

New RPG Order

Prezentuje

Gasnące Słońca - Podręcznik Gracza



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: nieznane
Skan.....: nieznane
Edycja/składanie.....: malkav, malkavianka
Liczba stron.....: 195
Rozdzielczość.....: 1206x1685
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2007.12.02

Opis:

Bohaterowie graczy wywodzą się z różnych miejsc i społeczności. Jedni są szlachciami, inni księżmi, jeszcze inni członkami gildii, przedstawicielami obcych ras czy barbarzyńcami. Od dziś wszyscy oni będą mieli jedną wspólną cechę: książkę, w której zawarto wiele cennych informacji, pozwalających poznać tło ich postaci. W Podręczniku gracza znajdziecie nowe moce okultystyczne, nowa broń i nowe tajemnice. Opisano w nim także wiele innych rzeczy: rycerzy zakonnych, sekty Kościoła, zapomniane religie, oddziały wojskowe... Zawarto tu również informacje, dotyczące obcych ras oraz genetycznie zmodyfikowanych przemienionych.

Uwagi:

PROPER: Może skan nie jest nasz, ale MY pokazaliśmy co powinno się z nim zrobić. Dziękujemy autorowi za zeskanowanie, ale dopiero nasza korekta pokazała jak powinien wyglądać ebook.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z gramy 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 udostępnia je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomoga Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.



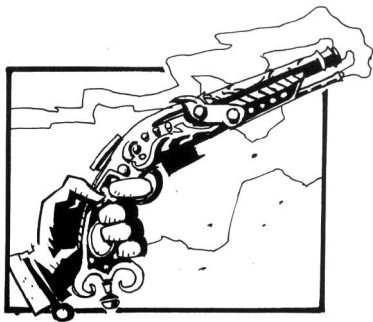
PODREČZNIK GRACZA



© 1995 GAMES
WARRIORS

TM

PODREĆZNIK GRACZA



Bill Bridges, Jackie Cassada, Sam Chupp,
James Estes, Andrew Greenberg, Dan Greenberg,
Lee Hammock, Sam Inabinet, Ross Isaacs, Chris Howard,
James Moore, Rustin Quaide, Chris Wiese



GASNAĆE SŁOŃCA: PODRĘCZNIK GRACZA

Wersja oryginalna

Tekst: Bill Bridges, Jackie Cassada, Sam Chupp, James Estes, Andrew Greenberg, Dan Greenberg, Lee Hammock,

Sam Inabinet, Ross Isaacs, Chris Howard, James Moore, Rustin Quaide, Chris Wiese

Opracowanie i projekt typograficzny: Bill Bridges

Redakcja: Jennifer Hartshorn

Projekt graficzny: John Bridges

Ilustracje: John Bridges, Tim Callender, Darryl Elliott, Jason Felix, Mark Jackson, Michael Kirkblade,

Brian LeBlanc, Larry MacDougall, John Poreda, Chris Royster, Ron Spencer, Ken Spera

Ilustracja na okładce: John Bridges

Symbole:

Symbole na pierwszej i ostatniej stronie okładki reprezentują nowe organizacje, opisane w tej książce. Są to (pierwsza strona) Rycerze Poszukujący, Miecze Lextiusa, chorałowie, gartanie, wyznawcy mandża oraz (ostatnia strona) Maski, Karnawał, Zabójcy, Aptekarze, Kurtyzany.

Pielgrzymi:

Och, jakże twą krnąbrną duszę kuszą gwiazdy. Nie wyruszaj jednak do tych odległych światła sam. Weź ze sobą przyjaciół. Towarzysze podczas wędrówki przez noc są dobrodziejstwem i ogniem, który może rozpaść twoje serce. I nie ma znaczenia, z jakich stron wszechświata pochodzą i jaka ziemia wydała ich na świat. Nie są ważne ich zawody czy dziwne oblicza. Istotne jest jedynie to, że połączył was wspólny cel i wspólna wiara. Czy Prorok również nie zebrał towarzyszy? Jeśli on dostrzegł, że wraz z przyjaciółmi idzie mądrość, dlaczego ty miałbyś myśleć inaczej? Niech jego przykład wskaże Ci drogę. Miej wielu przyjaciół.

Wersja polska

Tłumaczenie: Dominik Faiga, Piotr Idzik, Tomek Kreczmar, Marcin Oracki, Małgorzata Strzelec,

Grzegorz Zieliński

Redakcja: Tomek Kreczmar, Marcin „Seji” Segit

Redaktor linii: Tomek Kreczmar

Korekta: Bartek

Opracowanie 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. (0-22) 642-80-20

e-mail: krzaku@mag.com.pl

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

ISBN 83-87968-67-6

Wydanie I



www.holistic-design.com

© 1997, 2001 by Holistic Design Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. *Gasnące Słońca* i *Gasnące Słońca: Podręcznik gracza* są zastrzeżonym znakiem towarowym Holistic Design Inc. Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1997, 2001 by Holistic Design Inc. All rights reserved. *Fading Suns* and *Fading Suns Players Companion* is a trademark and copyright of Holistic Design Inc. Used under licence.

Copyright for Polish translation © 2001 by Wydawnictwo MAG.

Kopiowanie w jakikolwiek sposób (elektronicznie, chemicznie, fotograficznie itp.)

w całości lub w części – bez zgody wydawcy zabronione.





PODRĘCZNIK GRACZA

Spis treści

Dziennik Alustro: Tygiel	4
Wprowadzenie	8
Rozdział pierwszy: Dzień z życia	10
Rozdział drugi: Zakony rycerskie	36
Rozdział trzeci: Zakony kościelne	44
Rozdział czwarty: Gildie	72
Rozdział piąty: Wojska	88
Rozdział szósty: Obcy	108
Rozdział siódmy: Przemienieni	162
Rozdział ósmy: Zasady gry	172





Dziennik Alustro: Tygiel

8 sierpnia, 4997, 9.00
(kalendarza Świętej Terry)

Oto Cumulus, miasto w przestrzeni kosmicznej. Ogrom tej kosmicznej stacji napawa mnie przerażeniem. Technika musi tu stać na niezwykłym poziomie, skoro inżynierowie byli w stanie utrzymać ją działającą przez tyle lat po Upadku. I to mimo nakazów Kościoła, który domagał się jej opuszczenia!

Przybyliśmy tu, by spotkać się z pewnym al-Malikiem, patronem Erian. Wysokie koszty naszego pobytu na stacji pokrył ten bogaty wielmoża. Jego imienia wolałbym jednak nie wymieniać. Tak oto trafiliśmy w sam środek tygla przybyszów z różnych zakątków Znanych Światów. Gdy tylko wysiedliśmy, ogłuszył nas zgłębienie prawie tak oszołamiający, jak na Targowisku Istakhr. Ludzie pędzili w tę i z powrotem, by jak najszybciej załatwić swoje sprawy i zniknąć. Ukryć się, zanim wrogowie będą w stanie ich odnaleźć lub zanim opłaty urosną zbyt wysoko.

Nie martwiąc się o sprawy finansowe, różnym krokiem podążyliśmy w kierunku kopuły miasta. Wędrowaliśmy wśród przepięknych ogrodów wodnych, zatopionych w mroku nocy. Oświedonych jedynie rzędem sztucznych światel. To niesamowite, że tu, w chłodnej próżni, udało się znieść tak bezpieczną przystań pełną światła i życia. Nawet kwiaty z Urth znajdują tu żyzną glebę.

Nasz opiekun mieszka w luksusowym domu, stojącym przy głównej alei skrytego pod kopułą miasta. Tu poczęstowano nas hojnie strawą i zapewniono nocleg z wszelkimi wygodami. Panująca w domu przyjazna atmosfera wydała się nam zupełnie obca po tylu miesiącach spędzonych na światach, gdzie na każdym kroku czyhało na nas niebezpieczeństwo. Choć przez krótką chwilę mogliśmy się zrelaksować i w końcu cieszyć się życiem.

Wstałem właśnie odprężony po całonocnym wypoczynku (dzień i noc są ustalane przez zegar Ligi, a nie przez wschód i zachód słońca). Dzisiaj chcę odwiedzić rynek, na którym, jak wieść niesie, można znaleźć towary niedostępne na innych światach.

Mam nadzieję, że uda mi się kupić obuśką misę medytacyjną. Dotychczas nie mogłem jej znaleźć na żadnym z targów.

21.00

Cóż za przygoda! Mam szczęście, że uszedłem cało, z sakwą pełną feniksów. Cumulus pełen jest najgorszego łajdactwa.

Kiedy skończyłem uzupełniać dziennik, poszedłem na rynek. Moi towarzysze wciąż spali snem sprawiedliwych. Postanowiłem więc spędzić ten dzień samotnie, zwiedzając miasto. Jak się potem okazało, był to błąd.

Dzień rozpoczął się cudownie, tak jak tego oczekiwałem. Wędrowałem wśród kramów i prowizorycznych konstrukcji, zbitych razem w sieć małych i dużych korytarzy. Niektóre z nich, te droższe, posiadają własne zaplecza i biura. Są większe i powietrze jest w nich o wiele przyjemniejsze.

Jednak to mniejsze stragany przyciągały moją uwagę. Sprzedawano w nich najbardziej egzotyczne towary. Oczywiście niektórych unikałem, na przykład kuszącego smakiem straszego lotosu *zhrii-ka'a* czy silnie uzależniającej selchakach.

Po długich poszukiwaniach znalazłem kupca, który sprzedawał towary ur-obunów. Miał dwie misy, jakich szukałem! Kupiłem jednak tylko jedną z nich. Ironia losu sprawia zwykle, że gdy w końcu znajdzie się upragniony przedmiot, i tak trzeba dokonać wyboru. Oto właśnie jest łaska Wszechstworcy.

Przyjemność robienia zakupów uśpiła moją czujność, a sama myśl, że mam w końcu upragnioną misę, sprawiła, iż uśmiech nie opuszczał mej twarzy. Ruszyłem w kierunku wąskiego korytarza, mając nadzieję dojść na skróty do głównego pasażu. Właśnie tam czyhali na mnie bandyci.

Z ukrycia wyszedł mężczyzna o dość potężnej budowie i zagroził mi drogę, patrząc złośliwie. Za moimi plecami stanęli inni, chichocząc.

– Co masz w tej sakwie, księżulku? – ryknął największy.



Zawahałem się, a uśmiech na mojej twarzy ustąpił miejsca przerażeniu.

– To... To tylko misa, używana przez Kościół Ven Lohji, synu.

Wydał się niezadowolony ze sposobu, w jaki się do niego zwróciłem. Swoje oburzenie wyraził uderzając mnie twardą niczym kamień pięścią. Cios rzucił mnie na ścianę najbliższego domu. Nie wiem, jakim cudem utrzymałem w rękach obuńską misę. Zapewne dlatego, że bardzo chciałem, by się nie stukała! Cóż za bezmyślność z mej strony. Misa ta jest wszak twarda niczym stal i prędzej ja bym się potłukł, niż ona.

– Dawaj misę! I sakwę też! – warknął oprych.

Nerwowo poszukiwałem w myślach jakiegoś podstepu, by umknąć oprawcom. Niestety, nie znałem żadnych teurgicznych mocy przydatnych akurat w tej sytuacji. A na siłę mych mięśni nie miałem co liczyć.

Osilek cofnął rękę, by zadać kolejny cios. Nagle zawył z bólu i potoczył się do tyłu, ciągnięty za ramię. Na twarzy bandziora pojawił się grymas bólu i gniewu. Wtedy zobaczyłem za nim Cardanzo, który trzymał olbrzymia za nadgarstek. Wykręcił mu rękę wystarczająco mocno, by cham nie mógł nawet drgnąć. Przy najmniejszym ruchu Cardanzo złamałby mu rękę.

Byłem zażenowany faktem, iż znalazłem się w sytuacji, w której potrzebowałem pomocy. Pozazdrościłem Cardanzo umiejętności walki. Zazdrość ta minęła jednak szybko, ustępując miejsca uczuciom bardziej racjonalnym. Poczulem ulgę.

Cardanzo wycelował karabin w towarzyszy olbrzymia. Gdy ochłonąłem, zobaczyłem, że to młokosi. Zamiast posłuchać słów Cardanzo i stać w bezruchu, szybko uciekli, ginąc w tłumie.

Mój wybawca wycofał się do alejki, zmuszając osiłka, by podążył za nim. Oczywiście nie obešlo się bez użycia kilku ostrych słów. Szybko poszedłem za nimi, dziękując opatrności za to, że znów byłem bezpieczny.

Cardanzo nachylił się i szepnął coś gburowi do ucha. Nie usłyszałem, co powiedział, ale tamten natychmiast przytaknął. Cardanzo uwolnił go, a mężczyzna odszedł szybkim krokiem.

Byłem zupełnie zaskoczony.

– Dlaczego pozwoliłeś mu odejść? Teraz napadnie na kogoś innego!

– Oczywiście, Alustro – odparł Cardanzo, chowając broń. – To członek jednej z tutejszych gildii zbójców. Zatrzymanie go wywoła jedynie reakcję jego pobratymców. Uwolnienie go natomiast pozwoli nam na trochę swobody.

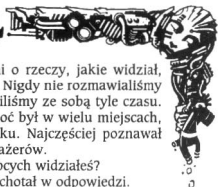
– Nie rozumiem. Jak zbrodnia może ująć im na sucho?

– Cumulus rządzi się innymi prawami niż większość światów, Alustro. Liga i tak ma pełne ręce roboty, trzymając to wszystko w kupie. Nie może się jeszcze zajmować pilnowaniem porządku.

– Gdzie więc są księża? Czy Kościół nie może zapewnić im moralnego wsparcia?

– Nie bądź hipokrytą. Misa, którą kupiłeś z taką dumą, nie jest legalna na Świętej Terrze.





Moją twarz oblał rumieniec.

– Od jak dawna mnie śledzisz?

– Niedługo. Kiedy zdalem sobie sprawę, dokąd idziesz, wiedziałem, że będziesz potrzebował pomocy. Nie odbieraj tego jako obrazy. Nawet ja zachowuję ostrożność, spacerując samotnie tymi korytarzami. We dwóch mamy większe szanse na uniknięcie tarapatów.

Próba polecenia mojego poprawiła mi humor. Cardanzo okazał się dobrym przyjacielem. Lojalnym wobec każdego z ulubieńców swojej pani.

– Skąd znasz zwyczaje tutejszych złooczyńców? – zapytał mego, gdy wracaliśmy przez targ. – Byłeś tu przedtem?

– Nie, na Cumulusie nie – odparł. – Ale bywałem w podobnych miejscach. Zanim rozpocząłem służbę u Erian, byłem legionistą w siłach Li Halanów. Stacjonowaliśmy jakiś czas na Hagii, stacji kosmicznej w systemie Bastion. Nawet na terenach kontrolowanych przez Li Halanów widziałem korupcję. Wdziera się w każdą stacjonującą dłużej społeczność. Oczywiście, poprzedni właściciele stacji należeli do Ligi.

– Nie wiedziałem, że byłeś w wojsku. Sądziłem, że od urodzenia szkolono cię na strażnika domu.

Cardanzo uśmiechnął się.

– Nie byłem dość wysoko urodzony, by służyć szlachcom od tak wczesnych lat. Musiałem zasłużyć na uznanie. Mój ojciec był kapitanem floty; dzięki temu zdobyłem stopień oficera. Podczas wojen o tron nieco zyskałem i dostałem się na służbę. Otrzymałem propozycję od księcia Gijana Li Halana, wuja Erian. I tak przyjęto mnie do straży domu oraz wyszkolono na strażnika możnych. Pilnowanie statku to zupełnie inna sprawa, niż chronienie osoby. O wiele więcej rzeczy może pójść nie po twojej myśli. Mordercy mogą się zaciąć na każdym kroku. Musisz brać pod uwagę najgorsze możliwości.

Nie dojrzałem śladu rozczarowania na jego twarzy, gdy wypowiadał te słowa. Nie potrafię sobie wyobrazić, jak można żyć z ciągłym brakiem zaufania.

– Zawsze zdajesz się być w pogodnym nastroju, niezależnie od sytuacji. Jak to możliwe, że nie jesteś zgorzkniały?

– Bywałem w gorszych tarapatach. Ważne jest tylko bezpieczeństwo mojej pani. Cóż innego może się liczyć? Rany? Blizny mam wszędzie. Utrata przyjaciół? W czasie wojny straciłem więcej towarzyszy, niż możesz sobie wyobrazić. Utrata własności? Nie ma o czym mówić. Lepiej cenić to, co się ma.

– A miłość? Czy jakaś kobieta podbiła kiedyś twoje serce? – powiedziałem za dużo, bowiem z jego oczu zniknął blask.

– Więcej niż raz. Każda z nich zdradziła mnie bądź nie żyje. Mniej boli, gdy myślę o tych nieżywych...

Postanowiłem zmienić temat. Udałem zainteresowanie kramem, który mijaliśmy. Odgadł moje zamiary i mimo to wrócił do rozmowy. Podczas spaceru

zasypałem go pytaniami o rzeczy, jakie widział, i miejsca, w których był. Nigdy nie rozmawialiśmy tak szczerze i nie spędziliśmy ze sobą tyle czasu. Dowiedziałem się, że choć był w wielu miejscach, rzadko schodził ze statku. Najczęściej poznawał planety z opowieści pasażerów.

– A obcy? Jak wielu obcych widziałeś?

Uśmiechnął się i zachichotał w odpowiedzi.

– Na Hagii był gannocki inżynier. Li Halan nie nawidził go, ale nie śmiał się go pozbyć. Był jedynym inżynierem Ligi, który dobrze znał statek. Z czasem jednak gannokowi udało się podbić serce kapitana. Dokładnie wtedy, gdy inkwizycja wpadła na pokład i poszukiwała nielegalnych towarów, które rzekomo pozostawili na stacji jej poprzedni właściciele. Inkwizytorzy przeszukiwali nasze kajuty całe tygodnie. Ale wynieśli się, zanim dotarli do kwatery oficerskiej. Gannok – Kang Kang, jeśli dobrze zapamiętałem jego imię – zaczął płać figle awestianom. Z początku były nieszkodliwe, na przykład podkładał im kamienie pod materace. Z czasem żarty stawały się jednak coraz bardziej wymyślne. Dokuczył im dość dotkliwie wypełniając ich kanistry na olej ka perfumami i zamieniając świece woskowe na słoninę... Miarka przebrała się dopiero, gdy główny inkwizytor znalazł pudełko zakazanych voroksańskich cygar. Wiesz, tych z silnie odurzającej rośliny podobnej do tytoniu. Cóż, książd skonfiskował cygara i nikt nie wiedział, co się z nimi stało. A wtedy gannok znów uderzył. Dwoje z moich przyjaciół odbywało rutynowy patrol, gdy usłyszeli niewielki wybuch z dolnego, rzadko używanego korytarza. Pobiegli, by zbadać przyczynę wybuchu. I natknęli się na inkwizytora. Jego twarz była poczerwiała i popalona. A końcówka płonącego cygara wciąż tkwiła mu w ustach! Awestianin wypuścił szybko cygaro i twierdził, że to miotacz nie wypalił. Wkrótce i tak wszyscy znali całą historię. Następnego dnia statek uznano za czysty i inkwizycja opuściła pokład. Urządzono przyjęcie na cześć Kang Kanga. A gannok cały czas twierdził, że nie wie, za co wszyscy mu dziękują.

– Więc gannockie figle to nie opowieści? Naprawdę są tacy?

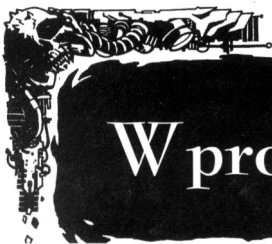
– Cóż, nikt nigdy nie przyłapał Kang Kanga na gorącym uczynku, ale jestem pewien, że to on stał za większością figli.

Spojrzałem na kramy z wyrobami i dziełami sztuki obcych. Na jednym z nich oferowano produkty wytwarzane przez gannoków.

– Myślałem o tym, żeby kupić jeden z nich jako zabawkę dla Onga. Lubi takie dziwadła, prawda? Teraz sam już nie wiem...

Tuż przed obiadem dotarliśmy do domu naszego gospodarza. Po posiłku zaproponowano nam fajkę delfijską, lecz Cardanzo i ja odmówiliśmy.





Wprowadzenie

Witamy w **Podręczniku gracza** do **Gasnących Słońc**. Niniejsza książka jest zwieńczeniem całorocznej publikacji materiałów do gry **Fading Suns**. Jeśli jest to Wasz pierwszy dodatek do **Gasnących Słońc** – życzymy przyjemnej lektury! Mamy nadzieję, że spodoba się Wam to, co zobaczycie (a wtedy pójdziecie wykupić wszystkie istniejące teksty źródłowe!).

Ten podręcznik to niezbędny materiał dla zapalonych graczy – jak każdy jemu podobny, wydany do innych systemów. W książkach tych znajdują się rozszerzenia zasad oraz informacje ułatwiające stworzenie tła przygód. Idąc w ślad za tą tradycją, nasz **Podręcznik gracza** również rozwija i omawia główne zasady gry, a także wprowadza kilka nowych elementów. Zwykle większość materiałów jest przydatna przede wszystkim prowadzącemu; jednak ta książka przeznaczona jest dla graczy. Znajdziecie tu nowe postacie i ich moce. A także potencjalne trudności, które napotyka niemal każdy bohater. Niezależnie od tego, czy postać jest dzielnym komandosem, czy też naiwnym gannokiem – posiada wrogów. Na szczęście każda ma również przyjaciół...

W tym podręczniku ujawniamy wiele tajemnic, o których większość mieszkańców Znanych Światów nie ma pojęcia. Wyzwanie związane z odgrywaniem postaci leży w umiejętności oddzielenia wiedzy, którą może posiadać gracz, a tą dostępną postaci. To, że przeczytałeś informacje dotyczące oro'ymów, nie oznacza wcale, że twoja postać ma dostęp do tak uprzywilejowanych wiadomości. Prawdę mówiąc, żadna postać nie posiada WSZYSTKICH wiadomości przedstawionych w tej książce.

Wiedza o Znanych Światach ma postać mozaiki. Każdy bohater posiada tylko jej kawałki. Częścią zabawy i głównego celu wyprawy do gwiazd jest zebranie całej tej wiedzy. W końcu wszystkie tajemnice zostaną kiedyś ujawnione. Tylko od postaci graczy będzie zależało, czy z ich pomocą stworzą nowy wszechświat.

Spis treści

Oto krótkie przedstawienie tego, co znajduje się w książce:

Dziennik Alustro

Przygody Alustro w czasie odwiedzin na stacji kosmicznej Cumulus. Życie w Znanych Światach potrafi zaskoczyć!

Wprowadzenie

Właśnie je czytasz.

Rozdział pierwszy: Dzień z życia

Czy wiesz, jak wygląda zwyczajny dzień w roku 4997? Z jakimi problemami borykają się mieszkańcy Znanych Światów? Rozdział pierwszy odpowie na te i podobne pytania. Ukazuje dzień mieszkańców uniwersum **Gasnących Słońc**. Począwszy od możnego Hawkwooda, a skończywszy na vuldrokańskim łupieżcy.

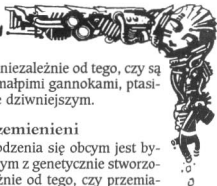
Rozdział drugi: Zakony rycerskie

Nie wszyscy mogą zarządzać dobrami i pilnować włości. Wielu marzy o przygodzie lub służbie. Nieustraszeni synowie dobrego rodu często wstępują do zakonów rycerskich. A potem wyruszają na wyprawę, by walczyć w imieniu Wszechstwórcy lub politycznych potrzeb swego domu. Szlachcic może wstąpić do elitarnego zakonu Rycerzy Poszukujących cesarza Alexiusa lub do tajemniczego Adamantyńskiego Zakonu Eskatoników.

Rozdział trzeci: Zakony religijne

Wszechświatowy Kościół, pomimo największych wysiłków, nie był w stanie wypełnić wszystkich odmiennych religii. Prosty lud często czci własnych bogów, nawet jeśli podczas mszy w Kościele wyśpiewuje pieśni na cześć Wszechstwórcy. Wśród prostych ludzi skupionych w sektach można znaleźć





wielu magów. Rozdział ten ukazuje w szczegółach szeroko praktykowaną religię giarti, popularną wśród współczesnych barbarzyńców. W tej części książki opiliśmy również kult mandża, który zakazano wieki temu, a który wciąż ma swoich wyznawców wśród możnych. W rozdziale tym znajdujemy się również informacje o sekcje Choral, której członkowie oddają Wszczęstworcy hołd śpiewem.

Rozdział czwarty: Gildie

Wiele wydarzeń jest sponsorowanych i kontrolowanych przez Ligę Kupiecką. Mimo to spora część mieszkańców Znanych Światów nie docenia jej znaczenia. Praktycznie na każdej planecie są lokalne gildie, choć niewiele spośród nich jest znanych na innych światach. W rozdziale tym przedstawiamy wiele nowych i interesujących profesji. Opisano tu gildie zajmujące się rozrywką, tajemniczą gildię Zabójców, zbieranie biedaków nazywanych Włóczęgami oraz wiele innych.

Rozdział piąty: Wojska

Wstąpienie do wojska jest jednym z pewniejszych sposobów na opuszczenie rodzinnego świata. W tym rozdziale opowiadamy o jednostkach walczących na wszystkich Znanych Światach. Duży nacisk położyliśmy na postaciach świeżo utworzone i gotowe do wyruszenia na poszukiwanie przygód.

Rozdział szósty: Obcy

Ludzie nie są jedynymi istotami myślącymi, które zamieszkują planety Znanych Światów. Oprócz dobrze znanych Dzieci Urów, voroksów i wrogich ras (symbiontów oraz vau) są też inne. Wiele ras zamieszkuje utworzone za czasów Drugiej Republiki rezerwy, w których miały być odizolowane od ludzi. Nieliczni obcy, którzy opuszczają swoje planety, by wejść do międzygwiazdnej społeczności, mają

przed sobą ciężką drogę, niezależnie od tego, czy są kopytnymi shantorami, małpimi gannokami, ptasimi etyri czy kimś jeszcze dziwniejszym.

Rozdział siódmy: Przemienieni

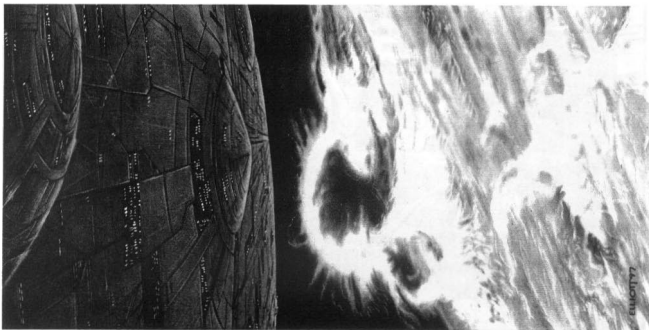
Łosem gorszym od urodzenia się obcym jest być przemienionym – jednym z genetycznie stworzonych mutantów. Niezależnie od tego, czy przemiana została dokonana bezpośrednio, czy na jakimś dalekim przodku. Kościół obawia się odmieńców, uważając, iż pokraczna forma odzwierciedla pokrętną duszę. Jednakże życie przemienionego ma także dobre strony – dodatkowa kończyna bądź pazur mogą okazać się przydatne, a umiejętność kształtowania kości i mięśni ma szansę uratować postaci życie.

Rozdział ósmy: Zasady gry

Znajdziesz tu dużo dodatkowych zasad dostępnych prowadzącym i graczom. Dzięki nim można zmienić przebieg gry, by pasował do twoich potrzeb. Są tu również nowe umiejętności związane z walką wręcz, szermierką, bronią palną oraz szczegóły dotyczące pieniędzy.

Uwaga dla polskich czytelników

Podręcznik gracza został napisany z myślą o pierwszej edycji **Gasnących Słońc**. Ponieważ zmiany między wydaniem nie są duże, a materiał opisany w tym dodatku bardzo przydatny, zdecydowaliśmy się go wydać (choć czas akcji gry posunięto do roku 4999 roku), poprawiając to, co uważaliśmy za stosowne i co pracownicy firmy **Holistic Design** radzili nam poprawić. Polski **Podręcznik gracza** różni się więc od wersji oryginalnej. Ponadto zrezygnowaliśmy także z powtórzenia zasad, które pojawiły się w podręczniku podstawowym do drugiej edycji **Gasnących Słońc** – również w naszym wydaniu.







Rozdział pierwszy: Dzień z życia

Każdy w Znanych Światach posiada wyjątkową pozycję, niezależnie od tego czy jest chłopem, człowiekiem wolnym czy też potomkiem rodziny królewskiej. Wszyscy codziennie cierpią trudy i święcą zwycięstwa. W przypadku postaci gracza liczba przeszkód przewyższa znacznie ilość zwycięstw. Często jest to wybór postaci. Życie nie jest łatwe dla tych, którzy rozkopują starożytne ruiny, knują zemstę, wyruszają na niebezpieczne i nielegalne misje bądź próbują nawracać wrogie narody.

Ten rozdział pozwoli dowiedzieć się, co typowy mieszkaniec Znanych Światów robi pomiędzy szalonymi wyprawami i przygodami. Zazwyczaj nie są

to rzeczy bardzo relaksujące. Możni panowie muszą nadzorować pracę pospólstwa, walczyć z wrogami i opłacać dziesięcinę. Księża – łagodzić kryzysy wiary, organizować obrzędy religijne i zdobywać jedzenie dla głodujących. Kupcy walczą z konkurencją, nawet z członkami tej samej gildii, a także z piratami. Obcy mają własne troski, a i barbarzyńcom nie brakuje codziennych zgrzyzot.

Głównym zamierzeniem rozdziału jest przedstawienie przykładów dla graczy i prowadzących, a także ukazanie tego, co może spotkać postacie każdego szarego dnia.

Ród Hawkwoodów

Ranek

Urrok Padrika Trusnikrona świsnął tuż obok Walerii, trzepocząc na wietrze wielkimi skrzydłami. Waleria Hawkwood zgryzła wargę ze złości. Nie cierpiała przegrywać. Widocznie bestia była źle dobrana, choć dobrze wyszkolona i młoda. „Nie, to nie to” – pomyślała. – „To moja wina. To ja przegrałam ten wyścig, nie mój wierzchowiec”.

Wzdychając zwołniała uścisk na szyi urroka i pozwoliła zejść stworzeniu do lądowania przed polem ćwiczeń. Padrik już na nią czekał. Na jego twarzy rysował się chłód i całkowity brak zainteresowania.

– Dobry wyścig – powiedziała do Padrika, próbując ukryć zawód.

Padrik zmarszczył brwi.

– Zbyt wcześnie go rozpoczęłaś – odparł sucho. – Kron był już zmęczony. Ty i Jiri powinniście mnie wyprzedzić. Sądziłem, że wy, Hawkwoodowie, nigdy się nie poddajecie.

Popołudnie

Siedząc przy wielkim stole w ratuszu Bardonnai, Waleria uważnie studiowała równe rzadki liczb, które wyznaczały dobrobyt wiosek na Rawennie. Zazwyczaj to ojciec zajmował się kwartalną wyce-

ną. Jednak baron Aldan Hawkwood zachęcił Walerię, by zainteresowała się zarządzaniem dobrami rodzinnymi. Stojący naprzeciw niej Leron, poborca podatkowy, uważnie ją obserwował. Waleria wolno zamknęła księgę i wstała.

– Czy wszystko jest w porządku? – głos Lerona zdradzał zniecierpliwienie.

– Tak, oczywiście – odparła Waleria. – Czy coś mogłoby być nie tak?

Zaraz pożałowała swoich słów. Jej ojciec nigdy nie dałby do zrozumienia, że coś jest nie tak, chyba że faktycznie miało to miejsce. Teraz będzie musiała spędzić następną godzinę, łagodząc obawy poborcy. A to opóźnienie oznaczało, że nie ma szans na popołudniową lekcję jazdy z Padrikim.

Wieczór

Przyjęcie urządzone na cześć przedstawiciela cesarskiego, dalekiego kuzyna jej matki, toczyło się bez niespodzianek. Honorowy gość przyjacielsko gawędził z biskupem Ortodoksy. Reszta świąty namiestnika zmieszała się z możnymi, którzy przybyli z pobliskich dóbr Hawkwoodów i Trusnikronów. Waleria wymknęła się do sąsiadującego z salą balową pokoju, by na chwilę odetchnąć.

– Zmęczona?

Waleria odwróciła się, zaskoczona dźwiękiem znajomego głosu.

– Padrik – powiedziała. – Nie spodziewałam się ujrzeć cię tutaj...

– Otrzymałem specjalne zaproszenie – odparł. – Twój ojciec polecił mnie kuzynowi. Zdaje się, że na Byzantium Secundus potrzebują dobrego trenera urroków.

– A więc wyjeżdżasz? – Waleria nie próbowała ukryć przerażenia.

Padrik przytaknął ponuro.

– Obawiam się, że będziemy musieli odwołać jutrzejszą lekcję jazdy.

Waleria kiwnęła twierdząco głową, mrużąc oczy, by ukryć zbierające się łzy. „Oczywiście, moja rodzina chce, bym wyszła za kogoś ważniejszego niż jakiś tam panicz” – przemknęło jej przez myśl.

– Masz szczęście – powiedziała. – Będzie mi brakować twojej fachowej wiedzy.

„Ale tylko do momentu, gdy znajde sposob, by dołączyć do ciebie w stolicy” – dodała sobie w myślach i zmusiła się do uśmiechu.

– Wybacz, nasz gość honorowy potrzebuje chyba pomocy, by wyrwać się z towarzystwa biskupa – stwierdziła.

Zwróciła się w kierunku cesarskiego namiestnika, w głowie układając plan działania. Masz rację, Padriku. Hawkwoodowie nigdy się nie poddają.



Ród Decadosów

Obserwacje dotyczące barona Iwana Decadosa, złożone Agencji Jakovian przez bojara Rimskiego Decadosa.

Jestem gotów poświadczyć, że Iwan to człowiek leniwy, niegodny noszonego przezeń tytułu. Cały miniony ranek nie ruszał się ze swych pokoi – aż do południa. W porze śniadaniowej figlował z ostatnio zapoznaną kurtyzaną. Jego nieobecność podczas posiłku wywołała duże rozczarowanie u odwiedzającego go lorda Winthropa z Hawkwoodów. Wziąłem na siebie obowiązek wypełnienia luki, spowodowanej nieobecnością barona, i zająłem się naszym wielmożnym gościem.

Po południu również panowała zupełna dezorganizacja. Spotkaliśmy się, by przedyskutować różne sprawy związane z interesami. Udało nam się odbyć jedynie krótką pogawędkę, po której baron znów zaszył się w swoich komnatach, tym razem odrzużony *selchakach*. Raz jeszcze zmuszony byłem wziąć sprawy w swoje ręce.

Jednak sprawą godniejszą uwagi niż widoczne lenistwo lorda, była wizyta jego popołudniowego gościa. Po przejrzaniu zapisów dotyczących załadunków, lojalny służący domu podszedł do mnie i oświadczył, że śledził Hawkwooda i widział, jak ten wchodził do pokoi barona.

Tego typu prywatne rozmowy wywołują u mnie niepokój – mój wuj zbyt często osobiście spotyka się z obcymi i nie ujawnia żadnych szczegółów nawet swoim zaufanym współpracownikom.

Wszedłem do pozornie nie używanej, ukrytej klatki schodowej, którą odkryłem miesiąc temu. Dzięki niej dotarłem do tajemnego wyjścia za kółkiem barona. W ten sposób wiele razy miałem możliwość obserwowania go. To, co widziałem, zmroziło krew w moich żyłach. Oczom moim ukazywały się najnikczemniejsze widoki. Niestety, tym razem dotarłem na miejsce za późno i z mojej kryjówki dostrzegłem jedynie, że Winthrop Hawkwood zdążył już wyjść. Mój wuj siedział w komnacie paląc fajkę z *selchakach*.

Nie mogę oświadczyć z pełnym przekonaniem, co knuje mój wuj, ale obawiam się, że sprzedaje tajemnice rodzinne. Przysięgam na Wszechstworcę, że zde maskuję jego uczynki i napiszę o nich raport do Agencji Jakovian. Mam nadzieję, że książę – pomny mych skromnych wysiłków – obejdzie się ze mną łaskawie, zagarniając włości mego zdradzieckiego wuja.

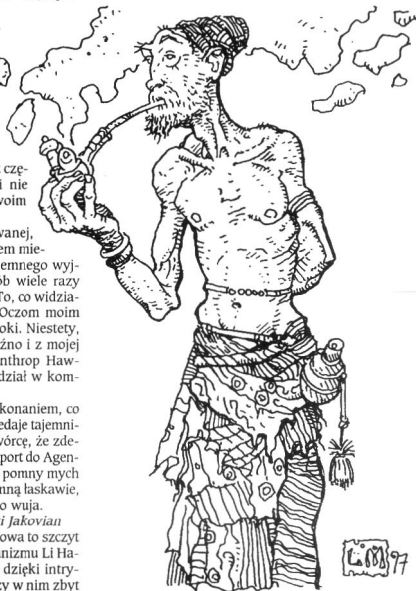
Obserwacje Daszy Decados, Agentki Jakovian

Postęпки durnego Rimskiego i jego słowa to szczyt głupoty. Biedak cierpi w wyniku purytanizmu Li Halańów i małżeństwa zaaranżowanego dzięki intrygom Decadosów. Krew jego matki krąży w nim zbyt

intensywnie, co widać w moralizatorskim tonie, gdy osądza zachowanie wuja. Widać też jego chęć awansu. Taka gorliwość bywa użyteczna, lecz w jego przypadku jest słabością.

Oczywistym jest, że Rimski pozostaje nieświadomy roli swojego wuja w Agencji Jakovian oraz konseksji, jakie Iwan posiada w Znanych Światach dzięki dostawom *selchakach* dla uzależnionych z innych rodów. Być może Rimski dojrzeje i wyciągnie nauki z własnej głupoty?

Uwaga: Upewnij się, że zbadałeś ostatnie sprawozdanie ze spotkania z Winthropem Hawkwoodem. Nie pamiętam, bym czytała cokolwiek o tym prywatnym spotkaniu.



18897

Ród Hazatów

Baron Rafael Miguel Rolas de Selonia ostrożnie zamknął wieko starożytnej skrzyni i oparł się o nią odprężony. Był lekko zdezorientowany. Miał nadzieję, że jeszcze jedno spojrzenie na zawartość skrzyni pomoże mu w podjęciu decyzji, ale nic z tego. Teraz czuł się jeszcze bardziej zakłopotany niż podczas śniadania, gdy dotarł do niego list.

Ledwie pobudzony porannymi ćwiczeniami Rafael zdążył usiąść przy dębowym stole, gdy do komnaty pospiesznie wkroczył paź. Przyniósł zalakowaną kopertę z pieczęcią baronowej Ludmiły Tiny Castenda. Widząc list, baron poczuł się nieswojo. Tak jak się tego spodziewał, koperta zawierała zaproszenie do przyłączenia się do oskarżenia dona Pedro Seste.

Okazja dokonania dodatkowej zemsty na rodzinie Seste powinna rozgrzać jego serce. W końcu ojciec Pedra, baron Vaustus Ricardo Seste, zaabił ojca Rafaela i zagarnął rodowe dobra. Niektórzy twierdzą, że legendarny Domino postawił Vaustusa przed obliczem sprawiedliwości. Ponoć zdemaskował jego kno-
wania i w końcu, uniknąwszy strzału przeciwnika, wbił mu rapier w serce.

Rafael odzyskał ziemie przodków, a gałąź rodziny Seste popadła w nie-laskę. Don Pedro odziedziczył niewielką siedzibę, jednak baronowa Ludmiła znalazła sposób, by mu ją odebrać. Gdyby Rafael poparł jej oskarżenia składane przed księciem Juanem i potwierdził knowania Pedra, baronowa z pewnością przekazałaby mu tę siedzibę.

Rafael westchnął i pomyślał o dobrach. O miście Simula, punkcie handlowym, który założył jego pradziadek. Myślał o setkach akrów ziemi uprawnej, a także

o oddziałach szkolonych w koszarach, które znał lepiej niż własną kieszeń. Oczywiście wyobraźni ujrzał starożytne ruiny, gdzie wciąż jeszcze Pozyskiwacze szukali skarbów. Powinien ich oprowadzić po tej ziemi. To on powinien upewniać się, że szkolenie oddziałów przebiega prawidłowo i że wszystkie interesy w Simula zmierzają w dobrym kierunku. Miał nadzieję, że uda mu się spędzić większość dnia ćwicząc legiony w walce wręcz, samemu korzystając z okazji do praktyki.

Zapewne don Pedro nie miał nic wspólnego ze złymi postępami barona Vaustusa. A przez to podjęcie decyzji było jeszcze trudniejsze. Słyszał pogłoski, że baronowa wszczyła zamieszki wśród ludzi don Pedra, co zapewne posłuży jej za pretekst do wniesienia pozwu. Rafael westchnął raz jeszcze. Ziemie don Pedra znacznie powiększyłyby jego dobra. Mimo to coś go gnębiło. Postępowanie baronowej Ludmiły za bardzo przypominało mu zachowanie jego samego po śmierci ojca.

Rafael ponownie spojrzął na zawartość starej skrzyni. Maski, peleryna i rapier wyglądały zwyczajnie, ale Rafael wiedział, że ich nałożenie odmieni jego życie. Te przedmioty obdarzyły go niezwykłą siłą. I postawiły przed nim cel – dążenie do honoru. To było dla niego najważniejsze. Dobrze wiedział, że nie może skalać honoru rodziny.

Pociągnął za dzwonek, wzywając najbardziej zaufanego służącego. Przemiana w Domina pozwoliła mu na dopełnienie sprawiedliwości i odzyskanie honoru rodu. Może stałoby się tak samo, gdyby ten strój wdział don Pedro?



Ród Li Halanów

– Święty Wszechstwórco, który ujawniłeś Zebulonowi, Twemu słudze, Ducha, Ścieżkę i ośmiokrotną Wিজę, pobłogosław swego sługę i uczyni ze mnie broń, jaką jest światło w ciemności. Chcę przebić cię, nie, ujrzeć prawdę i objawioną Raizanowi Li Halanowi wolę Twoją.

Raizan odmówił modlitwę, chyłąc głowę w kierunku wschodu, skąd czuć było chłodny powiew poranka. Następnie wymknął się ze skąpo umeblowanego pokoju (łóżko, stolik nocny, stara skrzynia z ubraniami, na których wyhaftowany był dawny herb – róża rodu Li Halan). Odziany w czarną, obszerną sukmanę wyszedł na dziedziniec domu swojego ojca. Stał przed Baiko, kapitanem straży, który był jego osobistym trenerem.

– Mgła wznosi się na odbiciu księżyca – rzekł Baiko, widząc Raizana.

– Płatki kwiatów poruszają się nad wodzie, niczym skrzydła aniołów.

Wyciągnął przed siebie drewniany, rzeźbiony miecz. Dwudziestotrzyletni Raizan, który właśnie powrócił do domu ojca po długiej służbie, wziął drewnianą broń do rąk.

– Wiosenny lotos, wieczny poszukiwacz słońca, pokryty późnym śniegiem – odparł Raizan.

– Dobrze, mistrzu Raizanie, dobrze – powiedział Baiko. – Znakomity wiersz renga, choć trochę fatalistyczny.

Śnieg pokrywający kwiat lotosu... Jezeli twój umysł jest niespokojny albo jeśli się denerwujesz na myśl o przyszłych obowiązkach, nie powiniśmy rozpocząć ćwiczeń.

– Moje myśli są spokojne – powiedział Raizan, czując na policzku chłodny powiew.

Przez godzinę Raizan parował uderzenia, atakował i bronił się, podczas gdy Baiko komentował jego formę (dzisiaj

była całkiem niezła, a ruchy śmielsze niż zwykle); potem wyciągnął broń pełną. Dzięki niej mogli ćwiczyć refleks. Baiko znów zauważył, że Raizan miał w sobie wiele śmiałości. Był dobrym uczniem. Doświadczenie zdobyte w akademii wojskowej Isiji'sy i rok spędzony w zakonie Rycerzy Poszukujących bardzo mu pomogły.

Po ćwiczeniach Baiko spojrzał na swojego ucznia.

– Raizanie Li Halan, denerwujesz się ślubem z Juliara Barache?

Raizanowi kandydatką na żonę wybierała rodzina Barachowie byli niezbyt znaczącym rodem, lecz posiadali wiele bogactw.

– Skąd wiesz?

– Widziałem cię dwa dni temu, gdy przeprowadzałeś atak na wioskę Sarat. Poszło ci dobrze, przyprowadziłeś siedmiu żywych.

– Poszło mi dość dobrze.

– Tak, ale zuchwale rzuciłeś się do przodu. Ujawniłeś swe podświadome dążenia.

