielkie targowisko. Obszarem zawładnął klan Hashin, nakładając podatki na sprzedawane i kupowane dobra. Chroniąc teren przed rywalami, rozpoczęli budowę Samarkand, mającego z początku stanowić twierdzę do obrony targu. Do miasta ściągnęły korporacje z innych planet. Gdy przybył tu Arif al-Malik, o targu głośno już było w Znanych Światach, dziennie przewijało się przezeń ponad milion osób, a Samarkand stało się bogatą metropolią. Targ wpadł w końcu w ręce al-Malików, zasilając budżet rodziny w czasach Drugiej Republiki. Pod rządami domu targowisko rozrosło się do połowy rozmiarów Samarkand.

W epoce Drugiej Republiki handel wymienny i targowanie się zastąpione zostały zastąpione przez kredyty i wysoko rozwinięte technologie. Targ Istakhr nadal jednak przyciągał turystów urokliwą atmosferą „starych czasów”. Z czasem jezioro Medina całkiem zanikło, wyparte przez miasto. Targ Istakhr stał się domem wielu uchodźców, uciekających przed Upadkiem Drugiej Republiki. Między nimi znalazły się także małe korporacje i eksperci w dziedzinie techniki, którzy swymi umiejętnościami przysłużyli się gospodarce miasta. Wiedza techniczna poszła w zapomnienie, rozkwitał handel wymienny i tradycyjny. W 4460 roku Istakhr zawładnął Rahimat al-Malik, włączając planetę z powrotem do włości rodu. Zapewniając sprzymierzonym gildiom korzystne warunki sprzedaży i przestrzeń na magazyny, Rahimat tchnął w targowisko nowe życie. Potęga al-Malików zbudowana została na bazarach, sklepach, magazynach, gildiach, przemysłach i handlowcach, którzy znaleźli na Istakhr swój dom. Kryzys targowiska stanowi zarzewie plotek o rewolucji w rodzinie, dlatego bywało, że al-Malikowie zapożyczali się, by w gorszych dla Targu czasach utrzymać przepływ towarów na odpowiednim poziomie.

Tahir Majnun al-Malik „Przeklęty” przeprowadził na Targu konieczne reformy. Agencje chroniące stoiska zostały połączone w jedną organizację, Mutasih, która





stała się tajną policją na usługach rodu. Tahir przekazał także kontrolę nad wymianą walut w ręce Pełnomocnika Targu, co nie położyło jednak całkowicie kresu nielegalnemu obiegowi. Wprowadzone przez niego zmiany utrzymały się dłużej niż trwało jego panowanie.

W czasie wojen z symbiontami na Targu panował lekki zastój, straty odrobiono jednak całkowicie po objęciu tronu przez Alexiusa. Uchodźcy ze światów symbiontów wnieśli do miasta świeży powiew, a pokój cesarski okazał się dla handlu bardzo korzystny.

Opis

Rozkwitając ponownie po wojnach o tron, Targ Istkhri wielokrotnie zmieniał wewnętrzną geografie. Stary Targ, jego niegdyś serce, należy teraz do kupców odzieży i snów. Najwięcej prężnie rozwijających się stoisk znajduje się w części Nowy Targ. Należą one do Ligi i al-Malików. Mówiąc ogólnie, Stary Targ jest ostoją dawnych obyczajów, gawędziarzy, marzeń i pragnień, Nowy Targ natomiast należy do dynamicznych przedsiębiorców. Waluta i towar prędko przechodzą tu z rąk do rąk.

Spółeczność targowiska dzieli się na kilka frakcji. Shunnar sprzyja miejscowym kupcom i rodzinom z planety, a jako swój symbol przyjęli pustynnego orła. Ich rywale, Jibril, preferują Ligę, ich znakiem jest uskrzydłony człowiek. Do mniejszych ugrupowań należą: Mukhtar (stronnicy al-Malików), Ubrad (dziwna sekta, której system oparty jest zasadach ekonomicznych),

Zadornin (Gildia Złodziejska) i Nadim (miejscowi pracownicy). Grupy te walczą ze sobą, czasem nawet w dosłownym tego słowa znaczeniu. Dwa dni temu Ubaid i Nadim stoczyli bitwę, której pretekstem było wystawienie na sprzedaż określonych przedmiotów w pobliżu terytorium tych ostatnich. Spór przerwali w końcu Mutasih, lecz kłótnia i tak stała się sensacją dnia dla odwiedzających Targ. Wszystkie frakcje ślubowały lojalność al-Malikom, każda z nich z innego powodu (Nadim podobają się potwierdzone republikańskie skłonności domu, Ubaid wierzą natomiast, że al-Malikowie są obrońcami Targu).

Targowisko patrolowane jest przez Mutasih. Jawna policja nosi czerwono-niebieskie mundury, większość organizacji stanowią jednakże tajni agenci. Kwatera główna Mutasih znajduje się na obszarze Starego Targu, w budynku administracji, można ich jednak spotkać w każdej ze stref. To dzięki nim al-Malikowie zachowują kontrolę nad targiem, powstrzymują zamieszki, zapobiegają próbom zamachu i niweczą intrygi wrogów domu. Umundurowani Mutasih – Masha'ili – noszą karabiny szturmowe i skórzane zbroje (kapitanowie odziani są czasem w syntjedwab).

Strefy

Targ podzielony jest na sześć stref. W każdej z nich spotkać można Nudama najmujących się za przewodników u nie obeznanych z miejscem odwiedzających. Ich usługi warte są polecenia, nocą bowiem namioty i alejki wyglądają zupełnie inaczej niż za dnia. Nudama mają

własną gildię i kodeks honorowy. Żebraków, tak jak i złodziei można spotkać na całym terenie targu.

Souk

Souk jest prawdziwym labiryntem uliczek i sklepów. Te ostatnie mają otwarte wystawy, obszerne wnętrza i pomarańczowe dachy. Miejscowe gildie sprzedają tu biżuterię, ubrania, narzędzia i produkty domowego użytku. Jakość towarów wykonanych przez uczniów sprawdzają właściciele sklepów lub *aminowie* (mistrzowie cechu). W strefie tej znajdują się również duże magazyny żywności i sprzętów oraz domy Nadim, czyli pracowników. Są oni najbardziej demokratyczną z frakcji targowiska. Ostatnio zastąpili skorumpowanego przywódcę reformatorką o imieniu Bashira. Nadim są najgorliwszymi wyznawcami starych, republikańskich ideałów. Bashira wprowadziła bardziej wojowniczą politykę, niszcząc sklepy sprzedające niewolników i dążąc do bezpośredniej konfrontacji z nieprzyjaciółmi. W Souk popełniane są drobne przestępstwa, strefa jest jednak dobrze strzeżona przez Nadim i Mutasih.

Część Souk jest miastem namiotów. Tu sprzedają swe dobra nomadzi, oferując kupującym towar wszelkiego rodzaju, od odnalezionych technologii po lecznicze balsamy.

Stary Targ

Dzielnica ta, stanowiąca niegdyś serce targowiska, zabudowana jest teraz przed wielkie domy rodzin kupieckich. Patrolowana przez Shunnar strefa została ostatnio odrestaurowana. Można w niej znaleźć praktycznie wszystko, lecz swój specyficzny klimat stara dzielnica zawdzięcza sprzedawanym tu dziecięcym zabawkom i sprzedającym sny domokrażcom. Znajduje się tu największy w Znanych Światach dziecięcy bazar, a na ulicach Snów sprzedawane są halucynogenne ciastka, potrawy i napoje. Każda z alejek nosi nazwę pochodzących od rodzaju sprzedawanych tu towarów, jest więc ulica Zdrowia (Medycyny), ulica Perfum itd. W budynku administracji znajduje się główna kwatera Mutasih.

Interesy kupców z Istakhr reprezentują Shunnar, twierdząc, że ich organizację założył Arif al-Malik. Rywalizują z nimi Jibril z Nowego Targu. Współzawodnictwo odbywa się w przyjacielskiej na pozór atmosferze, organizowane są konkurencyjne widowiska i imprezy dobroczynne, lecz w rzeczywistości są one jedynie fasadą zacieklego, wieloletniego sporu.