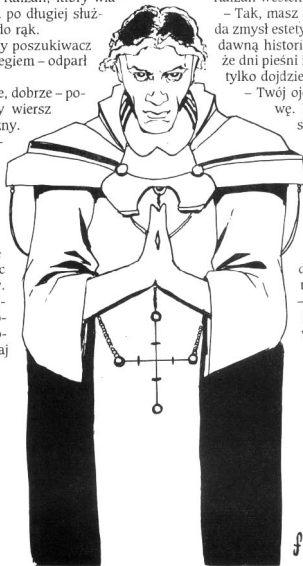
Raizan westchnął.

– Tak, masz rację. Kocham Juliara. Posiada zmysł estetyczny i oboje interesujemy się dawną historią i poezją. Ale obawiam się, że dni pieśni i walk będę miał za sobą, gdy tylko dojdzie do ceremonii.

– Twój ojciec zdaje sobie z tego sprawę. Do twojego ślubu pozostało siedem miesięcy. W przyszłym miesiącu będziesz miał możliwość przeżycia ostatniej przygody. Ojciec chce, byś towarzyszył mu w misji na Madok.

Raizan skinął głową, choć trudno mu było opanować podniecenie. Wyszeptał modlitwę, dziękując za odroczenie obowiązków.

– Bądź błogosławion, Wszechstwórco, w porach sprawiedliwości świata nieskończonego.



Ród al-Malików

Mazan i jego gang włamali się do składu kupca Adakama w pobliżu Targowiska Istakhr. Świadkiem tego napadu była ślepa artystka bakhshi. Mazan został wysłany z rozkazem skradzenia tajemnicy Adakama, dotyczącej dostaw sztucznych mózgów. Stał się oko w oko z odzianym w tradycyjną sukmanę kupcem ochranianym przez grupę najemników.

Rozległy się strzały. Kule ochraniarzy dosięgły dwóch rabusiów. Mazan odruchowo padł na podłogę i potoczył się za pojemniki. Jego człowiek, Mahmet, postrzelił jednego ze strażników, ale walka i tak była już rozstrzygnięta.

Nagle, jakby znikąd, pojawiła się ślepa artystka bakhshi, a za nią Ja'far, miejscowy sprzedawca i tresser zwierząt.



– Wszyscy jesteście aresztowani – rzekła ze spokojem bakhshi.

– A z czyjego upoważnienia? – wrzasnął Adakam, wystawiając głowę zza skrzyni.

– Z upoważnienia al-Malików – powiedział Ja'far.

– Śledzimy cię od tygodni, Adakam. Cały czas za stanawiamy się, po co przewoziś te sztuczne mózgi. Stojąc przed wami bakhshi to bratanica księcia, Ati'a al-Malik. Jej piękno jest niczym poranne odbicie księżycy w uśpionym stawie.

Rabusi i najemnicy stanęli nieruchomo, niepewni, co począć. Ati'a ściągnęła maskę ze sztucznej skóry, dzięki której wyglądała jak stara kobieta. Ujawniła swe młodzieńcze wdzięki.

– Nie wiedziałam – stwierdziła – że da-ya, droga na Pierwszą Górę, będzie tak bogata w doświadczania.

– Nie cierpię tych waszych Ven Twa – szepnął Adakam. – Ten twój zadowolony z siebie, pełen gracji język, ta kwiecista mowa, którą onieśmiasz obcych. Jeśli jeszcze raz coś takiego usłyszę, zacznę krzyczeć!

– Wielmożny kupcze, wiedza zawarta w tych zalakowanych skrzyniach nie jest warta twoich trosk – odparł Sharzad.

Adakam ryknął. Wycelował swój Mitchau 40 „Grom” w Ati'ę. Ta natychmiast rzuciła dotar kupcowi pod stopy. Wybuch, który chwilę później nastąpił, rozplaszczyl Adakama na ścianie po drugiej stronie pomieszczenia. Bezwładnie osunął się na podłogę, którą po chwili upstrzyły krople jego krwi. Mazan wycelował karabin w najemników. Ochrania-rze pośpiesznie rzucili broń na ziemię.

– Co wyprawicie? – powiedział Ati'a, stając za Adakamem.

– Manipulacja postcentralnym zwojem – rzekł kupiec, zaciskając zęby, aż krew trysnęła z jego ust. – Chcemy stworzyć nieograniczony popyt na produkt, dzięki manipulacji płatem czołowym przez podprogowe nadawanie obrazów. Tak stworzylibyśmy idealnego konsumenta.

– My? – zapytała Ati'a.

– My... Inni!... – Z gardzieli Adakama doszedł charczący jęk. Chwilę później nie żył.

Ati'a spojrzała na Mazana.

– Powiedz rozbójnikowi swojemu szefowi, żeby z nami współpracował albo zamknijmy ten interes. A teraz wyjdźcie.

Ja'far spojrzął na Ati'ę.

– Wszystko w porządku?

– Tak, to zabawne. Droga na Pierwszą Górę przynosi niespodziewane rezultaty. Muszę teraz kupić jeszcze jeden instrument muzyczny, by uczyć nasze zwycięstwo.

Pracownik najemny

Z dziennika Melissy Hauptford, majordomusa hrabiego Finegana z rodu Hawkwoodów, Leminkainen, Fenwik

Zapiski poranne

Wstałam wcześniej, by zrzucić z wyra stajennych. Leniwe, zepsute chłopaki. Żaden z nich nie nadaje się na giermka. Polowanie nie może się opóźnić.

Stawiła się służba kuchenna. Przekąska musi być gotowa dla powracających z polowania. Ze sprawozdań przyniesionych przez gońców wynika, że mogą oczekiwać jednej z trzech zdobyczy do przyrządzenia: knura urtyjskiego, feniksa bądź też – jeśli polowanie się powiedzie – grambola (Uwaga: w przypadku tego ostatniego upewnić się, że medycy przygotują odpowiednio neutralizatory toksyn oraz że na stołach znajdują się świece zapachowe szalpo dla zabicia smrodu).

Zapiski popołudniowe

Niech to piekło pochłonie! Zapasy są mniejsze, niż przypuszczałam. Jak mogło to umknąć mojej uwadze? To wszystko wina tego knurowatego barona Richtera. Podczas wizyty dwa dni temu pochłonął za dużo jedzenia. Dlaczego mnie o tym nie powiadomiono? Zobaczmy, komu się za to oberwie.

Wysłać Jasquesa do Feldsmere, by uzupełnił zapasy. Na wszelki wypadek niech pojedzie ze strażnikami – odstraszą bandytów (sierżant Morgan zostaje na miejscu). Służba odpowiedzialna za utrzymanie domu musi przygotować śmigacze – lord zażądał drugiego, w razie gdyby ustrzelono grambola.

Wezwać sierżanta Morgana na... przegląd. Musi wyznaczyć żołnierzy na nocną służbę, a sam stanąć w holu na zewnątrz. Jego silne ramiona najlepiej się tam sprawdzą.

Zapiski wieczorne

Ostrzegłam pana możliwie najdelikatniej, by nie zapraszał bachora Decadosów na polowanie. Moje ostrzeżenia przeszły jednak niezauważone. I bachor narobił bigosu! Sprawa honorowa! Rzucono rękawice i trzeba było skrócić polowanie, choć ustrzelono tylko jednego knura urtyjskiego. Przed powrotem świty trzeba przygotować świeże zapasy mięsa wołowego, które Jacques przewidująco zakupił. Trzeba go za to nagrodzić.

Posłać rządców, by przygotowali pole, i zebrać medyków.

Zapiski po północy

Jutro trzeba będzie wydać sporo feniksów. Modlę się, by medycy odpowiednio przygotowali ciało do wysyłki. Decadosi i tak będą szukali krwawej zemsty za przegraną. Muszę zdać się na decyzję pana w tej materii.

Teraz czas spać. Ale najpierw muszę „pomówić” z sierżantem Morganem – tu, w moim pokoju. Obietnice o kapitańskich szlifach póki co dają niezły efekt. Mam asa w rękawie...



Ortodoksja Urth

Wasza Łaskawość,

Tak jak o to prosicie, piszę, by poinformować Was o postępie w odbudowie naszej katedry po pożarze i o naszym nowym księdzu, ojcu Bentleyu. Ogień strawił kościół do samych fundamentów, tłąc się do późnych godzin nocnych. Ojciec Biggs wciąż bada jego przyczynę. Dzięki Wszechstwórcy, siostrze Marceli udało się ocalić Całun Świętej Werdy. Jej ucieczkę przez piekielne płomienie mogę uznać jedynie za przenajświętszy cud. Niestety, nieustanny napływ obawiających się Vuldroków uciekinierów bardzo spowalnia odbudowę. Dziś przybyło kolejnych ośmiu uchodźców, którzy przerwali nam poranną modlitwę, co rozzłościło ojca Bentleya. Nim pozwolił im się schronić w zakrystii, strasznie żrugał ich przywódcę. Obawiam się, że gościnność naszej parafii w ciągu ostatnich kilku tygodni bardzo ucierpiała.



Sprawdziliśmy wystarczające ilości kamieni, by odbudować fundamenty budynku, ale zakup samego granitu znacznie opróżnił naszą kieszę. Drewno do konstrukcji dachu zdobyliśmy po niższej cenie, dzięki hojności barona Antoniego Hawkwooda. Niestety, ojciec Bentley zmarnował ową oszczędność, kupując nową lampę i opróżniając tym samym skarbiec. Symbolizująca Niebiańskie Słońce „Kula” była miedzianą lampą olejną, najodpowiedniejszą, moim zdaniem, by oświetlić nasz – skromny wszak – kościół parafialny. Jednak ojciec Bentley „nie cierpiał” jej jeszcze przed pożarem. Każdego wolnego od pracy dnia głosił kazania, wychwalając zalety światła wiecznego – „takiego jak w Poprzecznym Mieście”. Słyszałam, jak niektórzy wierni mówili, że jego pragnienie graniczy z grzechem technozofii. Wbrew życzeniu wiernych kupił więc lampę, co wywołało gniew u większości parafian.

Od tamtej pory kanonik O'Blay i wielu nowicjuszy unika nieспорów, jeżeli ojciec Bentley odprawia mszę. Wolą odmawiać modlitwy w domu, na gospodarstwie. Wielu wiernych przeniosło się do naszej siostrzanej parafii w Pachnącym Drzewie. Wieść niesie, że niektórzy zaczęli uczęszczać na msze odprawiane przez Wcielonych. Jak widać, sytuacja jest żalosna. Wierni nie mogą pozostać ani chwili dłużej pod opieką ojca Bentleya. Sam duchowny często wspomina, że bardzo tęskni za Poprzecznym Miastem. Sądzę, że byłby szczęśliwszy, gdyby dano mu okazję tam wrócić. Przy okazji wyrządziłby mniej szkód. Obawiam się, że ten list nie należy do pobłażliwych, a ja nie jestem wyrozumiały. Wasza Łaskawość nalegał jednak, bym była szczerą. Modłę się o to, by Wasza mądrość pokonała wszelkie nieprawdopodobności w tej materii, pozwalając ojcu Bentley'owi na szybki wyjazd.

Wasza,
siostra Chota Dorch

Wojenne Bractwo

Adeptka Diana powoli ukłękła, by pomodlić się do Wszechstwórcy i błagać go o lek na kaca, a nie o zbawienie duszy. „Na Proroka” – pomyślała. – „Ul symbolotów wyrządza mniej szkody niż przyjęcia baronowej Alesii Decados”. Jednak jako najważniejsza przedstawicielka Wojennego Bractwa na Kadyksie miała pewne obowiązki. Należało do nich również branie udziału w ważnych wydarzeniach towarzyskich. Wołałaby spędzić minioną noc przygotowując się do zbliżającego się wyjazdu na Vrili-Ya. Niestety, stosunki z Decadosami były napięte. Musiała uleczyć ich zranione uczucia, a przy okazji wyczuć słabości potencjalnych wrogów.

Kiedy jednak drzwi do kaplicy się otworzyły, nawet kac nie był w stanie opóźnić reakcji Diany. Natychmiast dały o sobie znać lata ćwiczeń. Bez namysłu szybko wykonała skok w przód i przysłoniła słońce. Starożytny mantokański manewr pozwolił jej w mgnieniu oka znaleźć się przy wrotach. Uzbrojona stopa Diany ugodziła intruza prosto w pierś. Przeciwnik upadł, a adeptka ugięła lekko nogi, wyjmując miecz plazmowy. Dopiero teraz zauważyła wyszty na płaszczu intruza znajomy symbol: miecz na tle gwiazdowych wrót. W tym samym momencie dostrzegła biegnących w stronę kaplicy decadoskich żołnierzy.

– Stójcie! – krzyknęła. – Tą ziemię nadał zakonowi patriarcha! Należy ona do Wojennego Bractwa! Nie macie tu prawa wstępu!

Żołnierze stanęli w pół kroku, raczej przejęci groźnie wyglądającym mieczem

plazmowym niż słowami Diany. Przez krótką chwilę przeciwnicy mierzyli się wzrokiem, aż wreszcie uwagę wszystkich skupił nadlatujący śmigacz. Po chwili wysiadła z niego baronowa Alessia.

– Witaj, Diano – powiedziała baronowa. Przypomniała gotującego się do ataku węża. – Zdaje się, że ten przestępca szukał schronienia w twym kościele.

Diana odwróciła głowę, by spojrzeć na intruza. Mężczyzna wstawał, zdolał więc dojrzeć kryjącą się pod płaszczem ceramstalową zbroję, ozdobioną licznymi symbolami religijnymi. Adeptka nie zauważyła, by miał jakąś broń. Rozpoznała jednak jego pozycję – wzniesiona dłoń, punkty gwiazd. Zdawała sobie sprawę, że jest w stanie szybciej wydobyć ukryty oręż, niż żołnierze nacisnąć spusty.

– Jestem Calimanda, oblat naszego zakonu – rzekł.

– Mam koronę świętego Imana, którą wyrwałem z rąk heretyków. Niestety, została zbezczeszczona. Muszę dostarczyć ją na De Moley, by tam członkowie naszego zakonu ją oczyścili.

Diana zaklęła pod nosem. Korona św. Imana zniknęła z katedry na Kadyksie wieki temu – tuż po tym, jak Decadosi przypisali sobie prawa

do planety. Diana miała nadzieję, że cały dzień spędzi na modlitwie i przygotowaniach do zbliżającej się podróży. Teraz wszystko wskazywało na to, że będzie musiała dopełnić swoich dyplomatycznych obowiązków... lub wszcząć bójkę. Przynajmniej nie musiała się już przejmować kacem.



Zakon Eskatoniczny

„Dziś jest tu niezwykle tłoczno” – pomyślał brat Lathan, torując sobie drogę przez mówiące się przy kramach tłumy. Agora Pentateuch nigdy nie zaliczała się do spokojnych miejsc. Dziś jednak było tu wyjątkowo gwarno. I owa wrzawa zakłócała myśli brata Lathana. Mimo to cieszył się z powrotu na Pentateuch oraz spędzonego tu już niemalże miesiąca. Te dni były istnym balsamem dla jego zmęczonej duszy i cierpiącego ciała.

Na Pentateuch był po raz pierwszy od kilku lat. Nie spodziewał się, że tak bardzo brakowało mu tego świata. Tesknął za zapachem świeżo pieczonych ziaren joloby, oglądaniem zachodu słońca ze szczytu góry Tabor i poszukiwaniem w lesie Shulel rzadkich ziół jhixi.



Kiedy trafił na Pentateuch, był wystraszonym młodzieńcem, ale ten świat przyjął go z otwartymi ramionami. Olbrzymie, rozległe odludzie przyciągnęło go – góry dały schronienie, wody obmyły... Tylko bezduszni mogli nie pokochać tej krainy. Jego miłość do Pentateuch otworzyła mu oczy na duchy zamieszkujące we wszystkich rzeczach.

W końcu opuścił Pentateuch, jednak jako świeżo wyświęcony nowicjusz. Jego przyjaciel z dzieciństwa, wielmoża z rodu al-Malików, zaproponował mu posadę u swego boku. Dla Lathana był to początek wielkiej przygody, która powiodła go w różne zakątki Znanych Światów. Niestety, wyprawa zakończyła się zdradą. Niemal wszyscy jego towarzysze zginęli na Zapomnianym Miejscu. Pograżony w żalu powrócił na Panteteuch, by opłakiwać stratę przyjaciół.

Dojrzał grupę odzianych w ciemne szaty księży Ortodoksji. Stali przy jego ulubionym kramie z książkami, leniwie przerzucając kartki przypadkowo wziętych tomów. Lathan znał sprzedawcę i wiedział, że pomiędzy tomami znajdują się zakazane pozycje, które mogłyby znaleźć. Nerwowe ruchy sprzedawcy mówiły same za siebie. Lathan podszedł z boku do księży. Zaczął nucić melodie obunów, której nauczył go już nieżyjący przyjaciel. Ortodoksi ukradkiem spojrzeli na nieogolonego mistyka.

– Pozdrowienia, bracia! – powiedział uroczystym tonem. – Koniec jest bliski! Czy jesteście na to gotowi? Będzie wszak pełen chwały!

Z trudem próbowali nie zwracać na niego uwagi. – Opowiedzmy historię świętego Mythiora – rzekł głośniej, odwracając się twarzą do tłumy i uśmiechając – którego wizje mówią o nieuchronnym Eskatonie! Moi bracia i ja podzielimy się dobrymi wiadomościami o oczyszczającym końcu!

Kilku przechodniów zatrzymało się, by posłuchać. Lathan mentorskim tonem wygłaszał kazanie. Opowiadał o Eskatonie ze zdumiewającą szczegółowością.

Ortodoksi byli zdumieni. Cofnęli się. Incydent miał dla nich jawnie poniżający charakter i nie chcieli w nim uczestniczyć. Po chwili już ich nie było.

Lathan zakończył przemowę kilkoma skierowanymi do zgromadzenia upomnieniami. Odwrócił się do sprzedawcy, ten zaś odetchnął z ulgą. Puścili do siebie oczko.

– Jesteś mi winny jedną z nich – szepnął Lathan, mijając uratowanego znajomego. Od dawna miał listę kilku tytułów, zbyt drogie na kieszeń przeciętnej księdza.

Avestianie

pionta: wschut słuica. sie budze.

pionta czydzieści: ranna modlitfa i obluje.

szusta na zegaże: ranny posilek. poszedłem fczę-
śnie by dosdać najlepszom porcje z gury garka. mu-
sze wstawać wcześniej bym muł skończyć modli-
twe i przyjść tu wcześniej.

pietnaście po szustej: modlitfa grópowa i medy-
tacje. brot amantildo kazał nam dzisiaj śpiwać
wiecej. nie lubiem śpiewoć, bo sie mi robi bystro-
sko, ale brot ammontildo muwi, rze to oczysco mo-
jom dusze, co nie bedzie ona rzyła w gźehu.

siudma na zegaży: msze odprafia diakun arkibal-
dus. barco ciekawionca.

dziewionta: cwiczenia grópowe. brad pugnati-
usz wzięł nos na rurzne cwiczenia ciś i pokozoł nom róż-
ne dźwi co je czeba walnonć albo dźwi co czeba kop-
nonć s buta.

iedensta: ciha metytujom. dzienki ti Wszehstfurcio.

puł po iedenasty: samosieumartfianie. po rokó sa-
mej skury moi plecy som take w blisny ze mie juz
nie grysie. mōsze porosbe o posfolenie o jaki cwie-
ki albo drót kolcasty.

połódnim: nie ma rzetela

poł po południu: buogo sławienie i otpuszczanie
gźechuf

piersza: patrol. durzo nieciekawioncyh żeczy się
dzisiaj na patrola pszydażyło ale niem się postsze-
głem juz był rabort o pendzoncyom powzie. kedy go
zaczynaliśmy, i patszonc do srodka kogo widzimy
jak nie ksionrznego majortomsza z muodom ko-
bitom w stanie rozebrania. on prubuje jej wephnonć
paczke pomiedzy nogi ale ona nazywa go nieczy-
stom czesciom anatomicznom i go tym (tom pac-
kom) po głowye pokrywajonc jom czystim silczau-
ku! jak go pszytargalismy do misji to nam
powiedzail baarco ciekafioncom istorie o tem jak ba-
dau zsorganisofane przestempsto fokolicy.

usma: sprafosdanie dnia i pszegłond. durzo śmie-
hu s majortoma.

dziewionta: wieczorny posilek. spuźnilem się.
skrobauem szpalone reszdky z dna kotua.

dziewionta i tczy kfadrans: motlitfa.

Dziesionta: kazanye kanona paulifemisa. cieka-
wionce a szczegulnie kdy się obudzium jak brat
amantilda kucil się o doktryne z kanonikym, co mu
sie nie podobauo. brad pugnashius mósiau pod-
nieżć outasz i żucić go guośno pienć rasy nim fszy-
scy ucihli. barco ciekawionce kazanie.

dwunast o pułnocy: spowieć

dfadrans po puł nocy: pokuta

drōga: spać

*Z osobistego dziennika nowicjusza Klementa
z klasztoru avestian na Cadavusie*



Amalteanie

– Winta, Winta, Winta – z setek umierających gardozieli wydobyl się głos. Przypominał szelest starych liści na wietrze. Za dwoma amalteamkami szedł pochód postaci – istna parada cieni. Wychodzili z drzwi korytarzy, powłócząc nogami. Ich ciała były pokryte ropiejącymi pęcherzami – chorzy cierpiący na fioletowe ciało, nieuleczalną zarazę.

– Winta, Winta, Winta.

Treszcka odwróciła się; jej oczom ukazał się piekielny, cuchnący zgnilizną tłum. Ciała nieszczęśników pokrywały fioletowe krosty, a z olbrzymich wrzodów wyciekała żółtawa ropa. Treszcka przeknęła sline, walcząc z nudnościami. Zaczęła odmawiać modlitwę do Amaltei.

– Santa Amalthea, benedicta... – jej słowa poze-
rała cisza i połykała noc.

Idąca obok niej Winta Chimalis odgarnęła złote włosy z oczu i dała znak tłumowi, aby zamilkł. Posłuchali jej. Padli na kolana przed największą uzdrowicielką Znanych Światów. Winta podeszła do



nich, z rękoma wzniesionymi do uzdrawiającej modlitwy. „Wygląda niczym nieziemski duch” – pomyślała Treszcka. – „Jak piękna zjawia, sunąca na niewidzialnych stopach”. Winta pogładziła głowę mężczyzny, a on padł uzdrowiony. Inni wstawali, rojąc się wokół amalteamki, dotykając rąka jej szaty lub wznosząc ręce. Pragnęli, by jej długie włosy przesunęły się po nich niczym woda spadająca z wodospadu.

Obie uzdrowicielki przybyły do Sierra Rojo z misją miłosierdzia. Sprowadzono je, by wyleczyły dziwną chorobę, która rozpełtała się tydzień wcześniej. Zaraza uderzyła nagle. Najpierw na skórze pojawiały się fioletowe przebarwienia, potem wdało się swędzące zapalenie, a w końcu nadchodziła śmierć. Hazatowie nakazali kwarantannę wioski i okolicznych terenów. Pozwolili na zrzuć jedzenia, ale zakazali wszelkich odwiedzin. Jedynie uzdrowicielki otrzymały pozwolenie, jednak po wejściu do wioski nie mogły już jej opuścić. Misję uznano za bardzo pilną. Okazało się, że poza objętym kwarantanną obszarem odkryto już dwa przypadki choroby.

Winta była jedną z najwspanialszych uzdrowielek Znanych Światów. Posługiwała się światłem i leczyła rany dotykiem. Treszcka, która spędziła rok na nauce u Miłosiernych Technek na Artemidzie, nigdy nie widziała kogoś takiego. Jeden dotyk – i nieszczęśnik był uleczony; jedno słowo – i człowiek budził się zdrowy. Treszcka nie wiedziała, czy w tej sytuacji jej pomoc jest potrzebna.

Amalteamki zamieszkały w opuszczonym kościele. Opiekujący się tym budynkiem księża uciekli, pozostawiając parafian na pewną śmierć. Stare witraże świątyni ukazywały sceny z życia Proroka. Jeden z nich, po lewej stronie ołtarza, ukazywał uzdrowienia Proroka przez Amalteę. Ceglane mury sprawiały, że w pomieszczeniu panował przenikliwy chłód. Siedzieli więc przy zapalonych świecach i modlili się, aż zapadła głęboka noc.

Podczas medytacji Treszcka uświadomiła sobie, że tylko rybacy z wioski nie padli ofiarą zarazy. Czy jezioro, w którym łowili, nie znajdowało się przypadkiem blisko ruin starej fortecy? Jak głosiła legenda, władze Pierwszej Republiki właśnie tam trzymały swoje niszczycielskie ładunki... A co, jeśli jakimś sposobem trucizna przedostała się do jeziora? Na pewno przez lata rybacy mogli się na nią uodpornić. Oczywiście! To na pewno to!

Ze łzami w oczach Treszcka dziękowała świętej Amaltei. Zdała sobie sprawę, że to prawdopodobnie właśnie jej, nowicjusze, udało się znaleźć lek. A znajdował się on w krwi prostych rybaków. Jutro wykorzysta swą wiedzę medyczną, równie tajemniczą dla pospólstwa, jak lecznicze umiejętności Winty. Jutro rozpocznie szczepienie!



Hezychaci

Dziennik Brata Arisa

Dzień św. Palamedesa: Przybyłem na Zapomnia-ne Miejsce statkiem Kościoła. Cuchnącym wrakiem (kapitan poinformował mnie, że dawniej przewo-ziła nim alkohol syntetyczny, aż została zlapana i musiała rozpocząć pracę dla nas). Mały rozbiega-ny człowieczek, brat Gilles, powitał mnie serdecznie i zaprowadził do nowego domu – klasztoru Male-stron. Brat Gilles to cichy, nerwowy typpek. Powie-dział, że słyszał o moim dziele, o „Darze Wszech-twórcy”, ale że go nie czytał.

– Cóż, bracie Arisie, czytanie jest zbytkiem, na który sobie nie pozwalałam.

Ta rozmowa nie należała do ciekawych.

Ta planeta to chyba najgorsze piekło, na jakie moi zwierzchnicy (mam na myśli biskupa Ksenosa) mogli mnie skazać za me dzieła. Nie przychodził mi na myśl gorsza kara (można to również nazwać testem wiary), niż bycie skazanym na towarzystwo tego sza-lonego nudziarza. Jednakże dużo rozmyślałam o świę-tych Akachito, żyjącym pośród voroksów, i o Cudzie Gongu. Wiare świętego Akachito przy- najmniej sprawdził zabójczy nau- kowcy o sile gigantów. Moją wiare sprawdza pełen skrucy- grubas, który teraz sobie nu- ci cichą litanię. Mam ochot- ę rozwalić mu twarz ka- mieniem.

Dzień św. Hombora:

Trzeba na własne oczy zobaczyć klasztor Ma- lestron, żeby uwie- rzyć, co się w nim dzieje. Gdy wsze- dłem do tej doprowa- dzającej do szatu kamiennej posiadłości, nagi mnich, siedzący na gorących węglach, powiedział, że brat Calais oczekuje mnie w jednym z ogrodowych labiryntów. Moje przyby- cie ogłosił inny mnich – pogrążony w medytacji i stojący na jednej ręce.

– To zupełnie zwy- czajne miejsce – stwier- dził brat Calais, gdy w końcu go znalazłem, szukając przez dwie go- dziny w ogrodowym la- bryncie pełnym lubież- nych posągów, dawno

temu postawionych tu przez Decadosów. Mający 380 pokoi pałac zbudowano w stylu powracającego cha- osu; stanowi on symbol schyłku Li Halanów. Jakby tego było mało, połączono go ze stosunkowo „zdrową” wizją duchową Decadosów. Wijące się pokoje, krzyczące posągi i wietrzne dzwonki, które brzmią niczym umierające smocze wieloryby z Rawenny. Te niepokojące odgłosy witają mnie na każdym zakrę- cie. Mój pokój posiada schody, które wiodą do ścia- ny i nagle się kończą. Obawiam się, że jestem trzy- many w celi dla pijaków. Choć zapewniają mnie, że jest to jeden z lepszych pokoi.

Wigilia Nocy Zadumy: Studiowanie *Via Corporeus* nigdy nie było moją dobrą stroną. Mnisi praktyku- jący sztuki walki albo nuciący Pieśni Zebulona i wbi- jający sobie w ciała gorące szpilki nie są świętymi samotnikami, o których piszę. Przypuszczam, że tkacze z tego klasztoru wiodą ciekawsze życie niż ja. Poświęciłem moje życie *Via Devotio*, umacnianiu me- go związku z Wszechstwórcą. Odzwierciedlają to mo- je dzieła. Popadam w czystą rozpacz, gdy widzę, że moi teści wrogowie ograniczyli mnie i uczynili ze mnie impotentą twórcę. W tym dziwnym klasztor- nym cyrku przestałem pisać! Brat Geof zadaje mi py- tanie na temat mojej pracy. Choć on jeden wie o *Via Antiqua* i o przedrefleksyjnym związku człowieka z Wszechstwórcą.

Jedyna gwiazdka na moim niebie beznadziejności. Jednakże to do- piero początek.



Gildia Przewoźników

Dziennik kapitański, 4997.7.29.0445
standardowego czasu Ligi

Problemy z „Procą Eonów”. Coś jest nie tak z pojemnikiem plazmowym Greenberga. Według inżynierów z portu kosmicznego nie chce opadać – cokolwiek miałyoby to znaczyć. Chyba naprawdę powinienem się więcej nauczyć na temat działania tej tuby. Za dzień lub dwa będę gotowy do odjazdu. Trzeba tylko zarobić trochę forsy.

Dodatek

Wdziałem garnitur tri-vee i wyszedłem na rynek. Kiedy noszę to cudo, stanowią jednoosobową parę elektrycznego światła. Dokoła mojej głowy krążą

wiry i geometryczne wzory, a me ciało mieni się wielokolorowymi światełkami. I jeszcze ta muzyka... To zawsze przyciąga tłumy, które przychodzą zobaczyć przedstawienie, a kończą robiąc u mnie zakupy.

Okazuje się, że nie powinienem przyciągać uwagi swoją osobą. To był dobry dzień – ludzie dużo kupowali. Wszystko się zmieniło, gdy dojrzałem strażników odzianych w liberie rodu Hazatów, torujących sobie drogę przez rynek. Zdaje się, że rozgniewałem lokalnego władcę. Nie powinienem był sprzedawać tego podrabianego miecza plazmowego księciu Rianowi, ale planowałem wyruszyć, zanim przestanie działać. Zwinąłem dobytek i zacząłem uciekać. Dystans pomiędzy mną a żołnierzami zwiększał się; kryłem się to dość gestym tłumie.

Udało mi się dotrzeć do „Procy”. Odpaliłem silniki, zanim portowe służby zdołały mnie powstrzymać. Co za szczęście, że miejscowa gildia płaci za mój postój. Obliczyłem kurs na wrota i odetchnąłem z ulgą. Wreszcie znalazłem się w przestrzeni, gdzie nikt nie miał nade mną władzy.

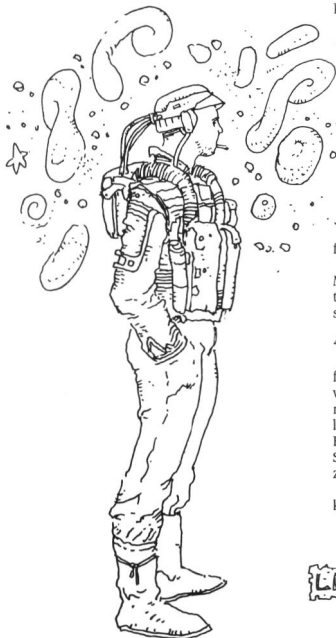
4997.8.02.1204 SCL

Książę Rian zapomniał, z kim ma do czynienia. Czujniki elektromagnetyczne niemal od razu wychwyciły jeden z jego statków. A więc mnie śledzą! Nie przejąłem się tym zbyt, ponieważ mój okręt był szybszy. Przez trzy dni po prostu siedziałem i obserwowałem, jak pozostają w tyle. Martwi mnie natomiast statek znajdujący się przede mną – fregata Kylanthy. Czai się, by odciąć mnie od wrót. Gdy zechce im się walki, „Proca” da sobie radę. Mam nadzieję, że nie będę musiał wyciągać ukrytych w schowku lekkich dział mezonowych. Takie sekrety lepiej trzymać w tajemnicy.

4997.8.04.0445 SCL

Dotarłem do gwiazdnych wrót, gdzie czekała już fregata z tuzinem innych statków. Wszystkie gotowe do skoku. Dobrze, że skontaktowałem się z innymi kapitanami i wyjaśniłem moją sytuację. Pozwolili mi ominąć kolejkę. Przechrztyłem statek księcia Riana, grzejąc silniki aż do oporu, i dotarłem do wrót. Szczęście mnie nie omijało. „Proca” wskoczyła, pozostawiając to coś tam Greenberga daleko w tyle.

Zapamiętać: skontaktować się z Ligheim; unikać księcia Riana.



Gildia Inżynierów

WPIS 473956292:7483:: DZIENNIK POKŁADOWY
UCIEŃ RESTEH: CHENG, MAHOMET E.

Temat: Przedmiot 77Q, lot 149 Bannockburn
4819.07C

Procedury: IV faza spektroanalizy <5000-17000
mghz>; Introdzwięk 9/9000; ZET Skan.

{START} Mikrostrukturalne analizy wskazują na
hiperchłodzone półpłynne osady o wysokiej lepkości.
(chłodziwo?? komórki przegubowe sugerują jedno-
stajną pulsację, pętle elektromagnetycznych fal sto-
jących w punktach węzłowych mogą to potwierdzić).
datowanie za pomocą cezu wskazuje na wyciek oko-
ło czterech do siedmiu tysięcy lat temu. tubusy od
13a do 17c są puste, przeznaczone do uzyskania
przejścia przez delikatny przewód długo przed ero-
zją. wgniezione dźwignie? czy obracają worki we-
wnątrz? każda inna technologia ukazałaby swoje se-
krety, niczym zabawka z mechanizmem zegarkowym,
ale ten (autokorekta) przyrząd jest powściągliwy jak
jakiś żywy organizm! (::'UWAGA':. wszelkie wska-
zania organicznych biomechanizmów muszą być
przekazane do Oddziału Z::). jedynie brak jakichkol-
wiek organicznych części powstrzymuje mnie przed
użyciem przycisku symbiozy zawartości. {LUNCH} ta
przekłeta rzecz porusza się samodzielnie – kiedy
wróciłem, znalazłem to przytwierdzone do jednej stro-
ny platformy przytrzymującej; przeguby wsunęły się
w klamry. niemożliwe, aby wszystkie znaczniki jed-
nocześnie przesunęły się samoczynnie; te rzeczy
po prostu nie mają w zwyczaju poruszać się same –
prawa (autokorekta:: odpowiednik słowa „Wszech-
stwórcą”) trudno pojąć. nawet twórcy wrót byli ogra-
niczeni przez fenomen świata. nie mogą pozbyc się
wrażenia, że to mnie obserwuje; że mierzy, rejestru-
je i przelicza. potrafisz odczytać moje myśli, niepraw-
daż? ostatniej nocy widziałem cię w całej okazałości,
jak czyściłeś powierzchnię wrót – czyściłeś zabrudze-
nia z szczelin i nie odczytywalnych znaków. widzia-
łem to z wewnątrz, ponad wymiarem przestrze-
ni, gdzie gwiazdne drogi są niczym innym, jak
srebrnym włóknem wtykanym w nocne nie-
bo, niczym sznurki sakiewki. łączą ze sobą
odległe, zagubione w próżni światy. ściągają
do siebie życie, by chronić je i zabezpieczać.
ale czy nie ciągniemy za mocno? puszczają
oczek, sznurki do ciągnięcia uwierają, światło
i ciepło naszych słońc umyka połknięte przez
noc. skąd ta wizja, jeśli nie od ciebie? czy to ob-
jawienie, a może przebiegłok od Wielkiego {autoko-
rekta:: odpowiednik słowa „Wszechstwórcą” lub „em-
pireum”::} <::nadmiar::> = Wielkiej Matrycy. myśląca
maszyna, która przelicza szczegóły stworzenia? nie.
matryca jest potężna, lecz subtelna. wszelka materia
we wszechświecie jest ukształtowana przez to. pamięć
tego sięga do początku czasu. niech Matryca zagwa-
rantuje mi ::=> mądrość, bym był w stanie przedrzeć

się przez nieprzenikalną zasłonę. (::'UWAGA':.
cheng mahomet e:: złożyć raport bezpośrednio do
Personalnego, Oddział H, brat-spowiednik Josephus
czeka na natychmiastowe ideologiczne konsulta-
cje::) wykręcony nadgarstek, starającego się wydo-
być całkowitą prawdę? to nie ma znaczenia. uka-
żesz mi swoje sekrety {KONIEC}

Zalecana procedura: skaning psychiczny.



Gildia Pozyskiwaczy

Marko warknął, kopiąc jednego ze swoich uczniów, by ten zszedł mu z drogi. Przeklęty konsul Koto! Marko powinien spędzić rano w „Aksamitnej Masce”, domu rozkoszy, który prowadził dla gildii. Miał liczyć zyski z poprzedniego wieczoru, a nie włożyć się po Vera Cruz i zwiedzać brudne pustkowia. Akurat teraz jego pracownicy rozładowywali pięć pudeł

ze skrzyniami pochodzącymi z czasów Drugiej Republiki. Składował je w stodole, która służyła za schowek dla przemycanych towarów.

Po południu Marko zazwyczaj spotykał się ze swoimi podwładnymi i współpracownikami. Dyskutowali nad sposobami zwiększenia zasięgu różnego rodzaju operacji. Przekazywali sobie przy okazji wieści i informacje, Marko nie mógł się doczekać spotkania w Milangrotto – jedzenia, picia i plotkowania. Jednak nic nie szło po jego myśli. Impreza toczyła się już od godziny, a on cały czas nadzorował wyładowywanie pudeł i czekał na lądownik, który miał je zabrać z planety.

Prawdopodobnie wyrwie się stąd dopiero późnym wieczorem. A więc nie zdąży na występ nowej śpiewaczki. Zatrudnił ją dla „Klubu Marko”, którego był właścicielem i w którym prowadził działalność ubezpieczeniową. Lokalni kupcy płacili co miesiąc, a Marko robił co mógł, by ich własności nie stało się nic złego.

Uczeń, którego Marko kopnął, podwijał rękawy.

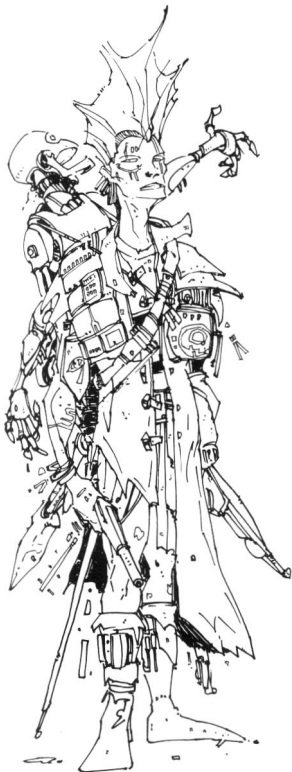
– Ej, szefie, wygląda na to, że mamy gości – powiedział.

Marko uśmiechnął się. Cóż, może nie będzie musiał czekać tak długo, jak sądził?

– No, chłopcze, nie stój jak słup soli. Weź mój płaszcz i chodźmy ich powitać. – Szczęśliwy ruszył w kierunku drzwi, uśmiechając się po raz pierwszy w ciągu tego dnia.

Uśmiech znikł z jego twarzy, gdy tylko wyszedł na zewnątrz. Nie dostrzegł lądownika, którego się spodziewał. Jego goście nadjeżdżali starym stroungerem, typem, jaki Pozyskiwacze znajdowali na porzuconych obszarach. Gdy zbliżyli się, na ich sukmanach Marko dojrzał oznaki celne Hazatów. Zaklął i wrzasnął na pomocników.

– Zakryjcie te cholerne pudła. Przynieście mi skwę... i strzelbę. Jeśli ci wścibscy urzędnicy nie posłuchają pieniędzy, to posłuchają kul.



Gildia Pośredników

Barlow spojrzat na długoletniego przyjaciela, Antony'ego, i westchnął. Ich spór trwał od dawna. Antony zawsze twierdził, że Barlow jest niewiele więcej wart od zwykłego chuligana.

– Dlaczego gnębisz mnie z powodu pracy dla Pośrednika? – Barlow ze złością potrząsnął głową. – Czy ja cię nazywam szantażystą, ponieważ jesteś Szarą Twarzą?

– Sędzią! Jestem Sędzią. Nie nazywam cię niewolnikiem, więc ty nie nazywaj mnie Szarą Twarzą – odrzekł Antony nosowym, nieco płaczącym głosem. To wystarczyło, by Barlow wpadł w szweską pasję.

Przeszli przez rynek, odganiając żebraków i ignorując kupców. W końcu nie chcieli robić zakupów. Musieli załatwić pewne inne sprawy.

Antony zmienił taktykę.

– Powiedz mi, że się mylę. Co robisz w ciągu dnia?

– Chodzi ci o to, co robię, kiedy jestem w pracy?

– Dokładnie.

– Cóż, wyszukuję właściwych ludzi do właściwych zadań. Czasami chodzi o księgowego do nowego interesu gildii, czasami o poddanego dla pana. Nawet żołnierzy do walki z symbiontami.

Antony prychnął pogardliwie.

– O tak, zapomniałem – powiedział Barlow. – Ty nie wierzysz w symbiontów.

– Gdyby istnieli, to bym się już dawno na jakiegoś natknął.

– Ja je widziałem. Istoty z piekła rodem.

Minęli zakręt i weszli w boczną uliczkę, oddalając się od tłumów.

– Wydaje mi się, że symbionci to tylko broń polityczna – powiedział Antony, idąc krok za nim. – Pozwalają utrzymać masy w ryzach.

– Jesteś z Byzantium Secundus – rzekł Barlow. – Obrona tej planety jest niemal nie do pokonania. Możesz sobie pozwolić na to, by nie wierzyć w ich istnienie. Jednak nie jest to takie proste dla ludzi, żyjących na światach położonych bliżej przestrzeni symbiontów.

Antony rozejrzał się po małej uliczce, uświadamiając sobie nagle, że nie ma pojęcia, gdzie się znajduje.

– Gdzie jesteśmy? Twoje biuro jest gdzieś w pobliżu?

Barlow wyciągnął skórzaną pałkę i stuknął nią w skroń „przyjaciela”. Antony bezgłośnie upadł na ziemię – przytomny, ale ogluszony.

– Właście – powiedział Barlow, pętając dłonie i kostki Antony'ego łańcuchem Kajdaniarza – to biuro jest daleko stąd. Na Stygmacie, gwoili dokładnie. Chciałeś zobaczyć symbionta? Cóż, garnizon potrzebuje kilku niezłych żołnierzy.

Antony jęknął.

– Mira powiedziała mi o twoich zalotach – stwierdził Barlow. – Powtórzę to, co mówiłem ci już tysiące razy: Mira jest moją żoną. Wystawiła cię na próbę... i ja też, przy okazji.

Barlow pociągnął swoją najświeższą zdobycz w kierunku czekającego statku Pośredników. Na jego twarzy pojawił się uśmiech. Jeden już jest. Pozostało jeszcze tylko pięćdziesięciu. Praca była ciężka, ale miała swoje plusey.



Gildia Sędziów

Pieter Hardig rzucił starym tomem. Książka przecieciała przez całe biuro i z hukiem uderzyła o ścianę. Franklin, jego wierny pies, poderwał się wystraszony. Pieter miał być w sądzie za kilka godzin, a wciąż nie mógł znaleźć żadnych przepisów, które pomogłyby jego klientce i przyjaciółce, Sabithcie Cole. Odkąd baronowa Hasima al-Malik oskarżyła Sabithę o próbę nadania nielegalnej transmisji z głównej instalacji komunikacyjnej Shaprut, sprawy przybrały znacznie gorszy obrót.



Oczywiście, na początku Pieter ochotczo zabrał się za jej obronę. Lecz wtedy do sprawy wkroczył Graksby. Mały, tusty doradca ubezpieczeniowy Hasimy. Pojawiał się niemal wszędzie. Najpierw Pieter miał problem z dłużnikami. Odmawiali bądź nie byli w stanie spłacić pożyczonych pieniędzy. Próby pozyskania władz do pomocy w ściąganiu feniksów spotykały się z obojętnością lub otwartą wrogością. Dwie ekspedycje handlowe, którym pomagał Pieter, ucierpiały z powodu tajemniczych niepowodzeń. W końcu pojawiły się pogłoski, że Pieter wplątany był w prorepublikański ruch podziemny. Teraz, jakby tego było mało, przyjaciel z Criticorum wysłał mu wiadomość, że dwóch wysokiej rangi Sędziów przybywa na Shaprut, by zbadać sprawę.

Cóż, jeśli zwykłe sposoby zawiodły, czas znaleźć inne wyjście z tej sytuacji. Siegnął do szuflady biurka i wyciągnął pistolet laserowy, małą kamerę i sakwę pełną feniksów. Będzie musiał zacząć dzień od zapłacenia sporej tapówki urzędnikowi sądowemu – trzeba jakoś przesunąć rozprawę. Wtedy uda się do gospody „Czysta Góra”. Jego informatorzy donieśli mu, że w porze obiadowej Graksby lubi spotykać się w tym podejrzany przybytku z pewną niewiastą. Zdjęcia z takiej schadzki mogą być niezwykle przydatne.

Pieter wezwał ucznia i dał mu zalakowaną wiadomość, by zaniósł ją do menedżera Bustro. Pozy-skiwacz zalegał Pieterowi ze zwrotem pożyczki, którą wziął na spłatę załadunku zakazanych dóbr. Mógłby w końcu zacząć spłacać dług, spotykając się z Pieterem w gospodzie. Pieter zatrudniłby go do pracy dotyczącej Graksbiego i jego przyjaciółki.

Pieter żałował, że sam nie może śledzić Graksbiego. Zrobiłby użytek z umiejętności, które nabył dawno temu, pracując jako komornik. Teraz miał inne sprawy na głowie. Kogoś przysłano – po niego i po jego przyjaciół. Prawdopodobnie nie skończy się na Graksbim i baronowej Hasimie. Dziś wieczorem będzie musiał ustalić spotkanie Trzeciej Ery. Z pewnością jego przyjaciele i współtowarzysze z ruchu na rzecz przywróceniu demokracji w Znanych Światach chętnie mu pomogą.

Włościanin (wolny strzelec)

Dobry, Berel! Czytasz bezpośrednią transmisję przesyłaną prosto z moich ust do twojej maszyny myślącej! Fajne, co? Nie martw się o koszty, mam zniżkę. Przepisz tylko to, co najważniejsze, i wypełnij umowę. Ach, a ten nowy destylator *xobo* jest dla ciebie. Stoi na szafce, obok mojego biurka. Zrób sobie gorącą kawę i do roboty, skarbie!

Zobaczmy... Według mojego zegarka jest północ. Nic się jeszcze nie dzieje. Siedzę i obserwuję dom od około trzech godzin. Nasz niewierny baron jeszcze nie wyszedł – cały czas jest ze swoją damą. Kiedy zgasną światła, podejdę cicho i wezmę co nieco od zasypiających kochanków.

Póki czekam, wykonam kilka telefonów, więc zamykam na chwilę połączenie.

Cholera! Pistolety nie działają i Gruby Jack jest wkurzony! Dowiedz się, skąd mam te paskudne żelastwo! Przekłęci Pozyskiwacze. To pewnie oni. Zadzwoń rano do Jacka i zaproponuj mu drugą robotę gratis.

Zapomniałem o kilku wiadomościach. Muszę je sprawdzić.

Hmm... Robota ochroniarza tego marszałka dworu Hazatów. Zbyt ryzykowne. Zadzwoń i odmów.

To się opłaca: konwój towarowy przez Pustkowie potrzebuje pilota śmigacza. Dyskretna. Będę musiał podszkolić się trochę w lataniu. Niestety, na zbyt długi czas uniemożliwia mi służbę. Zadzwoń do nich i powiedz, że nie dam rady.

Oooo! Idzie baron. Ruszam za nim.

Co do...? Kim są te osiłki?!

[strzały, brak energii, kolizja?]

Dobra, już jestem. Przyjmij tę robotę na Pustkowie i spakuj moje torby. Spotkamy się w alei około południa. Zamknij biuro na trzy miesiące.

A, i schowaj razem z Graxem do garażu latającego ptaka. Niech zatuzuje ślady po uderzeniu.

Kiedy wymyślę jakieś alibi w sprawie tych ciał, wyślę ci je natychmiast na ukryte konto.



Pospólstwo

Milordzie, dziękuję bardzo za te łaskawe widzenie. Mam nadzieję, że uda mi się zdjąć część gniewu z Twego czoła. Przynoszę wieści o krokach, jakie nasza – Wasza, panie – wieś poczyniła przeciwko przestępcom, którzy tak nikczemnie przerywali Twe polowanie.

Jeśli mogę wyjaśnić od początku... Co? O tak, przynajmniej, że moje słowa mogą zdradzać czytanie i wiedzę większą, niż wskazuje na to moje pochodzenie. Uczył mnie dobry brat Mackles, milordzie. Jego język był tak słodki, że osłodził mój, gdy słuchałem jego kazań. Tak... Oczywiście, milordzie. Już kończę z tą próżnością i wracam do opowieści.

Ci dwaj, którzy wkroczyli na Twe włości, faktycznie pochodzą z naszej wioski, ale zapewniam Cię, panie, że nigdy ich nie lubiono. Od dawna uważamy, że są nic nie warcą, bo rzadko przyłączają się do wspólnej pracy i do biesiad, na które nam pozwalasz. To odłudki. Mieszkają w szopie na skraj miasta, wyprawiając i farbując skóry. Śmierząca robota dla plugawych serc, milordzie!

A... Tak, milordzie, moje szaty to ich robota. Ale zapewniam Cię: to dlatego, że to jedyni kuśnierze, których mamy! Oni w ogóle mnie nie obchodzą. Żadnego z nas nie obchodzą. Mogę Cię o tym zapewnić, panie.

Twojego knura zabili nie dla mięsa, ale dla skór na handel. Chcieli okraść Twój talerz, by zdobyć środki na życie. Jeden Twój znak wystarczył do ich pojmania. Rzeźnik i karczmarz dorwali ich, milordzie, w kryjówce – i to na gorącym uczynku. Skórówali Twojego pięknego knura za pomocą lasera. Tak, lasera! Nie mam pojęcia, skąd wzięło to narzędzie, ale z pewnością Twe tortury wyciągną z nich te informacje.

Wyciągnęliśmy ich z tej kryjówki i przywiązaliśmy do pala na placu. Natychmiast wezwaliśmy Twoich żołnierzy. I przestępcy znaleźli się w pana lochach, milordzie.

Zrobiliśmy wszystko, by przywieść ich pod Twój sąd. Dlatego błagam Cię, milordzie, uwolnij nasze żony z lochów i pozwól wrócić do domu, gdzie będą mogły służyć Ci na polach.

Jesteś najpotężniejszy, milordzie! Wszecchwórcą świeci jasno nad tobą!

Eeeee... Laser? Nie wiem, co się z nim stało, milordzie. Co? Ten laser! W moim domu?

Z pewnością nie, milordzie. Nie mam pojęcia, jak się tam znalazł! Jako sołtys wioski nigdy nie skrywałbym przed Tobą takiej rzeczy. To podstęp! Przestępcy przynieśli go jakoś do mojego domu, zanim ich złapano!

Nie! Proszę! Tylko nie fosa! Nie umiem pływać! Żadnych kar, milordzie... Błagam! Nieeee...!



Ur-obunowie

Jestem gotowy, mój książę. Tak jak prosiłeś, obserwowałem twój sen wywołany *zhrii-ka'a* i zwracałem uwagę na wszystkie szczegóły. I, jak przypuszczałeś, przed wzięciem narkotyku, umysł faktycznie wyznaczał większość doświadczeń z twojej pamięci. Jednakże nie wpłynęło to na mnie, jako że byłem po prostu obserwatorem, a poza tym... Potrafię nawigować w tego typu przestrzeni.

Zacznijmy zapis od momentu pojawienia się pierwszych efektów. Nie mój książę, nie jestem już połączony z twoim umysłem. Byłoby to naruszenie twoich rozkazów i twojego zaufania.

Gdy twoje wizje stały się czytelne, a przedmioty w pokoju ożyły, poczułeś silną tęsknotę. Za czym? Nie jestem pewien. Wstałeś z łóżka i wyszedłeś do ogrodu, gdzie już i tak gigantyczne rośliny przybrały jeszcze większe rozmiary. Przez moment przyjemność sprawiła ci myśl, że jesteś pszczołką zbierającą pyłki z tych kwiatów. W rzeczywistości... rozsiewałeś na nie swą królewską esencję.

Stamtąd powędrowałeś nad jezioro. W jego taflę zobaczyłeś swoje odbicie. Twoja pamięć wyznaczyła ten obraz, ponieważ był on zbyt przerażający. Wyobrażenia pokazała ci obraz rzeźnika. Sprośnego, prostego człowieka w skórzanym fartuchu – o pochłapanych krwią ramionach i twarzy. Przez moment sądziłeś, że to klaun się na ciebie gapi, ale wreszcie ujrzałeś ociekający krwią nóż.

Uspokój się, mój książę. Widzę, że pamięć napływa w otwartą przestrzeń twojego umysłu. Ale są to jedynie narkotyczne wymysły. W pewnym sensie są jednak prawdziwe. Mam na myśli to, że *zhriika'a* ukazuje nasze podświadome uczucia i odkrywa przed nami nasz własny świat. Na pewnym poziomie, nieznanym twojej budzącej się świadomości, uważasz siebie nie za artystę, lecz za rzeźnika.

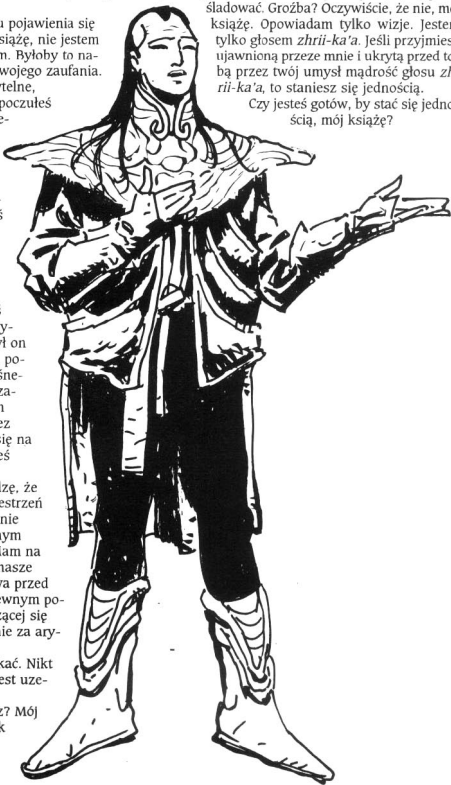
Tak, mój książę, możesz płakać. Nikt inny tego nie widział. Dobrze jest wewnętrznie ten smutek.

Jak możesz zmienić ten obraz? Mój książę, to niezwykle proste. Tak proste, że wiele osób na przestrzeni wieków nie potrafiło tego uczynić. Wystarczy, byś

otworzył swoje serce. Jeśli to zrobisz, nie będziesz już rzeźnikiem, lecz opiekunem innych. Wyroki śmierci, które podpisujesz, armie, które wysyłasz, działaczą będą jedynie w szlachetnych celach i w obronie słabszych. Nie użyjesz ich, by się wzbogacić lub zyskać wyższą pozycję.

Jeśli tego nie uczynisz, twoje wizje będą cię prześladować. Groźba? Oczywiście, że nie, mój książę. Opowiadam tylko wizje. Jestem tylko głosem *zhrii-ka'a*. Jeśli przyjmiesz ujawnioną przeze mnie i ukrytą przed tobą przez twój umysł mądrość głosu *zhrii-ka'a*, to staniesz się jednością.

Czy jesteś gotów, by stać się jednością, mój książę?



Ur-ukarowie

(Przetłumaczone na urtyjski i włożone do księgozbioru dworskiego przez Feydy Shimbuna z rozkazu księcia Shayid al-Malika, a poświadczone przez sędziego najwyższego konsula Mulanti).

Kochani Rodzice!

Kiedy będziecie czytać ten list, ja będę już daleko, w drodze na inną planetę. Zamknięty szczelnie w kosmicznym statku; zapewne właśnie dryfuję w kierunku wrót, przez które wkroczę do innego świata. Nie mogę dłużej zostać na Istakhr. Nie jestem winnym morderstwa, o które mnie oskarżano. Nie chcę być dłużej pionkiem w wielkiej grze rządzących.

Pozwólcie, że wyjaśnię: przyszedł do mnie ksiądz Ulib Wylan i prosił o sporządzenie dla niego „Kuli”, symbolizującej Niebiańskie Słońce. Miała zdobić nową kaplicę, zbudowaną dość bezmyślnie w dzielnicy Fondqu. Zgodziłem się, bo żadna praca nie hańbi, jeśli zapłata jest odpowiednia.

Rozpocząłem pracę tego samego wieczoru. Ksiądz dał mi zaliczkę, za którą zakupiłem wieczne światło. Było drogie, lecz duchowny mógł sobie na nie pozwolić. Niektórzy pewnie powiedzą, że kupiłem najtańsze i zabrałem resztę, ale wy zacieknę lepiej niż oni. Praca jest dla mnie wszystkim. Kupiłem najlepsze i nawet dopłaciłem z własnej kieszeni. Kupiłbym nawet droższe, gdyby to było możliwe.

Wróciłem do domu, by zabrać się za okratowanie, które okalało „Kulę”. Byłem zajęty rysowaniem, gdy ktoś zapukał do drzwi. Przyszedł ksiądz Wylan, by poświęcić światło, zanim trafi ono w przeznaczone mu miejsce. Byłem zły i zniecierpliwiony. Jak najprędzej chciałem zabrać się z powrotem do pracy, lecz dałem księdzu chwilę prywatności z wiecznym światłem. Gdy wychodziłem z pracowni, modlił się nad nim.

Kiedy Wylan opuścił mój dom, wróciłem do pracy. Dwa dni później – tak jak obiecałem – skończyłem ozdobną podstawę. Wyrzeźbiłem na niej obrazy z „Ewangelii omega”, tak drogie sercu księży. Upewniłem się, że święci byli przedstawieni dokładnie tak, jak w ortodoksyjnej edycji dzieła Proroka, choć oczywiście nie dbam o takie szczegóły. Takie jednak otrzymałem zlecenie.

Dumny z dzieła wolalem osobiście dostarczyć „Kulę” do kaplicy, niż czekać, aż przyjdzie po nią ksiądz. Był dziwnie speszony, gdy odbierał swoje cenne zamówienie,

i próbował mnie odesłać, mówiąc, że musi wysłuchać spowiedzi miejscowych złodziei. Rozpoznałem grzeszników – to byli Pozyskiwacze.

„Kula” wzbudziła duże zainteresowanie. Pozyskiwacze poprosili mnie, bym zawiesił ją na miejscu. Zrobiłem, jak prosili, choć ksiądz powiedział, że to niewłaściwa pora. Nawet próbował zrzucić mnie z drabiny!

Lampa prezentowała się pięknie, tak jak zaplanowałem. Ksiądz poinstruował mnie, by chwytiała promienie południowego słońca. I tak też ją wykonałem.

Poszedłem w kierunku drzwi, by popatrzeć na „Kulę” z perspektywy wchodzących do kościoła wiernych. Ksiądz chciał iść ze mną, ale jeden z Pozyskiwaczy chwycił go za ramię i wskazał rzeźbę świętego. Chciał znać jego imię.

Ksiądz nie zdążył odpowiedzieć. „Kula” eksplodowała, zalewając salę ostrym światłem. Kiedy odzyskałem świadomość, ksiądz i Pozyskiwacze leżeli martwi pomiędzy resztkami ławek. Do środka niemal od razu wpadło kilku przechodniów – ciekawych zobaczyć, co się stało. Wielu ludzi wiedziało, że to ja wykonywałem lampę, dlatego natychmiast oskarżono mnie o spowodowanie wybuchu. Uciekłem. Organizując ucieczkę z tego świata, usłyszałem wiele interesujących rzeczy.

A wśród nich i to, że ksiądz Shayid al-Malik planował następnego dnia odwiedzić katedrę podczas popołudniowego nabożeństwa.

A także, iż martwy ksiądz, którego prawdziwe imię brzmiało Jerrod Hellgott, był znanym psychonikiem. Sądzę, że zamierzał udawać chorego, by któryś z akolitów poprowadził popołudniową modlitwę.

Fakty te jednak nigdy nie wyjdą na światło dzienne. Kościół chroni swoich nawet wtedy, gdy któryś z nich jest oszustem, a nie duchownym. I tak władze kościelne nigdy by się do tego nie przyznały. A jak zwykle wini się obcych. Zawsze tak było. Znam dobrze takie przypadki. Mam też przyjaciół, którym przytrafiły się podobne rzeczy. Teraz do nich dołączam. Nie mogę powiedzieć, dokąd się udaje – list ten z pewnością przechwycą ludzkie władze i spalą, zanim ktokolwiek będzie mógł go przeczytać.

Mimo to żegnam was, mając nadzieję, że przeczytacie moje słowa. Nigdy tak naprawdę was nie opuszczę. Spójrzcie tylko na dzieła mych rąk; na rzeczy, które dla was wykonałem, a znajdziecie w nich mnie.



Voroksowie

[Dziennik pokładowy kapitana Vaq Ketimana. Zapis wyjaśnień Ungangulaka, będący odpowiedzią na jego prośbę, uzupełniony o komentarz kapitana Ketimana].

Ja Ungangulak. Ja nie pisać dobrze. Ty pisać za mnie. Ja opowiadać o wielka bitwa z król dzikich. Sprawić, że ja bohater między voroks. Może bohater między ludzie. Tak?

Dzicy biegać w las i straszyć mnogo. Łamać wiele kości i żuć wiele mięso. Zabierać oczy ofiary i wieszac na uszach. Najpierw pokrywać je krew bestia shanto, by one robić się twarde i nie topnieć. To stara zwyczaj voroks – trofea robić. Działać z oczy człowiek jak z oczy grackle. Oto co wściekły zrobić.

[Zbieranie trofeów po ważnych zwycięstwach to obrzydliwy zwyczaj voroksów. W tym przypadku dziki voroks wydłubywał oczy ludziom, których zabił, i konserwował je za pomocą krwi zwierzęcia niedgdyś popularnego na ziemiach voroksów, a teraz żyjącego również na Bastionie].

Ludzie przerażeni. Wiele oczy patrzeć z lasu. Zmarłych oczy. Oczy dzikich.

Panowie Li Halan nie móc znaleźć dzikiego, bo on sprytny. Oni przyjsć do Ungangulak i jego przyjaciele po pomoc. Ung z radością służyć szlachetnym. Dumny być, gdy zaszczyty dostać. Przyjaciele być smutni, bo dzicy być potężni. Ale Ung wie: dzicy mieć słaba głowa i móc być oszukani. On mówi tak i panowie być szczęśliwi.

[Ung wspomina tu o przyjęciu zlecenia na polowanie, które otrzymał od Li Halanów. Nie powiedział jednak ani słowa o pierwszych próbach zawarcia umowy z nim i jego towarzyszami. A w owych próbach brałem udział ja i sir Beltrane Justinian].

Wiele dni płynąć wędzić dziki. On dobrze ślady kryć. Wiele deszcz zapach zabić. Ale Ung mądry i wiedzieć, gdzie dziki polować. On polować blisko wioski człowiek. Ung znać następna wioska i czekać na dziki. Być noc półksiężyc, gdy dziki wkraść się do wioski. Ung siedzieć na dachu i spać na dziki. Walka być wielka! Dzikie próbować drapać pazurem z truczina, ale Ung jest teraz mocny. Li Halan dać mu igła z siła przeciwko truczina. Dzikie może tylko drapać. Nie może zabić. Kiedy on to wiedzieć, on uciekać, ale Ung zastrzelić go z świetlisty pistolet. Dzikie upaść i krzyczeć. Potem bieć ślepy, ale zdechnąć szybko.

Ung nosić teraz oczy dzikiego na uszach, by wszyscy wiedzieć, że on być prawdziwy voroks.

[Mój nieokrzesany towarzysz nie dostrzega ironii tych praktyk. Będziemy musieli nakazać mu, aby usunął kolczyki bądź publicznie pokazywał się w kapturze].

Li Halan dumny z Unga. Dać mu wiele obrazków cesarz. Li Halan prosić, by Ung iść walczyć w następnych bitwach.

[Przerażające trofea Unga doprowadziły do tego, że wypędzono nas z wioski. Wieśniacy z pewnością starali się być uprzejmi, ale kto by chciał jeszcze jednego voroksa kręcącego się pośród chat? Cóż, sam Ung zauważył, że w grę wchodziło dużo feniksów].



Kurgańscy barbarzyńcy

W IMIĘ JEDYNEGO PRAWDZIWEGO STWÓRCY GWIAZD I ŚWIATÓW, OD KTÓREGO BIJE PIERWSZE ŚWIATŁO I KTÓREGO ODDECH WCIĄŻ TĘTNI W GŁĘBINACH PRÓŻNI!

Błagam cię, o Czigodny Juhangizie XXIV, o kalfie gwieźdzynych terytoriów Kurgi, khanie khanów, wiceregencie Stwórcy Gwiazd, o Jasne Odbicie Pierwszego Światła, wysłuchaj, ku swej radości, epistoły twego uniżonego sługi. Twoje rozkazy dostarczono do mych rąk w porcie Xanadu. Od razu wyruszyłem też na Hirę, by obserwować i własnoręcznie zapisywać wszystko, co ujrzę me oczy. U wrót kosmicznej

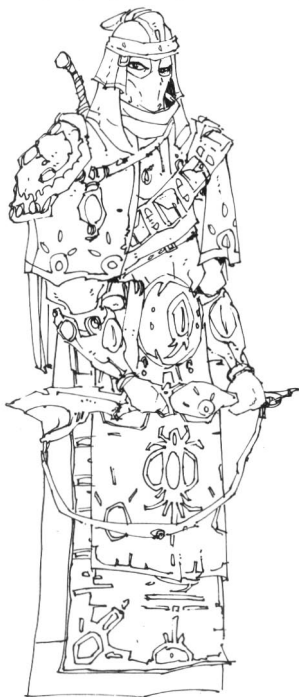
otchłani nasz gwieźdzyn woźnica wyszeptał zaklęcia i firmamenty rozstąpiły się, by nas wypuścić. Do Hiry trafililiśmy w porze bitwy. Fregata Żelaznych Pazurów beztłusto niszczyła statek kalifatu Kurga. Szczęśliwie nasz statek klasy Kazakh – „Rustum Ghilzai” – szczytcił się szwadronem bombardierów wyposażonych w torpedy Mudżahidin. Udało nam się odparować atak Żelaznych Pazurów, rozbijając doszczętnie ich fregatę i pozostawiając ją Tym, Który Czaja się w Próżni. Na Hirę dolecieliśmy już bez dalszych incydentów.

Nasze ładowisko graniczyło z terytorium zajmowanym przez Niezależnych Nacjonalistów Hiry. Nie powitali oni nas zbyt przyjaźnie, choć byliśmy wszak emisariuszami praworządnego władcy. Mimo to rozpoczęliśmy pertraktacje. Gdy tylko dowiedzieli się, że zniszczyliśmy statek Żelaznych Pazurów, udało się zawrzeć czasowy rozejm. Zdali sobie sprawę z naszej potęgi – wszak uśmiercenie fregaty należącej do ogromnego imperium obejmującego więcej światów, niż ktokolwiek sądzi, to nie było co. Przypuszczaliśmy, że ich tak zwany cesarz nie udzielił tym hazackim kundlom pełnego wsparcia. Inaczej już dawno opanowaliby planetę. Twoje wspaniałe hordy utrzymują ich w ryzach – aż do wyczerpania zapasów. Wsparcia mogą im udzielić jedynie oddziały z cesarstwa, co stanie się jednak wtedy, gdy pojawią się obawy o bezpieczeństwo granic.

Proszę, o Wszechmocny, wpłyni na astromantów, by przyspieszyli prace nad odkryciem zaklęcia, otwierającego wrota Hiry. Musimy sprawić, by Żelazne Pazury zapłaciły wysoką cenę, walcząc na powierzchni planety. Warto w tym celu uzbroić tych nacjonalistów (może zrobimy użytek z nadwyżki jatagańskiej artylerii?), którzy będą walczyć bardzo zawzięcie. Wszak to ich dom. My zaś nie poniesiemy dużych kosztów. Wsparty przez kalifaty, nacjonalistyczny rząd hirański mógłby przynieść temu światu pokój na tak długo, jak to będzie konieczne. A oni potrzebują czasu, by odbudować planetę.

Wybac swemu uniżonemu słudze te dygresje. Jutro udam się incognito do wielkich miast Hiry, by zobaczyć krwawe dzieło Hazatów. Pozostaję na zawsze wielce uniżony i posłuszny Waszej Wspaniałości,

Yar Afzul-Tajiq
potentat-doradca kalifatu Kurga



Vuldrokańscy barbarzyńcy

Pamiętam dzień ten jak wczoraj, słuchaj więc, póki w pamięci go mam.
 Nasze statki w szyku przy wrotach, gargulcami z przodu, silniki działają.
 Na pokładzie stało pół tuzina dumnych mężów gwiezdnych narodów, gestobrodech,
 Z ostrzami błyszczą w dłoniach, niecierpliwych, spragnionych krwi.
 Mężowie ze światów Vuldroków, morzeni głodem stuleci.
 Mężowie ze światów Vuldroków, żądni łupów.
 Dzielny Aesgrim i drobny Pyotr, ich ręce często plamiła krew wroga;
 Haraż z brązową zębata siekiera, wyćwiczona na łuskach smoków;
 Skoczny, a jasnooki Rodgul, z niewieścimi kolczykami w uszach;
 Przelewający krew radośnie Entox oraz ciemnooki Orald z włócznią i tarczą błyszczącą.
 A na przdzie stał wzrokiem przeszywający próżnię Ghorav,
 Książę Hemvaldii – o tuszy znacznej, lecz sercu większym jeszcze.
 Na piersi miał smoczą skórę, a na głowie hełm – wyszczerbiony w walce.
 I stał samotnie, bowiem nikt nie mógł równać się z nim męstwem.
 I stał nasz statek przy wrotach, a my niecierpliwi w środku.
 Piloci vitki, mędrcy i mistrzowie, zaśpiewali prośbę do sędziwych panów wrót.
 Ci zaś uznali wyprawę naszą za słuszną, rozwarli bowiem przestrzeń,
 Otwierając nam drogę ku przeznaczeniu. Ku jasnozielonemu niczym szmaragd światu Valdalla –
 obdarzonemu głębokim oceanem, gęstym borem i ziemią obfitującą w zwierzynę.
 Lecz teraz, wcinając się w horyzont telemetrów, wchodzimy w zasięg czujników,
 A statek z parszywym załadunkiem kryje się w cieniu
 obręczy świata.

To opuszczający Valdallę „Łabędź Endory“, obarczony
 frachtem dla naszych sakiew przeznaczonym.
 – Zbliź nas do niego, pilocie, a strzelec niech
 zwróci ku niemu wszystkie nasze działa!
 – Pochwyć go w szczęki hamującego snopu!
 Oświeł drogę do kadhuba!
 – Jego trzewia nabrzmiały są od łupów, chłopcy,
 a litość to pies pilnujący nędzarza!
 Lasery osmałiły pióra łabędziego ogona; ugodzo-
 ny ptak przechylił się na bok.
 Pędziliśmy poprzez pokłady, słysząc skowyt, a po-
 caunki ostrzy krzeswały iskry.
 Załoga to byli służący, którym drżały dzierzące oręż dłonie.
 Kapitanem statku był zaś spasiony domokrażca, który, widząc
 ostrza, oddał klejnoty i złoto.
 Niezdarnie otworzył ładownię, z uśmiechem na opasłej spoczęj
 twarzy.
 Pistolety i skrzekotki oraz lampiony z dmuchanego szkła.
 Choć śliczne, nie zaspokoją głodnych ust. Nosi i żołądki gotowe
 były na otwarcie spichlerzy.
 Na beczki z kukurydzianym kolbami, megapszenicą i twardym
 górskim porem.
 Na słodki miliryz, którym splancono pradawny dług.
 – Płądrujcie, grabcie i rabujcie, wynieście wszystko! Jaką radość nio-
 szą trofea!
 Okaleczony „Łabędź“, ślepy i kulawy, zatacza kręgi ku pomarań-
 czowemu kuzynowi Valdalli.
 My zaś z powrotem poprzez wrota; kuchnie rozgrzane do białości.
 Młodzi tańczyli i śpiewali, a starzy pili i się radowali,
 Uczta trwała na sześciu światach. I to miesiąc! Zapamiętaj.

z sagi „Njarla z Hemvaldii“





Rozdział drugi: Zakony rycerskie

Korytarz wciąż pełen był biesiadników, najedzonych po wieczornym posiłku. Gdy trubadurka usiadła na stołku przed małą grupą wysoce urodzonych młokosów, wszyscy oprócz tych młodych szlachciców zasypiali na krzesłach. Kobieta wyjęła karty – magiczne zdjęcia, na których widnieli odważnie wyglądający mężczyźni i kobiety. Uśmiechając się cały czas, podała je młodym ludziom. Zdjęcia posiadały głębię tak niezwykłą, że wydawało się, iż przedstawione na nich postaci dryfują w powietrzu. Bohaterem każdego był inny rycerz – niektórych dzieci już znały.

– To jest Galadir, prawda? – stwierdziła młoda dziewczynka.

– A to jest Malgrim! Poznałem go po kuszy i monomieczu! – krzyknął zachwycony młody chłopiec o orlim nosie.

Trubadurka uśmiechnęła się do dzieci.

– O tak, są tu wszyscy Rycerze Poszukujący. Szczególnie ci, którzy wiernie służą samemu cesarzowi Alexiusowi!

– Możemy je zatrzymać? Możemy? – prosiły dzieci. Przekupiły trubadurkę kielichem wina, a potem zaczęły ustalać, które z nich weźmie które zdjęcie i kto jest czym największym ulubieńcem.

Kobieta wstała i podeszła do pogrążonego w myślach młodego Hazata, który stał gapiąc się w ogień.

– Czy wiesz, że przypominasz rycerza sir Hara-kalę? Jesteście spokrewnieni?

Głos trubadurki wyrwał młodego człowieka z zamyślenia. Hazat odwrócił się i spojrzał na kobietę spokojnymi, acz zmęczonymi oczami.

– Tak, Harakał to mój kuzyn. Dorastaliśmy razem. Wstydzę się, że przedłożył chwałę nad honor, ale szanuję go za to, iż obrał własną drogę.

Trubadurka przytaknęła.

– Więc nie dołączysz do niego u boku cesarza?

Młody hazacki dziedzic znów wbił wzrok w ogień.

– Znieważyłbym mojego ojca. Znieważyłbym Haza-tów.

Uśmiechając się, trubadurka wcisnęła kartę w dłoń dziedzica.

– Jeśli kiedykolwiek zmienisz zdanie, daj mi znać. Mogę cię skontaktować z twoim kuzynem.

Następnie zwróciła się w kierunku dzieci, a płaszcz, który miała na sobie, zatańczył i zafrkotał.

Dziedzic odwrócił kartę i spojrzał w stalowe oczy kuzyna. Pierwszy raz poczuł, że mógłby wziąć przeznaczenie w swoje ręce.

Zakony rycerskie służą jakiejś sprawie lub lennemu władcy – cesarzowi bądź też patriarsze. Te nowe zobowiązania często zmieniają hierarchię ważności i kulturowe uprzedzenia. Nieraz do jednego zakonu trafiali rycerze, którzy niegdyś byli wrogami. Większość z nich podróżuje zaś po Znanych Światach i nie tylko, wypełniając postawione przez zakon misje.

Każdy zakon posiada założyciela – przywódcę, tworzącego zręby filozofii rycerzy, zapewniającego finansowe wsparcie i spełniającego inne potrzeby podwładnych. Zwykle to również on odpowiada za siedzibę – fortecę lub zamek – w której spotykają się członkowie zakonu i z której dowodzi.

Silniejsze i liczniejsze zakony uzyskały prawa – uznawane przez szlacheckie rody – które określają ich władzę, jurysdykcję i odpowiedzialność. Te przywileje określają również stosunek lordów do służących im rycerzy. Oczywiście władza zakonów pochodzi od władzy wyższej, takiej jak cesarz lub Kościół.

Zauważcie, że zakonnicy ci nie zawsze zachowują się jak rycerze. Szlachetnie urodzeni rzadko słyną z pokory, a życie nie zawsze jest dla nich wartością nadrzędną. Fakt, iż rycerz wstąpił do zakonu, nie oznacza wcale, że w pełni przyjął on daną filozofię. Być może w ten sposób stara się on osiągnąć następny stopień kariery?



Błędni rycerze

Drużyny rycerzy zakonnych przemierzających Znane Światy to myśl ekscytująca i romantyczna. Nic dziwnego, że działa ona na wyobraźnię arystokratów, którzy w innych okolicznościach byłiby „piątym kołem u wozu” na dworach swych pierwotnych braci. Wszak wielu szlachciców nie chce wstępować w klasztorne mury; innych nie satysfakcjonują wielkie lenna, które mogą przapaść im w udziale. Ci arystokraci znajdują sens i radość życia, stając się błędnymi rycerzami. Można to uznać za swego rodzaju bunt i ucieczkę przed odpowiedzialnością – ucieczkę w poszukiwaniu. Starsi przedstawiciele wielu rodów nieraz opowiadali się przeciw takiemu jawnemu lekceważeniu tradycji i wartości. Trudno im jednak odwieść młodych od podjęcia takich decyzji. Na dodatek nie ułatwia tego nowy cesarz, który wspiera i chroni rycerzy chętnych do wstąpienia pod jego sztandary. Nie bez znaczenia jest również fakt, iż w ten sposób młodzi wielmożna mają szansę poznać i zrozumieć rycerzy z rywalizujących rodów – a to doświadczenie może się okazać niezwykle cenne pewnego dnia, gdy rody te rozpoczną ze sobą walkę.

Rycerze Poszukujący

Cesarz, zasiadłszy na tronie, założył zakon Rycerzy Poszukujących, zwanych również Kompanią Feniksa. Przed członkami tej organizacji postawił niezwykle ważne zadanie – poszukiwanie wśród Znanych Światów nowych planet: tych zaginionych i tych pozbawionych nadziei. Obowiązkiem Rycerzy Poszukujących jest więc niesienie światła cesarza i walka do ostatniej kropli krwi z gasnącymi słowami. Nieraz stają oni po stronie słabych, prześladowanych i nieszczęśliwych, a ich wrogowie (czyli również wrogowie cesarza i jego władzy) często są liczniejsi od ich zastępów.

Historia

Gdy Alexius zasiadł na tronie, poprosił wszystkie rody arystokratyczne, by posłały na służbę do niego swe najlepsze i najdzielniejsze dzieci. Cesarscy wysłannicy przemierzali Znane Światy, organizując pojedynki oraz turnieje i poszukując najsilniejszych sercem i ciałem. A tych, którzy otrzymali zaszczytne prawo wstąpienia w szeregi zakonu Rycerzy Poszukujących, było niewiele.

Od tamtego czasu cesarz raz po raz się upewniał, że ta dzielna kompania będzie słynna, a wieść o jej czynach poniosą w przestrzeń trupy gawędziarzy, zrzeszone w gildiach zajmujących się rozrywką. Zezwolił na sprzedaż kart z hologramami rycerzy, a nawet na tworzenie magicznych latarni, w szczegółach ukazujących ich przygody. Cała ta propaganda wymierzona była oczywiście w młodych arystokratów.

Owe wciągające historie opowiadane są bardzo umiejętnie – nawet najsurowszy Li Halan nie potrafi zakazać ich oglądania.

Krytycy twierdzą, że dla cesarza Rycerze Poszukujący to środek do motywowania młodego pokolenia szlachciców. Ponoć ma on nadzieję, że gdy dorosną, ich ambicją stanie się służenie cesarzowi, a obowiązki wobec rodu zejść na drugi plan. Przeciw tej krytyce świadczy fakt, iż władca po roku służby odsyła rycerzy do domów. W ten sposób zamyka on usta oburzonej starszyźnie rodów, która potrzebuje swych synów i córek do zarządzania lennymi dobrami.

Obecnie Kompania Feniksa stawia przed sobą wiele celów, z których najważniejszym pozostaje wyjaśnienie tajemniczej przyczyny gaśnięcia słońc. Rycerze Poszukujący zdecydowani są udać się w każde miejsce, byleby znaleźć rozwiązanie tej zagadki. Mają oni również obowiązek bronić słabych i naprawiać krzywdy.

Spółeczność

Kompania Feniksa, rada rycerzy do niej należących i założyciele zakonu pochodzili z domu Hawkwood. Wielu młodych szlachciców tego rodu – rozleniwionych po wojnach o tron – z roku na rok było coraz bardziej zepsutych, nie mieli bowiem jak konstruktywnie spożytkować energii. Jednakże od czasu założenia do kompanii przystąpił arystokrata wywodzący się z różnych domów, nawet domu Decados. Niemień rada – złożona z najdosłowniejszych i najbardziej prawych rycerzy, z których wielu służyło Alexiusowi, z nim został władca Znanych Światów – zaprowadziła politykę promowaną przez samego cesarza.

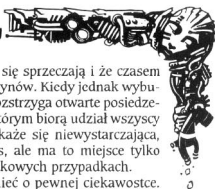
Rycerze Poszukujący to śmietanka rycerstwa cesarstwa. Kandydaci muszą przejść szereg turniejów, zanim otrzymają prawo wstąpienia do zakonu. Kiedy wstąpią zaś w szeregi kompanii, szkolą ich cesarscy marszałkowie, członkowie Gwardii Feniksa. Nic więc dziwnego, że są świetnie wyszkoleni, zdolni i sprawni.

Członkowie zakonu słyną nie tylko z umiejętności bojowych. Wielu z nich to artyści, elokwentni dyplomaci, uważni badacze i czytani naukowcy. Alexius stawia na najlepszych z najlepszych, a jego rycerze muszą służyć jako wzorce dla młodych z całych Znanych Światów.

Kompanię wspiera cesarski skarbiec, natomiast transport zapewnia Flota Cesarska. Może i dlatego nawet zawzięty kozak z Decadosów czy członek Wojennego Bractwa mają się na baczności, gdy pojawia się któryś z Rycerzy Poszukujących.

Ponadto Alexius nadał kompanii znaczne przywileje i niemal nieograniczoną jurysdykcję oraz prawo do wypowiedziania się w imieniu cesarza (oczywiście nieco ograniczone). Ci zaś rycerze, którzy zasłużyli na sygnet feniksa, mogą prosić o audiencję





u samego władcy Znanych Światów. Jednakże nadużycie tego przywileju może doprowadzić do odebrania pierścienia.

Rycerze Poszukujący mają również prawo sprawdzać dokumenty sporządzane przez Kościół lub Lige, choć w praktyce jego egzekucja wymaga łapówki. Mogą oni także przekraczać granice ziem feudalnych, nie płacąc myta, dziesięciny, cla czy podatków, a ponadto nikt nie może ich powstrzymać. Jakby tego było mało, tylko jeden sąd ma prawo orzekać o winie lub niewinności Rycerza Poszukującego – sąd kompanii, znajdujący się na Byzantium Secundus. Tylko tu można wnieść przeciwko nim oskarżenia.

Są jednak i złe strony wstąpienia w szeregi zakonu. Wiele możliwych Znanych Światów uznaje Kompanię Feniksa za zagrożenie dla ich autonomii. I choć wszyscy wielmożni oficjalnie są lojalni wobec Alexiusa, zadziwiająco niewiele chętnie pomaga własnym rycerzom. Członkowie zakonu stają się więc celem tych, którzy pragną zemsty lub nienawidzą cesarza. Wyjści spód prawa i bandyci wierzą, że Rycerze Poszukujący pławią się w bogactwach (co jest czasem prawdą) i nierzadko czyhają na samotnie wędrujących członków zakonu. Na szczęście w szeregach Kompanii Feniksa nie ma słabeuszy. A jeden widowiskowy pojedynek, który ma wielu świadków, wystarczy, by przekazać lokalnemu motłochowi przesłanie: „Zbliżając się do mnie, wiele ryzykujesz”.

Nie wszyscy członkowie zakonu Rycerzy Poszukujących są sprzymierzeńcami. W szeregach Kompanii Feniksa jest też wielu twardogłowych egoistów, poszukiwaczy sławy czy opętanych wendettą szaleńców.

Nie dziwnego, że rycerze się sprzecają i że czasem dochodzi nawet do rękoczynów. Kiedy jednak wybuchą wielka kłótnia, spór rozstrzyga otwarte posiedzenie sądu rycerskiego, w którym biorą udział wszyscy parowie. Jeśli ta droga okaże się niewystarczająca, interweniuje sam Alexius, ale ma to miejsce tylko w ostateczności i w wyjątkowych przypadkach.

Warto jeszcze wspomnieć o pewnej ciekawostce. Otóż gdy Rycerzom Poszukującym zagraża jakieś poważne zewnętrzne niebezpieczeństwo, wszystkie niesnaski i spory milkną, dopóki nie zostanie ono zażegnane.

Sugerowane cechy

Współczynniki: Zręczność, Wytrzymałość

Umiejętności wrodzone: broń biała, strzelanie, uniki, walka wręcz, wigor, wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: czytanie (urtyjski), etykieta, kierowanie pojazdem (lądowym lub powietrznym), łucznictwo, panowanie nad ciałem, pierwsza pomoc, sztuka wojenna (tatyka wojskowa), umiejętności społeczne (przywództwo), żelazna wola.

Błogosławieństwa/przekleństwa: Sprawiedliwość (2 p.: +2 do Porywczkości, gdy naprawia wyrządzone zło), Duma (+2 p.: -2 do Opanowania, kiedy zostaje znieważony).

Dobrodziejstwa: Przywilej cesarski (5 p., patrz dalej), częste podróże (5 p.), pistolet plazmowy lub karabin plazmowy, tarcza turniejowa lub zbroja z cermali.

Przeciętna płaca: 700+ feniksów rocznie.



Słynni Rycerze Poszukujący

Oto najsłynniejsi – z tej dobrej i złej strony – rycerze, należący do Kompanii Feniksa.

Malgrim

Silny i waleczny rycerz, którego znakiem rozpoznawczym jest kusza – wielki kawał żelaza, który zdaje się być raczej przeszkodą niż pomocą (jednakże jakimś dziwnym trafem od wielu już lat Malgrim się z nim nie rozstaje). Ową kuszę otacza nimb sławy równie wielkiej, co monomiecz rycerza, którym wycina literę „M” na ciałach piratów, bandytów lub tyranów. Malgrim jest niezwykle lojalny względem cesarza. Nie wiadomo za to, z jakiego rodu pochodzi. Identyfikację utrudnia zasłaniająca pół twarzy maska, którą cały czas nosi, by ukryć swoją tożsamość. Wstał się tym, iż słowa prostego chłopca zachęciły go do walki. Nie dziwne więc, iż pospólstwo kocha go najbardziej spośród wszystkich Rycerzy Poszukujących. Zawdzięcza to także swemu legendarnemu już zdrowemu rozsądkowi i poczuciu humoru. Jednakże na jego reputację wpływ ma także skłonność do pijackich hulanków i wybuchowy temperament.

Ciera Li Halań

Ta doświadczona wojowniczka i akrobata – ku zmartwieniu wielu mężczyzn – złożyła śluby czystości, dlatego też znana jest jako Ciera Cnotliwa. Wstała się jednak nie tylko swą cnotliwością. Jest mistrzynią charakteryzacji – potrafi przebrać się za każdego: kobietę i mężczyznę! Krąży plotka, że posiada artefakt vau zwany Płaszczem cieni, który jej w tym pomaga. Ciery nigdy nie udało się uwięzić na dłużej niż dobę – zawsze udawało się jej jakoś zbiec. Bywa zgrzytliwa i prawione przez nią przytyki stały się przyczynkiem do niejednego pojedynku. Słowa Ciery trafiają prosto w sedno sprawy przede wszystkim dlatego, iż są prawdziwe. Rycerka potrafi wywieszyć kłamstwo na kilometr, nic więc dziwnego, że nikt nie śmie jej oszukiwać, choćby grając w karty.

Ciera nie rozstaje się ze swoją ulubioną bronią palną, którą zwie „Amadoną”.

Corleric Decados

Wysoki, śniady i potężny. Corleric – budową przypominający chodzącą górę – słynie z okrucieństwa względem wrogów cesarza. Jakims sposobem zdobył zaufanie Alexiusa; wciąż mało kto wie, jak mu się to udało.

Corleric jest samotnikiem. Często zapuszcza się na tereny barbarzyńskie, których nie obejmują gwiazdne mapy. Jego statek – „Corone” – niemal każdy rozpoznaje z daleka, pojawia się bowiem na wielu magicznych latarniach. Powiadają, że na sam widok tego ogniościer czerwonego pojazdu piraci zmykają gdzie pieprz rośnie.

Inne zakony błędnych rycerzy

Poniżej opisujemy inne zakony, nieraz skupiające żądnych sławy lub szukających wpływów ludzi. Żadna z tych organizacji nie może równać się potęgą z Kompanią Feniksa, niemniej mają one swe znaczenie.

Zakon Całunu

Wielu uważa, że ten tajemniczy zakon służy sabatom psychoników. Powszechnie wiadomo natomiast, że jego członkowie zajmują się ratowaniem potrzebujących. Krąży opowieści, według których pojawiają się oni i znikają w mgnieniu oka. Ponoć przewodzi im potężny psychonik, skupiający się na prekognicji, zwany Gwynfydem.