Iaman

Strefa znana głównie ze sprzedawanego tu jedzenia pochodzenia zarówno miejscowego, jak i z innych planet, opanowana jest również przez tanie bary, prostytucję, jawne złodziejstwo i nielegalny handel. Nie powinno się spacerować tu nocą samotnie. Za dnia pojawiają się tu często patrole policji. Strefa jest domem Ubaid, lokalnej sekty wyznającej „wszech-kapitalizm”, niesławną filozofię ekonomiczną Diaspory. Dzięki nim dzielnica staje się nieco bezpieczniejsza za dnia. Mówiąc szczerze,

to oni założyli tę zapuszczoną strefę, by udowodnić prawdziwość swych ekonomicznych teorii. Odnosili nawet jakieś sukcesy na tym polu.

Fonduk

Dzielnica należąca do Gildii Żłodzijskiej, frakcji o nazwie Zadornin. Sprzedawane są tu środki transportu i technologie, ale w strefie znaleźć też można zagraniczne/obce stoiska. Swój specyficzny klimat miejsce to zawdzięcza hazardowi, żebrakom i restauracjom serwującym dania z innych światów. Świadomi swej reputacji Zadornin patrolują dzielnicę, dzięki czemu jest tu bezpiecznie za dnia. W nocy lepiej uważać. W strefie tej handluje się nielegalnym towarem i niewolnikami.

Gund

Miejscowi i obcy popierający al-Malików przedsiębiorcy sprzedają tu broń wszelkiego rodzaju. W strefie tej można także załatwić sobie przelot na inną planetę (znajduje się tu jeden z największych portów kosmicznych świata), wynająć najemników lub zaciągnąć się do straży. Mukhtar dobrze strzeże dzielnicy, na jej granicach zdarzają się jednak drobne kradzieże. Od Nowego Targu oddziela ją Droga Arifa – szeroka aleja na której al-Malikowie ogłaszają swe postanowienia. Okazjonalnie odbywają się tu chłosty i publiczne egzekucje. W Gund kupcy handlują wszystkim, od zakąsek i biżuterii po informacje.

Nowy Targ

To tutaj znajdują się duże budynki Ligi Kupieckiej, i to tu można nabywać jej produkty oraz korzystać z jej usług. Ta strefa jest najbezpieczniejszą, najlepiej chronioną dzielnicą targowiska. Dostępne są tu wszystkie możliwe towary i usługi oferowane przez Ligę Kupiecką, od pilotów Przewoźników po niewolników Kajdaniarzy. Każda gildia ma tutaj własny budynek. Swe usługi oferują klientom także jubilerzy, handlarze miłością, dorywczy pracownicy, artyści i grabarze (miejscowa Gildia Pogrzebowa), a Jibril są najbogatszą frakcją targowiska. Dzielnica ta jest strefą najbardziej tętniącą życiem. Interesy prowadzą tu również al-Malikowie.

Mieszkańcy

Arif Ablendan,

„Ślepy Ga wędziarz”

Cytat: Przerywasz mi opowieść, by spytać, gdzie na wspaniałym Targu nieskazitelnej Istakhr, królowej światów ma miejsce nielegalna działalność? Tym perfidnym pytaniem, nieświadome dziecię, kalasz nasz Targ i dobre imię księcia. Wróć za godzinę z nagrodą za dobrą pamięć staruszka, a podzielę się z tobą tą informacją, w dniach niezasłużonej starości, kiedy powinienem mieć





synów, którzy chroniliby mnie przed niestosownymi pytaniami przybyszów z innych planet.

Opis: Stary człowiek z białą brodą ubrany w tradycyjne szaty nomadów z pustyni Istakhr. Arif Ablendan jest niewidomy. Siedzi na dywanie w strefie Souk, snując opowieści. Młody wnuk, Judar pomaga mu przy pieniężnych transakcjach i negocjacjach, które mają miejsce w rodzinnym namiocie. Arif wychował się na surowych pustyniach planety, lecz jako młodzieniec przyjechał na Targ Istakhr i nigdy go już nie opuścił. Odnosił sukcesy jako złodziej i poznał targowisko tak dobrze, że wzbudził zainteresowanie Mutasih. Stał się ich tajnym agentem, a organizacja płaci mu przyzwoicie za jego wiedzę. „Żadna moneta nie spadnie na ziemię bez wiedzy Arifa Ablendana” – mówi targowe przysłowie.

Ciało: Siła 3, Zręczność 9, Wytrzymałość 7.

Umysł: Spryt 9, Percepcja 10 (0 gdy chodzi o wzrok), Technika 4.

Duch: Ekstrawersja 3, Introwersja 5, Porywczość 2, Opanowanie 5, Wiara 3, Ego 7.

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, skradanie się 5, spostrzegawczość 8, urok osobisty 8, wywieranie wrażenia 6.

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 10, dociekliwość 8, retoryka 7, szelmstwo 7, występy publiczne 9, zwinne dłonie 5.

Dziw: 4

Ekwipunek: szepcząca szpilka.

Broń: Ręczny laser, nóż.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

człowiek pozostawia za sobą niebieski ślad, a urna – smugę ciemnoczerwonego koloru. Chcąc podążyć tropem wybranej osoby, oczy muszą ją najpierw „zapamiętać”. Polega to na wpatrywaniu się w śledzonego przez pięć sekund, podczas których nanokomputer odczyta energetyczny odcisk. Obserwacja zajętego swymi sprawami tłumy da jedynie efekt chaosu, lecz koncentracja na aurze jednego obiektu pozwoli precyzyjnie śledzić jego ślad.

Używanie oczu jest umiejętnością samą w sobie, przedmiot ten pozwala bowiem śledzić wybraną osobę zapamiętując inny, powiązany z nią przedmiot. Pozwala to na przykład śledzić kogoś obserwując ślad noszonego przez nią ostatnio szalika lub ulubionego noża. Taka operacja wymaga pełnego otwarcia źrenicy oczu. Podążanie za jednym z wielu zapamiętanych odcisków energetycznych może okazać się zadaniem niewykonalnym. Należy wykonać test Percepcja + korzystanie z oczu Tarifa, ujemnie zmodyfikowany przez Mistrza Gry zależnie od tego, jak stary jest ślad lub zawiły związek między obiektami. Jednodniowy trop to zadanie Prawie Niewykonalne, natomiast śledzenie psa zapamiętując jego smycz – jedynie Trudne.

Urządzenia sprzedawane z początku jako ciekawostka przez Taroka Ibn Sadiqa, byłego Pozyskiwacza, okazały się pomocne w śledzeniu ludzi. Skonstruowane są na bazie wizualno/wibrującego konwertera energii z czasów Drugiej Republiki, którego zasady działania są teraz prawie zupełnie niezrozumiałe. Każde oko działa tylko przez jeden dzień, po którym ostatecznie wypala się jego kryształowy rdzeń. Koszt zastąpienia go nowym przewyższa cenę kupienia nowego (sprowadzonego z Ligheim).

W oparciu o tę samą technologię Mutasih wytwarza ją gogle, które działają przez tydzień. Nic ich jednak nie skłoni do zdradzenia tej tajemnicy. (Wartość: 5 dobrodziejstwa/1000 feniksów).

Opowieść

Łódź zarazy: Do strefy Fonduk ma przybyć statek wiozący zakazane, lecz cenne dobra symbiontów ze Stygmatu. Kontakt stanowi lokalny przywódca złodziei, Rakin Ibn Farran. Jego rywal, Madul Amon, dowiaduje się o całej sprawie i przekazuje informację Mutasih. Bohaterów „przekonano”, by im pomogli.

Szukając Madula w Fonduk znajdują go martwego w restauracji „Śniący Nomad”. Amon zmarł od rany postrzałowej, jego zabójcy uciekli. W jadalni towarzyszyła mu jego dziewczyna, Halah, której również tu nie ma. Po krótkim dochodzeniu bohaterowie dowiedzą się, że dziewczyna pracuje na Starym Targowisku, na ulicy Snów i również była poszukiwana przez ludzi Rakina. Kiedy postaci ją znajdą, Halah zdradzi im, iż informatorzy Madula donieśli, że trefny towar ma pojawić się o północy w starym magazynie Pozyskiwaczy w Fonduk. Jeśli Mutasih zostaną powiadomieni na czas, statek zostanie zniszczony zanim zdoła wylądować na Targu. W przypadku, gdy policja i bohaterowie wkroczą do akcji dopiero o północy, wywiąże się walka z ludźmi Rakina.

Przedmioty

Oczy Tarifa

PT 7

Wartość: 2 dobrodziejstwa/500 feniksów

Te sferyczne nakładki na oczy pozwalają obserwatorowi dojrzeć widzialne tropy. Idący przez targ



Ładunek zawierał podobne do myszy stworzenia ze świata symbiontów. Nie wiadomo, w jakim celu zostały przysłane. Najprawdopodobniej jednak po to, by szpiegowały na Istakhr i rozprzestrzeniały symbiotyczną zarazę.

Spisek przeciw cesarstwu: Śmierć Lorda Harrina Decadosa rzuca cień winy na ambasadora Hawkwoodów. Zbrodnia, ze względu na swą wagę, trzymana jest w tajemnicy. Sir Geoffrey twierdzi, że jest niewinny. Serce Decadosa zostało jednak przebite jego ceremonialnym sztyletem. Wiadomo, że mężczyźni będąc zaciekłymi rywalami nie kochali się zbyt. Wynajęci przez któryś z domów bohatery będą musieli odkryć prawdę.

Jeden ze śledczych Mutasih stwierdza, że sztylet został podrobiony. Wynajęty Nudama zaprowadzi bohaterów do mistrza fałszerstwa, Taysira Abd Riyada, który zaprzecza, jakoby wiedział cokolwiek o tej broni. Jeśli postaci przycisną go z pomocą gróźb lub przekupią odpowiednią sumą zezna jednak, że wykonał nóż dla prostego portowego robotnika, być może jednego z Nadim. Bohaterowie trafią pewnie w końcu do ich przywódczyni, Bashiry, która powie im o istnieniu niebezpiecznego odłamu, pragnącego stworzyć Trzecią Republikę. Na jej czele stoi jakiś Zetes. Podążający jego śladem postaci będą musieli walczyć z jego stronnikami. Ci ostatni głupio zakładali, że incydent doprowadzi do ponownej wojny między wielkimi domami a w konsekwencji do upadku cesarstwa i powstania Trzeciej Republiki.

Sugerowane współczynniki Mutasih

Szeregi tajnej policji al-Malików zasilają osoby z różnych klas społecznych, od kawalerów do żebraków. Stanowi to szansę dla podejrzanych elementów społeczeństwa na podniesienie swego statusu – rekruci są jednak uważnie obserwowani przez szlacheckich pracodawców. Ci, którzy ich zawiodą, karani są w okrutny sposób (utrata kończyn lub nawet głowy).

Współczynniki: Zręczność, Percepcja, Spryt

Umiejętności wrodzone: urok osobisty, spostrzegawczość

Umiejętności wyuczone: dociekliwość, wiedza (Targ Istakhr), cwaniactwo

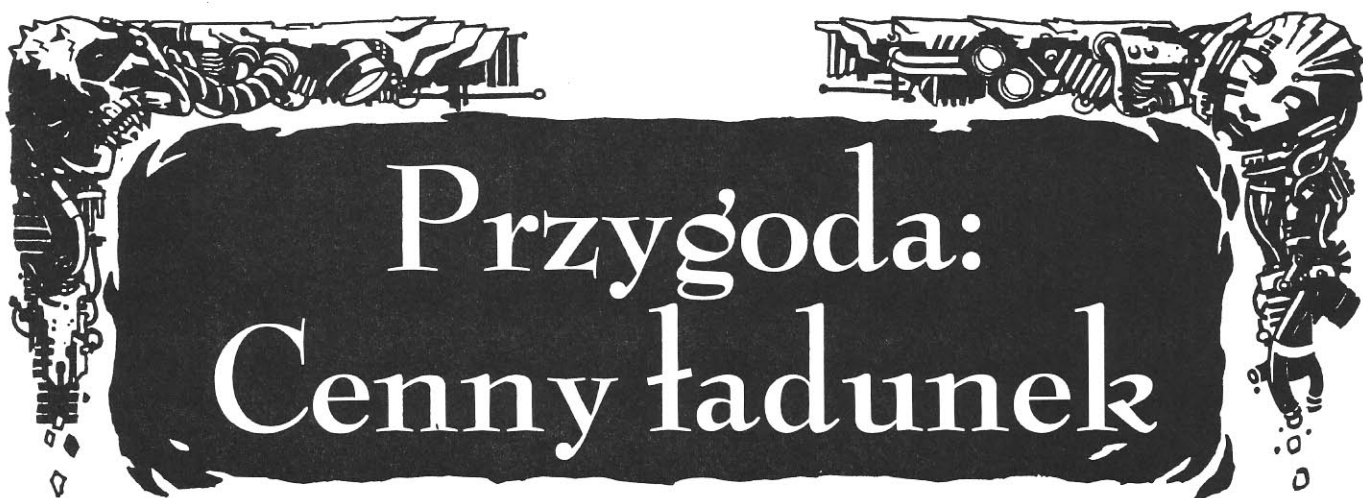
Błogosławieństwa: Przenikliwość (+2 Spryt przeciw próbom przegadania)

Przekleństwa: Władczy (-2 Opanowanie, gdy zdarzenia wymykają im się spod kontroli)

Dobrodziejstwa: Sługa rodu (al-Malik 1 pkt.). Sieć informatorów (1 pkt.). Ranga (1 = rekrut, 3 = agent, 5 = agent polowy, 8 = dowódca, 11 = mistrz szpiegowania). Sekrety.







Przygoda: Cenny ładunek

„Cenny ładunek” to przykładowa opowieść osadzona w realiach gry **Gasnące Słońce**. Jej akcja toczy się na Pandemonium – przyjmijmy, że bohaterowie graczy znaleźli się tam z jakiegoś powodu i zdążyli się już poznać. Mistrz Gry, jeśli zechce, może poprowadzić dodatkową, wprowadzającą przygodę, w której przedstawi spotkanie postaci i określi ich wzajemne stosunki.

Znając miejsce i głównych bohaterów naszego dramatu, możemy przejść do aktu pierwszego.

Akt pierwszy: Pogłoski

„Cenny ładunek” wprowadza Mistrza Gry i jego drużynę w intrygi Znanych Światów. Bohaterowie biorą udział w poszukiwaniach pewnego tajemniczego obiektu, którego odnalezienie przyniesie im wiele korzyści, ale jednocześnie przysporzy wrogów.

Jak można się spodziewać, nasza opowieść rozpoczyna się w Węzle. Wszyscy mówią tam o niezwykle gwałtownej burzy, która trzy dni temu szalała na Pustkowiach, zaledwie kilkaset kilometrów na północ od miasta. W trakcie sztormu zaginął statek Pozyskiwaczy – teraz szukają go zarówno właściciele, jak i członkowie domu Decadosów. Wielu mieszkańców Węzła sądzi, iż niestała ziemia po prostu pochłonęła statek. Pozyskiwacze rozpaczliwie pragną odzyskać wieziony przezeń ładunek. Choć nie chcą powiedzieć, co naprawdę znajdowało się na pokładzie, za odnalezienie cargo oferują bardzo wysoką nagrodę.

Plotki dotyczące zaginionego ładunku rozchodzą się z prędkością huraganu. Osoby, wypytujące się o niego w gorszych dzielnicach miasta, na pewno poznają kilka ciekawostek.

Zbieranie informacji to świetna okazja do zaprezentowania mieszkańców Węzła i sposobność wykreowania interesujących postaci, z którymi mogą się zetknąć bohaterowie. Oto przykłady. Znerwicowany informator, stale wypatrujący, czy w pobliżu nie ma jakiegoś przedstawiciela władz. Kupiec, który będzie rozmawiał z bohaterami

tak długo, jak długo wykazywać będą zainteresowanie jego towarami. Miejscowy biurokrata, który – choć zakopany jest w papierach – potrafi kojarzyć pewne fakty i dochodzić do interesujących wniosków. Szeryf albo strażnik, dorabiający na boku sprzedając informacji, podsłuchanych przez zamknięte drzwi. Młody łachmianiarz – uciekinier z Pustkowi – który orientuje się w wielu sprawach i potrafi dobrze sprzedać swą wiedzę.

Każdy informator powinien znać tylko jedną pogłoskę spośród wymienionych w tabeli. Jeśli bohaterowie będą zdobywać wiadomości z różnych źródeł, może się okazać, iż niektóre z nich wzajemnie się wykluczają. By je sprawdzić, należałoby samodzielnie zbadać ich przedmiot – nawet jeśli jest nim hrabia albo żołnierze Hazatów.

Nienajlepsze efekty przyniesie publiczne i głośnie wypytywanie o nagrodę za odnalezienie ładunku – ci, którzy coś o nim wiedzą, będą raczej unikać tak niedyskretnych osób.