Wszyscy członkowie tego zakonu zakrywają twarze kapturami lub całunami, by w ten sposób ukrywać swoją tożsamość. Plotka głosi, że ich siedziba znajduje się na Manitou.

Zakon Modliszki

Członkami tego zakonu są arystokraci z rodu Decados. Twierdzą oni, że są równie wspaniali, jeśli nie lepsi od Rycerzy Poszukujących. Nikt nie ma jednak wątpliwości, że Zakon Modliszki to tylko propagandowy chwyt rodu. Założyli go oczywiście przedstawiciele domu Decados, a należący do niego rycerze często stają się dowódcami elitarnych jednostek rodu.

Rycerze Modliszki noszą ceramstalowe hełmy ozdobione rzeźbami powykręcanych, szatańskich twarzy. Często depczą po piętach Rycerzom Poszukującym, aby „dać im nauczkę”.

Zakon Władymira

Otoczony nimbem tajemnicy i upolityczniony zakon złożony z arystokratów nastawionych bardzo antyrepublikkańsko. Jego członkowie działają nieoficjalnie, za kulisami wielkich wydarzeń, próbując rozszerzyć wpływy i wesprzeć szlachecką władzę, konkurując z Ligą. Nie mają siedziby i przywilejów, lecz jest kilku możnych, którzy wspierają ich finansowo.



Rycerze zakonni

Oprócz rycerzy, którzy ruszają na wyprawy w poszukiwaniu chwały lub potęgi, są też wojownicy posiadający powołanie. Składają oni przysięgę Kościołowi i poświęcają życie, by chronić i służyć wiernym.

Miecze Lextiusa

Ten zakon założyli duchowni Ortodoksji Urth. Na leżą do niego szlachcice, którzy w ten sposób chcą ukorzyć się lub odbyć pokutę za prawdziwe bądź wymaginowane grzechy. Rycerze ci przysięgają, że będą wiernie służyć Kościołowi – określony czas (trzy albo dziesięć lat) lub całe życie.

Historia

Choć Wojenne Bractwo chroni interesy Kościoła, nie ma wystarczająco wielu dobrze wyszkolonych wojowników, by chronić każdego księdza i pielgrzyma w Znanych Światach. Z tego też powodu – oraz dlatego, iż niektóre rody starają się przypochlebić Kościołowi – wielu najmłodszych potomków szlacheckich rodów staje się rycerzami zakonnymi. Tradycja ta jest dziś bardzo ceniona zarówno przez Kościół, jak i domy.

Miecze Lextiusa założono wkrótce po śmierci Władymira. Zabójstwo niedoślego cesarza było przyczyną podejrzeń i oszczerstw, które niemal doprowadziły do wyniszczającej wojny. Patriarcha Nadrim próbował załagodzić napięcie, stosując wszystkie możliwe środki – od nakładania na arystokratów niezwykle surowej pokuty za używanie technologii, po założenie zakonu Mieczy Lextiusa.

Tworząc zakon, Nadrim zamierzał zbliżyć szlachciców do księży – i odwrotnie. Patriarsze udało się osiągnąć sukces, a owocem jego starań były długoletnie przyjaźnie, które potem – wraz z awansem rycerzy i duchownych – przerodziły się w polityczne przymierza.

Podstawowym zadaniem rycerzy zakonu nie jest walka dla Kościoła, lecz odgrywanie roli strażników, posłów, opiekunów i ochroniarzy. Początkowo Miecze Lextiusa miały służyć tylko Ortodoksji, z czasem jednak coraz więcej rycerzy wołało zwać się z różnymi sektami. Choć nie podoba się to przywódcom zakonu, nie są w stanie nic na to poradzić.

Zakon nie ma celów politycznych – przynajmniej oficjalnie. Głównym zadaniem jego członków jest chronienie wiernych.

Wielu młodych rycerzy zakonnych wywodzi się z rodu Li Halan. Dlatego też wielu krytyków z przekąsem nazywa zakon Mieczami Cardano – od imienia legendarnego Li Halana, który nawrócił całą rodzinę.

Spółeczność

Do Mieczy Lextiusa może przystąpić każdy arystokrata, który nie splamił się żadnym skandalem. Członkowie tego zakonu – w odróżnieniu od Rycerzy Poszukujących – nie muszą wykazać się siłą ramienia, a pobożnością i szacunkiem do księży, w szczególności kapłanów Ortodoksji Urth.

Kandydat na rycerza zakonnego musi odbyć pielgrzymkę na Świętą Terrę. Po powrocie na Dwór Mieczy staje on przed obliczem ojca spowiednika i prosi o pokutę. Następnie, chroniony nienaruszalną tajemnicą spowiedzi, wyznaje powód, dla którego składa śluby. Jeśli rycerz godzien jest wstąpienia w szeregi zakonu, spowiednik przyjmuje przysięgę wierności Mieczom Lextiusa. Jej złamanie i opuszczenie zakonu przed końcem służby równe jest ekskomunice lub nawet gorszej karze.

Członkowie zakonu noszą specjalny medalion z krzyżem gwiazdnych wrót i koralami z różanego drzewa, których liczba wskazuje, jak długo rycerz będzie służył Mieczom Lextiusa. Każdego roku, podczas specjalnej ceremonii, zdejmowany jest jeden koral. Kiedy nie pozostanie już ani jeden, rycerz może odejść. Jednakże wielu zostaje na następne lata, doceniając szacunek i rozwój duchowy, jaki zapewnia zakon. Rycerzowi, którego medalion nie zdoła ani jeden koral, należy się specjalny szacunek.



Zazwyczaj rycerzom nadaje się na określony czas (przeważnie od jednych kościelnych świąt do innych) pewne stanowiska. Zdarza się, że wojownik musi odbyć długą podróż, by wypełnić nowe powierzone mu zadanie. Zakon nie wspomógł go żadnym środkiem transportu, lecz biedniejsi rycerze otrzymują skromne stypendium. Wszelkie koszty ponoszą w trakcie trwania służby rody królewskie.

Pobyt w zakonie Mieczyc Lextiusa wiąże się z wieloma korzyściami, w tym jedną bardzo istotną – wszyscy członkowie są uczeni czytania i odprawiania praktyk medytacyjnych (co odpowiada takim umiejętnościom, jak: czytanie łaciny, żelazna wola itp.).

Sugerowane cechy

Współczynniki: Zręczność, Wytrzymałość, Wiara.

Umiejętności wrodzone: broń biała, spostrzegawczość, wigor.

Umiejętności wyuczone: czytanie (łacina), czytanie (urtyjski), etykieta, kierowanie pojazdem (lądowym lub powietrznym), koncentracja, pierwsza pomoc, żelazna wola.

Błogosławieństwa/przekleństwa: Pobożność (2 p.: +2 do Ekstrawersji, przebywając wśród grzeszników), Prawość (2 p.: -2 do Opanowania, kiedy ktoś kwestionuje jego szlachetność osądu).

Dobrodziejstwa: Przywilej kościelny (3 p., patrz dalej), ciężki pistolet lub karabin, tarcza energetyczna.

Przeciętna płaca: 300 feniksów rocznie (biedny rycerz), 300+ feniksów rocznie (rycerz pochodzący z rodu królewskiego).

Słynni członkowie Mieczyc Lextiusa

Oto opis najszlachetniejszych rycerzy tego zakonu.

Amon Volst van Gelder

Amon – jak wielu członków jego rodu – jest samotnikiem. Spośród reszty rodziny wyróżnia go jedynie pobożność. Przysięgi zakonowi Mieczyc Lextiusa dołożył służbę, której obecnie jest wierny 20 rok. Choć powszechnie uważany za okrutnego i zimnego, potrafi być współczujący i wyrozumiały. Wszak obronił chłopca przed gniewem jego pana. Miało to miejsce, kiedy córka przywódcy wioski odmówiła lordowi schadzki. A gdy wysłał on oddziały, by zniszczyły całą wieś, jedynie Amon stanął w obronie wspólnoty. Powiadają, że sam Wszechstwórca udzielił mu wsparcia – żołnierze lorda zostali bowiem okaleczeni na całe życie, on zaś miał jedynie niegroźne rozcięte udo. Amon wędruje własnymi ścieżkami i sam decyduje, jak pomagać Kościołowi. Czasem władze kościelne oficjalnie proszą go o pomoc, ale rzadko im odpowiada.

Sharina Torensen

Prawa i szlachetna Sharina to doskonały przykład tego, co Kościół podziwia w rycerzach. Jest w pełni oddana zwierzchnikom i pomaga Ortodoksji Urth, bez namysłu wypełniając rozkazy biskupa. Inni rycerze często krytykują to beznamiętne oddanie i uważają jej zachowanie za skandaliczne. Wszak czym





innym jest cechujące Li Halanów odgrywanie roli świętego mściciela, a czym innym – naśladowanie ich. Ona jednak ignoruje sztych, zaszywając się w lesie, by medytować i ćwiczyć doskonale już przez nią opanowaną sztukę walki kijem.

Gawlis Erik Hawkwood

Młody Gawlis wcześniej – zamiast służyć zakonowi – zarządzał hrabstwem ojca, co wydawało mu się niezwykle ważne. Kiedy jednak wstąpił w szeregi Mieczy Lextiusa, od razu zyskał rozgłos – uratował bowiem biskupa Leminkainen przed barbarzyńskimi buntownikami. Wykazał się przy okazji nie lada kunsztem we władaniu mieczem. Jego nieco naiwny sposób bycia zyskał mu wielu sprzymierzeńców, nawet wśród sztywnych i pobawionych poczucia humoru starszych rycerzy, którzy coraz częściej proszą go, by towarzyszył im w ważnych misjach. Gawlis jest jednak bardziej niespokojny niż większość jego towarzyszy, a los prowadzi go swoimi ścieżkami, zawsze jednak ku chwale Wszechstwórcy.

Inne zakony religijne

Wielu rycerzy składa śluby i służy w hezychackich klasztorach, lecz brak towarzystwa i funduszy zniechęca ich do dłuższego podążania tą ścieżką. Istnieje jednak kilka innych zakonów pobożnych rycerzy.

Zakon Świętej Yary

Członkowie tego zakonu poświęcili się ochronie amaleńskich rodziców, którzy podróżują po niebezpiecznych obszarach. Rycerze ci zazwyczaj nie lubią posługiwać się orężem, preferując walkę wręcz, jednak szermierkę i umiejętności strzeleckie również opanowali do perfekcji. Ponoć więź łącząca zakonników Świętej Yary z amaleaninem potrafi być niezwykle silna. Do tego stopnia nawet, że rycerz poczuje, kiedy uzdrowiciel zostanie ranny. W odróżnieniu od amalean, rycerze Świętej Yary nie powstrzymują się od przemocy, lecz starają się jej unikać, gdy tylko jest to możliwe. Niewielu szlachciców wstępuje w szeregi tego zakonu – prestiż, znaczenie i urok znanych organizacji religijnych bardziej ich pociągają.

Zakon Nieugiętych

Ten bardzo mały zakon służy eskatonikom. Nauczający do niego rycerze zwykle wiążą się z jednym kapłanem i ślubują bronić go w zamian za oświecenie. Księża zaś zobowiązują się uczyć swego obrońcę wielu technik i ćwiczeń, o których tylko duchowni mają pojęcie (włączając teurgię). Nauki te często wymagają służby do końca życia, co wielu rycerzom się nie uśmiecha, gdyż musieliby zrezygnować z ziemskich uciech. Członkowie Zakonu Nieugiętych rzadko współpracują ze sobą, posiadają natomiast przywileje i prawa, nadane im przez magusa eskatoników (nie uznawane jednak ani przez Ortodoksę, ani – co za tym idzie – przez wiele rodów szlacheckich).

Przywileje

Przywileje zakonów ustalają, jaką władzę i ograniczenia posiadają rycerze oraz jakie są ich cele. Określają zakres władzy prawnej, ale też obarczają obowiązками. Jest wiele rodzajów przywilejów, a każdy wiąże się z pewnymi dobrodziejstwami.

Przywilej cesarski (5 p.): Zapewnia największą władzę, ale nadawany jest tylko Rycerzom Poszukującym (którzy mają „szlachectwo” warte przynajmniej 3 punkty) i stanowi jeden z największych przyznawanych przywilejów. Dzięki niemu każdy rycerz otrzymuje 700 feniksów rocznie i ma zapewniony darmowy transport dowolnym statkiem floty cesarskiej („kontrakt przewozowy” wart 4 punkty). Dodatkowo może kontrolować publiczne rejestry Kościoła i Ligi (ale nie prywatne kartoteki, prowadzone przez katedry i gildie). Może przekraczać granice, nie płacąc podatku i mając zapewnioną nietykalność prawną (wszelkie zarzuty przedstawiane są konsulowi zakonu, a nie organowi decydującemu o oskarżeniu, niezależnie od tego, czy sprawę wnosi szlachcic, czy dostojnik kościelny).

Jednakże Rycerzy Poszukujących obowiązują ściśle określone kodeks zachowań i obowiązków. Nigdy nie mogą działać wbrew interesom cesarstwa i mogą zostać w dowolnej chwili wezwani, aby podjąć misję (jedną lub więcej) na rozkaz cesarza („przysięga wierności” za 3 punkty).

Nieliczni rycerze otrzymują prawo noszenia Sygnetu Feniksa, który upoważnia ich do uzyskania audiencji u cesarza. Tego przywileju nie można jednak kupić za punkty – trzeba do niego dojść dobrym odgrywaniem postaci.

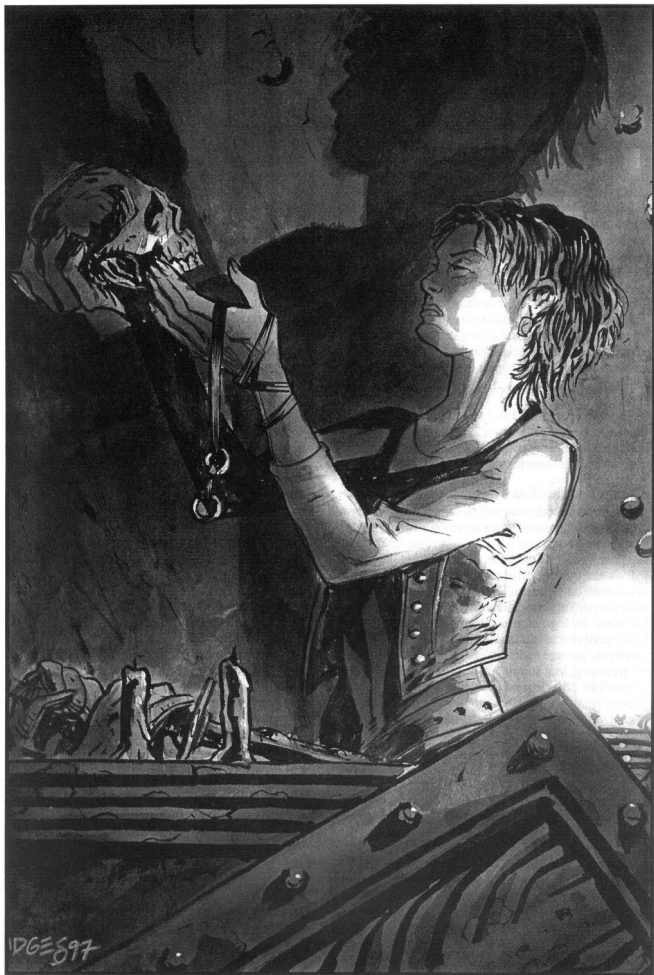
Kiedy rycerz opuści zakon, nie ciąży już na nim żadne zobowiązania, ale i kończą się przywileje.

Przywilej kościelny (3 p.): Ten przywilej nadawany jest rycerzom, którzy złożyli śluby Kościołowi. Daje on pewną władzę prawną i finansową, lecz ograniczoną obowiązkami i zasadami. Biedni rycerze otrzymują niewielką płacę, a zakonni pochodzący z większych rodów są dofinansowywani przez swoich krewnych. Wszystkie osoby obdarzone tym przywilejem mogą bezpłatnie podróżować statkami Kościoła („kontrakt przewozowy” wart 4 p.) niezależnie od sekty, do jakiej należą. Ponadto rycerze mają prawo oskarżać o naruszenie prawa kościelnego oraz zbierać zaległą dziesięcinę, a także bez ograniczeń przekraczać granice feudalne.

Każdy rycerz musi stawić się na wezwanie sekty lub kapłana, któremu służy – nawet jeśli wiązałoby się to z cielesnym lub duchowym niebezpieczeństwem („przysięga wierności” za 3 p.).

Rycerz, którego służba dobiega końca, może opuścić szeregi zakonu i zrezygnować z wszelkich obowiązków i praw wiążących się z przywilejem.







Rozdział trzeci: Zakony kościelne

W życiu wielu mieszkańców Znanych Światów centralne miejsce zajmuje duchowość. Często wyraża się ona w postaci pieśni wznoszonych ku czci Wszechstworcy. Tak właśnie jest w przypadku Choralii – sekty wiernych, wyśpiewujących „Ewangelię omega”. Sekta wydaje się być międzywyznaniowa, lecz niewątpliwie należy ją zaliczyć do ruchów religijnych stworzonych przez Proroka.

Wszechświatowy Kościół nie ma monopolu na duchowe potrzeby mieszkańców uniwersum **Gasnących Słońc** – istnieją inne religie, którym nadał on jednakże etykietkę „pogańskich”. One również posiadają tradycję i historię, choć większość to ledwie kultury z garstką wiernych, żyjących na jednej lub kilku planetach.

Jednakże jedna z owych religii ma szeroki zasięg, a jej korzenie sięgają dalej niż historia Kościoła. Zwana jest ona gjarti – duchowość animistycznej bogini. Kult ten narodził się dużo wcześniej niż Kościół, dziś nie przypomina on jednak wczesnej postaci, rozwinął się bowiem na przestrzeni stuleci. W Mrocznych Wiekach wiele skorzystał on z analfabetyzmu

pospólstwa, gdyż jego czciele namawiali do powrotu prostych, pierwotnych wartości, których orędowniczką była Gjarti.

Spśród wielu małych kultów obecnych wśród gwiazd wybraliśmy zakazane mandża. Wyznawcy Gjarti cierpią inkwizytorskie prześladowania za „błędne” przekonania, ale los kultystów mandża jest znacznie gorszy. Powszechnie uważa się ich za niewiele lepszych od antynomistów – najgorszych zdrajców światła. A mandża to tak naprawdę prosta postać kultu przodków, niegdyś popularnego wśród arystokracji, teraz zaś zakazanego. Niestety, wyznawcy tej religii muszą modlić się w sekrecie i ukrywać swą wiarę przed Kościołem.

Te przykłady dają pojęcie o tym, jak wygląda duchowe życie na obrzeżach społeczeństwa Znanych Światów. I o nietolerancji Kościoła, którą – biorąc pod uwagę zagrożenie ze strony symbiontów i innych ras oraz ryzyko przymierza pogan z nadnaturalnym – można zrozumieć. Zrozumieć – owszem. Ale wybaczyć?...



Chorali

Geneveve w końcu zostawiła drzwi w spokoju. Straciła nadzieję, że kiedykolwiek jakimś cudem jej otworzy. Skupiła uwagę na mrocznych schodach, na których zniknęli jej nowi przyjaciele. Postanowiła odkryć tajemnice tej starożytnej budowli. Była jednak zła na siebie – dała się przyprowadzić aż tu, zwiedziona obietnicą pradawnych hymnów.

Ze szczytu schodów dojrzała światło brata Patoka. Rycerz zakonny Wojennego Bractwa otworzył panel i badał znajdujące się na nim przyciski. Jego przyjaciel, Inżynier Zular, wyjął jakieś narzędzie i też zajął się tajemniczym urządzeniem. Nagle potężny błysk odrzucił Zulara.

– Uch, och! – krzyknął PatoK.

Przejmujący dźwięk zaskoczył ich – wiekowe tryby drgnęły po raz pierwszy od tysiącleci. Z ciemnych wrót – jakby pod wpływem magii – wytoczyły się dwa olbrzymie golem, wydając metaliczny dźwięk. Z głośników popłynęły niezrozumiałe słowa, a metalowe członki uniosły się, obnażając broń. Znajomi Geneveve zakłękli i sięgnęli po oręż. Komnatą wstrząsnęły wybuchy – po kilku sekundach mężczyźni leżeli na podłodze, rzućni siłą eksplozji pod ściany.

Oszołomieni i ranni towarzysze Geneveve leżeli bezradni, a toczące się potwornie petfzy w ich kierunku. Widząc to, przerażona kobieta – wciąż stojąc u szczytu schodów – zaczęła śpiewać. Słowa „Pieśni podnoszącej na ducha” płynęły z jej ust niczym światło gwiazd. Wsparci siłą jej głosu mężczyźni zdawali się zapominać o bólu. Zular uniósł karabin, a PatoK plazmowy miecz, by bronić się przed nadchodzącym zagrożeniem. Ciemności przeszyły strumienie światła, ale z góry dochodziły słowa pieśni Geneveve, unoszące się ponad odgłosami walki.

U szczytu Drugiej Republiki muzyka była wszechobecna – człowiek słyszał ją, gdziekolwiek by się nie ruszył. Socjologowie udokumentowali jej wpływ na ludzkie emocje i zachowanie, wkroczyła więc do świata biznesu, polityki oraz handlu. Nawet wojsko i szkolnictwo wykorzystywały muzykę.

Z czasem znaczna część technologii wpływania muzyką na człowieka i rozumienia tego wpływu zginęła. Niemniej wielu wciąż docenia jej potęgę. Wśród tych ludzi najbardziej godni uwagi są członkowie sekty Chorali – chorakowie, oddani Kościołowi wierni, czczący Wszechstworcę pieśniami.

Nie jest to tak naprawdę sekta, bowiem jej członkowie uważają się za zwyczajną za ortodoksów, awestian bądź kogoś innego. W tym przypadku decyduje powołanie, więc nawet zakonni rycerze Wojennego Bractwa wstępują w szeregi Chorali. I choć członkowie tej sekty mogą nie lubić siebie nawzajem lub swych filozofii, jednoczą się, by wznosić głosy we wspólnej pieśni.

Większość z nich posiada muzyczny dryg, a o naprawdę utalentowanych członkach sekty mówi się,

że dokonują cudów samym tylko śpiewem! Hymny odzwierciedlają bowiem potęgę i łaskę Wszechstworcy – najzdolniejsi członkowie sekty Chorali potrafili złamać nawet zatwardziałego antynomistę.

Chorali jest otwarta również dla utalentowanych muzyków, których nie interesuje przystąpienie do Ligi. Różne zajmujące się rozrywką gildie mają znaczną kontrolę nad odtwarzaniem i rejestrowaniem muzyki, Chorali staje się więc jedyną popieraną przez Kościół alternatywą. Zapewne z tego też powodu członkowie sekty zajmują w kościelnych strukturach uznaną pozycję, a talent i głos pozwalają im ją zachować.

Historia

Chorakowie przez długi czas byli elitą kościelnych muzyków. Owszem, pośród awestian są śpiewacy, amaleanie często koją pieśnią, a Ortodoksja szczyty się kantorami i dyrygentami. Choć w każdej kongregacji, nawet najmniejszej, jest chór, członków Chorali jest niewielu. Są jednak wśród nich pieśniarze, którzy potrafili wznieść ogień nawet w najmroczniejszych duszach, a których głosy płoną najgorętszym ogniem Wszechstworcy. Najprostsze pieśni choraków inspirowały wiernych, a najzadsze, najbardziej złożone hymny potrafiły wstrząsnąć górami.

Niewielu choraków wie, że ich sekta była na początku socjologicznym eksperymentem naukowców Drugiej Republiki. W tamtym czasie badano każdy aspekt dźwięku oraz muzyki – jak wpływają na ludzi i jak można je wykorzystywać. Naukowcy zauważyli, że niemal wszyscy interpretują pieśni tak długo, że nawet zupełnie pozbawione sensu utwory go nabierają. Rozwinięto również metody wpływania na ludzkie emocje poprzez rytm i melodię. A u szczytu badań naukowcy odkryli, jak dzięki muzyce można zmienić osobowość człowieka.

Korporacje jako pierwsze skorzystały z tego przełomowego odkrycia. Kościół został daleko w tyle, choć już wtedy muzyka – a szczególnie hymny – odgrywała olbrzymią rolę w ceremoniach religijnych. W końcu jednak pojawili się wierni, którzy pisali pieśni, wzbogacając swą pasję o opracowane przez naukowców metody. Ich imiona zaginęły w otchłani czasu, lecz dzieła ich rąk wciąż żyją dzięki Chorali.

Kiedy nadeszły Mroczne Wiek, pojawili się ludzie, którzy postanowili utrzymać przy życiu ogień wiary, a nawet jeszcze silniej go rozpalic. Jednym z nich był święty Daveed Laurenze, który podróżował od świata do świata, płacąc za przewóz i koję śpiewem oraz słowami swych pieśni. Z czasem przypisywano mu więcej niż kilka cudów. Jednak posiadał on inną, niezwykłą umiejętność, która okazała się znacznie ważniejsza – potrafił tworzyć chóry, śpiewające słowa Proroka.





Laurenze wybrał najbardziej obiecujących chórzystów, by ci nauczyli się najtrudniejszych i najpotężniejszych pieśni. Wiele z owych hymnów wyrosło na popularnej muzyce Drugiej Republiki, lecz Daveed zmienił je w pieśni pełne wiary i natchnienia. Utrzymały one moc wierzenia wpływu na słuchaczy, jednak ich cel był zupełnie nowy...

Uczniowie Daveeda i ich następcy kontynuowali zapoczątkowaną przez świętego tradycję. Poszukiwali oni obdarzonych mocą pieśni i zmieniali je tak, by wychwalały Wszechstwórcę. A źródeł dzisiejszych hymnów można szukać w piosenkach ur-obunów, w marketingowych kampaniach czasów Drugiej Republiki, w politycznych dżinglach, a nawet w religijnych śpiewach voroksov. Spadkobiercy tradycji Daveeda Laurenze skomponowali wiele niezwykłych utworów.

Nikt nie potrafił stwierdzić, kiedy hymny uznano za formę teurgii. Z początku słuchacze wierzyli, że poruszył ich jedynie talent pieśniarza i wspaniałość hymnu. Potem jednak księża zwrócili uwagę, że chorałowie stali się łącznikami z Wszechstwórcą, a wpływ, jaki mają śpiewane przez nich pieśni, jest manifestacją Jego woli. Teraz nikt już nie zaprzecza, że najwspanialszy członkowie Choralu korzystają z czystej teurgii.

Struktura

Kościół nigdy nie wymagał formalnych egzaminów od kandydatów na chorałów. Jeśli więc ktoś deklaruje, że należy do Choralu, nikt temu nie zaprzecza. Niemniej również nikt nie będzie uznawał go

Wenecja

Następcy świętego Daveeda, wzorem swego mistrza, również tworzyli chóry. A w miejscu jego narodzin – w starożytnej Wenecji, mieście znajdującym się na Świętej Terrze – zbudowali świątynię. Wizyta w kaplicze świętego Daveeda to obowiązek każdego członka Choralu. I każdy z nich przynajmniej raz w życiu odbywa pielgrzymkę do tego miejsca. Niektórzy tak często, że nawet tego nie planują. W taki oto sposób Wenecja stała się miejscem koncertów organizowanych przez chorałów. Niestety, ostatni z tych koncertów miał miejsce na krótko przed wybuchem wojen o tron. Niemniej wielu chorałów wspomina coś o ustaleniu terminu nowego występu, który przyćmiłby wszystkie poprzednie. W koncercie tym mają wziąć udział wszyscy członkowie Choralu, żyjący w Znanych Światach. W ten sposób – głosami i wiarą – chorałowie chcą obwieścić nadejście nowej ery.

za jednego z członków sekty, dopóki nie potwierdzi on swych umiejętności. Wszak chorałowie mają być miechami, które podsycają Święty Płomień, rozpalając go wszędzie tam, gdzie zabrzmi ich śpiew. Jeśli więc ktoś, kto śmie nazywać się chorałem, nie potrafi tego uczynić, wierni będą patrzeć na niego z pożałowaniem w oczach, a nie z szacunkiem.

Tak jak nie istnieje oficjalne mianowanie na członka Choralu, tak też nie ma w zakonie żadnych oficjalnych rang czy stopni. Nie oznacza to jednak, iż chorałowie nie mają sposobu na ustalanie hierarchii.





Chorałowie na wojnie

Większości chorałów nie interesuje wykorzystywanie hymnów podczas walki. Wołą pomagac rolnikom orać pola, kowalom wykuwać narzędzia, szwaczom szyc, a kaznodziejom głosić kazania. Jednak nieliczni szlachetnie urodzeni (i militarnie nastawieni) księża mają na ten temat inne zdanie. I tak chorałowie przygotowują do walki Li Halanów, a także rycerzy zakonnych Wojennego Bractwa i hazackich krzyżowców. Jednak żadna z tych grup nie wykorzystwała członków sekty do tak brutalnych celów, jak uczynili to awestianie.

Awestianie przez długi czas wykorzystywali śpiewaków, uważając ich za cenne narzędzie wzmacniające wiarę. Patrzyli natomiast z dezaprobatą na bogatsze hymny innych sekt, preferując proste (i hipnotyczne) śpiewy oraz rytmy.

Po Znanych Światach krąży słynna historia, pochodząca z czasów, gdy między Kościołem a Świątynią Avesti niemal wybuchła wojna. Opowiada ona o tym, jak awestianie przygotowywali się do obrony czegoś, co miało być ich ostatnim bastionem. Ponoć przed legionami awestian stanęli pieśniarze. A kiedy śpiewali, awestianie bili się w piersi – najpierw jedną ręką, a później dwiema. Wielu kościelnych uczonych uważa, że to wydarzenie bardzo wpłynęło na członków Świątyni Avesti. W szczególności na fakt, iż raczej woleli oni zginąć, niż się poddać. Ponadto po dziś dzień awestianie w podobny sposób – bijąc się w piersi – wprowadzają się w bitewny nastrój, by potem ruszyć prosto w paszczę śmierci.

Ogólnie rzecz biorąc, istnieją cztery czynniki, wpływające na szacunek, jakim darzą się członkowie sekty. Najmniej istotny jest wiek – młodzi kłaniają się starszym, którzy więcej wiedzą i więcej osiągnęli. Drugi czynnik to sława – niektórzy chorałowie osiągnęli uznanie wśród mieszkańców planet lub także w całych Znanych Światach. Trzeci czynnik to wiedza, przede wszystkim ta związana z hymnami. Chorałowie znający więcej pieśni w naturalny sposób zaszukują na większy szacunek, szczególnie tych, którzy chcą się ich nauczyć. Jednak najważniejszym czynnikiem jest talent, gdyż członkowie sekty za najlepszych wcale nie uznają najśłynniejszych. Miano najlepszych zarezerwowano dla tych chorałów, których głosy wznoszą się ponad przeciętność, a których kompozycje sięgają samych głębin dusz.

Śłynni Chorałowie

Lady Irama Li Halan

Lady Irama zajmuje szczególne miejsce wśród członków Kościoła, najprawdopodobniej jest bowiem największą żyjącą biblioteką hymnów. Wiekowa kobieta nie posiada oczywiście żadnych ksiąg czy zapisów – wszystkie obdarzone mocą pieśni żyją w jej



głowie. Nikt nie wie, ile hymnów pamięta. A wszyscy spoglądają na nią z szacunkiem. Ostatnio lady Irama odczuła pierwsze oznaki swej śmiertelności i rozpoczęła poszukiwania ucznia, któremu mogłaby przekazać posiadaną wiedzę. Póki co nie znalazła nikogo godnego takiego zaszczytu, szuka więc dalej.

Antonio Steed

Antonio to prawdopodobnie najbardziej znany współczesny członek Choralii. Jest też najpopularniejszym artystą na Byzantium Secundus, często wyrzyskującym magiczną latarnię. Antonio to dziecko artystów Ligi, nie więc dziwnego, że gdy tylko nauczył się chodzić – zaczął występować, a kiedy osiągnął dorosłość – zabawiał największych arystokratów Znanych Światów. Słodkie życie dobiegło końca w chwili śmierci rodziców w pożarze. Antonio znalazł bezpieczeństwo na łonie Kościoła i szybko wstąpił w szeregi Choralii, by potem – równie szybko – dzięki nieprzeciętnemu talentowi zyskać sławę. Kiedy przybył na Byzantium Secundus, był już powszechnie znany, a pobyt w stolicy cesarstwa przyczynił się do wzrostu jego popularności. Choć wciąż jest jeszcze bardzo młody, hierarchowie Kościoła wróżą mu długą karierę, wskazując na rzesze dorastającej młodzieży, a szczególnie nastolatki, która żywo reaguje na jego muzykę. Księża nie wiedzą jednak, że Steed ostatnio wątpił w powołanie i że w najbardziej rozwiniętych zabawach, jakie Byzantium Secundus ma do zaoferowania, szuka czegoś zupełnie nowego.

Odgrywanie postaci Chorała

Chorali to sekta wyjątkowa i ceniona, a jej członkowie mają wyraźną rolę do spełnienia we wszechświecie **Gasnących Słońc**. Niczym nawracający pogan misjonarze, chorałowie wędrują pośród wiernych, szerząc słowa Proroka i budząc pobożność. Choć żyją poza hierarchią Kościoła, księża witają ich z otwartymi ramionami. Tak więc bez względu na typ postaci gracza, społeczność zawsze mile będzie widzieć zakonnika Choralii. Być może bohater ujrzy najgorsze strony ludzkiej natury, niemniej zawsze winien służyć radą i wskazywać, jak godnie żyć.

Stereotypy

Misjonarz

Postać wierzy, że pobjęgościł ją Wszechstwórca i że jej obowiązkiem jest nawracanie pogan. Misjonarz znieśnie każde upokorzenie i zwalczy każdą przeszkodę, byle zanieść pieśń tym, którzy jej najbardziej potrzebują.

Natchniony kompozytor

Nie każdy hymn znajduje się na kartach zakurzonej starych ksiąg. Wiele dopiero czeka na skom-

ponowanie – bohater zajmuje się właśnie ich tworzeniem. Napisanie hymnu nie jest szczególnie trudne; problem pojawia się dopiero wtedy, gdy trzeba go nasycić siłą wiary. Mistrzowie Gry nie powinni pozwolić bohaterom grać na tworzenie nowych obrzędów, chyba że postać doświadczyła próby wiary i wyszła z kryzysu obronną ręką.

Niewierny

Bohater zdaje sobie sprawę, że posiada niewiarygodny dar, lecz wątpi, czy zawdzięcza go Wszechstworcy. Być może jest tylko utalentowanym śpiewakiem? Lub – co gorsza – dar to efekt osiągnięć nauki? A może zawdzięcza go siłom nieczystym?

Obróńca

Zwykłe członkowie Choralii wiążą się z jedną kongregacją, a należący do niej wierni oczekują od nich wsparcia i pomocy. Taki bohater będzie cieszył się nawet większym szacunkiem niż miejscowy ksiądz, jednakże jego obowiązki okażą się o wiele niebezpieczniejsze. Bez względu na to, kto zagraża wiernym – demony, symbionci czy też szlachcic – obrońca musi chronić wiernych i opiekować się nimi.

Polityk kościelny

Członkowie sekty Choralii posiadają wolność i prawa porównywalne jedynie do nielicznych przywódców Kościoła. Mogą więc brać udział w debatach i dysputach, co niektórzy z nich czynią dość często. Nierzadko zdarza im się uczestniczyć w rozmowach, które nadają kształt całemu Kościołowi. Bohater gracza to jeden z takich właśnie chorałów. Posiada własny program polityczny – może zamierza walczyć o tolerancję wobec obcych ras, a może o zorganizowanie wyprawy krzyżowej przeciwko Kurganom? Tak czy inaczej, wykorzystuje swą pozycję, by ów program zrealizować.

Poszukiwacz hymnów

Bohater poświęcił życie poszukiwaniu i ratowaniu kościelnych hymnów, zagubionych na przestrzeni wieków. Pieśni, które ukryto w mrocznych alkowach wielkich katedr, łatwo odnaleźć. O wiele trudniej dotrzeć do tych, które zaginęły na odległych planetach lub w zapomnianych kościołach. Niemożliwe zaś wydaje się zdobycie hymnów, które znajdują się jedynie w głowach wiekowych pieśniarzy. Bohater będzie więc musiał wędrować do najdalszych zakątków Znanych Światów. I sprawdzić wszystkie pogłoski, nawet te najmniej prawdopodobne – mówiące choćby o tym, iż muzyka vau również posiada potęgę.

Współczynniki

Sugerowane cechy

Współczynniki: Ekstrawersja, Wiara

Umiejętności wrodzone: urok osobisty, wywieranie wrażenia.



Umiejętności wyuczone: czytanie (łacina), etykieta, języki (łacina), koncentracja, sztuka (jedna lub więcej), występy publiczne.

Błogosławieństwa: Ulobieniec (2 p.: +2 punkty od uroku *osobistej* pośród wiernych).

Dobrodziejstwa: Choral (1 p.).

Dobrodziejstwo

Choral (1 p.): Członkowie sekty rozpoznają bohatera jako jednego z nich i podobnie czynią inni wierni. Wszyscy i wszędzie traktują postać z szacunkiem, oferują jej pomoc i gościnę (oczywiście dopóki nie narażają siebie). Od bohatera oczekuje się w zamian pieśni i wieści z odległych światów.

Umiejętności wyuczone

Sztuka (komponowanie)

Test: Spryt + sztuka (komponowanie)

Postać potrafi tworzyć nowe pieśni i przerabiać stare. Jest to umiejętność niezbędna każdemu członkowi sekty Choral, który chce komponować hymny.

Hymny

Hymny to obdarzone mocą teurgiczną obrzędy choralów. Kiedy śpiewają je ludzie pobjętosławieni przez Wszzechstwórcę, Jego wola ulega spełnieniu. Chorałowie uczą hymnów tylko tych, których uważają za gotowych dostąpić tego zaszczytu. Dlatego też istnieje tylko jeden sposób na poznanie pieśni – znalezienie nauczyciela, który ją zna. Z tego też powodu wielu członków sekty poświęca znaczną część życia na poszukiwanie skomponowanych przed wiekami hymnów, które wciąż posiadają moc. Bardzo rzadko się zdarza, że jeden z choralów stworzy nową pobożną pieśń obdarzoną potęgą i że poznają ją inni śpiewacy. Takie hymny powstają zwykle w chwilach wielkiej próby lub pod wpływem ogromnego natchnienia. Twórców takich pieśni pamięta się przez wieki.

Większość owych obrzędów ma charakter „doznaniowy” – zmysłowy. Działają one na te osoby, które bezpośrednio słyszą czysty głos śpiewaka. Hymny tracą moc, jeżeli są wzmacniane przez jakieś urządzenia lub odtwarzane z nagrań. Mistrz Gry może przyjąć zasadę, iż hymny słyszać w promieniu 5-6 metrów od śpiewającego, chyba że zagłusza je jakiś dźwięk. Warto zauważyć, że słuchacze nie muszą rozumieć słów pieśni, by ta na nich działała.

Śpiewających hymny choralów poważnie ogranicza jedna rzecz. Większość pieśni związana jest z różnymi umiejętnościami, jednak bohater musi posiadać muzyczny talent, by ich moc się objawiła. Jeżeli więc postać posiada daną umiejętność na wyższym poziomie niż *występy publiczne*, to pod uwagę bierze się niższą wartość. Na przykład: Colin postanowił zaśpiewać „Pieśń pokoju”, aby zakończyć bezsensowny

pojedynek. Niestety, jest mniej utalentowany (*występy publiczne* na poziomie 6), niż posiada *uroku osobistego* (poziom 8), więc gracz musi testować niższą umiejętność – *występy publiczne*).

Ave Igna

(poziom 1, *Porywczosć + wywieranie wrażenia, zmysłowy, chwilowy, 1 D*)

Ta krótka pieśń zwykle wieńczy inne hymny, gdyż dodaje się ją na ich zakończenie. „Ave Igna” sprawia, że wszystkie płomienie w pobliżu śpiewającego goreją większym ogniem, spalając opał w niewiarygodnym tempie. Istota, którą w danej turze ranią płomienie, otrzymuje dodatkową kostkę obrażeń za każdy punkt zwycięstwa uzyskany w teście *Porywczosć + wywieranie wrażenia*.

Warto pamiętać, że ten hymn jedynie wzmacnia istniejące płomienie – nie tworzy nowych.

Błogosławiony apostoł

(poziom 2, *Ekstrawersja + urok osobisty, zmysłowy, tymczasowy, 1 D*)

Pieśniarz wciela się w postać Hombora Żebraka, jednego z apostołów Proroka. Hymn opowiada, jak Hombor poniżył się do tego stopnia, że przesładujący go tłum nie tylko darował mu życie, ale na dodatek go wysłuchał. Słyszycy tę pieśń muszą wykonać test *Porywczosć + walka wręcz* – osoba, której się on nie powiedzie, nie może zaatakować pieśniarza.

Błogosławieństwo dla wiernych

(poziom 3, *Wiara + koncentracja, L, zmysłowy, tymczasowy, 1 D*)

Ten hymn działa podobnie do Błogosławieństwa Proroka. Uzyskane przez śpiewającego punkty zwycięstwa dodaje się do łatwości testu słuchaczy. Wyjątkowy sukces oznacza, że do łatwości dodaje się +2 na każdy punkt zwycięstwa. Hymn nie działa na śpiewającego.

Strach przed Prorokiem

(poziom 4, *Ekstrawersja + wywieranie wrażenia, L, zmysłowy, tymczasowy, 1 D*)

Ta pieśń działa odwrotnie niż „Błogosławieństwo dla wiernych”. Wszystkie słyszące ją osoby muszą odjąć jeden za każdy uzyskany przez śpiewaka punkt zwycięstwa. Wyjątkowy sukces oznacza, że odejmujemy się 2 za każdy punkt. Ten hymn również nie działa na śpiewającego.

Pieśń pokoju

(poziom 5, *Opanowanie + urok osobisty, L, zmysłowy, tymczasowy, 1 D*)

Wszystkie osoby, na które działa ten hymn, muszą wykonać udany test *Porywczosć + walka wręcz*, jeśli chcą kogoś zranić. Gdy im się to nie uda, każde agresywne działanie będzie niemożliwe. Osoba, której uda się oprzeć „Pieśni pokoju”, pozostaje odporna na jej działanie aż do następnej sceny. W przeciwnym przypadku hymn przestaje działać



po dziesięciu turach bądź też gdy pieśniarz skończy śpiewać.

Chór wielu płomieni

(poziom 5, Porywczosć + *wigor*, L, zmysłowy, tymczasowy, 1 D)

Sluchający tej pieśni potrafią działać szybciej i bardziej zdecydowanie. Sluchacze mogą wykonać dwie akcje bez żadnych ujemnych modyfikatorów, a trzy – z modyfikatorem -4. Większość zwykłych ludzi nie jest w stanie wykonać więcej akcji.

Lament pasterza

(poziom 6, Opanowanie + *koncentracja*, L, zmysłowy, tymczasowy, 1 D)

Osoby sluchające tego hymnu odczuwają niewyłąk ciężkość. Ci, którzy chcą wykonać dwie akcje w turze, muszą odjąć 6 od łatwości testu. Żaden sluchacz nie może wykonać trzeciej akcji w turze.

Podnoszące na duchu słowo

(poziom 6, Porywczosć + *wigor*, L, zmysłowy, tymczasowy, 1 D)

Wszyscy sluchający tej pieśni ignorują modyfikatory wynikające z obrażeń i utrudnienia wynikające ze zmęczenia. Nawet ci, którzy w innym przypadku musieliby odjąć od łatwości testu 10, nie odczuwają ujemnych efektów, choć następne rany oczywiście ich zabiją.

Trzeba pamiętać, że bohaterów wciąż można ogłuszyć lub pozbawić przytomności.

Róg Jezui

(poziom 7, Siła + *wigor*, L, zmysłowy, tymczasowy, 1 D)

Ten utwór nie jest tak naprawdę hymnem – to seria ogłuszających krzyków i wrzasków, które mają symbolizować zwycięstwo Proroka nad niebezpieczną technologią. Bohater może uszkodzić niektóre nieożywione przedmioty, powodując punkt obrażeń za każdą kostkę zwycięstwa w teście. Przed tymi uszkodzeniami ochrony nie zapewniają zbroje i tarcze energetyczne.

Zamaskowani chorałowie

Chorałowie starają się przekraczać granice sekt i za pomocą muzyki inspirować jedność. Niektórzy z nich posuwają się przy tym bardzo daleko i ukrywają swą tożsamość przed sluchaczami. Używają oni baśniowych masek, stworzonych przez najlepszych projektantów Znanych Światów. I śpiewają tylko wtedy, gdy ich twarz jest za nimi ukryta. Uważają bowiem, że prawdziwym natchnieniem sluchaczy są nie wygląd czy tożsamość śpiewaka, lecz jego głos i słowa hymnu.

Ten zwyczaj przetrwał w tradycji, kiedy chorałowie zaczęli śpiewać razem. Powstały chóry zamaskowanych śpiewaków – wielu z nich nie ma sobie równych w całych Znanych Światach, a nosi najwspanialsze maski, jakie kiedykolwiek powstały. Włożenie maski to doskonały sposób na ogłoszenie wszechświata, że jest się chorałem. Gdyby jakiś oszust odważył się podszyc pod członka sekty, zostałby zdemaskowany w chwili, kiedy zająłby śpiewać.

Oredownik Pana

(poziom 8, Wiara + *przemawianie*, L, zmysłowy, tymczasowy, 1 D)

Pieśniarz wypełnia postać chwałą mściwego Wszechstworcy i zwiększa jej wybrane cechy o uzyskaną w teście liczbę punktów zwycięstwa. Śpiewający może rozdzielić punkty pomiędzy współczynniki wedle swego uznania.

Łaska empireum

(poziom 9, Wiara + *występy publiczne*, L, zmysłowy, chwilowy, 2 D)

Przez turę bohater jest całkowicie nieczuły na zewnętrzne obrażenia. Gdyby postać mogła śpiewać w próżni, nic by się jej nie stało! Jeśli wierzyć plotkom, członkowie sekty Chorałi stworzyli niezwykle hymny dla każdej z empireańskich potęg. Oczywiście nikt tych plotek nie potwierdził...



Gjarti

(gi-ART-i; twarde „g”)

Baron Persiwał z Glam brnął przez sięgające do kolan błoto, przyciskając rękę do rannego brzucha i modląc się, by krwawienie nie powróciło. Wielki miecz barbarzyńcy pozostawił głębokie i bolesne ścieżki. Persiwał zabił olbrzymia strzałą z pistoletu, poświęcając na to ostatni pocisk. Pozostali przeciwnicy leżeli martwi. Persiwał nie mógł się jednak z tego cieszyć, gdyż w błocie pozostali również wszyscy członkowie jego świąty – z roztrzaskanymi czaszkami i połamanymi członkami.

– Przekleć Vuldrokowie! – wymamrotał do siebie Persiwał. Chciwość barbarzyńców i żądza zdobycia klejnotów sprawiła, że obfite plony porastające akry ziemi poszły na marne. Chłopi byli skazani na głód, zbiory zmniejszały, a on będzie musiał prosić brata o pożyczkę. Owszem, rzucić się do walki z najeźdźcami, byli jednak o wiele liczniejsi i lepiej uzbrojeni, niż początkowo sądził. Na Wszczęstwórcę! Jeden z nich miał nawet działko termojądrowe! Co prawda posiadał tylko jeden pocisk, ale to wystarczyło, by latający ptak Persiwała został strącony na ziemię. Skąd wystraszeni takie uzbrojenie? Przecież reszta walczyła olbrzymimi mieczami i toporami!

Wędrując błotnistym wałem Persiwał potknął się i zawył, gdy ból ponownie przeszył jego osłabione ciało. Krew znów popłynęła, kolejny raz płamiąc czyste niegdyś spodnie. Jeśli wkrótce nie znajdzie pomocy, wykrwawi się na śmierć i skończy w błocie.

Nie zastanawiając się, ruszył przed siebie, zaciśniętą żęby. Po kilku krokach zamarł, zaskoczony dochodzącym z tyłu dźwiękiem. Był to głęboki, chrapliwy głos zwierza. Dochodził z niedaleka, zza jego pleców, z lewej strony. Powoli odwrócił się i ujrzał kagorskiego dzika, stojącego ledwie trzy metry od niego. Poczuli, jak na widok zwierzęcia kolana uginały mu się – ostatkiem sił utrzymał się na nogach. Potężny dzik prychnął, przygotowując się do szarży.

Nagle dzik uspokoił się, słysząc dochodzący z pobliskiego zagajnika głos:

– Pohamuj swój gniew, przyjacielu. Obiad czeka na ciebie gdzie indziej. Masz przed sobą niełatwą zdobycz. Kieruj się węchem, a szybko znajdziesz inną ofiarę.

Słyszając te słowa, dzik chrząknął i powoli odszedł w kierunku wzniesienia, z którego przybył.

Persiwał ze zdumieniem wpatrywał się w starego człowieka, który wychynął z lasu. Starzec uśmiechał się, patrząc w miejsce, w którym przed chwilą zniknął dzik.

– Kim... kim jesteś? Świątym? – spytał nieco zagubiony Persiwał.

– Tak, mój panie – starzec zachichotał w odpowiedzi, oferując rycerzowi łaskę. – Pobożogłówny przez Gjarti.

– Poganin! – wykrzyknął Persiwał.

Niezrówny tym okrzykiem staruszek dalej poma-gał rycerzowi.

– Gdzieś słyszałem to słowo. Cóż jednak warte imię, które nie nic nie znaczy dla tego, kto je nosi? Jeśli zawołany nim nie odpowiada, staje się ono nic nie znaczącym szeptem na wietrze, a potem ulega zapomnieniu.

– Uratowałeś mi życie, jestem ci więc winien co najmniej szacunek...

– Ależ to mój obowiązek, panie. Moja rodzina od dawien dawna stoi na straży pąskich lasów. Zrobiłem to z obowiązku.

W oczach Persiwała odbiło się jeszcze większe zdumienie niż poprzednio.

– W tej sytuacji większość moich poddanych zabiłaby mnie, a winę zrzuciła na Vuldroków. Ty zaś, choć jesteś poganinem, ryzykowałeś spotkanie z jadowitymi kłami kagorskiego dzika, aby mnie ratować...

– Hmm... Może szacunek dla ludzkiego życia jest czymś bardziej uniwersalnym, niż głoszą wasi księża? He? – mówiąc to, starzec pomógł swemu panu pokuśtykać do najbliższej chaty...

Wszczęstwiatowy Kościół utrzymuje, że posiada władzę nad duszami wszystkich mieszkańców Zna-nych Światów. To jednak tylko teoria – w praktyce jest zaś zupełnie inaczej. Wielu mieszkańców Zna-nych Światów to ludzie niewierzący, inni są anty-nomistami, a i pogan nie brakuje. Tych ostatnich można spotkać na niejednym świecie, choć kryją się oni w lasach, oddając cześć miejscowym bóstwom. Niewielu jest świadków ich obrzędów i rytuałów, szczególnie wśród przedstawicieli klas wyższych i międzygwiazdnych podróżników. Niewielu jest również tych, którzy spotkali poganina – ich istnienie przypomina snutą przez duchownego przypowieść, który w ten sposób potwierdza słuszność inkwizytorskich działań.

A jednak istnieje wiele nie-kościelnych religii. I ku zdziwieniu każdego wiernego, który w końcu pozna istotę pogaństwa, wcale nie są one związane z diabelskimi orgiami czy opętaniami przez demony. Tak naprawdę w większości przypadków religie te również stawiają sobie za cel odkrycie tajemnicy stworzenia – i nie ma znaczenia, czy chodzi o Wszczęstwórcę, czy też o matkę-ziemię.

Najczęściej spotykaną pogańską religią jest wiara w Gjarti, polegająca na oddawaniu czci i doświadczaniu niewidzialnej natury Matki Wszczęstwiata.

Historia

Korzenie gjarti sięgają zamierzonych czasów. Wszystko zaczęło się jeszcze podczas Diaspory, na sprawą ruchu religijnego zwanego „powrót na



ziemię", który był popularny wśród kolonistów, poszukujących silniejszej więzi z nowymi planetami – więzi, jaka łączyła ich z rodzinną Ziemią. Ruch zapoczątkował w 2613 roku Edgar Vollmak, biolog i rolnik, który twierdził, że doświadczał wizji danych mu przez duchy planety Suthec. Duchy te nazwał „tubylczymi formami morfogenicznymi”.

Podobnie jak Prorok, Vollmak czerpał swoją wiedzę i terminologię z wielu ziemskich filozofii i religii. Posługiwał się znaną wszystkim tradycją, by przekazywać swe doświadczenia społeczności – w większości świeckiej i materialistycznie nastawionej do życia. Chcąc ułatwić kolonistom życie i umożliwić im lepsze poznanie nowych domów, Vollmak stworzył „duchową naukę”, opartą o tybetański buddyzm, zaawanowaną psychologię i różne aborygeńskie tradycje.

Wpiew zapoczątkowany przez Vollmaka ruch nie był prymitywną religią, w którą przemienił się dopiero w Mrocznych Wiekach. Był to raczej psychologicznie zorientowany system New Age. Nie oferował on nowej religijnej tradycji, zachęcał natomiast praktykujące go osoby do adaptowania własnych wierzeń podług jego metodologii. Dla tych zaś, którzy w nic nie wierzyli – ateistom lub nie znającym żadnej religii – system ten stawał się psychologiczną metodą służącą do lepszego poznania otaczającego ich środowiska.

Vollmak nazywał swoją metodę Gajańską Percepcją Gestalt. Nauczał, że każdy świat posiada własny nadsystem, który reguluje energie planety. Materię widział jako surową formę energii, oscylującą w wyniku różnych wibracji, pochodzących od delikatnych, niewidzialnych energii, stanowiących podstawowe elementy nad systemu. Początkowo Vollmak nazwał ów system „gaja”.

Celem Gajańskiej Percepcji Gestalt było połączenie praktykującego z jego własnym systemem, pomagając mu w ten sposób zintegrować się ze środowiskiem naturalnym, dzięki czemu łatwiej mu było unikać nieszczęść i klęsk żywiołowych lub przynajmniej bezpiecznie je przetrwać.

Podróżując po różnych planetach i szerząc swą metodę wśród innych kolonistów, Vollmak zauważył, że zamieszkałe, rodzące życie światy są ze sobą połączone jednym uniwersalnym systemem – „supergają”. I owa supergaja zeszła na niego wizje. Vollmak wkrótce zaczął traktować ów system jak istotę, którą później nazwał Gjarti – Matką Wszechświata, Światem Światów, Źródłem Życia.

Wspomniane odkrycia zachęciły Vollmaka do zmiany pierwszej nazwy systemu. Nadał mu miano bóstwa i zaczął uczyć jak religii. Sceptycy twierdzili, że ta religijna przemiana była raczej wynikiem nawrócenia rzesz fanatyków, którzy z chęcią oddawali swe majątki, a nie efektem działania jakichś sił nadprzyrodzonych. Jednakże Vollmak nie przejmował się krytyką i nie zaprzestawał głoszenia nowego objawienia.

Swe nowe dzieło oparł w większości na snach. Z nich czerpał wiedzę i zachęcał innych, by starali się zapamiętywać senne marzenia, szukając w nich mądrości, które tu zwykła kryć Gjarti. Vollmak uważał,



że właśnie w snach ludzie mogą postrzegać, a nawet łączyć się z bóstwem, które istniało na poziomie niezwykle słabych i subtelnych wibracji sytemu gestalt. A dla ludzkiego umysłu Gjarti była po prostu uosobieniem całego systemu. Energia wspomnianego wysoce duchowego poziomu pozostawała oczywiście niewidoczna gołym okiem. Nie można jej również było dostrzec nawet przy użyciu najdoskonalszych przyrządów – coś stworzone z materii (czyli surowej formy energii) nie było w stanie dotrzeć do tak subtelnej energii. Gjarti jest w stanie percepcować jedynie dusza i wszystkie istoty, które potrafią się z duszą porozumiewać podczas snu.

Stworzona przez Vollmaka religia przybrała różne postaci na różnych światach, nie więc dziwnego, że powstał cały panteon Gjarti, cechujący się odmiennymi symbolami i znakami. Jedną z wnuczek Vollmaka odkryła męski aspekt religii, związany ze słońcem. Uważała ona słońce za męską energię, zapładniającą każdą Gjarti. Podobnie jak sama bogini, jej męski odpowiednik także przybierał różne postaci na różnych światach. Co więcej, inne planety i księżycy w gwiazdowym układzie również uważano za odległe duchy, czasem męskie, czasem żeńskie, a czasami nie posiadające żadnej płci.

Vollmak zmarł w 2685, lecz jego religia żyła dalej i rozwinęła się na wielu światach. Jednakże nigdy nie zagroziła pozycji wiary stworzonej przez Zebulona. Powodem był fakt, iż niewielu ludzi mogło się z nią utożsamiać, a w szczególności z ezoterycznym, niemal psychodelicznym naciskiem na znaczenie snów (Vollmak gorąco zachęcał do zażywania środków halucynogennych), twierdząc, że umożliwiając sny na jawie).

Ponadto po śmierci Vollmaka religii zabrakło aurytety i akceptowanego przez wszystkich duchowieństwa. Każdy, kto chciał zostać szamanem gjarti, mógł się nim ogłosić – wystarczyło bowiem być przekonywującym w owej roli, co wymagało jedynie charyzmy i umiejętności interpretowania snów (przy bujnej wyobraźni nie jest to problem). Jedyną wnuczką Vollmaka – Reginie – udało się stworzyć mniej lub bardziej akceptowalną religijną kontynuację; i tylko ona była powszechnie uznawanym szamanem. Niemniej nawet jej nie udało się ujednolicić różnicowanej religii. Było to jednak niemożliwe, gdyż Edgar celowo stworzył taką wiarę, by stała się ona wyjątkowa na każdym ze światów.

Wyznawcom Gjarti zwykle przewodzią charyzmatyczni szamani lub guru – osoby potrafiące przekonać laików o swojej potęgze i mądrości. Często i to na wielu światach popularność zyskują guru, którzy wcale nie pragną władzy; są oni obdarzeni prawdziwymi nadprzyrodzonymi mocami. Niemniej w większości wypadków wiernym przewodzią prości osobnicy obdarzeni jedynie niezwykłą charyzmą.

W czasach Drugiej Republiki gjarti niemal umarła, a to z racji popularności analitycznych badań nad przesądami Diaspory. Wierni pozostali jej jedynie zaofarni rolnicy, niezadowoleni z otaczającej ich kultury

materialistycznej i zaawansowanej technologii. Raz na jakiś czas gjarti odradzała się również w miastach – wśród dziwaków i poetów – przez wiele jednak lat brak jej było wiarygodności niezbędnej religii. W tym czasie nawet Kościół ignorował jej istnienie, z pogardą uznając Gjarti za głuhi wymysł.

Po Upadku gjarti znów zaczęła cieszyć się popularnością wśród mieszkańców światów położonych z dala od centralnych władz Kościoła. Wzrosła też liczba wyznawców doświadczających intensywnych przeżyć duchowych – tak jakby duchy wreszcie budziły się po długim śnie. Wszystko wskazywało na to, iż w Nowych Mrocznych Wiekach religie sięgające głębiej do pierwotnych korzeni (do skrytych animistycznych i szamańskich wierzeń, rodzących się z nieszczęścia i potrzeby) stawały się bardziej rzeczywiste. Na wielu światach szerzyły się opowieści o magii i potęgze zwierzęcego świata, rodzące w społeczeństwie tak przesyady, jak i tęsknotę oraz strach.

Kościół traktował gjarti jak każdą inną herezję, wypieniając jej wyznawców gdzie tylko mógł. W obawie przed przysławianiami liczba wyznawców Gjarti znacznie spadła. Jednakże tym razem wielu fanatycznych wyznawców skryło się w leśnych ostępach. Kościół ich zignorował, nie miał bowiem czasu zajmować się garstką wygnańców. Cieszyli się oni za to przychylnością szlachty, gdyż bardzo często zatrzymywali poddanych w gospodarstwach. Niejeden arystokrata zdążył jednak tego pożałować – wyznawcy Gjarti nieraz buntowali się przeciw niszczącym ziemię projektom, takim jak powstawanie kopalni odkrywkowych.

Dziś Gjarti oddają cześć przede wszystkim mieszkańcy światów Vuldroków. Wielu łupieżców głosi, iż w ich ciałach żyją gwiazdne bóstwa – słabsze i mniej znaczne niż bogini, ale za to mogą bezpośrednio pomagać wyznawcom (Gon – Gz Wiru lub słonecznych wiatrów; Egl – Głos Pustki; Unter – Naczelnik Wrót itp.).

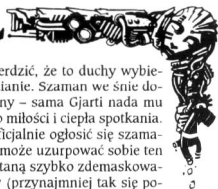
Wyznawców Gjarti można znaleźć również na Leminkainen i na Manitou, a także na Madoku, Malignatiusie (oczywiście), Pentatecie i na Graalu. Niewielkie grupy wyznawców istnieją na większości światów, kryjąc się w leśnych ostępach.

Większość wyznawców Gjarti nie zna historii tej religii. Vollmak zapisał się w ich pamięci jako szaman, któremu duchowy system i religia objawiły się w postaci jednej wizji. Natomiast ewolucja gjarti z psychologicznego systemu w religię pozostaje tajemnicą.

Praktykowanie wiary

Diakon Edward z zakonu Badaczy studiuje gjarti na Leminkainen i Manitou. Jest niezwykle tolerancyjny i wyrozumiały dla wyznawców tej religii, dzięki czemu ma wśród nich wielu przyjaciół, którzy dopuścili go do większej liczby tajemnic niż jego poprzed-





ników. Brat Edward uważa, że osoby, oddające część Gjarti, popełniają błąd, wierzą bowiem w „starych bogów w nowych maskach”. Jest on jednak także przeciwnikiem przesładowań, które mają przywrócić wyznawców bogini na łono Wszechstworcy.

Efektom jego badań jest dzieło „Życie i ekstaza pośród gjartian”. W tej antropologicznej pracy brat Edward podzielił stworzoną przez Vollmaka religię na trzy różne grupy – na gjarti ludową, gjarti kontemplacyjną (lub filozoficzną) i gjarti miłosierzną.

Gjarti ludową praktykuje przede wszystkim wspólnota oraz barbarzyńcy. Charakteryzuje się ona naciśkiem na duchowość i magię. Gjarti kontemplacyjna jest z kolei wyznawana na Manitou oraz na Pentateuch, a cechuje się bardziej filozoficzną, często wroga postawą wobec „prostej magii” wyznawanej przez mniej wykształconych gjartian. Ten ostatni odłam religii stawia sobie za cel oświecenie umysłu i osiągnięcie harmonii z instynktem oraz intelektem.

Gjarti miłosierzna to swego rodzaju połączeniem dwóch powyższych odłamów. Tu zabobony wspólnoty stają się narzędziami wyobraźni, służącymi do medytacji. Za cel stawia sobie ucieczkę od cierpienia poprzez zjednoczenie z Matką Wszechświata. Praktykujące ją osoby kładą duży nacisk na miłosierdzie, uznawane za najważniejszą cechę bogini Gjarti. Wielu uważa, że na ten odłam – istniejący tylko na Graalu – duży wpływ mieli żyjący na tej planecie amalteanie.

Gjarti ludowa

Gjarti ludowa pozwala przede wszystkim na kontakt z duchami i zdobywanie ich mocy lub przychylności. Uważa się, że Gjarti jako Matka Wszechświata ustala pewną hierarchię duchów, również tych złych, pochodzących z „zimnych kamieni, gdzie życie się nie rozwija, gdzie nie ma światła i gdzie nigdy nie zapłonął ogień”. Gjarti jest duchem życia, sprawuje więc władzę jedynie nad królestwem istot żywych i krainą dusz, które są subtelniejszymi formami życia. Bardzo rzadko rodzą się duchy nie-życia, zakłócające spokój świata istot żywych. Z tymi właśnie duchami ponoć mają do czynienia antynomiści – z tego też powodu są wrogami gjartian i duchownych Wszechświatowego Kościoła.

Uważa się, że duchy komunikują się z istotami materialnymi poprzez sny, szczególnie jeśli wywoła się je w odpowiedni sposób – zgodnie z tradycją szamanów gjarti: poprzez kadzidła i pieśni. Czasem potrzeba surowszych środków – postu lub udania się w dzikie ostepy na wielotygodniowe modlitwy, na które bogini nie zawsze odpowiada.

Nie każdy gjartianin zostaje szamanem, podobnie jak nie każdy wyznawca Kościoła ma predyspozycje do duchownego. Kandydat musi odznaczać się cechami świadczącymi o tym, iż duchy patrzą na niego łaskawie. Czasem cechy te mają postać znaków i wydarzeń, które miały miejsce w czasie dzieciństwa (poważne choroby, wiążące się z wizjami doświadczanymi w gorączce), lub spotkań z błogosławionymi istotami (zazwyczaj są to miejscowe zwierzęta).

Można bez obaw stwierdzić, że to duchy wybierają szamana, a nie gjartianie. Szaman we śnie dowiedzie się, że został wybrany – sama Gjarti nada mu ten tytuł podczas pełnego miłości i ciepła spotkania. Potem będzie on mógł oficjalnie ogłosić się szamanem. Oczywiście, każdy może uzurpować sobie ten tytuł, jednak oszuści zostaną szybko zdemaskowani i ukarani przez duchy (przynajmniej tak się powszechnie uważa).

Aby zostać znany i szanowany szamanem, kłapan musi uczynić wiele dobrego dla społeczności. Tylko prawdziwe poświęcenie sprawi, że ludzie zaakceptują jego powołanie. Szamanom nie cieszącym się szacunkiem nie uda się umknąć inkwizycji, a ceniłoby się wszystkich duchownych zawsze znajdzie wsparcie wśród wieśniaków, którzy ukrywają go lub zorganizują ucieczkę, zanim dosięgnie go miotacz.

Religijne życie gjartianina jest dość niezwykłe. Zazwyczaj za ołtarz służy mu przedmiot codziennego użytku – ława lub stół. Rytualne totemy chowa się w ukrytej skryni i wyjmuje tylko do modlitwy; zazwyczaj są to: kadzidło, jedna lub więcej świec, wizerunek Gjarti (obraz, figurka lub wizerunek rzucany przez magiczną latarnię) i mała kolekcja cennych fetyczy (zgrupowanych przez wyznawcę przedmiotów związanych z ważnymi wydarzeniami: przynoszący szczęście kamień, ukończona gałązka, liść lub kość zwierzęca). Czasami – podczas ważnych nocnych świąt – gjartianie zażywają środki halucynogenne (najczęściej grzyby).

Poza zwykłymi, wspomnianymi wcześniej przedmiotami, szaman posiada również symbol totemu, z którym jest związany – czyli symbol przemawiającego do niego we śnie zwierzęcia lub rośliny – oraz specjalnie poświęcone narzędzia lub broń (działają one tylko w wymiarze duchowym, a nie w surowym świecie fizycznym).

Gjartianie wielką wagę przykuwają do marzeń, nie więc dziwnego, że wszystkich zachęcają do rozwijania wyobraźni i uczą, jak ją aktywnie wykorzystywać oraz jak śnić na jawie. Ponoć gdy wyobraźnię się uwolni, człowiek wejdzie w stan aktywnego, świadomego snu, podczas którego będzie mógł percepcować Gjarti. Jednakże ponieważ wyobraźnia i sny są sprawą indywidualną, ich interpretacja zależy od osoby. Szamani oczywiście pomagają, lecz każdy wyznawca musi sam nauczyć się poznawać siebie lepiej. Kościół niechętnie spogląda na taki indywidualizm, nawet jeśli ma on miejsce wśród bardzo związanych ze sobą gjartian.

Gjarti kontemplacyjna

Gjartiańscy mnisi poszukujący oświecenia poprzez medytację i wiedzę nie zwracają tak bacznej uwagi na przedmioty i obrazy. Wielu z nich uznaje przywileje oferowane przez gjarti ludową za przeszkody stojące na drodze ku oświeceniu. Są jednak i tacy, którzy uważają je za przydatne narzędzia. Niemniej obydwa odłamy uznają Gjarti za Matkę Wszechświata, lecz mnisi – w odróżnieniu od szamanów – nie dążą do



personifikacji bogini. Dla nich jest ona raczej uniwersalną zasadą podobną Tao, a nie istotą.

Większość mnichów stara się osiągnąć stan czystego istnienia lub czystego postrzegania, które umożliwiłyby im poznanie rzeczy takimi, jakimi są naprawdę. Pragną oni wizji nie zmaćonej świadomym lub podświadomym wykorzystywaniem uprzednio zdobytego doświadczenia dotyczącego przedmiotów i zjawisk. Podobnie jak japońscy mnisi zen, uważają oni, że jedyna droga do osiągnięcia tak czystej percepcji wiedzie poprzez iluzję. Tylko ona jest w stanie obdarzyć ich wizją całości świata w jego naturalnej, prawdziwej postaci.

Gjarti kontemplacyjna jest podobna do ur-obuńskiej religii bintaru, której wyznawcy mają podobne idee co mnisi, choć nie pojawia się u nich kobiecia-bogini. Większość obunów uważa, że gjarti ludowa została zepsuta przez jej wyznawców, pragnących spełnić swe marzenia. Jednakże podobnie jak kładący nacisk na kontemplację mnisi, czciele bintaru uważają, że w gjarti ludowej brak dyscypliny i żywi się ona fałszywymi wyobrażeniami.

Obunowie uważają, że błędne wizje, zrodzone z pragnień ego, mogą zawładnąć świadomością, wypychając daną osobę w świat ułud, a nie prowadząc do prawdziwszej rzeczywistości. Sądzą oni, że tak właśnie dzieje się z większością wyznawców gjarti ludowej. W odpowiedzi na te zarzuty szamani twierdzą, iż obunowie zerwali więź z najstarszymi korzeniami Matki Wszczęświata i teraz tworzą własną filozofię z nią związaną. Dodają jeszcze, że Gjarti można poznać dopiero wtedy, gdy uwolni się instynkty, całkowicie się im poddając; zdolność analitycznego myślenia i inteligencja mogą pomóc ją zrozumieć, lecz nie są w stanie zastąpić bezpośredniego doświadczenia.

Gjarti miłosierna

Gjarti miłosierna, podobnie do ludowego odłamu tej religii, uznaje istnienie duchów – dzieci bogini, przyjacielskich istot zamieszkujących wszechświat. W tym jednak przypadku hierarchia owych bytów jest nieistotna. Nie mają również znaczenia kierowane do nich prośby. Jedynie zjednoczenie z samą Gjarti daje moc i łagodzi ból życia w podzielonym świecie.

Wszczęświat jest skażony, nic więc dziwnego, że mieszkające w nim istoty cierpią. W różnych wierzeniach podawane są inne przyczyny owej skaży, nie ma to jednak znaczenia. Liczy się tylko zjednoczenie z Gjarti, bowiem jedynie to doświadczenie uwalnia od cierpienia.

Okazyjnie używa się fetyszy oraz wizerunków, lecz nie nadaje się im tak wielkiego znaczenia, jak ma to miejsce w przypadku gjarti ludowej.

Śmierć i odrodzenie

Gjartianie wierzą w reinkarnację. Uważają, że w którymś z żywotów byli zwierzętami lub roślinami i że różnica między tymi formami życia nie jest wcale tak duża. Jeśli zaś uda im się zapamiętać owe

inne świadomości, to osiągną większe zrozumienie i harmonię między istnieniami. Niektórzy wierzą, że cofając się w głąb pamięci, można nawet powrócić do życia jako annunaki. Póki co jednak nikt jeszcze nie udowodnił, że istnieją tak odległe, wcześniejsze życia.

Postępowanie jednostki wpływa na to, kim będzie ona w przyszłym życiu – co przypomina ideę karmy. Dobre uczynki gwarantują odrodzenie w lepszej postaci, natomiast złe oznaczają, iż w następnym życiu będziemy istotą niższego gatunku. W tej koncepcji istnieje jednak pewna sprzeczność, jeśli chodzi o hierarchię następnych żywotów. Niektórzy sądzą, że odrodzenie jako istota świadoma to najwyższa nagroda, inni zaś twierdzą, iż jest to przekleństwo, a za najwyższą formę uznają życie zwierząt i roślin. Jeszcze inni są zdania, że najwyższych form nie sposób poznać na tej płaszczyźnie egzystencji i że każda istota powinna dążyć do odrodzenia się jako jedna z tych form duchowych. Warto dodać, że ci gjartianie uważają, iż można się odrzucić w ciele niższych duchów lub demonów.

Symbolika

Vollmak „spotkał” Gjarti na Leminkainen i dlatego na symbol religii wybrał rosnący na planecie kwiat jaba – cudowny, wielokolorowy lotos (aktualnie wymarły). Dziś gjartianie żyjący na różnych światach posiadają inne symbole, zwykle związane z danym miejscem – lokalny kwiat, drzewo, a nawet zwierzę.

Większość wizerunków Gjarti cechują pewne atrybuty. Boginię przedstawia się jako siedzącą kobietę ze skrzyżowanymi nogami. W jej otwartych oczach widać miłość i współczucie. Piękne, zadbane włosy spływają po ramionach bogini aż na ziemię. Zwierzęta i obcy bawią się z kosmykami jej włosów, jak gdyby były to żdźbła trawy. Jedna dłoń bogini tworzy misę z wodę, z której wyskakują w górę różne ryby. W drugiej ręce – najczęściej lewej – trzyma zygzakowatą błyskawicę. Bogini jest naga, lecz jej ciało jest wytatuowane – zdobią je cudowne wzory, przedstawiające niezwykle rośliny czy inne mityczne zwierzęta (ponoć odrodzić się one na nowo, kiedy nadejdzie czas). Wokół jej krocza rosną sekate gałęzie i korzenie.

Istnieje wiele bogiń, ale Gjarti jest tylko jedna. Boginie są tylko odbiciami Matki Wszczęświata. Po prostu sama Gjarti jest zbyt potężna, by umysł śmiertelnika mógł ją postrzegać. Stąd też jawi się swoim wyznawcom w wielu postaciach, z których każda dopasowana jest do ich środowiska (patrz ramka **Tysiąc Gjarti**).

Magia

Szamani Gjarti praktykują teurgię, mającą postać zaklęć i czarów. Jeśli chodzi o mechanikę gry, posiadają Teurgię (i jej mroczny odpowiednik – Pychę), lecz siły te są uważane bardziej za Sympatię i jej przeciwnieństwo, Antypatię – klasyczną parę obecną w starożytnej magii sympatycznej. Im wyższy poziom

Tysiąc Gjarti

Choć Gjarti jest jedna, posiada ona wiele aspektów, z których każdy jest inny, a mimo to tworzą one całość.

Leminkainen: „Oryginalna” Gjarti Edgara Vollmaka z Leminkainen stanowi wzór, według którego powstały jej odpowiedniki, co opisaliśmy w części **Symbolika**.

Gesto porośnięty lasem świat zawsze przyciągał miłośników natury i stanowił schronienie dla wszystkich, którzy nie byli entuzjastami cywilizacji – opierających się technologii rolników oraz współczesnych barbarzyńców. Gjarti ludowa to obecnie najważniejsza religia rdzennych barbarzyńców, a także Vuldaków, żyjących na innych światach.

Manitou: Kobieta o krągłych kształtach, której pomalowane ciało zdobi piękna biżuteria (kolczyki w uszach, nosie i pępku, itp.). Tatauje przedstawiającą zwierzęta i rośliny Manitou. Bogini uśmiecha się tajemniczo, wiele sugerując. W prawej ręce trzyma słynny lotos *zhii'ka'a*. W lewej natomiast dzierży kryształowy rozszczepiacz światła vau.

Gjartianie na Manitou znaleźli swą przystań. Tu są wolni i bez skrupowania mogą wyznawać religię, nie niepokojeni przez Kościół. Zazwyczaj są oni lepiej wykształceni, niż gjartianie żyjący na innych światach, a większość z nich jest zwolennikami kontemplacyjnego odłamu religii. Skupiają się raczej na odkrywaniu własnego ja poprzez medytację i wprawianie się w stan ekstazy; poszukiwanie pomyślności i przywoływanie ładnej pogody nie leżą w kręgu ich zainteresowań.

Graal: Zielona kobieta z liściemi zamiast włosów i drewnianej skórze. Jej kwitnące ciało obsiadają ptaki, a u stóp leżą ssaki. W prawej dłoni trzyma pióro, a w lewej szpon.

Niewielka społeczność na Graalu zalicza się do odłamu gjarti miłosiernej. Jej członkami są również nieliczni etry.

Pentateuch: Kobieta o niebieskiej skórze z błękitnym obłokiem zamiast włosów. Jej ciało od stóp

do głów zdobią magiczne symbole. W prawej ręce trzyma księgę, natomiast lewa – zasnutą burzową chmurą – dzierży błyskawicę.

W niepoznanych zakątkach tego świętego świata można znaleźć wielu czcicieli Gjarti. Ich istnienie całkowicie ignorują eskatoniczne władze, co oczywiście nie podoba się ortodoksom. Gjartianie są dość spokojni; oddają część swej bogini przede wszystkim podczas pięknych ceremonii odprawianych kilka razy w roku. Nie mają nic wspólnego z barbarzyńskimi orgiami. Większość z nich to zwolennicy gjarti kontemplacyjnej, choć można też spotkać przedstawicieli ludowego odłamu.

Madok: Kobieta o włosach z wodorostów i ciele z krystalicznie czystej wody. W jej ciele pływają małe i duże ryby, a we włosach nocują mewy. W lewej ręce trzyma muszlę, a w prawej trójrąb.

Nieliczni wyznawcy Gjarti na Madoku to przede wszystkim chłopcy, zbierający się w dryfujących na falach społecznościach. Całe wioski zamieszkują rozbudowane, połączone ze sobą okręty ciągnięte przez lewiatany. Ludzie ci są raczej zwolennikami gjarti ludowej, a ich światopogląd skupia się wokół pomyślności, dobrej pogody i szczęśliwych połowów. Zamieszkujący wybrzeże oro'ymowie patrzą na nich z szacunkiem.

Malignatus: Kobieta o brązowej skórze, kamiennym ciele i trawie zamiast włosów. Jest pogrążona w medytacji i ma zamknięte oczy, a jej usta zdobi uśmiech. Ciało bogini pokrywają rzeźby przedstawiające zwierzęta, rośliny i gwiazdy. Ręce złożone ma na brzuchu, w geście medytacyjnym.

Mówi się, że na Malignatusie można spotkać wyznawców wszystkich istniejących wśród ludzkości religii. To z pewnością przesada, bardzo jednak bliska prawdy.

Gjartianie żyją w górach, z dala od władz. Większość z nich to zwolennicy odłamu kontemplacyjnego, zaszyci na odludziu, by poszukiwać duchowej wiedzy w snach i podczas medytacji.

cechy Teurgia, tym bohater więcej odczuwa sympatii do otaczającego go świata naturalnego lub subtelnego świata duchów Gjarti. Im wyższy poziom Antypatii, tym mniejszy jest jego związek z naturą, którą będzie zatruwał samą swą obecnością.

W pozostałych przypadkach gjartiańskie rytuały działają podobnie do kościelnych obrzędów teurgicznych, opisanych w podręczniku głównym i również w ich skład wchodzi modlitwa, liturgia, gestykulacja, a czasem też szaty teurgiczne i relikwie.

Szaty teurgiczne

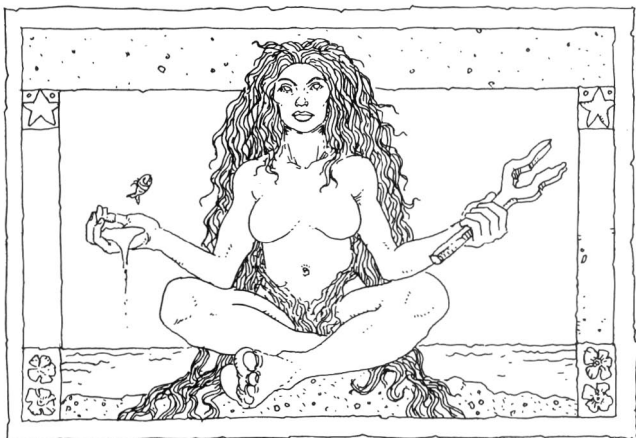
Szamani konsekrują przedmioty, które w znaczący sposób pomagają im w korzystaniu z magii. Używają wszystkiego, co posiada choćby najmniejszy

symboliczny związek z Gjarti. Jednak pewne przedmioty wykorzystuje się częściej niż inne.

Szaty teurgiczne mają duże znaczenie dla wyznawców ludowej gjarti; czarowanie bez nich może być przyczyną modyfikatora -1 lub więcej. Zwolennicy kontemplacyjnego odłamu uważają je za zupełnie niepotrzebne, ale czciciele Gjarti Miłosiernej uznają za przydatne.

Szaty	Rodzaj obrzędu
Kadzidło	Medytacja, ukojenie
Kamień/drewno	Wytrzymalność, zdrowie, zakorzenienie
Kostur	Siła woli, rozkazywanie, jedność ducha i materii
Naczynie/woda	Uczucie, ruch
Nóż	Powietrze, intelekt, krzywdzenie





Płaszcz
Rośliny

Świeca/ogień

Wizerunek Gjarti
Zwierzęce szczątki

Zmiana postaci, niewidzialność
Przywoływanie, wzywanie,
uzdrowianie

Magiczna energia (Dziw), trans-
formacja

Ochrona, harmonia, współczucie
Przywoływanie, wzywanie, siła

Obrzędy

Wymienione tu rytuały ułożone są w kategoriach w zależności od odłamu, który ich używa. Nie są one jednak sztywno przypisane danym grupom (zwolennicy kontemplacyjnej wersji mogą znać pewne wersje niektórych ludowych obrzędów).

Obrzędy gjarti ludowe

Dotyczą one panowania nad nadprzyrodzonym i komunikowania się z nim.

Oczyszczenie

(poziom 1, Wiara + koncentracja, LGM, dotyk, przedłużony, OD)

Gjartianie posiadają moc oczyszczania istot oraz przedmiotów ze skaz. Wygląd fizyczny osoby czy przedmiotu nie ulega wtedy zmianie. Jedyne aura duchowa zostaje oczyszczona ze skazy zewnętrznej (lecz wewnętrzne czy też psychologiczne problemy pozostają). Owe skazy mogą dotyczyć szeregu tabu: przebywanie w niewłaściwym miejscu lub z niewłaściwą osobą, kontaktu ze złymi myślami, użycia przedmiotu

podczas zbrodni, długiego okresu przechowywania go w niebezpiecznym środowisku (chemia itp.). Spługawione obiekty czasami powodują ujemne modyfikatory, jeśli chce się użyć przeciw nim obrzędu (o czym decyduje Mistrz Gry). Trzeba pamiętać, iż ten obrzęd nie leczy chorób ani zatrucia, a jedynie oczyszcza duchową sferę danej osoby czy też przedmiotu.

Szaty teurgiczne – aby uzyskać moc – muszą zostać oczyszczone tym obrzędem. Dotyczy to również wszystkich przedmiotów używanych w zaklęciach gjarti. Choć efekt obrzędu utrzymuje się przez scenę, oczyszczone obiekty mogą takimi pozostać przez dłuższy czas, jeśli nie narazi się ich na splugawienie.

Błogosławieństwo Gjarti

(poziom 2, Wiara + koncentracja, G, dotyk, 1D)

Ten obrzęd jest bardzo podobny do Błogosławieństwa Proroka – z tą różnicą, iż dotyczy on Gjarti, a nie Wszczęstwórcy czy też Proroka.

Pocałunek Gjarti

(poziom 3, Opanowanie + pierwsza pomoc, M, dotyk, chwilowy, 1D)

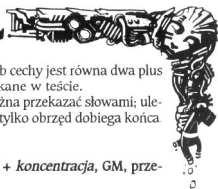
Ten obrzęd niczym się nie różni od Nałożenia rąk – każdy punkt zwycięstwa oznacza uleczenie u danej osoby jednego poziomu obrażeń.

Zaklinanie pogody

(poziom 4, Percepcja + koncentracja, G, odległość, przedłużony, 1D)

Gjartianie – za punkt zwycięstwa – potrafią przepowiedzieć pogodę na następny dzień. Mogą ponadto





zmieniać ją, według własnych upodobań. Za jeden punkt zwycięstwa mogą oczyścić zachmurzone niebo lub sprowadzić chmury na czyste niebo. Za dwa – wywołać lub powstrzymać deszcz. Za trzy – rozpetać lub uciszyć silny wiatr. Za cztery – przywołać gradobicie. Za pięć są w stanie wywołać burzę z piorunami, a za sześć – tornado lub huragan, jeśli są akurat na morzu. Jednakże każdy z tych efektów musi być poprzedzony jednym rzutem. Jeśli więc w wyniku testu gjiartianin wywołał deszcz, to dopiero kolejny rzut pozwoli mu przerwać ulewę.

Do zmiany pogody wystarczy jedna tura, jednakże efekty obrzędu pojawiają się dopiero, gdy gjiartianin zdobędzie wystarczająco dużo punktów zwycięstwa. Często zależy to od pogody – jeśli już pada (2 pkt.), potrzeba jedynie dwóch tur do wywołania gradobicia ($4 - 2 = 2$ pkt.).

Głos roślin

(poziom 4, Opanowanie + *empatia*, M, przedłużony, 1D)

Podobnie jak Głos zwierząt, obrzęd ten umożliwia gjiartianom: obcować z inteligencją zamieszkującą rośliny. W tym jednak przypadku – inaczej niż przy opisanym dalej obrzędzie – pewnych roślin nie da się „odczytać”. Można je jedynie prosić o przekazanie sekretnej mocy – kwiat lotosu umożliwił sen na jawie o głębokiej treści, a drzewa wpłyną na Opanowanie bohatera itp.

Wszystko to brzmi dość bezbarwnie. Warto jednak przypomnieć, że gjiartianie wierzą, iż rośliny są powiernikami wszelkiej wiedzy i praw. Osoba odprawiająca obrzęd może zadać duchom rośliny jedno konkretne pytanie i otrzymać na nie odpowiedź (odpowiada oczywiście Mistrz Gry). Wspomnianą odpowiedź bohater otrzyma podczas krótkiego snu na jawie, będzie więc miała ona formę bardzo dwuznaczną, a nawet nielogiczną. Wyjątkowy sukces oznacza, że odprawiający obrzęd będzie obcował z samą Giarcią, dzięki czemu zostanie na miesiąc Oczyszczony (patrz wcześniej).

Głos zwierząt

(poziom 4, Wiara + *empatia*, M, przedłużony, 1D)

Gjiartianin potrafi obcować z totemami zwierząt (i to wszelkich, nawet tych mniej rozumnych, jak amenanty czy lis grackle). Samo zwierzę nie musi być obecne przy obrzędzie, jednakże jeśli ma to miejsce, niezbędna jest związana z nim szata teurgiczna.

Obrzęd odprawiany nad żywym zwierzęciem pozwala odkryć, co ono czuje i jakie są jego potrzeby. Jeśli nie interesuje nas tego rodzaju wiedza, można w zamian otrzymać informacje dostępne tylko temu stworzeniu, a powiązane z jego specyfiką (gjiartianie odprawiający obrzęd bez żywego zwierzęcia mogą korzystać tylko z tej mocy) – szczury przekażą pewne tajemnice przetrwania, pomagając bohaterowi uciec przed niebezpieczeństwem (np. z płonącego lasu) lub wytropić pożywienie; lis grackle podzieli się sprytem, zwiększając *szelmstwo* lub *skradanie* postaci.

Premia do umiejętności lub cechy jest równa dwa plus punkty zwycięstwa uzyskane w teście.

Samej tajemnicy nie można przekazać słowami; ulega ona zapomnieniu, gdy tylko obrzęd dobiega końca.

Święta przestrzeń

(poziom 5, Ekstrawersja + *koncentracja*, GM, przedłużony, 1D)

Ten obrzęd pozwala przygotować czystą duchowo i chronioną przestrzeń, przydatną podczas innych obrzędów. Wszelkiego rodzaju złe lub niechciane okultystyczne moce (moce psychiczne, obrzędy teurgiczne itp.), których ofiarami mają być osoby znajdujące się w chronionym obszarze, natrafiają na barierę. Ta ochrona działa automatycznie, zanim bohater sam zechce się bronić – podczas „ataku” należy po prostu wykonać rzut o łatwości 10 plus 1 za każdy punkt zwycięstwa uzyskany w teście obrzędu. Każda część mocy, która przebiła się przez barierę, działa na ofiary w zwykły sposób. Nie istnieje żadne ograniczenie liczby ataków, jakie może zatrzymać ochrona.

Przykład: Psychonik stara się Poranić bólem szamana znajdującego się w Świętej przestrzeni. Załóżmy, że ten ostatni uzyskał w teście dwa punkty zwycięstwa – ochrona ma więc łatwość 12. Psychonik wykonuje rzut i zdobywa 13 sukcesów. Gracz prowadzący szamana również wykonuje test, lecz na działanie bariery – i uzyskuje 9 sukcesów. Porażenie bólem przebija się przez barierę, lecz w siłę zaledwie 4 sukcesów. Teraz szaman broni się przed mocą psychonika – test Teurgia + *żelazna wola* – i uzyskuje pięć sukcesów, dzięki czemu opiera się siłę umysłu przeciwnika.

Stworzenie takiej ochrony zajmuje mniej więcej dziesięć minut. Jednakże jej odtworzenie wymaga poświęcenie jedynie 10 tur (pod warunkiem, że minęła nie więcej niż jedna faza księżyca lub 23 dni – w miejscach, gdzie nie ma księżyca). Gjiartianin musi wbić kołki tworząc pentagram, kwadrat lub koło o promieniu 3 metrów. Kołki są zazwyczaj drewniane, choć nie jest to konieczne; warunek: muszą być Oczyszczone (patrz wcześniej). Usunięcie chociażby jednego z nich powoduje przełamanie ochronnej mocy. Z tego też powodu kołki kryje się pod skałami lub w ciężkich, zamkniętych skrzyniach, które trudno poruszyć.