Nieopodal podajemy listę plotek krążących po Węzle oraz ilość punktów zwycięstwa uzyskanych w teście Sprytu + *cwaniactwa*, potrzebnych do uzyskania danej informacji (0 oznacza, że pogłoska jest powszechnie znana). Oczywiście, zanim przystąpi się do testów i rzutów kośćmi, należy wpieryw odegrać scenę rozmowy. Nie wszystkie wiadomości są prawdziwe – pierwszym zadaniem dla bohaterów będzie oddzielenie ziarna od plew.

Próby odkrycia prawdy niosą ze sobą kilka zagrożeń. Po pierwsze – niewiele trzeba, aby podążyć fałszywym tropem, a po drugie – wiele osób szuka zaginionego ładunku i nieliczni mają ochotę dzielić się nagrodą. Jeżeli bohaterowie nie będą ostrożni, mogą nagle znaleźć się po niewłaściwej stronie lufy... Jeśli któryś z członków grupy w trakcie zbierania informacji wykona test zakończony wyjątkową porażką, jego rozmówca nagle umilknie i szybko odejdzie. Niedługo potem grupa spostrzeże, że jest śledzona. Mistrz Gry powinien samodzielnie zdecydować, kto podąży za bohaterami i jakich kłopotów im przysporzy.

Po jakimś czasie członkowie grupy dojdą zapewne do wniosku, że tajemniczego ładunku szukają właściwie wszyscy, a najbardziej przykładają się do tego Pozyskiwacze, hrabia Enis Sharn, Hazatowie oraz Graaf.



Pogłoski

Poniższe plotki powinny skłonić bohaterów do rozpoczęcia poszukiwań cennego ładunku.

Punkty

zwycięstwa Pogłoska

- 0 Pozyskiwacze obiecują 3000 feniksów każdej osobie i każdej grupie, która odzyska ich ładunek. Zapewniają także bezpłatny transport do dowolnego miejsca we Wszechświecie.
- 1 Hrabia Enis Sharn jest zainteresowany zagubionym przez Pozyskiwaczy ładunkiem, nie obiecuje jednak żadnej nagrody. Obwieścił za to, że osób, które dobrowolnie oddadzą ładunek, nie spotkają żadne sankcje. Ci, którzy tego nie uczynią i zostaną złapani, będą wtrąceni do więzienia, albo sprzedani Kajdaniarzom.
- 1 Ładunek to broń dla przeciwników Decadosów.
- 1 Ładunkiem są medykamenty pochodzące z Drugiej Republiki, warte fortunę na czarnym rynku.
- 1 Jeśli istnieje osoba, która wie, gdzie znajduje się ładunek, to na pewno siedzi w knajpie „U Hazreda”.
- 2 Żołnierze Hazatów, którymi dowodzi baron Michael Micheda Hazat, szukają tu kogoś lub czegoś. Podobno chodzi o Graafa, „Króla Złodziei” z Pandemonium.
- 2 Hazaci obiecują za dostarczenie zaginionego ładunku znacznie więcej niż Pozyskiwacze.
- 2 Graaf, „Król Złodziei”, chciałby porozmawiać z osobą, znajdującą się w posiadaniu ładunku. Podobno potrafi być szczodry dla tych, którzy okażą się pomocni.
- 2 Kościół wierzy, że ładunek ma coś wspólnego z demonami. Wyplaci sporą nagrodę za jego dostarczenie.
- 3 Hazatowie szukają ładunku, bowiem jest nim potężna broń urów.
- 3 Hrabia Enis Sharn wierzy, że ładunek może pozwolić Lidze Kupieckiej zyskać prawa do drugich gwiezdnych wrót. Hojnie wynagrodzi każdego, kto pomoże mu w jego zdobyciu.
- 4 Zaginiony ładunek to bomby symbiontów. Niejeden chciałby dostać w swe ręce tak potężną broń.
- 4 W jednym z magazynów na terenie kosmodromu, pewien decadoski arystokrata przechowuje nielegalny towar, który szmugluje poza planetę.
- 4 Zaginiony ładunek to duża ilość pigmalium, niezbędnego do produkcji SI. Inżynierowie zapłacą za niego krocie.
- 4 Osobnik zwący się Bomato Illigis wie, gdzie znajduje się ładunek. Czeką na tego, kto zaoferuje mu najwięcej. Bomato zazwyczaj przesiaduje w knajpie „U Hazreda”.
- 6 Od zaginionego ładunku zależą dalsze losy Hazatów na tej planecie. Będą tropić każdego, kto wejdzie w jego posiadanie.
- 7 Ładunek odnalazł już Enis Sharn. Hrabia nie chce, by ktokolwiek się o tym dowiedział.

Co naprawdę się wydarzyło?

Mniej niż rok temu, po drugiej stronie gwiezdnych wrót, Liga odkryła Utracony Świat Iver.

Lud Iver po Upadku odciął się od chaosu Drugiej Republiki i atakował każdego, kto zapuścił się w ich część kosmosu. Niestety, wraz z upływem lat ich gwiezdne wrota działały coraz gorzej – a nie było nikogo, kto pamiętałby, jak je naprawić. Kolejne pokolenia marzyły o tym, by ponownie sięgnąć gwiazd, jednak te były wciąż za daleko.

Gdy na Iver przybyli Przewoźnicy, mieszkańcy zapragnęli wyruszyć poza swój glob. Jednak Liga nie chciała przewozić barbarzyńców – przynajmniej przed przyjęciem ich w poczet wiernych Kościoła. Prawo zakazuje wszak poganom wstępu do cesarstwa, by ich przesady nie skaziły prawdziwej wiary.

Wkrótce jednak Iver niespodziewanie okazał się dla Ligi niezwykle cennym światem. Okazało się, że tamtejsza rodzina panująca prawdopodobnie wywodzi się z rodu Chaukich, który wieki temu został obalony przez

Hazatów. Dom Hazatów zdobył swe wpływy, zabijając wszystkich Chaukich. Jeśli władcy Iver istotnie pochodzą od tego rodu, ich pojawienie się na scenie politycznej Znanych Światów narobi sporo zamieszania i zachwieje fundamentami potęgi Hazatów. Pozyskiwacze w tajemnicy wysłali statek, mający przewieźć Androsa Chauki i jego córkę, Leandro, na Byzantium Secundus. Niestety, pojazd ten rozbił się na Pandemonium.

Hrabia Enis natychmiast wysłał swoich ludzi w miejsce katastrofy. Ku ogólnemu zaskoczeniu, zastali tam oni Androsa, spokojnie wędrującego w stronę Węzła. Chauki bez sprzeciwu oddał się w ręce Decadosów, wierząc, że jego córka – która także przeżyła katastrofę – sama da sobie radę w Węźle...

Szpieg Hazatów w domu Decadosów poinformował swoich mocodawców o całym wydarzeniu. Ci natychmiast wysłali na Iver specjalny oddział zabójców, mający rozprawić się z rzekomymi Chaukimi. Gdy bohaterowie szukają Androsa (czyli zaginionego ładunku), do Utraconego Świata zacznie zbliżać się grupa zabójców, mająca zlikwidować Arturo Chauki i jego rodzinę.

Baron Michael Hazat przybył zaś na Pandemonium, aby tu odnaleźć zaginionego członka wrogiego rodu.



Leandro w opałach

Gdy bohaterowie przemierzają ciemne ulice, do najlepiej ubranego lub uzbrojonego członka grupy przycepi się odziany w łachmany brzdąc. Okaże się nim dziewczynka, mająca na sobie poplamione błotem ubranie. Spojrzy na bohaterów wielkimi, smutnymi oczami i powie:

– Moję tatę zabrali ludzie-modliszki. Pomożecie mi go znaleźć?

Ludźmi-modliszkami Leandro nazywa wojowników Decadosów, noszących na kurtkach symbol, przypominający te owady. Bohaterowie mogą uznać dziewczynkę za obłąkaną, wystarczy jednak dobrze jej się przyrzec, by odkryć, że nie jest ona zwykłą wariatką. Ci, którym powiedzie się test Percepcji + *etykiety*, spostrzegą, iż w zabłoconym ubraniu błyszczą złote nici, a maniery dziewczynki są znacznie bardziej wyszukane, niż można by się spodziewać po żebracze.

Rozmawiający z dzieckiem dowiedzą się, że dziewczyna ma na imię Leandro i wraz z ojcem przybyła z odległej planety. Statek, którym podróżowali, rozbił się na Pandemonium (ach, ci Pozyskiwacze!). Mistrz Gry może wyjawiać grupie też inne informacje, musi jednak pamiętać o jednym – Leandro nie wie, gdzie Decadosi przetrzymują jej ojca. Ludzie, którzy ją śledzą, też chcieliby się tego dowiedzieć...

Próba porwania

Pozyskiwacze wiedzą, że Leandro i Andros ocaleli z katastrofy – sami jednak kazali im wejść do kapsuły ratunkowej. Załoga rozbitego statku (licząca jedną osobę mniej niż grupa bohaterów) dotarła do miasta, gdzie usłyszała o dziwnym żebraku, który przekupił strażników olbrzymim szmaragdem. Widząc rozmawiającą z bohaterami Leandro, spróbują zabrać ją ze sobą – w trosce zresztą o jej bezpieczeństwo. Nie są wojownikami, więc porwawszy dziewczynkę, będą zmykać ile sił w nogach. Jeśli zostaną schwytani, bez większych oporów zgodzą się na współpracę z grupą. Powiedzą bohaterom, iż podejrzewają, że Andros Chauki przetrzymywany jest w magazynie Decadosów. Oczywiście zaczęną gwałtownie protestować, jeśli ktoś będzie krytykować stan techniczny ich statków. Gdy bohaterowie zdecydują się uwolnić Androsa, wdzięczna Leandro podaruje im wspaniały, diamentowy naszyjnik.

Poszukiwania ładunku

Jeśli bohaterowie nie wypytywali Pozyskiwaczy lub zostali przez nich pokonani, muszą wymyślić inny sposób odnalezienia ładunku. Zapewne zaczną sprawdzać zebrane informacje – co może ich zaprowadzić do opisanych dalej miejsc oraz osób. Jeśli członkowie grupy nie mają zamiaru szukać ładunku, prowadzący musi samodzielnie wymyślić sposób na zainteresowanie ich zgubą. Może też sprawić, iż po prostu zostaną zmuszeni do pracy na rzecz jednej z potęg, chcących odnaleźć ładunek.

Leandro Chauki

Leandro była zafascynowana przybyszami z dalekich planet. Kiedy tylko ich ujrzała, gorąco zaprosiła odwiedzić inne światy. Prawdopodobnie zna urtyjski najlepiej ze wszystkich mieszkańców Iver.

Rasa: Człowiek

Cytat: *Ja mówić już urtyjski bardziej lepiej!*

Opis: Ciemnowłosa dziewczynka o arystokratycznych manierach i w niemiłosiernie podartym ubraniu, które zniszczyła w trakcie wielokilometrowej wędrówki po Pustkowiach.

Ciało: Siła 2, Zręczność 5, Wytrzymałość 5

Umysł: Spryt 7, Percepcja 7, Technika 5

Duch: Ekstrawersja 4, Introwersja 3, Porywczność 5, Opanowanie 2, Wiara 1, Ego 4

Umiejętności wrodzone: *spostrzegawczość 6, uniki 5, walka wręcz 1, wywieranie wrażenia 4*

Umiejętności wyuczone: *dialekt Iver 6, etykieta 4, urtyjski 3*

Dziw: 2

Ekwipunek: ukryte klejnoty i biżuteria

Zbroja: tarcza turniejowa (ukryta w sprzączce pasa)

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Załoga statku Pozyskiwaczy

Rasa: ludzie

Typowa odzywka: *Nie po oczach!*

Opis: Są lichy odziani, mało elokwentni i kiepsko walczą. Bohaterowie mogą ich z łatwością przegadać albo pokonać.

Ciało: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4

Umysł: Ekstrawersja 3, Introwersja 4, Porywczność 2, Opanowanie 2, Wiara 3, Ego 2

Umiejętności wrodzone: *broń biała 4, spostrzegawczość 7, strzelanie 3, uniki 4, walka wręcz 4, wywieranie wrażenia 3*

Umiejętności wyuczone: *przeszukiwanie 7, tropienie 6*

Dziw: 4

Broń: noże i pałki

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Hrabia Enis Sharn

Z hrabią można spotkać się właściwie tylko w Manse Sharn – co więcej, by bohaterowie zostali dopuszczeni przed jego oblicze, co najmniej jeden z nich musi być szlachcicem. Jeśli członkowie grupy uzyskają audyencję, nie dowiedzą się niczego nowego: każdy, kto wejdzie w posiadanie ładunku, musi go oddać hrabiemu, w przeciwnym razie zostanie sprzedany Kajdaniarzom. Jeżeli bohaterowie powiedzą, że wiedzą coś o ładunku i podzielą się tymi informacjami za odpowiednią opłatą, uzyskają taką samą odpowiedź – jednak ich śladem



Żołnierze Hazatów

Przywódcy Hazatów nie życzą sobie, by ładunek opuścił Pandemonium. Nie chcą też, by ktokolwiek dowiedział się, czym on naprawdę jest – stanowi wszak poważne zagrożenie dla interesów rodu. Jeśli Hazatowie poznają miejsce, w którym znajduje się ładunek, wyślą tam oddział dziesięciu żołnierzy, z zadaniem przejścia go i zabicia wszystkich świadków. Dom Hazatów opiera swą pozycję na bezwzględności oraz sile i nie zamierza zmieniać metod postępowania.

Hazatowie uczynią wszystko co w ich mocy, by ładunek nigdy nie opuścił Pandemonium. Ich wojownicy to prawdziwe maszyny do zabijania, poddawane wyczerpującemu szkoleniu.

Rasa: ludzie

Typowa odzywka: *Żadnych świadków!* (strzał)

Opis: Hazatowie są znakomicie przygotowani do akcji i uzbrojeni na tyle dobrze, by być śmiertelnie niebezpiecznymi przeciwnikami. Nie noszą mundurów, mają jednak czarne zbroje, dzięki którym mogą łatwo się ukryć. Są znacznie mniej przyjaźliscy niż strażnicy magazynu Decadosów.

Ciało: Siła 7, Zręczność 6, Wytrzymałość 8

Umysł: Spryt 4, Percepcja 6, Technika 4

Duch: Ekstrawersja 5, Introwersja 2, Porywczność 4, Opanowanie 2, Wiara 1, Ego 4

Umiejętności wrodzone: broń biała 6, spostrzegawczość 5, strzelanie 6, unik 5, walka wręcz 6, wywieranie wrażenia 6

Umiejętności wyuczone: przeszukiwanie 4, tropienie 5

Dziw: 4

Ekwipunek: krótkofalówki

Broń: karabiny plazmowe, miecze, sztylety

Zbroja: syntjedwab (2 + 2k), tarcze energetyczne (5/10)

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0



podążą szpiedzy Decadosów, chcący nie dopuścić ich w pobliże magazynu. Gdyby członkowie grupy właśnie tam skierowali kroki, szpiedzy zaalarmują strażę magazynu, które spróbują pojmać bohaterów.

Tożsamość bohaterów stanie się powszechnie znana, a odpowiednie osoby zapamiętają ich.

Nawet bohater należący do domu Decados, także nie zyska żadnych dodatkowych informacji, bowiem hrabia nie ufa nikomu. Jednakowoż, jeżeli postać jest wystarczająco spostrzegawcza, może zauważyć, że w jednym z magazynów rodu dzieje się coś interesującego...

Szlachcic i jego towarzysze prawdopodobnie nie zostaną sprzedani Kajdaniarzom, jednak na pewno będą musieli opuścić Pandemonium. Decadosi wkrótce dowiedzą się o nowym wrogu wewnątrz rodziny: hrabim Sharnie.

Hazatowie

Hazatowie nie życzą sobie, by ktokolwiek poznał przyczyny, dla których interesują się zaginionym ładunkiem. Będą starali się działać dyskretnie (w czym nie są najlepsi). Mogą być też na tyle zdesperowani, by dobrać się do każdego, kto ich zdaniem może wiedzieć coś o całej sprawie – nie wyłączając Bomato – i bez skrupułów zastrzelą go, jeśli nie zdołają wydusić zeń żadnych informacji. Jeżeli bohaterowie zechcą wspomóc Hazatów, zyskają w nich użytecznych sprzymierzeńców (choć i tak Hazatowie zapewne spróbują zlikwidować członków grupy, jeśli poznają oni prawdę o ładunku).

Gdyby bohaterowie nie chcieli współpracować, Hazatowie przy każdej sposobności będą starali się ich zastraszyć.