Wezwanie zwieręcia

(poziom 6, Porywczosć + *urok osobisty* lub *empatia*, L, odległość, 1D)

Gjiartianin może wezwać niezbyt rozumne zwierzę, które – jeśli tylko znajduje się w zasięgu działania obrzędu – przybędzie do niego. Ponieważ musi ono pokonać pewną drogę, dotarcie do szamana może mu zająć nieco czasu. Zwierzę nie będzie jednak odpoczywać, dopóki nie dotrze do gjiartianina – dlatego też może być wyczerpane (zależy to od długości podróży).

Szaman może zwiększyć zasięg oraz liczbę przywoływanych zwierząt, poświęcając dodatkowe punkty Dziwu. W pierwszym przypadku stosuj zwykłe



zasady opisane przy mocach psychicznych. W drugim uznaj, iż za każdy dodatkowy punkt przybędzie jedno stworzenie więcej. W przypadku małych zwierząt, takich jak szczury czy amen'ta, na wezwanie może odpowiedzieć małe stado lub rój, którego liczebność zwiększając dodatkowe punkty Dziwu.

Obzęd nie zapewnia gartianinowi żadnego sposobu na kontrolowanie wezwanej istoty – do tego potrzebny jest inny rytuał, opisany dalej.

Rozkazywanie zwierzęciu

(poziom 7, Ekstrawersja + wywieranie wrażeń, L, wzrok, czasowy, 1D)

Ten obzęd pozwala szamanowi rozkazywać niezbyt rozumnemu zwierzęciu. Stworzenie podda się jego woli i robi wszystko, nawet jeśli będzie się to wiązało z ryzykiem zranienia lub śmierci. Gartianin może rozkazać zwierzęciu, by mógł na nim jechać lub by zaatakowało jego wroga. W tym celu musi mówić do stworzenia we własnym języku, lecz ono zrozumie jego słowa. A im więcej gracz uzyska punktów zwycięstwa, tym zwierzę lepiej zrozumie bohatera. W przypadku małych stworzeń, rozkazywać można małej sforze lub stadku. Oczywiście wydając dodatkowe punkty Dziwu można zyskać kontrolę nad większą liczbą zwierząt.

Jeśli zwierzę umrze, wykonując powierzone mu zadanie, gartianinowi może wzrosnąć o jeden poziom Pychy – aby tego uniknąć, musi przejść test Wiara + empatia.

Władca burzy

(poziom 7, Porywcość + wywieranie wrażeń, G, odległość, chwilowy, 1D)

Gartianie potrafią przywoływać błyskawice podczas burzy z piorunami, sprowadzić grad, tornada lub deszcze – i to w dodatku na wyznaczone miejsce. Niestety, warunki pogodowe potrzebne do wywołania danych zjawisk winny być sprzyjające – błyskawice i gromy wezwiemy wszak tylko podczas burzy. Gartianin może się jednak posłużyć obrzędem Zaklinanie pogody (patrz wcześniej), by uzyskać odpowiednie warunki. Poniżej podajemy listę różnych efektów, których uzyskanie trzeba zadeklarować przed odprawieniem obrzędu. W przypadku, gdy nie uda się uzyskać odpowiedniej liczby punktów zwycięstwa, efekt nie będzie miał miejsca.

Pogoda	Punkty	Efekt
Ulewny deszcz	1	Ofiara deszczu otrzymuje modyfikator ujemny -4 do Percepcji. Każdy dodatkowy punkt zwycięstwa sprawia, że promień działania ulewy zwiększa się o 1 metr; centrum pozostaje ofiara.
Porywisty wiatr	2	Wszystkie działania ofiary należy traktować jak działanie sporne. Każdy dodatkowy punkt zwycięstwa sprawia, że promień działania wiatru zwiększa się o 1 metr; centrum pozostaje ofiara.

Gradobicie	3	Ofiara gradobicia otrzymuje 5 kostek obrażeń plus jedną kostkę za każdy punkt zwycięstwa. Gartianin może wykonać różne akcje, w tym „serie z rozpylacza”.
Błyskawica	4	Ofiara błyskawicy otrzymuje 10 kostek obrażeń plus jedną kostkę za każdy punkt zwycięstwa (tarcze energetyczne chronią przed tymi obrażeniami).
Tornado	5	Ofiara i wszystko, co znajduje się w promieniu 3 metrów od niej, zostają porwane z ziemi i rzucone w powietrze na wysokość 2 metrów za każdy punkt zwycięstwa (co wiąże się z obrażeniami od upadku – patrz podręcznik główny). Nie wykonuje się żadnego rzutu obronnego. Jeśli odprawiający obzęd znajduje się w odległości 3 metrów od ofiary, on również zostaje rzucony przez tornado.

Siła zwierząt

(poziom 8, Porywcość + wigor, GM, przedłużone, 1D)

Gartianie modlą się do różnych zwierzęcych totemów (a także do nierozumnych obcych), prosząc o pewne ich fizyczne atrybuty – na przykład szpony, rogi czy rące nogi. Wspomnianą moc otrzymują tylko na jedną scenę, ale mogą z niej korzystać w trakcie jej trwania dowolną liczbę razy. Jednakże wraz z atrybutami, bohater przejmując również pewne zwyczaje zwierzęcia (mające postać tymczasowej klątwy), co może nienajlepiej wpłynąć na stosunki społeczne. Poniższa tabela służy za wskazówkę.

Zwierzę	Efekt	Klątwa
Pazury		
Kot, niedźwiedź	3 obr.	opryskliwość (Opanowanie -2)
Kły		
Kot, wilk, lis grackle	inicy. -1, 3 obr.	niefuność (Ekstrawersja -2)
Rogi		
Baran, jeleni	+2 obr. z szarży	otwartość (Introwersja -2)
Szybkość		
Gepard, jeleni	+10 m biegu/turę	nervowość (Opanowanie -2)

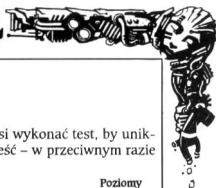
Oczywiście osoba, obdarzona podobnymi mocami, będzie wywoływać trwogę wśród pospólstwa i zapewne szybko stanie się kandydatem do najbliższych inkwizytorskich przesłuchań.

Wezwanie Pana Głuszy Leśnej

(poziom 9, Ekstrawersja + urok osobisty, LGM, 1D)

Gartianie potrafią wezwać potężnego ducha – jednego z niewidzialnych bytów niezwykłego królestwa natury. Istota ta posiada wiele imion, lecz powszechnie uznaje się ją za pana lasów i żywiołów. Manifestuje się zaś w postaci cechującej się licznymi aspektami zwierzęcymi i roślinnymi – głowa wilka, rogi jelenia, kończyny z dębu.





Pycha (Antypatia)

Wzrost Pychy

Kiedykolwiek gjiartianin stanie przed którymś z opisanych poniżej tabu, musi wykonać test, by uniknąć uzyskania podanych przy okazji poziomów Pychy (test musi się nie powieść – w przeciwnym razie Pycha wzrośnie).

Tabu	Test	Poziomy
Dokonanie plugawego czynu:		
Zabicie ofiary, nieokazawszy należnego szacunku	Wiara + <i>empatia</i>	1
Zbieranie rzadkich roślin, nie składając ofiary	Wiara + <i>empatia</i>	1
Kamstwo	Spryt + <i>koncentracja</i>	1
Kradzież	Spryt + <i>koncentracja</i>	1
Narażanie się na działanie plugawych sił:		
Artefakt zła	Wiara + <i>żelazna wola</i>	1-3
Teren nawiedzany przez duchy (miejsce masowego morderstwa itp.)	Wiara + <i>żelazna wola</i>	1
Truizna (odpadki nuklearne, biochemiczne zanieczyszczenia itp.)	Wiara + <i>panowanie nad ciałem</i>	1-2
Wyjątkowa porażka przy odprawianiu rytuału teurgicznego	Teurgia + <i>koncentracja</i>	1
Zabicie ziemka	Porywczosć + <i>koncentracja</i>	1-2
Zbezczeszczenie miejscowych duchów lub bóstw	Wiara + <i>koncentracja</i>	1

Utrata Pychy

Postać może utracić Pychę, dokonując następujących uczynków i wykonując udany test.

Czyn	Test	Poziom
Bezinteresowne poświęcenie	Porywczosć + <i>empatia</i>	1
Ofiara z ciała (odcięcie członka lub organu):		
Palec	Porywczosć + <i>wigor</i>	1
Ręka	Porywczosć + <i>wigor</i>	2
Ramię	Porywczosć + <i>wigor</i>	3
Noga	Porywczosć + <i>wigor</i>	3
Oko	Porywczosć + <i>wigor</i>	4
Pobłogosławienie przez świętą osobę	Wiara + <i>koncentracja</i>	1
Poddanie się działaniu kamienia filozoficznego	Wiara lub Ego + <i>żelazna wola</i> lub <i>koncentracja</i>	1-2
Poddanie się działaniu okrucha duszy	Wiara lub Ego + <i>żelazna wola</i> lub <i>koncentracja</i>	1-2
Poszukiwanie wizji (dla siebie)	Wiara + <i>wigor</i>	1
Śluby (celibat, milczenia itp.)*	Wiara + <i>żelazna wola</i>	1-2
Udanie się na święte poszukiwania (dla innych)	Wiara + <i>koncentracja</i>	1

* Typowe śluby składane na okres jednego roku powodują utratę jednego poziomu Pychy. Jeżeli śluby zostaną złamane w czasie, podczas którego mają obowiązywać, postać odzyskuje utracony poziom.

Postać wzywająca Pana Głuszy Leśnej może go prosić o wykonanie któregoś z następujących zadań: przeniesienie odprawiającego obrzęd i jego święty do dowolnego dzikiego miejsca planety; przyspieszenie rozwoju roślin na danym obszarze i skierowanie ich przeciwko wrogowi (drzewa wyciągną korzenie z gleby i zaatakują wybrane ofiary itp.) lub zmuszenie do wykonania innych zadań (winorośle stworzy ścianę nie do przejścia); wezwanie wszystkich zwierząt z okolicy, by zaatakowały wybraną ofiarę lub by służyły gjiartianinowi w inny sposób (słonie mogą pomagać przy budowie mostu lub transporcie skarbow itp.).

Nie trzeba chyba wspominać, iż kapłani Kościoła Wszczęświatowego uznają Pana Głuszy Leśnej za demona. A osoba, która wezwie tę potęgę, musi liczyć się z tym, iż będzie musiała wykorzystać jego moc do natychmiastowej ucieczki przed inkwizytorami.

Obrzędy giarti kontemplacyjnej

Większość wymienionych dalej obrzędów umożliwia postaci uzyskanie wiedzy bądź mądrości poprzez sny. Chcąc odprawić kontemplacyjny rytuał, trzeba wykonać rzut, jednak postać musi zasnąć, by zacząć on działać. Zauważ więc, że choć opisy są przedstawione z punktu widzenia postaci czyniącej obrzęd, wszystkie rytuały można odprawić nad inną osobą.

Pamięć snów

(poziom 1, *Introwersja* + *koncentracja*, M, OD)

Ten obrzęd, odprawiany zazwyczaj tuż przed snem, umożliwia zapamiętanie sennych marzeń. Postać pamięta sny tak, jakby były rzeczywistymi wydarzeniami. Dociekliwy i uważny bohater może się wiele dowiedzieć o swej psychice. Często w snach ukryte są wskazówki i wizje dotyczące przyszłości, lecz złożenie ich w całość może zabrać kilka nocy. To, co z początku



wyduje się bezużytecznym lub niejasnym szczegółem czy też postacią, później – w świetle następnych snów – może okazać się ważnym znakiem. Liczy się więc zdolność zapamiętywania wszystkich wskazówek.

Złe przeczucie

(poziom 2, *Introwersja + spostrzegawczość*, M, 1D)

Bohater ma podczas snu złe przeczucie. Ostrzeżenia te dotyczą tylko wydarzeń aktualnych (z nadchodzącego tygodnia). Dokładne sytuacje rzadko pojawiają się w snach – ostrzeżenie ma raczej postać metafory. Groźny ksiądz będzie we śnie na przykład czarownikiem lub sędzią, a człowiek, który zamierza skrzywdzić bohatera, przyjmie postać zwierzęcia. Sny pomagają wyjaśnić sytuacje ze świata rzeczywistego, ale niczego nie przewidują – zagrożenie musi już istnieć, by pojawiło się ostrzeżenie.

Dzielenie snów

(poziom 3, *Ekstrawersja + urok osobisty*, M, 1D)

Bohater może śnić ten sam sen z innymi osobami lub pojawiać się w snach innych postaci. Liczba osób biorących udział we śnie musi być równa Teurgii odprawiającego obrzęd. Wszyscy muszą wyrazić chęć wzięcia udziału w rytuale i być obecni przy jego odprawianiu. Kiedy zaś zasną (tych, którym się to nie uda, nie bierze się pod uwagę), doświadczają tego samego snu – śnionego albo przez odprawiającego obrzęd, albo przez wybraną przez niego postać. Świadkowie snu innej osoby zyskują wiedzę o jego charakterze i motywacjach, nawet jeśli marzenia sennie tego nie dotyczą. Może się to okazać szczególnie cenne w przypadku, gdy śniącym jest obcy – pozostali mają okazję lepiej go poznać.

Senna wiedza

(poziom 4, *Spyrt + docieklność*, M, 1D)

Postać zdobywa w czasie snu wiedzę. Wpierw jednak, odprawiając obrzęd, musi ona zadać pytanie. Udany test oznacza, że sen przyniesie odpowiedź – oczywiście jak zwykle w postaci metafory. Jednakże im więcej punktów zwycięstwa uzyska gracz, tym jaśniejsze będą metafory lub pełniejsza odpowiedź. Mistrz Gry, wymyślając odpowiedzi, powinien wykaazać się kreatywnością i nadawać im postać niezbyt jasną (radzimy wykorzystywać zwierzęta, dzieci czy klaunów).

Mentor

(poziom 5, *Ekstrawersja + urok osobisty*, M, 1D)

Bohater może przywołać przewodnika, który pomoże mu interpretować sny. W tym jednak celu musi wyśnić inny sen niż ten, który będzie interpretować. Przewodnik każdej osobie jawi się w innej formie, lecz zwykle przybiera postać starszaka o dużym autorytecie (białobrody starzec z laską lub szamanka z ziołami). Większość gartian wierzy, że mentor to tak naprawdę aspekt podświadomości śpiącego; inni zaś uważają, że to duch. Przewodnik pomaga zinterpretować treść snu, zadając śniącemu pytania: „Jak się

czułeś, gdy matka powiedziała ci, że cię nienawidzi?” albo „Czy dzik coś ci przypomina?”. Mistrz Gry powinien odegrać rozmowę pomiędzy mentorem a śniącym, choć może się też posłużyć testem *Spyrt + docieklność* postaci. Sukces oznacza, że należy graczowi zdradzić część prawdziwego znaczenia snu.

Senne umiejętności

(poziom 6, *Spyrt + koncentracja*, M, 1D)

Bohater może w snach nauczyć się lub poprawić swe wyuczone umiejętności. Nie musi nawet posiadać jednego poziomu w danej umiejętności – wiedza po prostu do niej przychodzi. W taki sposób śniący może zdobyć wiedzę lub nawet całą dziedzinę nauki, nie potrzebując nauczyciela. Jednakże gracz musi wydać punkty doświadczenia wymagane do nauzenia się danej umiejętności i osiągnięcia pożądanego poziomu (zwykły koszt -1 pkt.). Jedynym ograniczeniem jest wartość Teurgii – bohater nie może osiągnąć wiedzy przekraczającej jej poziom. Wspomnianych umiejętności nie zdobywa się natychmiast; wymagają one co najmniej tygodnia na każdy zdobywany poziom (a nawet dłużej, jeśli nie wykorzystuje się Pamięci snów). W tym czasie bohater musi normalnie spać.

Sen na jawie

(poziom 7, *Spyrt + koncentracja*, M, czasowy, 1D)

Postać może zostać wprowadzona w krótkotrwały trans (trwający 10 tur), podczas którego doświadcza krótkiego marzenia sennego. Przed Snem na jawie można odprawić dowolny senny rytuał (złe przeczucie, Senna wiedza itp.), dzięki czemu bohater skorzysta z mocy tych obrzędów, nie zasypiając. Jeżeli jednak trans zostanie w jakiś sposób przerwany, magiczne działanie snu ulegnie zaprzepaszczeniu. Doświadczone marzenie sennie zostanie zapamiętane, chyba że wcześniej odprawiono Pamięć snów, kiedy to bohater zapamięta jedynie połowę.

Dni minione

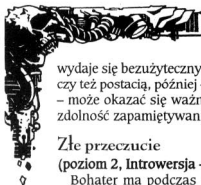
(poziom 8, *Introwersja + spostrzegawczość*, M, 1D)

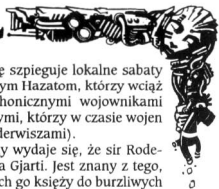
Bohater śni o bardzo odległej przeszłości, jakby uczestnicząc w minionych wydarzeniach (być może jest to jedno z jego poprzednich wcieleń). To, jak daleko sięgnie w przeszłość, zależy od punktów zwycięstwa i Mistrza Gry. Sen ma zazwyczaj związek z bieżącymi wydarzeniami z życia postaci bądź też ze Znanyimi Światami – być może dotyczy ich genezy lub punktu zwrotnego. Im bohater posuwa się dalej w przeszłość, tym widzi ją mniej realnie i konkretnie. Wydarzenia z czasów Diaspory są mgliste i ciężko je zapamiętać, a ponadto mogą być „skażone” przez współczesność (na przykład Edgar Vollmak lub Prok mogą ukazać się we współczesnych strojach).

W różby

(poziom 9, *Wiara + spostrzegawczość*, M, 1D)

Bohater we śnie doświadcza przeżyć pryszłości. Podobnie jak w przypadku psychonicznych mocy ze ścieżki Omen, w marzeniach sennych ukazują





się prawdopodobna przyszłość, a nie wydarzenia pewne. To, jak daleko postać posunie się w przyszłość, zależy od punktów zwycięstwa i Mistra Gry. Zazwyczaj trudniej jest zajrzeć w przyszłość niż w przeszłość. Niemniej czasem można ujrzeć ważne wydarzenia, takie jak zbliżająca się wojna. W rzeczy samej gjiartianie posiadający moce z tego poziomu twierdzą, że doświadczili wizji wojny fizycznej i umysłowej pomiędzy wszystkimi znanymi rasami.

Obrzędy gjarti miłosiernej

Są one podobne do obrzędów Sanktuarium Wieczności.

Słynni gjiartianie

Opisani dalej gjiartianie są najlepiej znani w swoich społecznościach, a także słyszeli o nich wyznawcy innych religii.

Mędrzec Shadro Kin

Ten cieszący się ogromną sławą szaman mieszka w dzikich ostępach Leminkainen. Dokładnego położenia jego siedziby nie znają nawet wyznawcy Gjarti, którzy proszą go o uleczenie rannych i chorych lub o błogosławieństwo pomyślności. Shadro poszukują Hawkwoodowie – za rzekome rzucenie klątwy bezpłodności na syna księcia. Jeśli wierzyć po głoskom, szaman nałożył na młokosa klątwę za to, że zgwałcił on młodą chłopkę, która wpadła w oko Shadro. Inni mówią, że bezpłodność chłopaka to wynik związków arystokratów z arystokratami, przez co wszelkie choroby pozostają w rodzinie i osłabiają potomków.

Niewiele osób zna faunę i florę Leminkainen tak dobrze, jak Shadro. Nic więc dziwnego, że zwracają się do niego vuldrokańscy łupieżcy, którzy najeżdżają siedziby arystokratów. I choć za schwytanie szamana wyznaczono nagrodę, większość mieszkańców Leminkainen uważa, że zdrajca Shadro niechybnie naraziłby się na jego gniew – a gniew tak potężnej osoby nie wart jest żadnych pieniędzy. Godni pogardy księża głoszą, że Shadro sam wytworzył wokół siebie aurę takiej reputacji, pragnąc w ten sposób odstraszyć potencjalnych łowców głów. Może i taka jest prawda, choć dwóch śmiśków, którzy wyruszyli w głąb poszukać szamana, zniknęło i wszelki śluch po nich zaginął.

Sir Roderico de Manitou

Ten hazacki arystokrata porzucił rodzinną politykę i poświęcił się kontemplacji. Doszedł bowiem do wniosku, że intrzygi i spiski możnych rodów nie idą w parze z poszukiwaniem oświecenia i mądrości – a tego właśnie zapragnął. Choć zachował niewielką posiadłość na Manitou, z krewnymi nie łączą go żadne więzy czy interesy. Niektórzy mówią, że to sprytne przemysłane posunięcie – sir Roderico tylko sprawia wrażenie zupełnie odciętego od rodzinnych

koligacji, a tak naprawdę szpieguje lokalne sabaty i przekazuje informacje tym Hazatom, którzy wciąż są zainteresowani psychicznymi wojownikami (Hazatowie byli pierwszymi, którzy w czasie wojen o tron poradzili sobie z derwiszami).

Z drugiej jednak strony wydaje się, że sir Roderico to oddany wyznawca Gjarti. Jest znany z tego, że zachęca odwiedzających go księży do burzliwych dyskusji religijnych. I zazwyczaj udaje mu się skłonić ich, by przyznali mu rację i uznali słuszność niektórych zasad Gjarti.

Słynie również z patronowania poszukiwaniom – już nie jednemu gjiartianinowi dał pieniądze na podróż w poszukiwaniu źródeł i przyczyn wizji. W zamian prosi ponoć tylko o krótkie sprawozdanie z duchowych przeżyć, gdy tylko podróż dobiegnie końca. Przeciwnicy jednak nawet tę działalność zwracają przeciw niemu i oskarżają go o organizowanie misji wywiadowczych w Znanych Światach – a nawet w przestrzeni vau.

Caruuka Batoo

Ta etyri chirikiti jest gorliwą zwolenniczką miłosiernego odłamu gjarti. Postrzega ona boginie jako drogę do harmonii wszystkich istot. Choć wielu innych etyri uważa ją za co najmniej dziwną, większość lokalnych gjiartian bardzo ją lubi. Jej filozoficzne dzieła stały się klasyką literatury podziemnej – cenioną nawet przez niektórych amaltean. A ponieważ należy do obcej rasy, ortodoksi uznają ją za nieszkodliwą. Gdyby jednak wyszło na jaw, jak popularne są jej poglądy wśród pospólstwa, natychmiast wszczęto by dochodzenie i, najpewniej, ograniczono działalność Caruuki.

Ostatnio Caruuka zajmuje się studiowaniem Gjarti innych światów. Fascynuje ją różnorodność wierzeń gjiartian, choć stwierdza, że czasami można się w tym wszystkim pogubić. Obawia się opuścić Grala, nic nie powstrzymuje jej jednak przed płaceniem za wiadomości z innych światów.

Odgrywanie postaci

Gjiartianin

Miejsce urodzenia postaci z góry przesądza o odłamie gjarti, do którego postać będzie należeć (ludowa, kontemplacyjna, miłosierna). To samo dotyczy miejsca, w którym miało miejsce nawrócenie, jeśli bohater nie wyznawał bogini od urodzenia. Następujące stereotypy pomogą zdefiniować postać gjiartiana.

Człowiek lasu: Bohater jest myśliwym, tropicielem lub zakłada wyniki w leśnych ostępach; zna zwyczaje zwierząt (miejscowych i może jakichś obcych). Był świadkiem dziwnych zjawisk i wierzy w duchy.

Mnich: Postać porzuciła dobra ziemskie, odchodziąc w świat duchowy, w którym kontemplanuje sprawy o niezwykłej głębi. Niektóre wizje lub sny mogą sprawić, że tymczasowo powróci do świata rzeczywistego.



Pogański biskup: Za dnia bohater jest księdzem Kościoła Wszechświatowego, lecz w nocy, potajemnie, odprawia obrzędy ku czci Gjarti. Może być zapalczywym wyznawcą Wszechstwórcy, postrzegającym boginię jako jeden z Jego aspektów.

Szaman: Bohater poszukuje więzi z duchami, co może skłonić go do udania się w długą podróż po Znanych Światach.

Ukochany pan: Postać jest arystokratą, wspierającym tych wyznawców Gjarti, którzy są jego poddanymi; czasami bierze nawet udział w ich rytuałach. Może to robić jawnie lub w tajemnicy przed miejscowym biskupem.

Wódz: Postać jest wodzem niewielkiego klanu lub wioski. Jeśli są to barbarzyńcy, nie kryją się ze swoją religią. Jeżeli natomiast wioska znajduje się w Znanych Światach, jej mieszkańcy mogą trzymać wiarę w tajemnicy. Obowiązkiem wodza jest ochrona tajemnic klanu lub wioski przed osobami z zewnątrz.

Rady dla Mistrza Gry

Istnieją opowieści, w których główną rolę mogą odegrać wyznawcy Gjarti.

Oflary: Życiu jednej lub większej liczbie bohaterów zagraża śmiertelna rana bądź choroba, którą leczy miejscowy wyznawca Gjarti. W ramach zapłaty domaga się, by postać wyruszyła na wyprawę i pomogła jego ludziom. Zadanie wydaje się proste – trzeba przynieść szaty zmarłego szamana do stóp wielkiego dębu, rosnącego na terenie innego lenna. Dopiero wtedy dusza szamana zazna spokoju i przyniesie ukojenie jego ludziom. Jednakże żaden z chłopów nie może się tam udać, służą wszak swojemu panu. Problem polega na tym, że miejscowy ksiądz wie o całej sprawie i jest bardzo rozgniewany. Od jakiegoś czasu próbuje nawrócić pogan i robi wszystko, by udaremnić misję. Jest zdecydowany podjąć wszelkie środki, by powstrzymać postaci przed przeniesieniem szat, nawet jeśli będzie to oznaczało sięgnięcie po pomoc inkwizycji.

Przeprawa przez jaskinię: Postaci gubią się w głąb leśnej, a po wielu dniach błądzenia – kiedy już wyczerpią im się zapasy wody i pożywienia – odnajduje ich samotny szaman. Obiecuje im pomoc, pod warunkiem, że umożliwią mu przeprawę do domu przez góry. Problem polega na tym, że miejscowi lordowie umieścili strażę przy wszystkich przejściach, mając nadzieję na schwytanie banity. Gjartianin twierdzi, że zna przejście przez jaskinię, lecz potrzebuje pomocy bohaterów. Mówi, że znajdują się tam skarby Drugiej Republiki i że bohaterowie mogą je zabrać, jeśli tylko będą w stanie oblaśkawić duchy.

Zagubiony chłopiec: Bogaty wolny lub arystokrata wynajmuje bohaterów, by ocalili syna z rąk plugawej sekty, znajdujące się na Manitou. Nieszczęsny jest zdecydowany opłacić podróż w obie strony, pod warunkiem jednak, że drużyna odnajdzie dzieciaka. Dochodzenie ujawnia, że nastolatek mieszka z wyznawcami Gjarti. Pokojowo nastawieni mnisi zupełnie nie pasują do opowieści przejętego zaginięciem rodzica. Co gorsza, chłopiec wydaje się wieść szczęśliwsze życie z gjartianinami niż niegdyś z ojcem. Co więcej, gjartianie nie pozwolą chłopcu odejść, chyba że on sam się na to zgodzi; a potrafią się bronić – za pomocą teurgii i psychoniki.

Sugerowane cechy

Współczynniki: Introwersja, Wiara, Teurgia

Umiejętności wrodzone: wigor, wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: koncentracja, rzemiosło, sztuka przetrwania, tropienie, wybawienie rzemiosła.

Błogosławieństwo: Znajomość flory (2 p.: +2 do Percepcji, gdy znajduje się w dzicy itp.).

Przekleństwo: Antywynalaczczy (+2 p.: -2 do Techniki podczas wynajdowania technologii).

Dobrodziejstwo: Azył (2 p.).

Utrapienie: Prześladowany przez Kościół (+2 p.).

Mandza

Tomo Matu Li Halan usiadł nieruchomo w zaciemnionym pokoju luksusowego jachtu „Gwiezdna Droga”. Zmęczony wzrok wbijał w świecące, gwiezdne przestworza. Nie patrzył jednak na same gwiazdy, lecz na ciemną niczym atrament przestrzeń pomiędzy nimi. „Wszystkie światy są takie same” – pomyślał. – „Tak ich wiele, choć są takie same. Niczym ludzie: ich też jest wielu, nic niewartych, zadreżdżających się i pocących, a potem umierających nie wiadomo w jakim celu. Jakże mało warte jest ich życie... W bezkresnej pustce nikomu niepotrzebnej ciemności, kilka błyszczących klejnotów cudownego ognia... Cennego, lecz odległego ognia. Ognia, którego nie można dotknąć. Tak jak nie mogę dotknąć duszy mych przodków, niech Wszechstwórca ma ich w opiece”.

Sama myśl o szlachetnych przodkach sprawiła, że Tomo rozpromienił się i poczuł w sercu ciepło, które przegoniło chłodny smutek, zakradający się w jego ciało, gdy spoglądał na gwiazdy. Sygnał po złoty łańcuch, zwisający z kieszeni kamizelki, i wyciągnął wysadzany drogocennymi kamieniami czasomierz dziadka. Nie długie minuty, lecz całe godziny zeszyły mu na oglądaniu nieba! A w czasie ledwie godziny mogliby dotrzeć na Malignatiusa. Do domu jego szanowanych przodków. Miejsca, gdzie ma korzenie jego arystokratyczne drzewo genealogiczne. Ach, dlaczego liście rosną na gałęziach tak odległych od korzeni? Jego krewni nie mieszka już na Malignatiusie, lecz na Kish. Raz po raz musiał odbywać tygodniową podróż, by dotrzeć do ziemi, w której spoczywają jego przodkowie. I raz

po raz musiał znosić impertynenckie pytania pewnych siebie księży. Kim byli jego przodkowie? Piekarzami? Urzędnikami? Kanalarzami babrającymi się w ściekach? Czy krew musi osłabnąć w setce pokoleń, by zapomniano o przodku-lajdaku? Wyszkolone oko bez problemu dostrzeże niegodziwe pochodzenie.

Wspinały jacht – „Gwiezdna Droga” – powoli zbliżał się do śnieżnej orbity Malignatiusa. Jeszcze jeden błyszczący klejnot w pozabawionej dróg pustce. Tomo uśmiechnął się i uchwycił cień swego odbicia w szybie bulaju widokowego. Jego wizerunek majaczył na tle planety niczym gigantyczny duch, szykujący się do objęcia porośniętego tundrą świata. Uśmiechnął się na tę myśl. Odruchowo spojrzął na odbicie zębów, które zdawały się błyszczeć na nocnym niebie. Obserwował blade odbicie coraz szerszego uśmiechu, zupełnie jakby ukazała mu się wizja, w której odwiedziliby go jego szacowni przodkowie.

– Milordzie, jesteście gotowi do lądowania w porcie – z zamyślenia wyrwał go głos pilota. Tomo ze smutkiem patrzył, jak jego odbicie powoli przestaje się uśmiechać.

– Bardzo dobrze. Ląduj, Mirando.

– Milordzie, inkwizytor Refrecht nalega...

– Wiem, czego chce – warknął Tomo. – Zaraz tam będę.

Po raz ostatni rzucił spojrzenie na widokowy bulaj i ruszył, by stawić czoło inkwizycji.

– Statek jest czysty, wasza świątobliwość – ogłosił diakon o szczurzej twarzy.

– Bardzo dobrze – odpowiedział sapiący, portowy kapłan. – Miło nam widzieć, że zaprzestałeś tych obrzydliwych praktyk handlu ludzkimi szczątkami.

– Ja też się cieszę, wasza świątobliwość – odparł Tomo.

– Nie próbujesz już przemycać tych obrzydliwych, wysuszonych starych zębów?

– Wasza eminencja powiedział, że nie chciałby mnie już złapać na czymś podobnym; jak widać, skorzystałem z tej mądrej rady.

Opasły kapłan sapnął z aprobatą.

– Ten wielmoża ukrył w zyspie na pranie stare ludzkie zęby, prawdopodobnie noszące w sobie jakąś zarazę – rzekł do diakona. Podobnie było przy okazji poprzedniej inspekcji na jachcie Tomo.

– Naprawdę, wasza świątobliwość? – zdziwił się diakon tak, jak poprzednim razem.

– Tak było! – odpowiedział ksiądz, charcząc. – Tomo Matu Li Halan, pamiętaj, by zawiadomić nas na 48 godzin przed planowanym odlotem, byśmy mogli ustalić termin kolejnej inspekcji. Póki co masz zapewnioną swobodę poruszania się po Malignatiusie.

– Dziękuję, wasza świątobliwość – ukłonił się Tomo. Kiedy się prostował, obliznął zęby, w tym kły – odrobinę bardziej żółte niż reszta uzębienia. Szacowny pradiadek, Li Pong, z pewnością był zadowolony, że część jego ciała wciąż żyje i to w ustach tak poważanego potomka!



Historia

Mandża jest zakazaną religią przodków. Nigdy nie była szeroko rozpowszechniona ani przeznaczona dla mas. Na początku, w pierwsze latach Upadku, był to tylko elitarny kult popularny wśród wywodzących się ze szlachty dekadentów (prym wiedli tu Decadosi i Li Halanowie).

Religia ta, początkowo zwana sukara mandża, jest tak naprawdę ludzką wersją wierzeń ur-ukarów. Jej oryginalna nazwa to *ukari*, co dosłownie tłumaczy się na „pogrzebową pobożność”. Odwołuje się ona do złożonych ceremonii kremacji i pochówku. Jeśli wierzyć doktrynom *ukari*, źle odprawiony rytuał pogrzebowy sprawi, że zmarły powróci, by nawiedzać swych potomków. Religia ta wiąże się również z ukaryjskim bogiem krypty imieniem Sukara; jest to bardzo potężna istota, obecna w wielu aspektach ich kultury.

Mówi się, że Maugon Li Halan – zwany też „Czerwonym Czarnoksiężnikiem” – kontaktował się z bogami preadamitów, korzystając z imion ukaryjskich bogów. On też jest założycielem pierwszego kultu sukara mandża oraz twórcą zaklęć, dzięki którym szlachetnie urodzeni, będący co najmniej siedemnastym arystokratycznym pokoleniem, mogli porozumiewać się ze zmarłymi przodkami.

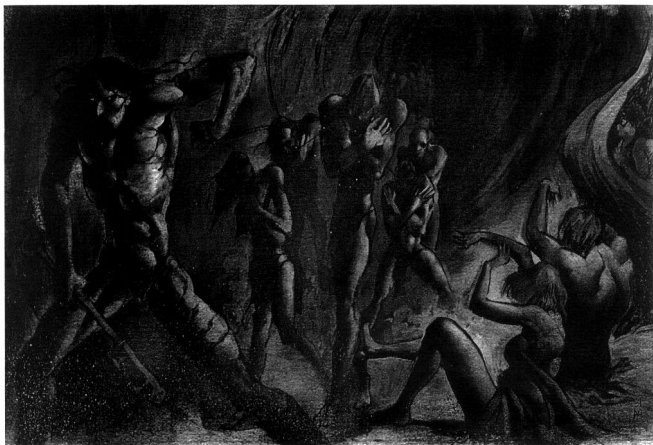
Nikogo nie powinno dziwić, że kult szybko wpisanano na czarną listę herezji. Inkwizytorzy z większą zajądłością poszukiwali wyznawców sukara mandża niż sathrystów, których liczebność zresztą – za sprawą czystek Wojennego Bractwa – szybko zmalała. Jednakże to polowanie na czarownice było inne: je-

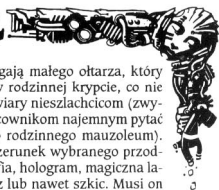
go celem byli wszak arystokraci. A możni – w odróżnieniu od bezbronnych chłopów – mogli się bronić i stworzyć polityczną opozycję wobec Kościoła.

Wpiew w szeregi kultu wstępowali nieliczni szlachetnie urodzeni, pragnący zdobyć wyższy status w rodzie. A tych kilku, którzy zdołali już umocnić swą pozycję, wykorzystano do władzy i stanowiska, by odegrać się na kościelnych prześladowcach. To zaś doprowadziło do wybuchu kilku mniej znaczących świętych wojen. Kościół znalazł się w potrzasku, nie mógł bowiem pozwolić sobie na tak jawne poniżenie. Arystokraci z kolei w tych sprawach nie mieli zamiaru ustąpić kościelnej władzy.

Maugon zginął nagle i w tajemniczych okolicznościach. Po jego śmierci religię zreformował Sanjiro Li Halan. Sukara mandża przemieniła się w kult mądrych i potężnych przodków, którym oddawano cześć i z którymi doświadczało się zjednoczenia. Ponoć z uwielbienie, szacunek i uwagę zmarli odwdzięczali się radami, a czasem nawet pomagali potomkom w bardziej mistyczny sposób. Sanjiro przemianował również nazwę kultu na samo mandża, czyli pobożność. Udało mu się nawet nakłonić pewną liczbę biskupów, by przyznali, iż przodkowie, z którymi obrzędy mandża pozwalają nawiązać kontakt, są świętymi. Tak oto mandża stała się ograniczonym jedynie do szlachty sposobem na zjednoczenie ze świętymi.

Na pewien czas przerwano polowanie na czarownice. Niestety, dekadencja i upadek Decadosów i Li Halanów nie miały granic. Zanim nadeszły czasy Cardano, nazywano ich „demonicznymi Li Halanami”, na co niewątpliwie miał wpływ fakt, iż podczas rytuałów





mandża składali ofiary z krwi. Mimo to Kościół wciąż się wahał, obawiając się wystąpić przeciw potężnemu rodowi, co mogło wszak doprowadzić do wybuchu wojny. Dopiero Cardano rozwiązał problem.

Nawrócenie Cardano, „Miecz Proroka”, całkowicie odmienił charakter rodu. Rozpoczął nie tylko masowe nawrócenia wśród Li Halanów, ale również wywołał tajemną wojnę z wyznawcami mandża, w której prym wiodła pośpiesznie stworzona tajna policja (później stanowiąca trzon Niewidzialnych Męczenników).

Cały ród – niemalże z dnia na dzień – się nawrócił, a wielu niechętnych nowej religii trafiło do klasztorów. Mimo to znaleźli się tacy, którzy nie przestali oddawać czci przodkom. Większość z nich w tajemnicy zreformowała swe praktyki, nie porzucała ich jednak, a jedynie pozbawiła się z obrzędów wszystkich pozorów magii. Niektórzy zeszli ze swoją religią do podziemia, za dnia chwaliąc Wszechstworcę, lecz nocą paląc świece przy kryptach przodków.

Decadosi również byli świadkami upadku swej religii i również dostosowali się do nowej sytuacji. W tym rodzie jednak czystki nie miały miejsca. Wystarczyła społeczna presja, jakiej poddawane były osoby nie słuchające rozkazów księcia. Oczywiście nie wszyscy zaprzestali praktyk mandża. Część dalej oddawała cześć przodkom – jednak w sekrecie, zdając sobie sprawę, że publiczne obnoszenie się ze swymi wierzeniami było... politycznie nieostrożne.

Koniec końców, wszyscy wyznawcy mandża porzucili swą religię i powrócili na łono Kościoła. Do czasów objęcia władzy przez Władymira wiara ta niemal całkowicie wymarła. Choć po zamordowaniu cesarza oskarżeniami o praktykowanie mandża usprawiedliwiano ataki na dom Alecto.

Dzisiaj religia ta uznawana jest za relikw przeszłości, dawno wymarły pośród Znanych Światów. Niemniej wciąż żyją wyznawcy mandża, choć jest ich bardzo niewiele. Czasem spotykają się oni nocą, przy kryptach przodków, i rozmawiają ze zmarłymi.

Praktykowanie wiary

Wiele osób zmarło, niż obecnie żyje. Więcej mądrości przepadło, niż teraz istnieje. Szczypta tej mądrości wciąż żyje w każdym człowieku. Lecz cała mądrość spoczywa w grobowcu.

Awira Li Halan „Księga przodków”

Mandża za najważniejszy cel stawia sobie szanowanie zmarłych – w nadziei, że duchy będą służyć radą lub zdradzać sekrety swym potomkom. Religie tę cechuje żądza zdobywania wiedzy o przeszłości i chęć odzyskania dawnej potęgi. Powszechnie uważa się, że przodkowie – „królowie dni minionych” – byli lepiej związani z duchową władzą, a to połączenie słabnie z pokolenia na pokolenie. Wyznawcy mandża mają nadzieję, iż oddawanie czci przodkom pozwoli im odbudować kontakt, który posiadali „królowie dni minionych”.

Zwykle rytuały wymagają małego ołtarza, który na co dzień chowa się w rodzinnej krypcie, co nie ułatwia praktykowania wiary nieszlachcicom (zwykle nakazuje nawet pracownikom najemnym pytać o pozwolenie wstępu do rodzinnego mauzoleum). Niezbędny jest także wizerunek wybranego przodka – może to być fotografia, hologram, magiczna larnia projekcyjna, obraz lub nawet szkic. Musi on być jednak autentyczny, tzn. powinna to być w najgorszym wypadku reprodukcja oryginalnego portretu. Bez owego wizerunku nie da się odprawiać teurgicznych obrzędów mandża. Wystarczy wizerunek jednego przadziada, bo nawet jeden przodek gwarantuje kontakt z duchami wszystkich pozostałych.

Zazwyczaj potomek kieruje do przodków krótką modlitwę, prosząc ich o wsparcie w zdobyciu potęgi i bogactwa. Często zdarza się, że wyznawca mandża daje upust swym uczuciom, spowiadając się portretowi tak, jakby był on żywą osobą. Taka żałyłość ze zmarłymi bardzo przydaje się w późniejszych rytuałach teurgicznych.

Zmarli porozumiewają się z wyznawcami mandża w trakcie transu, medytacji lub podczas snu. Początkujący czciele przodków wprowadzają się w odpowiedni stan, korzystając z kadzieli z ukaryjskiego pomondu-cynamonu. Później osiągają go jedynie dzięki medytacji. Niektóre rytuały mandża bardzo przypominają sennie obrzędy kontemplacyjnego odlamu gąrti.

Mandża preraża ukarów. W ich kulturze zmarli postrzegani są jako głodne duchy, a przywoływanie ich do świata żywych, by zdobyć potęgę, odbierane jest jako skrajne zepsucie, które szybko sprowadzi zło na głowę odprawiającego rytuał. Sukara jest do brym, lecz budzącym grozę bóstwem – trzyma umarłych w ich krainie, z dala od świata żywych. (Powiada się, że we wnętrzu planety ukarów znajdują się do nich drzwi, przez które duchy mogą się wydostać. Jednakże klucza do tych wrót strzeże Sukara. Krąży wiele legend o śmiakach, którzy ukradli klucz i uwolnili umarłych, zanim Sukara zdołał zamknąć drzwi. Ponoć niektóre z uwolnionych duchów wciąż wędrują pośród gwiazd). Wrogość, jaką ukarowie obdarzają wyznawców mandża, może się równać jedynie nieważności, jaką obdarzają ich awestianie.

Symbolika

Czaszka w koronie, z której odczołóły płynnie krew, to wciąż używany tajemny znak. Dzięki niemu wyznawcy mandża rozpoznają siebie oraz miejsca, w których odprawiane są obrzędy ku czci przodków.

Teurgia Szaty teurgiczne

Prosząc przodków o pomoc, warto mieć jakieś szczątki zmarłego. Oto wskazówki, jak te „szaty teurgiczne” wpływają na obrzędy mandża:



Pycha (Opętanie)

Mówi się, że Pycha to gniew zmarłych. Duchy potrafią rzucić klątwę na wyznawcę mandża za najmniejsze potknięcie lub błąd – mogą przynieść mu pecha, a nawet go opętać.

Wzrost Pychy

Tabu	Test	Poziomy
Narażenie się na działanie złego artefaktu	Wiara + <i>żelazna wola</i>	1-3
Narażenie się na działanie sił okultystycznych obcych istot	Wiara + <i>żelazna wola</i>	1
Nie oddawanie czci przez ponad 3 lata	Ego + <i>koncentracja</i>	1
Obraża przodka słowem lub uczynkiem	Ego + <i>żelazna wola</i>	1
Obraża swego rodu	Ego + <i>żelazna wola</i>	1-2
Poniżenie ze strony chłopów	Ego + <i>koncentracja</i>	1
Utrata ziem rodzinnych	Ego + <i>koncentracja</i>	1-2
Wygnanie lub uwięzienie	Ego + <i>koncentracja</i>	1
Wyjątkowa porażka podczas odprawiania rytuału teurgicznego*	Teurgia + <i>koncentracja</i>	1
Zdrada swego rodu	Ego + <i>żelazna wola</i>	3
Zostanie ofiarą porwania dla okupu	Ego + <i>koncentracja</i>	1

* Patrz **Zadanie**, poniżej.