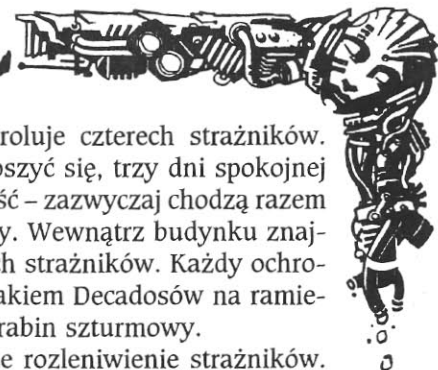
Jeśli jeden z bohaterów należy do domu Hazat, dowie się, iż tajemniczy ładunek zawiera ważny dla rodu sekret, który nigdy nie powinien zostać ujawniony. Odzyskanie ładunku przyniesie każdemu szlachcicowi wielki zaszczyt i znacznie podniesie jego prestiż.

Graaf

Jeśli bohaterowie zechcą szukać ładunku wspólnie z Graafem, ten być może skontaktuje się z nimi. Członkowie grupy sami go nie znajdą. Graaf wie, czym naprawdę jest ładunek i potrzebuje „zaufanych ludzi”, którzy go dlań odnajdą. To człowiek uprzejmy, lecz nieustępliwy. Zaoferuje dwa razy więcej niż Pozyskiwacze, dorzuci też darmowy transport na Byzantium Secundus. Prawdopodobnie jest on jedyną osobą, która nie oszuka pracujących dlań bohaterów. Nie zbywa mu też na szczodrości. Lubi jednak działać dyskretnie i nie szukał członków grupy – to oni muszą obmyślać sposób na skontaktowanie się z nim.

Knajpa „U Hazreda”

Lokal ten znajduje się kilka kilometrów za Bazarem. Stanowi jedną z najlepiej strzeżonych tajemnic Węzła. Bohaterowie mogą dowiedzieć się o jego istnieniu zbierając plotki lub zostać tam skierowani przez któregoś



ze swych znajomych. Bomato Illigis, stary ur-ukar, wie o wielu rzeczach – także więźniu przetrzymywanym w magazynie Decadosów. Za informacje zażąda 400 feniksów lub darmowego przelotu na jego rodzimy świat.

„U Hazreda” obowiązują proste zasady:

- Nie mów głośniej niż szeptem, a przeżyjesz.
- Bijatyki są dozwolone, jednak trzeba liczyć się z koniecznością naprawienia szkód. Jeśli połamiesz meble i nie zapłacisz za nie, Hazred połamie ciebie.
- Jeśli zabijesz kogoś „U Hazreda”, musisz wynieść ciało lub zapłacić Hazredowi, by to zrobił.
- Jeśli zaatakujesz któregoś z pracowników lokalu, zginiesz.

W knajpie spotykają się najemnicy, rabusie i inne męty spod ciemnej gwiazdy. Policja za odpowiednią opłatą udaje, że nie ma pojęcia o istnieniu tego przybytku. Lokal to bezpieczna przystań dla wielu podejrzanych typów, a Hazred dostaje od Graafa wystarczająco dużo pieniędzy, by pozostawała nią też w przyszłości.

Akt drugi: Magazyn

Decadosi to najsilniejszy ród Pandemonium, mający na tej planecie wiele magazynów. Andros więziony jest w wielkim, parterowym budynku, zazwyczaj służącym do przechowywania części do ładowników.

W pobliżu magazynu kręci się tylko kilku strażników. Decadosi wiedzą, że gdyby nagle pojawiło się tam dużo ochroniarzy, okoliczni opryszkowie szybko domyśliliby się, że w budynku przechowuje się coś niezwykle cennego. Strażnicy zostali więc podzieleni na dwie grupy. Jedna patroluje okolice magazynu, druga siedzi wewnątrz. Dwa razy w ciągu doby, rankiem i w nocy, odbywa się zmiana wart. Są to chwile, w których magazyn jest najlepiej strzeżony – potajemne włamanie graniczy wówczas z cudem.

Budynek wysoki jest na dwanaście metrów, otoczony łańcuchowym ogrodzeniem. Obszar dookoła magazynu pokrywa warstwa białego żwiru. Chodzące po nim osoby są doskonale widoczne nawet w półmroku, nie wspominając już o tym, że trzeszczący żwir czyni każdy krok niezwykle głośnym.

Magazyn ma trzy pary drzwi, jednak ani jednego okna. Dwoje drzwi prowadzi do głównej jego części – są one wielkie, masywne i sięgają aż po sufit. Trzecie drzwi są znacznie mniejsze, a widnieje na nich napis „Biuro”.

Pierwszą przeszkodą, jaką będą musiały pokonać osoby pragnące włamać się do magazynu, są strażnicy na zewnątrz. Ochroniarze dobrze znają swój rewir, na pewno też usłyszą zbliżających się bohaterów (przetestuj Percepcję + *spostrzegawczość* strażników przeciwko *Zręczności* + *skradaniu się* członków grupy – w związku z trzeszczącym żwirem, odejmij 4 od łatwości testu wykonywanego przez bohaterów). Jeżeli ochroniarze usłyszą członków grupy, natychmiast pój-
dą sprawdzić źródło hałasu.

Okolice magazynu patroluje czterech strażników. Choć nakazano im rozproszyć się, trzy dni spokojnej służby osłabiły ich czujność – zazwyczaj chodzą razem i opowiadają sobie kawały. Wewnątrz budynku znajduje się kolejnych czterech strażników. Każdy ochroniarz nosi mundur ze znakiem Decadosów na ramieniu i uzbrojony jest w karabin szturmowy.

Bohaterom pomóc może rozleniwienie strażników. Nie spodziewają się żadnych kłopotów – magazyn postawiono trzy lata temu i od tego czasu nikt nawet nie próbował włamać się do środka... Ochroniarze nie są więc przesadnie czujni.

Schwytani przez strażników bohaterowie zostaną zamknięci, póki nie przybędzie po nich markiz Lamont – prawa ręka hrabiego – prowadząc ze sobą elitarny oddział żołnierzy.

Jeżeli członkom grupy uda się ominąć strażników, czeka na nich kolejna przeszkoda. Magazyn jest olbrzymi, w dodatku większość znajdujących się w nim świateł gasi się na noc. Po przekroczeniu drzwi, bohaterowie znajdą się w wielkim pomieszczeniu, wypełnionym stosami skrzyń, nierzadko sięgającymi sufitu.

Dopóki bohaterowie nie zaopatrzą się w jakieś źródło światła (które prawdopodobnie przyciągnie uwagę znajdujących się wewnątrz strażników), wszystkie testy Percepcji wykonywać muszą z modyfikatorem -4.

Wewnątrz budynku przebywa czterech strażników, są oni jednak czujniejsi od swych kolegów, patrolujących okolice magazynu. Mieli okazję porozmawiać z „ładunkiem” i wręcz obsesyjnie lękają się Hazatów, mogących wtargnąć do budynku. Jeśli bohaterowie nie obezwładnią jakiś ochroniarzy i nie przebiorą się w ich mundury, zostaną ostrzelani natychmiast po zauważeniu – i to bez ostrzeżenia.

Jeśli wewnętrzni strażnicy zdołają wezwać przez radio posiłki z zewnątrz, bohaterowie znajdą się w pułapce. Jeden z ochroniarzy, wyposażony w noktowizor (zignoruj ujemny modyfikator do Percepcji spowodowany ciemnościami), wejdzie na szczyt sterty skrzyń i przemieni się w atakującego intruzów snajpera. Pod osłoną ciemności będzie się przemieszczał z miejsca na miejsce i ostrzeliwał bohaterów. Wyposażony jest w specjalny karabin snajperski z tłumikiem, dzięki czemu strzały nie będą głośniejsze od szeptu.

Pozostałych dwóch strażników będzie pilnować Androsa, a trzeci patrolować labirynt skrzyń i pakunków.

Bohaterom będzie znacznie łatwiej dostać się do magazynu, jeśli zdecydują się wejść przez biuro. Pomieszczenia biurowe nie wyróżniają się niczym szczególnym. Najpierw wchodzi się do kwadratowego pokoju z biurkiem (repcji), za którym znajduje się niewielki hol, a w nim dwoje drzwi. Jedne, wedle umieszczonego na nich napisu, prowadzą do pokoju wypoczynkowego, za drugimi znajduje się gabinet, w którym więziony jest Andros Chauki.

Jeśli bohaterom uda się ominąć zewnętrzne strażce, to po przekroczeniu owych drzwi staną oko w oko z czterema zdumionymi ochroniarzami oraz z Androsem Chauki. Wszyscy siedzieć będą dookoła niewielkiego, okrągłego stolika i grać w karty. Strażnicy natychmiast

się poddają, choć będą próbować potajemnie wezwać pomoc przez radio – dopóki bohaterowie kategorycznie nie zażądają, by natychmiast wyłączyli krótkofalówki. Jeśli ochroniarzom uda się wezwać posiłki, w ciągu pięciu tur do biura przybędą patrolujący okolice magazynu strażnicy. Będą starali się zmusić grupę do złożenia broni – bohaterom nie pozostanie wtedy nic innego, jak ucieczka wraz z Chaukim.

Jeśli przed przybyciem bohaterów, strażnicy zostaną zaalarmowani przez kolegów z zewnątrz, ukryją się pod biurkiem, Androsa zaś zwiążą i zakneblują. Ochroniarze będą strzelać tak, by zabić. Biurko jest bardzo mocne i może być traktowane jako dodatkowa zbroja o wartości 6. Pozostałych dwóch strażników wejdzie do magazynu (patrz wcześniej), jednak wróci do biura, gdy tylko usłyszy odgłosy walki. Wszyscy ochroniarze otrzymali wyraźne rozkazy – mają nie dopuścić do porwania Androsa Chauki, nawet za cenę własnego życia.

Akt trzeci: Ucieczka z planety

Andros oznajmi swym wybawcom, że statek Pozy-skiwaczy należy do niego – papiery potwierdzające przeniesienie prawa własności zostały już wysłane na Iver. Wykradzenie pojazdu nie będzie więc oznaczać przestępstwa. Chauki przysięgnie, że statek jest gotów do odlotu i poprosi bohaterów, aby przewieźli go na Byzantium Secundus – od katastrofy przestał ufać Pozy-skiwaczom – chce bowiem spotkać się z cesarzem. Osobom, które mu pomogą, obiecuje niebotyczne sumy.

Możliwe oczywiście, że członkowie grupy zechcą przekazać Androsa tym, który oferowali nagrodę za

odszukanie zaginionego ładunku. Spotkają ich jednak przykre niespodzianki... Hazatowie zapewne spróbują zlikwidować niewygodnych świadków. Decadosi, zamiast płacić, będą woleli sprzedać bohaterów Kaj-daniarzom. Pozyskiwacze obejdą się z nimi w miarę uczciwie, jednak postarają się wysłać postaci tak daleko, by już więcej nie wchodziły im w drogę.

Przedstawione dalej utrudnienia powinny być „serwowane” z rozwagą. Jeśli bohaterom do tej pory nie-najlepiej się wiodło, Mistrz Gry może ułatwić im zadanie i pominąć kilka przeszkód. Jeżeli jednak członkom grupy wszystko szło jak po maśle, pora napsuć im krwi. Poniższe przeszkody można stawiać na ich drodze w dowolnym czasie, kolejności i ilości. Oczywiście, należy zachować pewien umiar – gracze na pewno nie będą zadowoleni z sesji, podczas której zginą wszyscy członkowie grupy.

Posiłki Decadosów

Ród Decadosów to trudny przeciwnik. Niewykluczone, że jego członkowie uważnie obserwowali działania bohaterów lub zostali ostrzeżeni przez radio któregoś strażników. Wówczas na zewnątrz magazynu będzie czekał na intruzów oddział dwudziestu żołnierzy. Wezwą oni bohaterów do złożenia broni. Jeśli członkowie grupy się poddadzą, zostaną uwięzieni i będą torturowani tak długo, póki nie powiedzą, dla kogo pracują – następnie zostaną sprzedani Kaj-daniarzom i wysłani na front wojny z symbiontami. Rzeczywistość Znanych Światów bywa brutalna... Oczywiście, jeśli członkowie grupy dostaną się do niewoli, Mistrz Gry powinien dać im możliwość ucieczki – pozabawienie bohaterów wolności i zmienienie ich w niewolników już podczas pierwszej przygody nie jest chyba dobrym sposobem na zaznajomienie graczy z *Gasnącymi Słońcami*.

Decadoscy strażnicy

Rasa: ludzie

Typowa odzywka: *Wystarczy już tego dobrego. Ręce do góry i mówić, kim jesteście!*

Opis: Każdy strażnik nosi czarny uniform szamerywany srebrem i ściągnięty szerokim pasem, przy którym wiszą rozmaite akcesoria.

Ciało: Siła 6, Zręczność 6. Wytrzymałość 5

Umysł: Spryt 3, Percepcja 4, Technika 3

Duch: Ekstrawersja 4, Introwersja 2, Porywczność 2, Opanowanie 1, Wiara 4, Ego 2

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, spostrzegawczość 5, strzelanie 5, walka wręcz 4

Umiejętności wyuczone: przeszukiwanie 4, tropienie 2
Dziw: 2

Ekwipunek: krótkofalówki

Broń: karabiny szturmowe

Zbroja: syntjedwab (2 + 2k)

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0





Żołnierze Hazatów

Jeśli Hazatowie dowiedzą się, gdzie jest Chauki, wyślą tam swoich żołnierzy. Rozkażą im zabić Androsa i wszystkich, którzy się nim opiekują. Potem ewentualnie wyrażą ubolewanie z powodu tego przykrego zdarzenia... Uważają, że nawet konflikt z Decadosami przyniesie im mniej szkód, niż ewentualna ucieczka Chaukiego.

Gang Graafa

Jeśli Graaf dowie się czegoś konkretnego o „ładunku”, wyśle po niego gang. Ludzie „Księcia Złodziei” będą niczym ninja – zniemacka wyłonią się z ciemności i spróbują przejąć Androsa. Będą unikać zabijania, lecz w razie potrzeby nie zawahają się przed niczym. Gdyby bohaterowie zechcieli ubić z nimi interes, zostaną uważnie wysłuchani przez Graafa. Jeśli spodoba mu się to, co usłyszy, puści ich wolno razem z Chaukim – pod warunkiem jednak, że obiecują wyświadczyć w przyszłości jakieś przysługi. (Graaf potrzebuje informatorów i żołnierzy – Mistrz Gry powinien rozegrać później przygodę, podczas której członkowie grupy pracować będą dla „Księcia Złodziei”).

Jeśli bohaterowie od początku pracowali dla Graafa i nie zdołali uciec statkiem Pozyskiwaczy, „Księżę Złodziei” przemyci ich do swojego pojazdu i wraz z Chaukimi wyśle na Byzantium Secundus. Grupie towarzyszyć będą ludzie z jego gangu – członkowie Cesarskiego Oka. Mają oni własne powiązania z Iver.



Andros Chauki

Andros Chauki pochodzi z niedawno odkrytego Utraconego Świata, zwanego przez mieszkańców Iver. Nie ma pojęcia o prawdziwych rozmiarach uniwersum. Ciekawi go prawie wszystko i nieustannie zadaje pytania. Choć sprawia wrażenie osoby naiwnej, w rzeczywistości to całkiem bystry człowiek. Jego ród włada planetą od długiego czasu, a on sam jest następcą tronu, który obejmie po śmierci obecnego władcy, wuja Arturo Chauki. Andros mówi z bardzo silnym, obcym akcentem.

Chauki jest też wart fortunę jako „polityczny as z rękawa”. Każda z frakcji na Bizantium Sceundus zapłaci za niego krocie. Z drugiej strony, niektórzy już teraz badają pochodzenie iveryjskich Chaukich. Informacje uzyskane przez Ligę od grupy przeciwników obecnego rządcy planety, pozwalają mniemać, że rodzina Androsa przywłaszczyła sobie to nazwisko po zabiciu ostatnich Chaukich z Iver – niczym Hazatowie. Innymi słowy, władcy Utraconego Świata raczej nie są prawdziwymi Chaukimi, lecz barbarzyńskimi uzurpatorami.

Rasa: człowiek

Cytat: *Dziękuję pomoc, przyjaciele moja. Dług mam wieczny.*

Opis: Andros nie jest już młody. Wszedł właśnie w wiek średni, a jego ogorzałą twarz pokrywają liczne zmarszczki. Ubrany jest w strój, który na Iver uchodzi za zapewne za bardzo elegancki. Składa się nań szykowna skórzana kamizela i także buty oraz szary mundur o kroju, który wyszedł z mody chyba ze sto lat temu. Andros jest nieuzbrojony. Ma szpakowate włosy i całkiem siwe wąsy, łączące się z bokobrodami.