Utrata Pychy

Czyn	Test	Poziomy
Nawrócenie innych członków rodu	Wiara + <i>urok osobisty</i> lub <i>wywieranie wrażenia</i>	1-2
Poddanie się działaniu kamienia filozoficznego	Wiara lub Ego + <i>żelazna wola</i> lub <i>koncentracja</i>	1-2
Poddanie się działaniu okrucia duszy	Wiara lub Ego + <i>żelazna wola</i> lub <i>koncentracja</i>	1-2
Uczynek dla przodka	Wiara + <i>koncentracja</i>	1-2
Wielkie poświęcenie dla rodu	Wiara + <i>koncentracja</i>	1-2
Wizyta na ziemi przodków na Świętej Terrze	Wiara + <i>koncentracja</i>	1
Zwycięstwo w wojnie	Wiara + <i>koncentracja</i>	1
Zyskanie nowych ziem	Wiara + <i>koncentracja</i>	1

Zadanie

Za każdym razem, gdy wyznawca mandża w teście mocy teurgicznej uzyska wyjątkową porażkę, czeka go wykonanie zadania, zleconego przez któregoś z przodków. Bohaterowi ukaże się duch zmarłego lorda, który nakaże mu, na przykład: „Zemścij się na Hazatach za moją śmierć!” lub „Odzyskaj moje berło, bezprawnie skradzione przez Decadosów!” czy też „Zasiej nasienie w cesarskiej rodzinie!”.

Jeśli wyznawca nie wypełni zadania (odmówi lub nie będzie mógł wykonać misji), Pycha przyjmie postać opętania przez przodka: bohater zyskuje dodatkowy poziom Pychy, nie wykonując testu.

Szaty

Dobytke

Kości

Włosy, zęby

Rodzaj obrzędu

Pomyślność, dobra ziemskie

Protekcja, wywoływanie

Rada, wiedza

Obrzędy

Bohater, który posiada Teurgię na poziomie 3 lub mniej, musi podczas obrzędów korzystać z kadziła z ukaryskiego pomondzo-cynamonu. Kiedy Teurgia wzrośnie do 4 lub więcej, przedmiot ten nie będzie już potrzebny.

Dziedzictwo

(poziom 1, *Spryt + poszukiwanie*, L, 1D)

Bohater może prosić przodków, by zdradzili mu rodzinne tajemnice – na przykład: „Kto jest prawdziwym ojcem mojego dziecka?” lub „Co się stało ze słynnym artefaktem ze skarbu hrabiego Donogana?” bądź „Gdzie są ukryte rodzinne klejnoty?”. Odpowiedzi bohater uzyska podczas transu, a będą one miały

postać obrazów, które mogą, lecz nie muszą być pomocne. Może mu się ukazać błyszcząca od złota komnata, lecz nie pozna dokładnego jej położenia.

Doradca

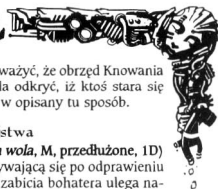
(poziom 2, *Ekstrawersja + urok osobisty*, L, 1D)

Bohater może zwracać się do przodków o radę w sprawach państwowych lub osobistych: „Powinienem przystać na propozycję zawarcia pokoju, którą złożyli Decadosi?”; „Czy lady Gloriana będzie odpowiednią matką dla moich dzieci?”; „Czy sir Derrick będzie dobrym ojcem?”. Tak jak w przypadku Dziedzictwa (patrz wcześniej), odpowiedź ukaże się podczas transu – bohater zobaczy, jak zawiera pokój, lecz może nie widzieć, z kim go podpisuje. Podczas gdy Dziedzictwo daje wskazówki dotyczące przeszłości, Doradca pomaga określić teraźniejszość i przyszłość.

Knowania

(poziom 3, *Spostrzegawczość + koncentracja*, M, 1D)





Bohaterowi ukazują się obrazy ostrzegające go przed planami wrogów – jawią mu się Sędziowie podpisujący dokument, u góry którego widnieje nazwa lenna bohatera; albo mężczyzna w uniformie Cesarzskiego Oka, rozmawiający z ludźmi w maskach. Te obrazy mogą być interpretowane na różne sposoby, jednak w grę wchodzi tylko sprawa mające wpływ na bohatera. Treść obrazów jest niezwykle zagmatwana (dobrym przykładem są pozbawieni twarzy mężczyźni), liczy się jednak fakt ostrzeżenia szlachcica.

Spojrzenie do świata zmarłych

(poziom 4, Percepcja + koncentracja, wzrok, przedłużony, 1D)

Bliiski związek bohatera ze zmarłymi pozwala mu na wgląd do świata duchów. Rytuał ten przeprowadza się tak samo jak Inne widzenie (patrz rytuały eskatoników, podręcznik główny, str. 165).

Ochrona lenna

(poziom 5, Spryt + wywieranie wrażenia, M, przedłużony, 1D)

Bohater może prosić przodków o pomoc przy ochronie lenna przed zagrożeniem z zewnątrz. Każdego, kto ośmieli się wkroczyć na jego teren i kto ma złe zamiary – a więc szpiegów, zabójców, sabotażystów, buntowników i wojsko – będą nawiedzać duchy. Oczywiście nie są one w stanie powstrzymać wroga przed czynieniem zła, będą jednak nękać i straszyć: armia najęźdźców utknie w błocie, co spowodzi czołgi i żołnierzy; wartości *skradania się* włączywa zmaleje za sprawą rozrzuconych tu i ówdzie gałązek lub lekkiej bryzy, która zaniesie jego zapach psom; przybyły z obcych ziem podżegacz poślizgnie się w błocie, gdy będzie namawiał pospólstwo do buntu. Mistrz Gry powinien opracować szereg zmyslnych modyfikatorów ujemnych i w ten sposób zrywać potencjalnych intruzów, zakradających się na ziemie możnowładcy. Maksymalna wartość modyfikatorów ujemnych nie powinna jednak przekraczać otrzymanych w teście punktów zwycięstwa.

Zauważ, że duchy nie mogą bronić lenna przed zagrożeniem płynącym z wewnątrz – ze strony mieszańców posiadłości czy chłopów.

Pokrzyżowanie planów wroga

(poziom 6, Ekstrawersja + wywieranie wrażenia, M, cała planeta, 1 dzień, 1D)

Bohater może powstrzymać wroga przed wykonaniem jednego konkretnego czynu, powołując do życia różne „typowe” przeszkody – nagle burza z piorunami uniemożliwi hrabiemu Sobalowi przybycie na bal o 20; książę nie zdoła spędzić upojonej nocy w łóżu swej małżonki, gdyż otrzyma wezwanie od hrabiego (a bohater będzie mógł – korzystając z okazji – spotkać się z niewiastą). Ten rodzaj nie odwraca uwagi od planów, a jedynie utrudnia ich wykonanie. Jego moc ograniczają dwa warunki – wróg musi znajdować się na tej samej planecie co bohater oraz rytuał należy odprawić co najmniej 24 godziny przed wejściem

planu w życie. Warto zauważyć, że obrzęd Knowania (patrz wcześniej) pozwala odkryć, iż ktoś stara się nam pokrzyżować plany w opisany tu sposób.

Udaremnienie zabójstwa

(poziom 7, Ego + żelazna wola, M, przedłużony, 1D)

Przez całą scenę gryzającą się po odprawieniu obrzędu pierwsza próba zabicia bohatera ulega natychmiastowemu udaremnieniu – nóż wysiłkuje się z ręki zabójcy tuż przed zadżganiem ofiary, kij podanego łamie się, a karabin snajpera zacina. Niezależnie od metody zabójstwa, bohater natychmiast poznaje tożsamość niedoszłego mordercy. Rytuał jednak w żaden sposób nie wpływa na dalsze próby pozbawienia postaci życia (no, chyba że zostanie odprawiony raz jeszcze).

Rozkazywanie krewnym

(poziom 8, Ekstrawersja + przywództwo, M, wzrok, chwilowy, 1D)

Przodkowie obdarzają bohatera lordowską władzą, dzięki czemu może rozkazać przedstawicielowi swego rodu, by wykonał on jeden czyn – i to nawet jeśli ofiara ma wyższą rangę niż postać. Dzięki temu obrzędowi kawaler może wydać rozkaz królówi.

Rytuał ten ma służyć przede wszystkim lojalnym członkom rodu (a są nimi zazwyczaj zwolennicy mandża), którzy pragną powstrzymać krewnego przed roztrwonieniem majątku z pobudek osobistych itp. Czyn, którego wykonanie nakazuje bohater, musi mieć na celu dobro ogólne i nie może być zemstą na osobie znieważającej rodzinę.

Może się zdarzyć, że obrzęd wykorzystuje się do rozkazywania lordowi-seniorowi. Taka sytuacja może mieć miejsce, jednakże wiąże się z utratą przez niego pozycji.

Działaniu tego obrzędu można się oprzeć, lecz odprawiający go wyznawca mandża dodaje do zmodyfikowanego wyniku testu liczbę zależną od swej rangi (patrz poniższa tabelka) i dopiero tę wartość bierze się pod uwagę podczas testu spornego.

Ranga	Modyfikator
Kawaler	+1
Baronet	+2
Baron	+3
Markiz	+4
Hrabia	+5
Książę	+6

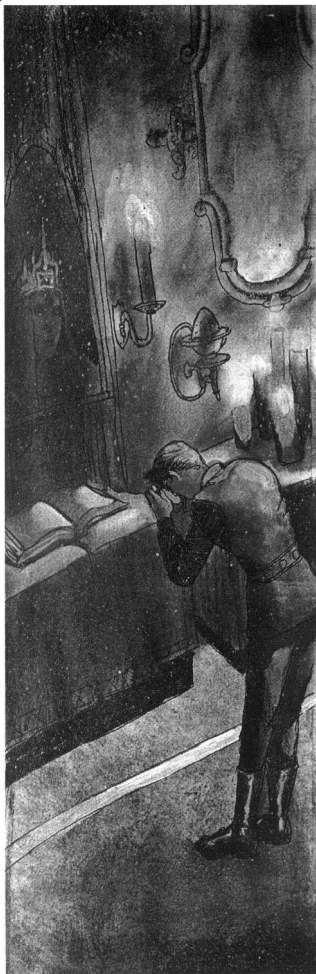
Osoba, której wydano rozkaz, nie zdaje sobie sprawy, że padła ofiarą obrzędu. Myśli, że polecenie to efekt zdrowego rozsądku i ceniienia wartości rodu oraz że zdecydowała się z honorem i bez przymusu dokonać danego czynu (w ten sposób działanie mandża nie zostaje ujawnione). Jednakże otoczenie lorda (doradcy, spowiednik itp.) może wywyszczyć podstęp...

Wezwanie lorda nad lordami

(poziom 9, Ego + etykieta, M, 1D)

Odprawiający rytuał może przywołać ducha jednego z najznamienitszych przodków w historii rodu –





postać owianą legendarną aurą potęgi, lorda nad lordami. Ponoć przodkowie ci po śmierci jeszcze zyskują na potęgę, a to za sprawę szacunku i czci, jaką obdarzają ich następne pokolenia. Wielu uważa ich za świętych. Inni – za potężne duchy. Jeszcze inni – za demony.

Bohater nie wie, jaki lord odpowie na jego wezwanie. Szczególnie Li Halanowie powinni mieć się na baczności, jeśli bowiem przybędzie Cardano, z pewnością skarci ich za te pogańskie zwyczaje.

Niemniej lord przybędzie wspomóc swego potomka, który może poprosić przodka o wykonanie zadania: „Pomóż nam zwalić mury pałacu Decadosów” albo „Pomóż mi przekonać księcia, że zasługuję na ziemię na Cadavusie” itp. Wezwany lord spełni prośbę, pojawiając się pośród tych, którzy dokonują danego czynu, i prowadząc ich do zwycięstwa. Będzie się, na przykład, przechadzał między żołnierzami i wzbudzał w nich taki zapal bojowy, jakiemu żadne mury się nie oprą. Albo też ukaże się w nocy księciu i zacznie wychwalać swego potomka. Warto dodać, że większość ludzi nie uznaje takich odwiedzin za coś złego i nie powiąże ich z mandżą, a z mocą Wszczęstwórcy. Jeśli wierzyć pospólstwu, święci często objawiają się wiernym. Dłaczegóż by więc nie mieli złożyć wizyty możnemu?

Wezwanego lorda nie można w żaden sposób zranić. Sama zaś jego obecność wystarczy, by inni podążyli za jego przywództwem – wpadają w trans i niczym zaczarowani nie potrafią mu odmówić (nawet gdyby tego chcieli).

Do legend o pojawieniu się potężnych lordów pośród żołnierzy itp. jedni księża podchodzą z szacunkiem (uznając takie wydarzenia za cud), inni zaś podejrzewają antynomię...

Rozmawiający ze zmarłymi

Wielu zwolenników religii mandża zajmuje wysoką pozycję społeczną, jednak wciąż nie mogą oni zdradzać się ze swą wiarą. A choć Kościół oficjalnie zaprzecza, jakoby ta religia jeszcze istniała, rozmawiając z arystokratami, wcale nie jest się pewnym, że nie ma wśród nich ani jednego wyznawcy mandża.

Hrabina Amita Li Halan

Jedną z najstarszych i najbardziej szanowanych dam Midian jest tzw. „Czcigodna Hrabina”. Często gości ona u siebie młodych arystokratów, którzy zwracają się do niej o radę w sprawach majątkowych lub osobistych. Wielu z nich zawdzięcza Amicie pozycję i władzę, zyskaną dzięki celnym wskazówkom. A rady te często brzmią dość nietypowo...

Hrabina jest zwolenniczką mandża, a proroctwa i mądrości pochodzą od przodków. Ołtarz zbudowała w tajemnej komnacie, znajdującej się pod sypialnią. W pomieszczeniu tym wisi wiele portretów słynnych



arystokratów z rodu Li Halanów, z którymi hrabina ponoć rozmawia.

Każdy, kto osmiesi się publicznie oskarżyć hrabinę o holdowanie mandża, zostanie wysłany przez szerokie rzesze jej zagorzałych fanów. Dopóki Amity sama się nie zdradzi, pozostanie nietykalna.

Baron Brevert Von Bolden

z rodu Hawkwoodów

Arystokraci uważają mrukliwego barona z Czarnych Szczytów Leminkainen za odludka, choć sumiennie wypełnia on swe obowiązki. Brevert jest strażnikiem szczytów i żywnych ziem, które chroni przed najazdami vuldrokańskich barbarzyńców, dowodząc niewielką, lecz dobrze wyposażoną armią. Podchodzi do swych obowiązków z wielkim zaangażowaniem – i pewnie dlatego lordowie tolerują jego antypospółczną postawę.

Sukcesy barona to wynik kontaktów z przodkami i ich nadnaturalnymi mocami przewidywania przyszłości; zmarli już nie raz ostrzegali Breverta o najeździe barbarzyńców. Niestety, baron jest człowiekiem szalonym. Zwykły godzinami modli się przed obrazem swej zmarłej babki i rozmawia z nią. Wiele już razy w sekrecie opuszczał swój zamek i wyruszał na inne światy w poszukiwaniu starożytnej wiedzy mandża. Od lat ma nadzieję odnaleźć rytuał, który pozwoli mu sprowadzić ukochaną babkę z za zamkniętymi wrót Sukary. Wynajął nawet ludzi, którzy poszukują owej wiedzy. Oczywiście baron cały czas udaje, że jest oddanym sługą Kościoła, który pragnie tylko, by plugawe tajemnice nie wpadły w niepowołane ręce.

Odgrywanie postaci

Wyznawca mandża

Zwolennicy mandża nie mogą zdradzać się ze swą wiarą, nie więc dziwnego, że wielu z nich to oddani wyznawcy Wszechświatowego Kościoła. Wszak żadne doktryny ich religii nie zaprzeczają istnieniu Wszechstwórcy czy słowem Proroka. Różnica tkwi jedynie w interpretacji planu Wszechstwórcy.

Poniżej znajduje się kilka przykładów stereotypowych wyznawców mandża, mogących służyć za wzór dla graczy.

Czarodziej: Bohater nie czci zmarłych z przekonania, a dla korzyści (np. władzy), które można dzięki nim zdobyć. Tą właśnie ścieżką chce sobie utworzyć drogę do tronu.

Kława rodzinna: Na bohaterze ciąży „rodzinna kława” – w każdym trzecim pokoleniu rodzi się dziecko inne niż pozostałe. Rozmawia ono z „przyjaciółmi”, których nikt nie widzi ani nie słyszy. Zwykle dzieci te są przetrzymywane w wysokich wieżach, z dala od społeczeństwa, jednak kiedy osiągną dojrzałość – i odzyskają zdrowy rozsądek – wracają na łono rodziny. Mało kto zdaje sobie sprawę, że przodkowie wybierali te osoby do praktykowania rytuałów mandża.

Pobożna latorośl: Bohater jest dumny z przeszłości swego rodu i czci on przodków podobnie do wyznawców mandża. Najdrobniejszy przytyk pod adresem znacznych członków domu spotyka się z jego gwałtowną reakcją, szczególnie jeśli wymierzony jest w ulubionego pradziadka lub herosa rodu.

Strażnik krypty: Bohater spędza zbyt wiele czasu w rodzinnym grobowcu, tocząc długie rozmowy ze sobą lub z przodkami. Rodzina nie może się pogodzić z melancholijnym charakterem postaci, jednak nie zna przyczyny jego zmartwień... Być może zmarły ojciec rozkazał zemścić się na zabójcy? Czy można jednak ufać słowom ducha i jego wersji wydarzeń?

Rady dla Mistrza Gry

Obraża i rany: Bohaterowie zostają wynajęci, by wytropili i ukarali ukaryjskiego mordercę, który zabił ukochanego lorda. W miarę zbliżania się do ofiary, postaci odkrywają, że ukar ma więcej przyjaciół, niż się tego spodziewali. I że są wśród nich eskatonicy. W końcu okazuje się, że ukar zabił arystokratę, gdyż ten był wyznawcą mandża, co dla przedstawicieli tej rasy jest przecież okropnym bluźnierstwem. W dokonaniu morderstwa pomogli mu eskatonicy, którzy wiedzieli, że otwarte oskarżenie arystokraty nie ma najmniejszego sensu i nie spotkałoby się z żadnym oddźwiękiem, gdyż był on powszechnie lubiany. Posiadają jednak dowody na to, że arystokrata w czasie rytuałów składał ofiary z krwi – są one jednak niezbyt przekonujące.

Bohaterowie mają do rozstrzygnięcia ważne kwestie. Dla eskatoników jako synów Kościoła morderstwo nie powinno być czymś właściwym. Może przesądził o tym fanatyzm i bigoteria? A czy arystokrata szkodził komukolwiek, praktykując swą religię? I wreszcie – cóż powinni z tym począć?

Relikwia: Bohaterowie zostają wynajęci do odzyskania rodzinnej pamiątki. Ich patron życzy sobie, by zwrócono ją tam, gdzie jej miejsce – „Do grobu ojców, jej prawowitych właścicieli”. Nalega jednak na poszukiwania w całkowitej tajemnicy, obawia się bowiem, że ktoś skradnie pamiątkę i będzie żądał za nią zapłaty. W rzeczywistości owa pamiątka to tak naprawdę szaty teurgiczne, niegdyś używane przez przodka, będącego zwolennikiem mandża. Kościół uznał ten uświęcony przedmiot za nieczysty i pewien ksiądz go ukrył. Teraz pamiątki pilnuje inkwizycja i każdy, kto o nią pyta, szuka jej, niezbyt się z tym kryjąc lub też próbuje skraść – zostanie szczegółowo przesłuchany. Co gorsza, przedmiot ten ma dziwne właściwości, zupełnie tak jakby był opętany...

Sugerowane cechy

Współczynniki: Spryt, Ego
Umiejętności wrodzone: wywieranie wrażenia.
Umiejętności wyuczone: koncentracja, wiedza (historia rodu), żelazna wola.
Blogosławieństwo: Arystokratyczna ranga (wyznawcy mandża muszą pochodzić z arystokracji).
Przekleństwo: Prześladowany przez Kościół (+3 p.)







Rozdział czwarty: Gildie

Liga Kupiecka to olbrzymia potęgą w Znanych Światach. Gdyby nie ona, jedynie Kościół i szlachta miałyby dostęp do transportu. To Liga odpowiada za utrzymanie i produkcję technicznych urządzeń w Nowych Mrocznych Wiekach. Rody polegają na niej w kwestii naukowców konstruujących broń i budynki. Nawet Kościół zmuszony jest szanować Ligę.

Ligi Kupieckiej nie tworzy ledwie pięć gildii. Poza „Wielką Piątką“ w jej skład wchodzi wiele mniejszych organizacji, dzielących się swymi zasobami z Ligą. Te małe gildie nie są tak słynne jak ich potężni partnerzy i często specjalizują się w dostarczaniu niezwykle przydatnych dóbr i usług. Na przykład, Poszukiwacze to w zasadzie jedyna grupa posiadająca wystarczające doświadczenie i sprzęt, by wydobywać rudy czy minerały w licznych pasach asteroidów i na planetach pozbawionych umożliwiającej życie atmosfery. Owszem, wiele innych organizacji próbowało zagrozić ich pozycji, odniosły one jednak dotkliwie porażki, inwestując w przedsięwzięcia, które nie zakończyły się sukcesem. Również rody starają się zająć wydobyciem, jednak ich działania rzadko przynoszą zyski, choć próby wydają się konieczne. Nic więc dziwnego, że większość potęg

Znanych Światów doszła do wniosku, iż lepiej tę niebezpieczną pracę zrzucić na Poszukiwaczy.

Istnieją również gildie nie zrzeszone w Lidze. Są to grupy niezależnych osobników lub rzezimieszków, które odrzuciły surowe zasady Ligi. W większości przypadków organizacje te są jednak po prostu zbyt małe, by Liga przejmowała się nimi, a ich działający na własną rękę członkowie sami decydują, czy płacić składki, czy nie.

Jedynie gildia znana w Lidze pod nazwą „Domokrączy“ stanowi konkurencję dla większych organizacji, oferując znacznie niższe ceny, niż wygórowane stawki proponowane przez innych. Nikogo nie zdziwi, że Domokrązczów popiera szlachta, oczywiście nielegalnie. Niektóre usługi tej gildii są w oczach Kościoła – a czasem również Ligi Kupieckiej – nielegalne. Obie organizacje patrzą jednak przez palce, dopóki Domokrączy nie zarabiają za wiele.

Większość Domokrązczów nie posiada ani międzygalaktycznych kontaktów, ani wpływów w Lidze Kupieckiej, oferują jednak usługi, których nie można otrzymać nigdzie indziej. Liga nie akceptuje konkurencji, ale szanuje wyzwanie Domokrązczów, choć szacunek ów podszyty jest zazdrością i nienawiścią.



Gildie rozrywkowe

W Znanych Światach istnieją dwie główne gildie rozrywkowe: Maska i Karnawał (jest także gildia Błaznów – mniejsza, lecz bardziej wyrafinowana). Obydwie grupy postawiły sobie za cel zapewnienie rozrywki mieszkańcom wszystkich planet, jednakże jedna służy klasom wyższym, a druga stawia po prostu na dobrą zabawę. Oczywiście rywalizują one ze sobą, czasem dość brutalnie. Niechęć, jaką darzą się nawzajem członkowie tych gildii, była przyczyną wielu bójek, a nawet wojen – choć nie znalazł się ani jeden postronny świadek tych wydarzeń.

Obowiązkiem tych gildii jest zapewniać rozrywkę, bawić, uczyć i nieść oświecenie – czyli wywoływać uśmiech na twarzach, a przy okazji zarabiać. Większości członków tych gildii nie rozpoznaje się na podstawie przynależności do danej grupy, lecz dzięki talentowi i sławie. Organizacje te są również zakulisowymi agentami, promującymi sławnych i pomagającymi nowicjuszom w zdobyciu doświadczenia i ogólnoświatowego rozgłosu. Kilka mniejszych gildii również zajmuje się podobną działalnością, lecz ich wpływ ogranicza się do jednego miasta lub, w najlepszym przypadku, planety. Tylko Maska i Karnawał mogą poszczycić się wpływami we wszystkich Znanych Światach. Co gorsza, bardzo często mniejsze gildie wystawiają nielegalne lub niemoralne sztuki zakazane przez Kościół. Nie można

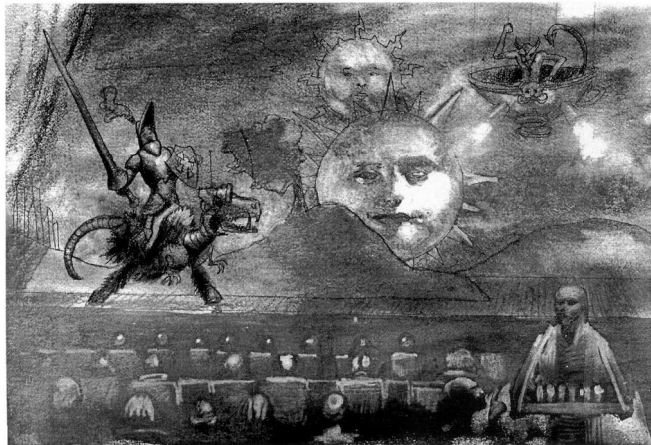
jednak zapomnieć, że zdarza się to także Masce i Karnawałowi.

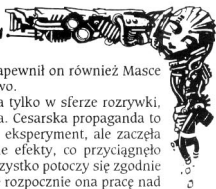
Nieustanne napięcie pomiędzy dwoma wspomnianymi gildiami dodatkowo potęgują wojny licytacyjne o to, kto będzie reprezentował znanego artystę. Jeśli jakiś artysta cieszy się sławą i jest lubiany na wielkość Znanych Światów, istnieje duża szansa, że prędzej czy później trafi on do „stajni” którejś z gildii. Muzykom, aktorom (scenicznym i magicznym latarni), artystom i tancerzom zdarza się zwiększać swe zyski po prostu grożąc gildii przejściem do konkurencji.

Niezliczona liczba artystów zawdzięcza gildiom utrzymanie, a czasem nawet życie. Wiele razy umożliwiały one ucieczkę artystom, którzy narazili się miejscowemu wielmoży lub przedstawicielowi Kościoła. Czasem udawało im się załagodzić całą sprawę gładkimi słówkami i hojnymi łapówkami. Oczywiście robiły to wszystko dla zysku, zdając sobie sprawę, że jest on tym większy, im większe zamieszanie wokół artysty. Podsyćanie i nadawanie rozgłosu romansom artystów z lokalnymi urzędnikami oraz rozsiewanie plotek na podobne tematy są świetną pożywką dla gildii.

Maska

Wchodząca w skład Ligi Kupieckiej Maska to najstarsza i ciesząca się największym prestiżem gildia





rozrywkowa. Jest ona pozostałością po rozrykowym imperium z czasów Drugiej Republiki i z tego też powodu wielu jej właśnie przypisuje przyczynę renesansu żywej rozrywki, który nastąpił po wojnach o tron. Jednakże niemal tyle samo osób uważa, że wystawienie przez artystów Maski sztuki – zwane „wypaczeniem prawdy” – prowadzi do grzechów. Sama zaś gildia – kochana i nienawidzona zarazem – zapewnia sobie duże zyski.

Tradycja mówi, iż Maska jest gildią aktorów, jednak reprezentuje ona również muzyków i pisarzy, w szczególności dramatopisarzy i kronikarzy. Skupia w swoich kręgach najbardziej renomowanych artystów, a jej klientami są członkowie królewskich domów, przedstawiciele Kościoła, a nawet sam cesarz Alexius.

Gildia zarządzają jej były gwiazdy – aktorzy mający za sobą najlepsze lata, artyści, którzy ustąpili miejsca nowym talentom, oraz zdolni agenci, potrafiący wynieść aktora na wyżyny sławy, szepcząc kilka słów do odpowiednich uszu. Wszyscy oni połączyli siły, tworząc pierwszorzędną gildię rozrywkową. Obecne władze Maski również chronią członków organizacji przed Kościołem i utrzymują przyjazne stosunki z arystokratyczną śmietanką.

Jednak jednym z najważniejszych zadań Maski jest propaganda. Nadawanie odpowiedniego rozgłosu działaniom cesarza Alexiusa okazało się trudniejsze, niż początkowo przypuszczano. Minister Propagandy Maski to potężna osobistość. A ponieważ wywodzi się on z Hawkwoodów, jego pozycja

w gildii jest znacząca. Zapewnił on również Masce finansowe bezpieczeństwo.

Z pozoru Maska działa tylko w sferze rozrywki, nie jest to jednak prawda. Cesarska propaganda to wciąż w pewnym sensie eksperyment, ale zaczęła ona przynosić już pewne efekty, co przyciągnęło uwagę moźnych. Jeśli wszystko potoczy się zgodnie z planem Maski, wkrótce rozpocznie ona pracę nad kilkoma kampaniami kreującymi wizerunek rodów oraz – być może – nawet współpracę z Pośrednikami i pomoże im przy rekrutacji. I choć wciąż rozrywka stanowi trzon działalności gildii, pomysł rozszerzenia rynku bardzo odpowiada zarządzającemu nią kongresowi przywódców. Niektórzy członkowie Ligi Kupieckiej rozważają możliwość renegotiacji umów wiążących Maskę z organizacją.

Jednakże takie zwrócenie na siebie uwagi ma także ujemne strony. Porażka – zapominający tekst aktor i fałszujący muzyk – może odbić się Masce międzygwiezdą czkawką. Wszelkie przedstawienia to potencjalnie większe zyski niż na Karnawał ze swych sal. Jednak ich nagłośnienie wiąże się z wielkim ryzykiem. Artystom Karnawału grożą najwyższe zgnile pomidory lub najazd inkwizycji. Członkowie Maski zaś ryzykują wygnaniem bądź więzieniem, jeśli ich sztuka czy satyra nie zdobędą uznania. Niemniej sukces wynagrodzi ryzyko, bowiem czyni artystę sławnym na wielu światach.

Sugerowane współczynniki

Cechy: Spryt, Ekstrawersja.

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość, urok osobisty.

Umiejętności wyuczone: biurokracja, etykieta, języki (urtyjski), rzemiosło, sztuka, występy publiczne.

Błogosławieństwa/Przekleństwa: Przenikliwość (2 p.: +2 do Sprytu, gdy ktoś próbuje bohatera oszukać), Samolubstwo (+2 p.: -2 Opanowania, gdy nie jest w centrum uwagi).

Dobrodziejstwa: Kontrakt przewozowy (4 p.), sława (patrz ramka, dalej).

Przeciętna roczna płaca:

75 feniksów dla początkujących

150 feniksów dla artystów o ustalonej renomie

300 feniksów dla artystów wysokiej klasy

700+ feniksów dla megagwiazd

Karnawał (Menażeria)

Ta gildia nie stara się tworzyć kultury wysokiej klasy i nie poszukuje swych korzeni w przedsiębiorstwach Drugiej Republiki. Wprost przeciwnie – jej członkowie twierdzą, że są bardziej pomysłowi i agresywni niż ich słynni przeciwnicy z Maski. Karnawał niedawno przystąpił do Ligi (Maska twierdzi, że jest to wynik administracyjnego błędu), wcześniej natomiast zajmował się wyłącznie muzykami, lecz na przestrzeni lat rozwinął swą działalność, obejmując sportowców, aktorów i artystów wszelkiego rodzaju





– szczególnie cyrkowców oraz klaunów (stąd też i przydomek Menażeria).

Ku zmartwieniu Maski, Karnawał świetnie sobie radzi z wszelkimi niepowodzeniami, Kościołem, arystokracją i cenzurą Ligi. Olbrzymią popularność zdobyły ich magiczne latarnie, sztuki i pokazy cyrkowe, a stało się to za sprawą zatrudnianych przez Karnawał obcych. Maski kontynuuje tradycję przebierania ludzi w stroje obcych, których role odgrywają. Jednak sukces Karnawału dowodzi, że publiczność pragnie rzeczy prawdziwych. I nic dziwnego, że wielu obcych stało się gwiazdami.

Karnawalarze (jak są często nazywani) w pewnych kręgach społecznych nie cieszą się takim uznaniem jak członkowie Maski, lecz posiadają niezwykłą wręcz umiejętność zarabiania pieniędzy. Dlatego też wielu artystów przyłącza się do nich, licząc na powiększenie swych zysków. I choć Karnawał jest młodą gildią, stanowi jedyną realną konkurencję dla Maski, gwarantując jakieś dochody mniej znanym artystom.

Karnawalarze są mistrzami w wymyślaniu nowych i ciekawych sposobów zarabiania pieniędzy i zabawiania tłumów. Wiele ich sztuk balansuje na pograniczu herezji i wymaga odpowiednich tapówek, chroniących przed nalotami Kościoła. Łapówkarstwo, pełna widownia i śmiech – oto tajemnica sukcesu Karnawału.

Od czasów wojen o tron wzrosła liczba scen, a wpływy i kontakty Karnawału bardzo się rozwinęły, czasem osiągając nawet poziom, jakim szczyci się Maski. Nieraz obie gildie musiały dzielić tę samą scenę. Jednak tam, gdzie nie ma ani sceny, ani areny, Karnawał stawia swoją. Tuż po ogłoszeniu swojego przybycia, członkowie gildii przygotowują teren, na którym ląduje jeden z ich transportowców, i rozpoczynają się wielogodzinne prace. Rankiem okoliczni mieszkańcy mogą ze zdziwieniem odkryć, że w przeciągu nocy na pustym polu wyrósł wspaniały namiot i arena. Tam zaś, gdzie jeszcze wczoraj czuć było smród odchodów bydła, teraz powietrze wypełnia aromat wszelkiego rodzaju egzotycznego jedzenia i słodyczy.

Najlepiej strzeżoną tajemnicą gildii jest fakt, iż prowadzi ją współpracująca ze sobą grupa ludzi i obcych. W skład kierownictwa wchodzi przedstawiciele gannków, shantorów i etyri. Przywódcy pracują na swych stanowiskach dopóty, dopóki radzą sobie z nawalem roboty i dopóki ich działania przynoszą zyski. Jednakże w szeregach gildii zdarzają się śpiąca na tle rasowym, ale mało kto zwraca na nie uwagę, gdy pojawia się szansa na powiększenie zysków.

Gladiatorzy

Miedzygalaktyczne Walki Gladiatorów przynoszą wielkie zyski. Grupy sławnych wojowników transportuje się na różne światy, gdzie organizowane są turnieje. W każdym porcie rozwiesza się wielkie



ekrany magicznych latarni, a pierwsze reklamy pojawiają się czasem na tygodnie przed walkami. Pokazuje się starcia najsłynniejszych gladiatorów, oferując ogromne pieniądze za ich pokonanie. Każdy, kto ma chęć zaryzykować życie lub zdrowie, może spróbować sił w walce – pod warunkiem, że połamane kości nie przesłonią widoku skromnego zarobku.

Oczywiście nagrody pieniężne różnią się wysokością w zależności od stopnia wyzwania. Walka z innym człowiekiem niezbyt się opłaca. Ale człowiek, który w walce wręcz pokona dobrze wyszkolonego wrokosa (co oczywiście nie jest łatwe), może do końca życia nie martwić się o pieniądze. Większość najbardziej widowiskowych walk – w których scierają się członkowie Karnawau – jest ustawiona. Jednak pojedynki lokalnych mieszkańców z gladiatorami oczywiście toczą się naprawdę. Ryzyko, jakie podejmują gladiatorzy, jest niewielkie, są bowiem dobrze wyszkoleni.

Walki to przedstawienie, które rozpoczyna się od wejścia na arenę odpowiednio ubranych gladiatorów w maskach. Potem wojownicy wygrażają tłumowi, oczywiście nie ujawniając swojej tożsamości. Członkowie gildii zdają sobie sprawę, jak działa na tłum postać tajemniczego czarnego charakteru. Często rozpuszczają więc pogłoski, jakoby skrywający swą twarz za maskami ludzie byli poszukiwani przez Kościół lub cesarza. Oczywiście temu, kto zdoła zwyciężyć zamaskowanego gladiatora, będzie wolno ujawnić publiczności jego tożsamość i żądać nagrody, wyznaczonej za głowę pokonanego. Jasne jest, że za pojmanie wojowników nie ma żadnych nagród, a owe „czarne charaktery” to zwykli artyści (choć czasem zdarza się, że są wśród nich poszukiwani przestępcy).

Takie walki nie mogą się obejść bez hazardu, lecz najczęściej zarabiają oczywiście organizatorzy turniejów. To zaś tylko potęguje wątpliwości wielu ludzi, którzy zastanawiają się, dlaczego Kościół nie zakazuje tych brutalnych przedstawień. A Kościół po prostu otrzymuje z walk dziesięćcinę. Któż zaś zdecydował się zabić kurę znoszącą złote jajka?

Karnawał pokazuje również innych „atletów”, co także okazało się być dobrym interesem. Wykorzystując wrodzony talent obcych, Menażeria opracowała program, na który składają się m.in. gimnastyka artystyczna w zerowej grawitacji i sporty drużynowe. Atletom płaci się stosunkowo dobrze, ale jak zwykle najlepiej zarabiają osoby potrafiące przyciągnąć uwagę tłumów. Jednak i oni muszą się targować, grożąc odejściem do Maski – inaczej wiele nie dostaną i nie będą odpowiednio traktowani.

Chyba jedynie Karnawał dać zarobić obcym i przemienionym, co budzi zrozumiałą pogardę kleru i arystokracji. Odkładając jednak na bok kwestie polityczne, Menażeria daje Znanyim Światom wspaniałą rozrywkę, zapewnia też duże zyski w postaci podatków i dziesięćcin, a na dodatek pospółstwo świetnie się bawi, oglądając figle klaunów.

Arlekiny

Przed walkami czy przedstawieniami gildia wysyła „na miasto” arlekiny. Tym strojnemu odzianym figlarzom płaci się duże sumy, by przyciągnęły uwagę miejscowych. Mają oni za zadanie wzbudzić zainteresowanie zbliżającymi się wydarzeniami i rozpuszczać plotki o zawodnikach. Muszą również „przygotować grunt” – w politycznym sensie. Arlekiny mają także znaleźć teren pod sceny i „posmarować” dłonie odpowiednich urzędników, by przedstawienie przebiegło bez przeszkód. Są więc zarówno zwiadowcami, jak i ochroniarzami reagującymi na legalne próby pokrzyżowania planów Karnawau.

Zawsze istniały i wciąż istnieją obawy, że arlekiny pracują dla Cesarskiego Oka. Domysłów tych jednak nikt nigdy nie potwierdził. Mimo tego całego szumu – a może właśnie dzięki niemu – nikt nie przeszkadza arlekinom w pracy.

Sugerowane współczynniki

Cechy: Spryt, Siła.

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość, urok osobisty, walka wręcz.

Umiejętności wyuczone: charakteryzacja, cwaniactwo, dociekliwość, szelmstwo, umiejętności bojowe (sztuki walki), występy publiczne.

Błogosławieństwa/Przekleństwa: Śmiałość (+2 p.: +2 do Porywczkości, gdy bohater działa, a inni się wahają), Przebiegłość (+2 p.: -2 do szelmstwa).

Dobrodziejstwa: Azył (4 p.), kontrakt przewoźowy (4 p.), sieć informatorów (4 p.), sława (patrz ramka).

Przeciętna roczna płaca:

50 feniksów dla początkujących

100 feniksów dla artystów o ustalonej renomie

200 feniksów dla artystów wysokiej klasy

500+ feniksów dla megagwiazd

Nowe dobrodziejstwo

Sława (różna liczba punktów): Sława ma swoją cenę. Wielu arystokratów lubi być widzianymi ze sławnymi ludźmi. A chcąc zapewnić sobie towarzystwo takiej osoby, traktują ją lepiej niż członków własnej rodziny. Z pracy w gildii rozrywkowej można czerpać pewien prestiż, więc niemal każdy artysta posiada to dobrodziejstwo na pewnym poziomie. Im wyższa wartość, tym sławniejsza postać. Mądry karierowicz może wykorzystać sławę, chyba że przebywając w wyższych sferach będzie mówił w złym momencie lub wyrażał się niewłaściwie.

1 = Sławny wśród miejscowych. Czasem oferuje mu się posiłek za darmo w lokalnej tawernie.

3 = Sławny na kilku światach. Zapraszany na przyjęcia.

5 = Sławny w Znanych Światach. Zapraszany na najhuczniejsze przyjęcia, włączając bale u cesarza.



Gildia Zabójców

Gildia Zabójców jest chyba najmniej znaną spośród wszystkich gildii. Jej członkowie są świetni w tym, co robią, a robią rzeczy nielegalne. Zabójcy są najlepszymi z najlepszych, dyskretni i dobrze wyszkoleni. Wielu słyszało pogłoski o Zabójcach, lecz nikteliżni przeszli spotkanie z jednym z nich. A jeśli któremuś z nich zlecono misję, nic go nie powstrzyma przed wypełnieniem zadania. Czasem zajmie mu to nieco czasu, a czasem będzie musiał poprosić o pomoc innych Zabójców i podzielić się z nimi zapłatą.

Większość zabójców posiada jakąś „zwykłą” pracę – przynoszącą niezłe dochody i o niernormowanym czasie. Krążą plotki, że niektórzy są przedstawicielami Kościoła, jednak póki co nikomu nie udało się tego potwierdzić. W oczach Kościoła oraz arystokracji gildia Zabójców oficjalnie w ogóle nie istnieje. Nawet Liga Kupiecka umywa ręce i utrzymuje, że nie wie nic na ten temat. Zdarzały się przypadki, że ktoś nieopatrznie coś powiedział o Zabójcach, lecz zwykle osobom takim przydarzały się wypadki.

Jak na „nieistniejącą” gildię, Zabójcy mają większe wpływy niż ktokolwiek przyznaje. Arystokracja często korzysta z ich usług, pozbawiając się rywali. Przedstawiciele Kościoła, których bardziej interesuje kariera polityczna niż dobra duchowe, zwracają się do Zabójców o pomoc. Liga Kupiecka przezważnie samodzielnie radzi sobie z problemami, jednak i jej zdarza się korzystać z Zabójców. A ci zawsze są dyskretni i efektywni. Szantaż czy łapówki nie mają na nich żadnego wpływu. Traktują oni swoje zajęcia jak sztukę, a w niektórych przypadkach nawet jak powołanie.

Zabójcy preferują stare i sprawdzone metody „zatlawiania klientów”, zdają sobie jednak sprawę, że trzeba poszukiwać nowych rozwiązań. Zapewne dlatego wielu przemienionych zostaje członkami gildii, która zapewnia tym genetycznym mutantom schronienia. I zapewne dlatego nawet najlepiej strzeżone fortece dla Zabójców otworem – mają wszak dostęp do cudów technologii i wystarczy, by przekonali zleceniodawców o konieczności ich użycia. Wielu Zabójców posiada prywatną kolekcję broni i gadżetów, których zazdrościliby im niemal wszyscy mieszkańcy Znanych Światów – maszyny myślące, golems, urządzenia nanotechniczne... Samo posiadanie tego sprzętu wystarcza, by narazić się na pewną karę – gdyby tylko Kościół dowiedział się o jego istnieniu.

Każdy Zabójca jest szkolony indywidualnie i w sekcje przez jeden kontakt w gildii. Pośrednikiem zawsze jest jedna osoba, niezależnie od tego, czy zlecenie dotyczy jednego skrytobójcy, czy drużyny. Osoba ta to również instruktor Zabójcy, będący zwykle emerytowanym mistrzem wśród morderców. Tajemnicę ceni się w gildii najbardziej i jedynie stojący najwyżej w hierarchii gildii znają nazwiska wszystkich jej członków. Pochwycenie Zabójcy jest niezwykle trudne, lecz możliwe. A ponieważ skrytobójca zna tylko

jeden kontakt, cała organizacja jest świetnie chroniona. Złapanie osób kierujących gildią zajęłoby lata, podczas których Zabójcy z pewnością odkryliby ciekawskiego i pozbyli się go.

Zabójców wybiera się biorąc pod uwagę psychikę, spryt i lojalność. Jeśli wierzyć pogłoskom, kandydaci poddawani są bardzo trudnym testom, które gwarantują, że nie pisną ani słówka o sprawach zawodowych. Krążą również opowieści o osobach, które pojmaly Zabójców tylko po to, by sprawdzić, czy naprawdę nie zdradzą swej gildii.

Ponoć Cesarskie Oko stoi za tymi wszystkimi ciemnymi sprawkami, nie znalazł się jednak jeszcze nikt, kto odważyłby się to sprawdzić (wszak pytanie może należeć do Oka!). Są jednak osoby – głowy rodów, dziekani Ligi itp. – które wiedzą, że szefem Zabójców jest Mnich Cieni. Głową zakonu jest więc legendarna istota, która przysięgła przez stulecia pilnować neutralności gildii. Gdyby nie to przyrzeczenie i umiędziectwo dotrzymywania go, Zabójcy nie przetrwaliby tak długo lub nie mieli dostępu do technologii. Z drugiej jednak strony niemal każdy ich potrzebuje, więc organizacja nie grozi upadku.