Ciało: Siła, Zręczność 4, Wytrzymałość 4

Umysł: Spryt 7, Percepcja 6, Technika 5

Duch: Ekstrawersja 4, Intrawersja 2, Porywczność 5, Opanowanie 2, Wiara 1, Ego 5

Umiejętności wrodzone: broń biała 7, spostrzegawczość 4, strzelanie 5, urok osobisty 5, walka wręcz 2, wywieranie wrażenia 5

Umiejętności wyuczone: dialekt Iver 7, dociekliwość 5, etykieta 6, medycyna 5, przeszukiwanie 4, utyjski 2, wiedza (Iver 8, farmaceutyka 6)

Przekleństwo: mieszkaniowiec Utraconego Świata

Dziw: 5

Fechtniek: parowanie, pchnięcie, cięcie, uderzenie płazem, dwie ręce, parowanie/riposta

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

Statek Pozyskiwaczy

Statek, którym Chauki przybyli na Pandemonium, znajduje się obecnie w doku Decadosów. Insygnia Pozyskiwaczy są zastąpione znakami Decadosów. Technicy zreperowali napęd i pojazd jest gotów do drogi.

W kosmodromie znajduje się trzech strażników, pilnujących prywatnych statków Decadosów oraz statku Pozyskiwaczy. Jest tam też około pięciu techników i członków personelu pomocniczego.

Andros zna kod otwierający zamki magnetyczne statku (Decadosi nie zmienili go). Bohaterowie prawdopodobnie będą musieli siłą przedrzeć się do pojazdu. Odeleć jednak tylko wtedy, gdy któryś z nich będzie wiedział jak kierować tym wehikułem – Andros nie ma tym zielonego pojęcia o pilotażu. Jeżeli wśród bohaterów nie ma żadnego pilota, będą musieli zwrócić się do Graafa o pomoc. Muszą się spieszyć – inni też szukają zaginionego ładunku i pewnie już depczą im po piętach.

Jeśli jednak członkowie grupy potrafią kierować statkiem, bez trudu przebiją się przez system obronny planety i opuszczą atmosferę, zanim Decadosi zdążą zmobilizować większe siły. Bohaterowie będą ścigani aż do gwiazdnych wrót, jednak flota Decadosów nie zdoła ich schwycić przed skokiem. Po drugiej stronie nadal będą deptać po piętach naszym bohaterom, kierując się w stronę Byzantium Secundus. Rozdzielą swe siły, starając się obsadzić każdy prowadzący tam szlak – zechcą schwycić uciekinierów, gdy ci zatrzymają się, by uzupełnić zapasy paliwa.

Do wyznaczenia trasy z Pandemonium na Byzantium Secundus Mistrz Gry powinien użyć mapy Znanych Światów.

Co zrobić z Chaukimi?

To trudne pytanie. Większość bohaterów zapewne powiązanych jest z różnymi organizacjami. Dyskusja o tym, co dalej począć z Chaukimi, może więc doprowadzić do poważnego konfliktu wewnątrz drużyny.

- Członkowie domu Hazatów będą chcieli utrzymać istnienie Chaukich w tajemnicy. Stanowią oni wielkie zagrożenie dla ich rodu. Choć szlachciców z Iver można sprzedać za całkiem niezły grosz, czyn taki mógłby poważnie zaszkodzić wszystkim Hazatom. Chaukowie mogą jednak zostać użyci przez bohaterów jako narzędzie do zdobycia znaczącej pozycji wewnątrz rodu. Niezależnie jednak od wybranej opcji, w żadnym wypadku nie można dopuścić do odkrycia ich przez którąś z potęg – Chauki muszą zostać zlikwidowani lub dobrze ukryci.

- Członkowie Kościoła szybko dowiedzą się, że Andros jest ateistą. Co gorsza, pochodzi z bezbożnego świata, gdzie nikt nie oddaje należnej czci Kościołowi i jego sługom! Coś takiego musi zostać ukarane! Wszak pozbawiona wiary planeta jest we władaniu demonów! Należy jak najszybciej zaalarmować Kościół, a na Iver musi zostać wysłana inkwizycja.

- Obcy mogą wiele zyskać, używając Chaukich jako karty przetargowej. Mogą jednak też spotkać się ze strasliwym odwetem. Andros powie im też, że na Iver obce rasy cieszą się tymi samymi prawami co ludzie. To prawdziwy raj! Nadzieja na przyszłość! Jednak jeśli ów zdumiewający fakt wyjdzie na jaw, Iver może

stać się zakazaną planetą. Nikt nie będzie mógł tam przylecieć – ani stamtąd wylecieć. Może więc lepiej, by cała prawda o Iver nie wyszła na jaw?

- Członkowie Ligi Kupieckiej na pewno ucieszą się z podróży na Byzantium Secundus – oczywiście do chwili, gdy Andros zostanie przekazany dziekanowi. Z drugiej jednak strony, sami mogą zdobyć znaczne wpływy, jeżeli przedstawią Androsa cesarzowi i uzyskają koncesję na handel z Iver. Dobre stosunki z następcą tronu na pewno zaowocują specjalnymi przywilejami. Gdyby jeszcze ci bufoni z Kościoła i szlacheckich rodów nie starali się wszystkiego utrudniać... Ale przecież zawsze może zdarzyć się jakiś wypadek... Fatalny wypadek...

- Przypuszczalnie najlepszym pomysłem będzie wzięcie przez bohaterów Chaukich pod swoją opiekę. Wszak są oni następcami tronu całkiem bogatego globu. Iver ominęły wojny Znanych Światów, jego farmy i fabryki świetnie prosperują. Członkowie grupy powinni bez większych problemów przekonać swoich mocodawców, iż sojusz z Iver przyniesie sporo dobrego każdej ze stron. Kościół założy nowe placówki misyjne, kupcy przetrą szlaki handlowe na dziewiczych terenach, szlachta zdobędzie bogatych sprzymierzeńców – a agenci cesarstwa poszerzą władztwo Alexiusa o kolejny zamożny świat.

Swoją drogą, bycie eskortą Chaukich to niewątpliwa okazja do przeżycia wielu fascynujących przygód.

Zakończenie

Niewątpliwie bohaterom ostatecznie uda się uciec. Zapewne skierują się ku Byzantium Secundus – jednemu miejscu, w którym będą mogli „sprzedać” Androsa w zamian za darowanie ewentualnych przewin. Gdy rozstaną się z nim, przez pewien czas będą cieszyli się spokojem. Nawet jeśli zrobili sobie jakiś wrogów, ci nie będą teraz mieli czasu ani środków, by rozprawić się z bohaterami.

Jeden z pierwszych dodatków do **Gasnących Słońc to Byzantium Secundus**, podręcznik źródłowy opisujący największe potęgi Znanych Światów. Intrygi snute na Byzantium Secundus mają wpływ na wydarzenia w całym wszechświecie. Szlachta, Kościół i Liga stale potrzebują nowych agentów, na których czeka wiele jawnych i tajnych misji. Na Byzantium Secundus można szybko zrobić olśniewającą karierę, albo też równie szybko okryć się niesławą i stoczyć na samo dno.

Należy pamiętać, że w trakcie tej opowieści gracze nie powinni czuć się przytłoczeni siłą swych adwersarzy i przeciwnościami losu. Jeżeli Mistrz Gry odniesie wrażenie, że wrogowie grupy są zbyt potężni, może ich osłabić lub zmniejszyć ich liczbę. Nie wolno pozbawiać bohaterów szansy na zwycięstwo lub przynajmniej na ocalenie skóry. Trzeba też zadbać, by sprawa Chaukich nie podzieliła trwale grupy, lecz zjednoczyła ją dla wspólnego celu. Wszak ta przygoda jest tylko początkiem...

DZIWNE MIEJSCA

Stella Incognita

Zbadaj wszechświat Gasnących Słońc:

Przemierz dziwne przestrzenie Penatateuch,
planety terraformowanej według okultystycznych praw.

Odnajdź tajemny Utracony Świat, skrywający potężny,
poszukiwany przez wszystkich artefakt.

Odszukaj ukrytą na Kurdze barbarzyńską twierdzę.

Wyląduj na Bannockburn, by powstrzymać inwazję symbiontów.

Przeszukaj nawiedzoną kaplicę na Manitou i posiądź zgromadzoną w niej wiedzę.

Zrób zakupy na eklektycznym Targu Istakhr, gdzie wszystko jest na sprzedaż.

Albo udaj się na Bazar

— podróżujące przez kosmiczną przestrzeń targowisko.

Weź udział w opowieści o poszukiwaniu niezwykle cennego ładunku.

•

Dziwne miejsca to siedem niezwykłości Znanych Światów

— gotowych, by wykorzystać je w przygodach.



GASNĄCE SŁOŃCA

© 2000 Fading Suns™ (Gasnące Słońca) is a trademark of Holistic Design, Inc. Used under licence.

GSDZM

ISBN 83-87968-91-9