Choć powiada się, że Mnich Cieni to istota nieśmiertelna, tak naprawdę jest to funkcja przekazywana „z pokolenia na pokolenie”. Jedynie najlepszy Zabójcy mają szansę zastąpić szefa, co na dodatek wymaga lat żmudnych ćwiczeń. Ponoć sprawujący władzę Mnich w tajemnicy wybiera garstkę ewentualnych następców, którzy nie są świadomi tego faktu. Niemniej wszyscy Zabójcy zdają sobie sprawę z grozy takiego zaszczytu. Oczywiście każdy z przewodzących zakonowi Mnichów korzysta z przedłużających życie eliksirów, więc przekazanie władzy zdarza się rzadko – raz, czasem dwa razy na sto lat.

Mówi się też, że Mnich Cieni posiada potężny kamień filozoficzny. Oczywiście nie ma na to żadnych dowodów, chyba że za takie uznać opowieści. Niemniej tak długie istnienie gildii można uznać za potwierdzenie istnienia artefaktu. I pewnie też z racji tych pogłosek mało kto decyduje się zdradzić z gildią.

Niemal każda z najważniejszych potęg Znanych Światów posiada kontakt, dzięki któremu może dotrzeć do skrytobójców. Są to zwykle dobrze sytuowani słudzy, ignorowani o chwili, gdy trzeba znaleźć Zabójcę. Aktualnie sieć „akwizytorów” jest niewielka. Nie ma jednak potrzeby wtajemniczania większej liczby osób, tym bardziej że tych, którzy mogą sobie pozwolić na usługi skrytobójców, też jest niewielu.

W Znanych Światach pracują także mniejsze gildie skrytobójców, zwykle tworzone przez miejscowych osiłków, którzy bez wahania za odpowiednią sumę zlikwidują kogo trzeba, a za niewielką dopłatą pozbędą się jeszcze ciała. Ale prawdziwa gildia Zabójców jest tylko jedna. Ma ona oczywiście swoich członków w owych mniejszych organizacjach –

są to tacy „łowcy talentów”. Pod uwagę bierze się jednak tylko najlepszych, którzy i tak muszą udowodnić swoją wartość, zanim przystąpią do gildii. Warto tylko pamiętać, że później nie ma odwrotu – Zabójcą jest się na całe życie. Z tej gildii nikt nie odchodzi. Owszem, nieliczni przechodzą na emeryturę, ale ich również organizacja uważnie obserwuje.

Zyski z pracy dla tej gildii są ogromne. Pośrednicy załatwiają dostęp do zaawansowanych środków odmładzających, włącznie z nielicznymi zbudowanymi regeneratorami. Nie należy zapominać o niezwykle trudnych szkoleniach, o których mało kto słyszał. No a place są na poziomie elit i klas wyższych. Ponadto gildia zapewnia swym członkom bezpieczeństwo i anonimowość – pod warunkiem, że nie pozwolą się pojąć. Schwycenie Zabójcy jest równoznaczne z torturami, a nawet najbardziej wytrzymali psychicznie w końcu i tak załamują się pod ciągłym naciskiem. Ponoć skrytobójcy, którzy mają stanąć przed sądem, nigdy nie dożywają spotkania z oskarżycielem.

Zabójcy nigdy nie widzą swych zleceniodawców. To pośrednicy powierzają im zadania, które oni wykonują. Pod żadnym pozorem nie mogą wiedzieć, kto zlecił im daną robotę. W ten sposób gildia zapewnia klientom dyskrecję i anonimowość. Pośrednik – osoba stojąca między klientem a Zabójcą – negocjuje wszystkie warunki umowy. Jeśli jakiś członek gildii zostanie złapany, próbując zawrzeć umowę na własną rękę, podpisuje na siebie wyrok śmierci. Wszelkie inne oszustwa również są traktowane bardzo surowo.

Zabójcy to raczej samotnicy, żyjący z dala od społeczeństwa – chyba że „przykrywka” i „zwykła” praca wymagają czegoś innego. Żaden skrytobójca nie może odmówić przyjęcia zlecenia ani zbliżyć się zbyt blisko do innych członków gildii – takie wykroczenia są karane bezwzględnie.

Sugerowane współczynniki

Cechy: Spryt, Opanowanie, Technika.

Umiejętności wrodzone: broń biała, skradanie się, sposzregawczość, strzelanie, walka wręcz, wigor.

Umiejętności wyuczone: charakteryzacja, cwaniactwo, koncentracja, otwieranie zamków, panowanie nad ciałem, tropienie, umiejętności bojowe (szermierka, sztuki walki), wiedza (trucizny), zwinne dłonie, żelazna wola.

Błogosławieństwa/Przekleństwa: Uparty (2 p.: +2 do *żelaznej woli*, by oprzeć się wydzieraniu sekretów), Paranoik (+2 p.: -2 do Opanowania, gdy jest obserwowany).

Dobrodziejstwa: Kontrakt przewoźowy (2 p.), kontrakt zawodowy, różnorodne rodzaje broni, sekrety, ukryta tożsamość (1 p.).

Utrapienie: Mroczny sekret (3p.).

Przeciętna roczna płaca:

150 dla „akwizytorów”

500 feniksów dla początkujących

1000 feniksów dla zabójców podróżujących

2000 feniksów dla pośredników

3000 feniksów dla zabójców-mistrzów



Włóczędzy

Włóczędzy to prawdopodobnie najdziwniejsza ze wszystkich gildii. Tych międzygwiazdnych trampów jest więcej, niż wielu sądzi. Może dlatego, że przykuwają tyle uwagi co zwykły chłop? Włóczędzy są nie tyle gildią, co grupą znających się z widzenia obdartusów. Tworzą oni grupę po to, by bronić się przed niebezpieczeństwami świata. Nie ma żadnych reguł określających sposób przystąpienia do Włóczęgów. Jedynym warunkiem zdaje się być chęć niesienia pomocy tym, którzy jej potrzebują. Każdy Włóczęga może wprowadzić do grupy nową osobę, która pragnie przystąpić do „gildii”.

Włóczęgów można znaleźć wszędzie. Są to na ogół niechciani, ignorowani i niepotrzebni kłoszardzi. Tam, gdzie ubóstwo to norma, oni należą do najbardziej niebezpiecznych – bardzo często z wyboru. Włóczędzy są samotnikami i lubią podróżować. To marzyciele, którzy nie chcą pracować, lub kalecy, którzy pracować nie mogą. Mają własny język, składający się z gestów i cichych chrząknięć.

Włóczędzy nie zarabiają pieniędzy. Nie mają też miejsca, które mogliby nazwać domem (chyba że uda im się znaleźć jakiś opuszczony budynek). Nie interesują ich dworskie intrzygi czy niebezpieczny świat Ligi Kupieckiej. Kościół również nie dla nich nie znaczy – są zbyt zajęci walką o przetrwanie, by dbać o sprawy duchowe. Znają natomiast miejsca, w których można się schronić czy napelnić misę niezbyt smaczną strawą.

Obowiązujące wśród Włóczęgów reguły są dość proste. Przede wszystkim trzeba wiedzieć, jak utrzymywać się przy życiu i unikać walki póki się da. A najlepszym sposobem niewadawania się w biatyki jest nie sprawianie kłopotów. Niestety, jak to zwykle bywa z poniewieranymi, zawsze znajdzie się ktoś, kto zechce wyładować na nich frustrację. Trzeba więc wiedzieć, kogo unikać, a na kim można polegać. Niemal każdy Włóczęga ma broń i wie, jak się nią posługiwać. Te niezwykle umiejętności stawiają ich wyżej niż zwykłych gnębionych biedaków. To również one sprawiają, że przynależność do gildii wielu wydaje się pociągająca.

Druga zasada mówi, że trzeba wiedzieć, na kim można polegać, gdy znajdziemy się w potrzebie. Włóczędzy od wieków stosują specyficzny kodeks honorowy. W grupie nikt nigdy nie może być samotny, chyba że sam tego chce. Włóczędzy posiadają obowiązujący na wszystkich Znanych Światach alfabet tajnych znaków, pomagający poznać tajemne miejsca, w których można schronić się na noc lub otrzymać żywność. Wyryte na murach znaki, ułożone pod odpowiednim kątem gałązki i wzory z kamieni na ulicach – oto sprawdzony system przekazywania informacji.

Trzecia zasada nakazuje być nieustannie dobrze poinformowanym. Doświadczeni członkowie gildii

znają najbardziej kompromitujące tajemnice o prawie każdym mieszkańcu ich miasta lub osady. Wiedza ta ma duże znaczenie – nie po to, by z niej czerpać zyski, ale by wykorzystać ją w formie szantażu, gdy pojawi się problem z prawem. Oczywiście zawsze znajdzie się kilku chętnych Włóczęgów, którzy sprzedadzą posiadaną wiedzę, lecz generalnie starają się oni nie rzucać w oczy, więc będą unikać takich sytuacji. Zdają sobie w końcu sprawę, że jeśli władze ich zauważą, to narażą się na niebezpieczeństwo. Na dodatek od wielu już lat mają do czynienia z arystokracją oraz urzędnikami na różnych stanowiskach i nauczyli się, że nawet najmniej natrętnego Włóczęgi prędzej czy później wszyscy chcą się pozbyć.

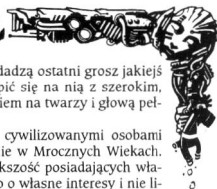
Trzeba wziąć pod uwagę także drugą stronę medalu. Włóczędzy przekazują informacje każdemu członkowi tej nieformalnej gildii, który owych wiadomości potrzebuje. Nieważne, czy dane dotyczące miejsca, w którym można przenocować, czy schronienia, których lepiej unikać.

Warto również dodać, że niejeden pozbawiony skrupułów i posiadający władzę osobnik nie skończył, ignorując niebezpieczeństwo związane z Włóczęgami. Był niewątpliwie zdziwiony, kiedy odkrył, że wiele jego mrocznych sekretów wyszło na jaw. Co gorsza, najczęściej tajemnice te zwracały uwagę inkwizycji. W większości wypadków tacy pechowcy nie żyli wystarczająco długo, by naprawić popełnione błędy.

Czwarta zasada Włóczęgów radzi być użytecznym. Wskazując zagubionej w mieście obcej osobie drogę, zyskuje się jej przychylność – i to w prosty sposób.

Niemal w każdym mieście jest takie miejsce, w którym zbierają się Włóczędzy, chroniąc przed zimnem nocy. I służąc przy okazji za „straż sąsiedzką”. W takich okolicach przestępstwa zdarzają się rzadziej, niż można by się spodziewać. Włóczędzy radzą sobie po prostu z potencjalnymi kryminalistami, odwołując się do swego rodzaju ulicznej sprawiedliwości. Niejednego przestępcę znaleziono pozbawionego wszystkiego, obdartego do gołej skóry – najwyraźniej nieszczęśnik źle wybrał cel.

Informacje, udzielanie pomocy i uprzejmość to podstawowe narzędzia, dzięki którym Włóczędzy walczą o przetrwanie. I choć ta nieformalna gildia nie posiada przywódców, należą do niej osoby, do których inni zwracają się o radę. W wielu tych nieoficjalnych przywódców posiada jakąś moc lub jakieś unikatowe talenty, dzięki którym życie wszystkich Włóczęgów jest łatwiejsze. Owych królów-żebraków zwykle znają przedstawiciele władzy i – chcąc nie chcąc – darzą ich szacunkiem, obawiając się tajemnic, które posiadają. W wielu szanowanych



przywódców Włóczęgów mogłoby rzucić na kolana niejednego arystokratę czy zrujnować karierę niejednego księdza. Posiadane przez „gildię” tajemnicę wystarczają, by jej członkowie raz na jakiś czas mieli zapewniony transport na statku kosmicznym, choć podróż nie przebiegnie w najlepszych warunkach, a żarcie będzie nienajświeższe.

Włóczędzy nie zajmują się politycznymi rozgrywkami. Nie chcą rządzić innymi. Nie interesuje ich ani prawienie kazań, ani zajmowanie się nauką. Najczęściej są to prości ludzie, którzy wolili wolność i biedę niż zależność. Niektórzy z nich zakosztowali życia w zbytku i – zniechęceni intrygami oraz potajemnymi spotkaniami – postanowili z niego zrezygnować; odeszli, by odnaleźć prawdziwych siebie, ukrytych pod tytułem lub bogactwem. Inni niegdyś należeli do Kościoła, ale spostrzegli, że księża stawiają Wszechstworcę na drugim miejscu, podczas gdy pierwsze zajmuje żądza władzy i wspina się po szczeblach hierarchii.

Włóczęgom daleko do zagubionych dusz, które po wielu trudnych latach walki o przetrwanie wypełnił strach przed życiem. Dla nich przetrwanie stało się prawem, świętym prawem. Nie grzebią w odpadkach, nie kryją się w cieniu i nie czekają na jakiegoś pijanego, tłustego głupca, który ma więcej pieniędzy niż rozumu i który zatoczy się w ich zaulek. Włóczędzy są oczami podziemia, uszami ludu. Siedzą w alejkach i cieszą się, że mogą oddychać świeżym powietrzem. Nie lamentują nad brakiem pieniędzy, których nie mogą wydać.

Są trampami, którzy oddadzą ostatni grosz jakiegś panience – nie będą gapić się na nią z szerokim, rozpaczliwym uśmiechem na twarzy i głową pełną gorszących myśli.

Są chyba najbardziej cywilizowanymi osobami walczącymi o przetrwanie w Mrocznych Wiekach. I to w czasach, gdy większość posiadających władzę osobników dba tylko o własne interesy i nie liczy się z innymi, a klasa niższa jest zbyt zdesperowana, by przejmować się losem sąsiadów.

Sugerowane współczynniki

Cechy: Zręczność, Spryt, Opanowanie.

Umiejętności wrodzone: skradanie się, spostrzegawczość, urok osobisty, wigor.

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo, dialekt Włóczęgów, panowanie nad ciałem, szelmstwo, sztuka przetrwania, umiejętności bojowe (sztuki walki), zwinne dłonie.

Błogosławieństwa/Przekleństwa: Litość (2 p.: +2 do Porywczoci, kiedy komuś pomaga), brak ogłady (+2 p.: -2 do Ekstrawersji w sytuacjach towarzyskich i społecznych).

Dobrodziejstwa: Sieć informatorów (4 p.), częste podróże.

Przeciętna roczna płaca:

15 feniksów dla początkujących Włóczęgów
30 feniksów dla doświadczonych Włóczęgów
50 feniksów dla najlepszych żebraków



Umiejętności wyuczone

Dialekt Włóczęgów

Test: Spryt + *dialekt Włóczęgów*

Ten język składa się z gestów, chrząknięć i slangu, którym porozumiewają się tylko i wyłącznie Włóczędzy. Przedstawiciele wyższych klas traktują go jak mamrotanie schizofreników. Jeden Włóczęga może przekazać tajemnice miejscowego pana, które odkrył, grzebiąc w śmieciach i zaglądając przez okno, w taki mniej więcej sposób: „Aaaah! Zło bum! (kłaśniecie w dłonie i uśmiech) Nie dotykaj towaru“. A ostrzeżenie o niebezpieczeństwie czającym się przy śmietniku może brzmieć: „Łaaa! cholera, nie można zbierać. Grrrrrrr (dłonie pokazują szczęki ujadającego psa)“.

Uroki

Ci spośród Włóczęgów, którzy postrzegają swoje ubóstwo i wolność jako duchową wędrówkę, znają kilka przynoszących szczęście sztuczek. Uroki to forma teurgii, która nie wymaga święceń ani szkolenia w zakonie religijnym, a której Włóczędzy uczą siebie nawzajem. Osoby, które nie zdają sobie sprawy z istnienia tego rodzaju magii, uważają uroki za wrodzone moce umysłu. Jeśli wierzyć słowom tych „mędrców“, niemal każdy mógłby je rzucić, gdyby tylko uświadomił sobie, że coś takiego jest możliwe. Inaczej sądzą osoby, które posługują się urokami. Według nich moce te otrzymują one od siły wyższej – jednak nie tej, która obłoży klątwą biedaka za kradzież kromki chleba. Wręcz przeciwnie – uroki pomogą zdobyć pieczywo.

Tak jak w przypadku rytuałów teurgicznych, Włóczędzy muszą posiadać Teurgię na odpowiednim poziomie, by nauczyć się uroków. Nie istnieją żadne uroki na poziomie wyższym niż 3, choć niektórzy królowie-żebracy obdarzeni są zdumiewającymi mocami. Pycha może osiągnąć Włóczęgów, przyjmując postać pecha.

Schronienie z gałęzi

(poziom 1, Zręczność + urok osobisty, G, dotyk, prześluzony, 1D)

Włóczęga może sprawić, że jego otoczenie będzie przyjemniejsze. W tym celu ustawia wokół siebie w odpowiedni sposób gałęzie. Jeśli oprawi ten swoisty rytuał prawidłowo, postanie będzie bardziej miękkie, nocne powietrze cieplejsze (lub chłodniejsze), a odgłosy cichsze. Nawet pożywienie stanie się nieco smaczniejsze.

Nie istnieją zasady określające, jak należy ułożyć gałęzie – Włóczęga po prostu poddaje się impulsowi. Niektórzy tworzą z nich jakiś obrazek (domu, człowieka itd.), inni po prostu rozrzucają po ziemi. Jeśli ktokolwiek poruszy choćby jedną z gałęzi, moc przestanie działać i trzeba odprawić rytuał raz jeszcze.

Ów urok działa również na towarzyszy Włóczęgów – czy to będą przyjacielskie psy, czy gang trampów.

Fartowne mrugnięcie

(poziom 2, Spryt + urok osobisty, G, wzrok, czasowy, 1D)

Włóczęga może pomóc szczęściu spojrzeć na niego łaskawym okiem. Wystarczy, że podczas jakiejś czynności (gra hazardowa, handel, bójka itp.) mrugnie w kierunku przedmiotu swoich starań lub rekwizytu (kostki, karty, moneta itp.). Uzyskane w teście uroku punkty zwycięstwa podnoszą łatwość testu związanego z daną czynnością, sprawiając, że staje się prostsza do wykonania.

Mocy nie można użyć do zwiększenia szczęścia w walce, chyba że Włóczęga chce jej uniknąć. Fartownego mrugnięcia można użyć do ułatwienia danej czynności tylko raz w ciągu całej sceny.

Szczęśliwe zniknięcie

(poziom 3, Spryt + szelmstwo, L, dotyk, czasowy, 1D)

Włóczęga może ukryć swoją tożsamość. Nie stanie się niewidzialny, lecz przez czas działania uroku będzie ignorowany przez otoczenie i uważany za osobę nieważną. Łatwo więc się domyślić, że mocy tej najczęściej używa się po to, by uniknąć gniewu jakiejś ważnej osobistości.

Podczas działania uroku Włóczęga nie może w żaden sposób zwracać na siebie uwagi. A wypowiedzenie choćby jednego słowa może wywołać zainteresowanie jego osobą. Jednakże gwizdanie, które jest nieodzownym elementem rzucaenia tego uroku, oczywiście pomaga Włóczędze zniknąć.

Jeśli podczas odprawiania tego „obrzędu“ ktoś aktywnie – w taki czy inny sposób – stawiał czoło Włóczędze, punkty zwycięstwa uzyskane w teście uroku określają, jak dobrze udało się bohaterowi zniknąć. Jeden lub dwa sukcesy oznaczają, że wspomniana osoba dalej będzie interesować się Włóczęgą. Jednak inni ludzie łatwo odwrócą jej uwagę od trampa, a czynności, które wykonywała – prawienie kazania czy czytanie – również okażą się ważniejsze niż intruz. Trzy i więcej sukcesów pozwala Włóczędze się wymknąć, a człowiek, któremu załaził za skórę, będzie dalej wrzeszczał, nie zdając sobie z niczego sprawy.



Poszukiwacze

Nazywani również Astromasonami, Księżycowymi i Kretami, Wędrującymi po Piekło czy Żyjącymi w Pasach. Większość z nich to zwykli górnicy, choć pracują w kosmicznej próżni lub w atmosferze pełnej niebezpiecznych toksyn.

Poszukiwacze są pracownicy i niezwykle cierpliwi. Korzystają z zaawansowanych technologii i uwielbiają życie w zerowej grawitacji. Tworzą całe społeczeństwa składające się z wielu rodzin, pracujących na asteroidach lub planetach, na których nikt od czasów Drugiej Republiki nie postawił stopy. Niewielu chciałoby żyć jak oni. Większość czasu zajmuje im wysadzanie asteroidów i rafinowanie znalezionej rudy, z której powstaje choćby nieodczuwany w produkcji metal. A ponieważ większość poddanych terraformowaniu planet zamieszkałych przez ludzi już dawno ograbiono z bogactw naturalnych, Poszukiwacze przeczesują jałowe księżycy i odległe od słońca planety. Jedynie tam można jeszcze odnaleźć skarby, czkające na odważnych.

Oficjalnie Poszukiwacze należą do Ligi Kupieckiej, ale nie interesuje ich ani polityka, ani walka o wpływy. Chcą jedynie godnego wynagrodzenia i miejsca, w którym mogliby je wydać. Ich technologia – przekazywana skrupulatnie z pokolenia na pokolenie – jest trochę przestarzała, lecz wciąż się sprawdza. Do wydobywania złóż wystarczą mocne ubrania i wiertła laserowe, a czasem przydadzą się materiały wybuchowe. Potrzebne są jeszcze statki-rafinerie, zdolne przebrobić i przemieścić megatony rud. Kiedy takie okręty dokują, w porcie roi się od górników znanych z dziwnego zachowania i niezwykłej umiejętności szybko wydawania feniksów.

Gildii Poszukiwaczy nie przewodzi jedna osoba. Każdym z ogromnych statków wydobywczych zarządza Rada Starszych, złożona z przedstawicieli wszystkich żyjących na okręcie rodzin. Rada wybiera jednego seniora, który reprezentuje ją, prowadzi interesy i ustala stawki z innymi Poszukiwaczami. Gildia ogranicza politykę do minimum. Nie pozwala również, by osobiste urazy przeszkodziły w powiększaniu zysków.

Większość statków Poszukiwaczy wiąże z którymś z rodów, jedną z innych gildii lub z Kościołem kontraktów. Tacy Poszukiwacze zaopatrują w metale lub inne surowce konkretne fabryki lub firmy. Są jednak przedsiębiorstwa, których nie stać na całe załogi statków wydobywczych. Podpisują one umowy z niezależnym Poszukiwaczem lub Poszukiwaczami, którzy pracują jako nadzorcy czy kierownicy, zarządzający zwykłymi robotnikami.

Wielu mieszkańców Znanych Światów uważa, że górnicy za długo żyli z dala od ludzkości,

by pozostać ludźmi. Często zdają się być oni umysłem tak różni od ludzi, jak askorbici są odmienni fizycznie. Nic w tym jednak dziwnego, skoro większość życia Poszukiwacze spędzają na statkach wydobywczych, mając niewielki lub zerowy kontakt z kulturą Znanych Światów. Ponadto wiele miejsc, w których pracują, znajduje się z dala od coraz słabszego światła gasnących słońc.

Ekscentryczni Poszukiwacze zdają się być zadowoleni z życia, jakie prowadzą. Sam ten fakt sprawia, że wielu mieszkańców Znanych Światów nie jest w stanie im zaufać.

Sugerowane współczynniki

Cechy: Wytrzymałość, Technika.

Umiejętności wrodzone: wigor.

Umiejętności wyuczone: hazard, nauka (fizyka, geologia), skafandry kosmiczne, wybawienie techniki (mechaniki, elektryki, zaawansowanej technologii).

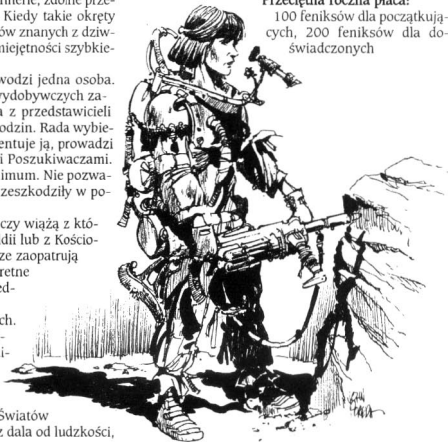
Błogosławieństwa/Przekleństwa: Złota rączka (4 p.: +2 do wszystkich umiejętności związanych z wybawieniem techniki), dziwactwa (+2 p.: -2 do Eks-trawersji, gdy jest pośród mieszkańców Znanych Światów).

Dobrodziejstwa: Własność (ubranie ochronne, sprzęt górniczy: 5 p.).

Utrapienia: Klasztor (1 p.), stygmat (2 p.).

Przeciętna roczna płaca:

100 feniksów dla początkujących, 200 feniksów dla doświadczonych



Aptekarze

Aptekarze to jedyna alternatywa dla uzdrowicieli z Sanktuarium Wieczności. Choć – w odróżnieniu od członków sekty – nie są szkoleni w mistycznej sztuce leczenia, dość dobrze znają się na zaawansowanej technologicznie medycynie. W odróżnieniu od Amaltean, ta należąca do Ligi gildia jest nastawiona przede wszystkim na zysk. Jednakże jej członkowie nie zadają zbyt wielu pytań i nie domagają się pokuty. Są bardzo dyskretni, co cenią ich patroni – zarówno ci należący do którejś gildii, jak i szlachetnie urodzeni.

Plotki głoszą, że ci medycy zgłębiają wiedzę zakazaną, taką jak klonowanie części ciała czy inżynieria genetyczna. Oczywiście Kościół nieustannie stara się badać te pogłoski, póki do bezskuteczności. Niektórzy mówią, że kapłani przymykają oko na nielegalne i niemoralne stosowanie „cudownych leków” oraz ponowne odkrywanie nauki opanowanej przez lekarzy Drugiej Republiki. Wiadomo, iż wielu niedomagających arystokratów gościło Aptekarzy w swoich domach. Wynikiem tych odwiedzin nieraz było cudowne uzdrowienie gospodarza z rzekomo śmiertelnych ran i chorób. A niektórym arystokratom udało się dożyć niezwykle sędziwego wieku.

Aptekarze to najemnicy. Niewiele może sobie pozwolić na ich usługi. Jednak ci, których na to stać, otrzymują najlepszą możliwą opiekę oraz najlepszy sprzęt. Oczywiście czasem Aptekarze udzielają pomocy biednym – jednak zwykle w zamian za organy.

Sanktuarium Wieczności nie popiera, lecz toleruje gildię. Dzięki niej mogą zająć się biednymi, a narzekających na najmniejsze zadrapanie bogaczy zostawić Aptekarzom. Niemniej praktyka zapłaty organami przeraża sektę, która rozpoczęła kampanię przeciw temu procederowi. Amalteanie stają przed sklepami Aptekarzy i opowiadają przechodniom

o niemoralnych praktykach gildii. To oczywiście nie zniechęci umierającego, by poświęcił nerkę lub nogę, zyskując dłuższe życie.

Aptekarze żądają wysokich opłat nie tylko za swoje usługi, lecz również za dyskrecję. Wielu arystokratów cierpiących na wstydlive dolegliwości woli zapłacić dodatkowo, niż narażać się na kazania amaltean. Możliwość wątpliwej zresztą w tajemnicę spowiedzi i obawiają się, że ich tajemnice trafią do miejscowego księdza.

Podczas gdy Amalteanie służą tym, którzy znajdują się w największej potrzebie, Aptekarze często biorą łapówki i zmieniają kolejność „przyjmowania pacjentów”. Ponadto zajmują się także chirurgią plastyczną, zmieniając twarze i ciała poszukiwanych przez Kościół lub ściganych przez prawo.

Sugerowane współczynniki

Cechy: Spryt, Opanowanie, Technika.

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość, urok osobisty.

Umiejętności wyuczone: alchemia, medycyna, nauka (wybierz jedną dziedzinę medycyny), pierwsza pomoc.

Błogosławieństwa/Przekleństwa: Wynałazczość (2 p.: +2 do Techniki, gdy próbuje stworzyć jakiś wynalazek), Gruboskórność (+2 p.: -2 do Ekstrawersji, gdy ktoś prosi go o pomoc).

Dobrodziejstwa: Kontrakt przewozy (6 p.).

Przeciętna roczna płaca:

- 300 feniksów dla początkujących lekarzy
- 500 feniksów dla renomowanych lekarzy
- 700+ feniksów dla lekarzy wykonujących usługi nielegalne



Rusznikarze

Dopóki ludzkość i obcy czują potrzebę podbojów, tak długo tworzenie oręża będzie przynosić zyski. Wiele małych, nie należących do Ligi gildii i rodzin słynie ze zdolności w tej dziedzinie – rodzina Mit-chau (której patronami są Hazatowie), gildia Martech (związana z Inżynierami), Varstenowie (dom Decadosów), Sumpterowie (ich patronami są al-Malikowie) czy Radirowie (których patronem są Decadosi). Niemniej słynne są konkretne osoby – choćby Ariman Dreskel (związany kontraktem z Pozykiwaczami) czy Boltan Arbogast. Konkurencja pomiędzy nimi jest zawzięta, niemniej jednak odbywa się w sposób cywilizowany.

Rodzinnymi interesami zwykle zarządzają głowy rodu – mistrzowie fachu, którzy szkołą swoich potomków. Ci członkowie rodziny, którzy nie wykazują talentu do rusznikarstwa, uczą się zarządzania interesem – zajmują się kontaktem z klientami, sprzedają oraz podpisywaniem kontraktów na nowe projekty.

Bardzo istotne dla każdej rodziny jest znalezienie patrona (rodu lub gildii, rzadziej sekty), z którym zawrze wieloletni kontrakt na produkcję broni i nowe wynalazki. Takie umowy stały się konieczne podczas wojen o tron, kiedy każda biorąca udział w konflikcie frakcja pragnęła się upewnić, że jej cenny projektant nie zmieni strony barykady. Jednakże teraz, gdy panuje pokój, wiele ze wspomnianych frakcji anuluje kontrakty lub podpisuje je na krótszy okres, przez co konkurencja w tej branży staje się coraz większa.

W zamian za broń najlepszego gatunku, rodziny otrzymują od patrona odpowiednie wynagrodzenie. A pieniądze dają im szansę na odtwarzanie technologii z czasów Drugiej Republiki. I to nie tylko w laboratoriach. Niejedna rodzina wysyłała na poszukiwanie technologii swych synów i swe córki.

Wspomniane gildie są prowadzone w różny sposób. Większość umów zawierana jest na określony czas bądź na dzieło. Zazwyczaj firma zawiera kilka kontraktów naraz, czasem nawet z walczącymi ze sobą klientami. Oczywiście wielu osobom to nie odpowiada, lecz dzięki temu między gildiami rodzi się jeszcze większa konkurencja, ponieważ masowi producenci powoli wypierają małe, nastawione na jakość firmy.

Właścicielami Martechu – podgildii Inżynierów – są członkowie tej organizacji, co jest koncepcją dość radykalną i nie podoba się wielu rodom i gildiom. Każdy członek Martechu czerpie zyski z dochodów. Dlatego też członkostwo

przynajmniej jest tylko najlepszym, niemniej niejedną wschodzącą gwiazdą rusznikarstwa opuściła rodzinę, by przyłączyć się do Martechu.

Sugerowane współczynniki

Cechy: Zręczność, Spryt, Technika.

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość, strzelanie.

Umiejętności wyuczone: nauka (balistyka), rzemieślniczość, wiedza (broń), wybawienie (mechanika, zaawansowane technologie).

Błogosławieństwa/Przekleństwa: Zaciekawienie (2 p.: +2 do Ekstrawersji, gdy widzi coś nowego), Współzawodnictwo (+2 p.: -2 do Ekstrawersji pośród rywali).

Dobrodziejstwa: Protekcja (patron; 3 p.); broń, w wytwarzaniu której rodzina się specjalizuje.

Przeciętna roczna płaca:

100 feniksów dla początkujących

300 feniksów dla doświadczonych

700+ dla mistrzów



Kurtyzany

Kurtyzany są nieodłączną częścią społeczności arystokratów. Większość z nich to niewiele więcej niż tylko prostytutki (tanie lub ekskluzywne), lecz zadziwiająco wiele posiada wiedzę w kilku dziedzinach. Kurtyzany najwyższej klasy specjalizują się w sprawianiu niezwykłych przyjemności, przez co są wyjątkowe i pozwolą sobie na ich usługi mogą jedynie prawdziwi bogacze. Te o najlepszej renomie przechodzą z roku do roku w zależności od tego, kto będzie w stanie im więcej płacić.

Lecz najlepsze kurtyzany nie zajmują się tylko sprzedawaniem ciała. Wiele zna również sztukę upiększania wyglądu oraz są profesjonalnymi osobami towarzyszącymi. Specjalistki bywają również doradcami, choć niewielu możliwych przyznałoby się, że biorą ich rady pod uwagę. No i stanowią symbol statusu społecznego. Ich praca polega na zręcznym kierowaniu rozmową w kierunkach, które sprawiłyby przyjemność pracodawcy, ujawnianiu przeróżnych ciekawych informacji i jednoczesnym skupianiu na sobie uwagi jak największej liczby osób. Płaci się im zarówno za dyskrecję, jak i za umiejętność prowadzenia rozmowy.

Niektóre Kurtyzany pracują również jako pośredniczki pomiędzy pracodawcami. Jeśli można musi nabyć coś w sposób dyskretny, zapewne skorzysta z ich usług, gdyż są w tym względzie najlepsze. Posiadają sieć agentów na wielu światach i są niezastąpione w wyszukiwaniu potrzebnych rzeczy. Gdy można potrzebują nietypowej rozrywki lub jakiegoś urozmaïcenia, Kurtyzany są w stanie spełnić każdą ich zachciankę.

Wygląd, wzrost i wymiary Kurtyzan są bardzo różne. Wiele najpopularniejszych z nich jest obcymi. To właśnie one są ulubionymi „maskotkami” świty arystokraty. Z czasem większość takich Kurtyzan zaczyna zachowywać się „po ludzku”, przez co ziomkowie wypierają się ich. Wpierw muszą jednak zwalczyć urazę do ludzi – inaczej nie osiągną niczego.

Przewodzące gildii Kurtyzany zajmują się angażowaniem nowych członkiń, radzą swym towarzyszkom i ustalają reguły, do których muszą się stosować wszystkie kobiety lekkich obyczajów.

Sugerowane współczynniki

Cechy: Zręczność, Ekstrawersja

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość, urok osobisty, wigor.

Umiejętności wyuczone: docieklliwość, etykieta, język (urtyjski), sztuka.

Błogosławieństwa/Przekleństwa: Popularność (2 p.: +2 do *uroku osobistego* pośród klientów), Próżność (+2 p.: -2 do Percepcji, gdy ktoś bohaterowi pochlebia).

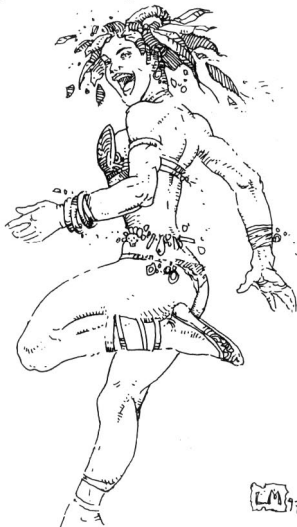
Dobrodziejstwa: sieć informatorów, sekrety.

Przeciętna roczna płaca:

50 feniksów dla początkujących Kurtyzan

100 feniksów dla sprawdzonych i lubianych Kurtyzan

300+ feniksów dla doświadczonych i popularnych Kurtyzan



LM 97



Merkurianie

Wielu ludzi dzierzących władzę nie jest zadowolonych z istniejącej sytuacji politycznej. Niektórzy z nich tylko narzekają. Lecz są i tacy, którzy wolą wziąć sprawę w swoje ręce. Nazywa się ich Merkurianami. A zajmują się oni wywoływaniem chaosu, przeciwstawiając się w ten sposób panującemu systemowi.

Większość Merkurian prowadzi podwójne życie. W życiu codziennym są dobrze sytuowanymi arystokratami, księżmi czy członkami gildii. Kiedy jednak są sami lub w towarzystwie swojej grupy, stanowią zagrożenie dla porządku i wszelkiej wartości.

Niektórzy twierdzą, że to oni wprowadzili na statki szczury pokładowe, a na pewno ich sprawką są nieobłaskawione bydłeta w transportach. Niejeden statek ucierpiał w czasie długich, znojących podróży, narażony na odór piżma bydłęcia. A oczyszczenie i załadowanie takiego statku wymaga długich tygodni i olbrzymich kosztów.

Jednakże nie każde działanie Merkurian ma charakter tak oczywisty. Potrafią oni dokonywać bardzo subtelnych, wręcz niezauważalnych czynów. Wszystko wskazuje jednak, że wolą bardziej zdecydowane metody działania. Niemniej wielu arystokratów uważa, że są co najwyżej żartownisiami, co jest poważnym błędem. Merkurianie mogą wywołać poważne zagrożenie i nie raz byli źródłem utraczek, a nawet wybuchu wojen pomiędzy szlacheckimi rodami.

Za ich wszystkimi działaniami kryje się pewien cel, jednak pamiętają go tylko najwyżsi rangą Merkurianie. Większość członków nie zna nawet w części zasięgu całej organizacji. Przywódca gildii przyjmuje nowych członków, zlecając im drobne działania, z których wagi nie zdają sobie sprawy. Dopiero gdy cały plan zostanie zrealizowany, widzą oni swój udział w wielkiej akcji.

Praca z Merkurianami niemal każdemu daje jakie takie bezpieczeństwo. Ich sekrety są strzeżone tak samo, jak tajemnice Zabójców. Różnica leży w tym, że za każdym razem, gdy Merkurianie dostaną się do więzienia lub zostaną pojmani, są natychmiast odbijani i uwalniani przez członków gildii.

Każdy, kto zostanie uznany za Merkurianina, jest od razu skazywany na śmierć. Niemniej póki co osądzono i skazano na śmierć tylko jednego członka tej gildii. Był to Guillermo Decados, który został oskarżony o zdradę stanu zaraz po tym, jak doprowadził do szaleńczej ewakuacji stolicy Midian. Jaki był powód owej paniki? Gumowy Manitar, który spadł z nieba.

Merkurianom nikt nie płaci za to, co robią. Nagrodą jest uśmiech na wspomnienie o wyczynach. Wielu z nich spotyka innych członków tajnej organizacji jedynie pomagając uwolnić towarzysza

z więzienia. Poznanie struktury grupy samych Merkurianom zajmuje lata, a odkrycie jej osiągnięć jako całości i planów na przyszłość – pewnie wieki...

Sugerowane współczynniki

Większość współczynników Merkurian różni się w zależności od ich powołania.

Dobrodziejstwa: Protekcja (3 p.)

Utrapienia: Mroczny Sekret (2 p.)

Przeciętna roczna płaca:

Satysfakcja z dobrze wykonanego kawału.





BRIDGE



Rozdział piąty: Wojska

Choć wojny o tron dobiegły końca, liczba mieszkańców Znanych Światów posiadających przeszkolenie i doświadczenie wojskowe wcale nie zmalała. Nie ma znaczenia, czy walczyli oni dla któregoś z królewskich domów, czy w legionach cesarza, flocie patriarchy, dla jednej z organizacji najemników Ligi czy dla kogoś zupełnie innego – nauczycieli się zabijać i mieli mnóstwo okazji, aby ćwiczyć swoje umiejętności. W ten sposób gracze mogą wybierać postaci spośród szerokiej gamy wojskowych, a Mistrz Gry może ich wykorzystywać jako przeciwników drużyny. Oczywiście najlepiej, by gracze wykorzystywali postaci, które opuściły lub porzuciły służbę. Bohaterowie w służbie czynnej będą mieli dostęp do o wiele lepszego ekwipunku, ale zostaną pozbawieni swobody – chyba że Mistrz Gry chce wykorzystać oddział wojskowy.

Legiony domów

Podstawowy i najbardziej powszechny rodzaj doświadczenia wojskowego zdobywało się podczas służby u któregoś z lordów. Szlachta niskiego szczebla musiała wystawić na żądanie lennego pana konkretną liczbę żołnierzy. Z kolei ważniejsi możni musieli oddać seniorowi jeszcze większą liczbę wojowników. I tak dalej, aż do głowy każdego rodu. Książę każdego z pięciu królewskich domów mógł wezwać pod broń miliony żołnierzy na wielu planetach, aczkolwiek robiąc to, pozbawiłby te światy siły roboczej. To właśnie nastąpiło w punkcie kulminacyjnym wojen o tron. Szlachcice zmobilizowali miliony wieśniaków, posłali ich na przedstawowe przeszkolenie bojowe, a potem na śmierć. Ocaleni wrócili do domów, ale wielu z nich opuściło je raz jeszcze. Byli niezadowoleni z nudnego życia chłopstwa, ujrzeli bowiem, co naprawdę mogą im zaoferować Znane Światy.

Większość tych żołnierzy była zwykłym uzupełnieniem. Dony miały dla nich tylko kilka stopni wojskowych: mogli być szeregowcami, kapralami albo sierżantami. Stanowisko dowodzącego zażerzawowa-
ne było dla szlachcica wywodzącego się z któregoś

z rodów, a czasem dla jednego z utalentowanych najemników. Przetrwali opowieści o komisjach połowych, które czyniły poddanych wolnymi, albo wolnych rycerzami, tak aby mogli objąć istotną funkcję dowódcą. Jednego czy dwóch poddanych uczyniono wolnymi, a potem pasowano na rycerzy. Awanse te były dożywotnie. Taka promocja – zważywszy na okoliczności – bardzo często nie trwała za długo.

Kilku szlachciców, a nawet jeden czy dwa pomniejsze domy, zyskało na tych wojennych awansach nowych szlachciców, którzy mieli prawo do dziedziczenia tytułu. Pozostała do rozważenia kwestia tego, czy dzięki awansom na polu bitwy można zapoczątkować nową dynastię. W tamtych powojennych czasach taki kłopot był zazwyczaj rozwiązywany poprzez wysoką pensję – oczywiście pod warunkiem, że awansowani wycofają się z życia publicznego.

Legiony cesarstwa

Pod koniec wojen o tron przywódcy wszystkich królewskich domów (i większości pomniejszych) złożyli przysięgę poddańczą cesarzowi Alexiusowi. Teoretycznie mógł on wezwać pod broń ich żołnierzy, kiedy tylko zechciał. Istniało bardzo małe prawdopodobieństwo, że dostaliby coś lepszego niż najgorsze jednostki, chyba że w umowie znalazłoby się coś, co wynagradzałoby rodowi ten układ.

Większość cesarskich legionistów pochodziła z posiadłości wasali Alexiusa. Garnizon na Stymacie uważany jest za jedno z najlepiej obsadzonych miejsc w Znanych Światach. Trafiają tam najlepsze jednostki i wyposażenie, jakie tylko jest w cesarstwie. Alexius posiada także kilka elitarnych legionów stacjonujących na Byzantium Secundus gwardzystów, starannie dobranych z dawnych jednostek Hawkwoodów.

Najemnicy Ligi

Pośrednicy mają najlepszą opinię, jeżeli chodzi o siły wojskowe w Ligi, jednak każda z głównych gildii posiada własne jednostki – poczynając od Sędziów (zajmujących się zbieraniem długów) poprzez

Przewoźników (antypiracka flota) i Pozyskiwaczy (jednostki przeszkukujące) do Inżynierów (cybernetyczni strażnicy). Liga sama zbiera oddziały, jednak większość jej jednostek wywodzi się z konkretnych gildii.

Większość żołnierzy to wolni ludzie z Ligheim, Madoka i Bannockburn, co od czasu do czasu zachęca szlachciców do oskarżeń o rekrutowanie zbiegłych wieśniaków. Liga jest też często oskarżana – nie bez powodu – o to, że Pośrednicy przez cały czas, a w każdym razie bardzo często, starają się podkuć najlepszych żołnierzy, obiecując im wolność, pieniądze czy wysoką rangę. Swego czasu Pośrednicy zakupili od szlachty kilku obiecujących niewolników i zrobili z nich najemników. Prawie wszyscy oficerowie posiadają patent oficerski uzyskany w którejś z gildii lub gdzie indziej.

Oddziały Kościoła

Armia Kościoła nie ma sobie równej, co przeczy jej nieustannej walce o pokój. Nawet nie biorąc pod uwagę żołnierskich zakonów – takich jak Wojenne Bractwo – Kościół przewodzi wielu legionom. Większość z tych wojowników pochodzi ze Świętej Terry, aczkolwiek Stos także rodzi wielu zatwardziałych fanatyków. W przeszłości Wojenne Bractwo i inne żołnierskie zakony broniły niezależności kościelnej hierarchii i dokładnie wykonywały rozkazy patriarchów.

Kościelne jednostki zasilają posiadłości lenne. Żołnierze nie są nazywani niewolnikami, lecz muszą robić dokładnie to, czego wymaga od nich Kościół. Oficerowie są wyznaczani i wielu z nich pochodzi ze szlacheckich domów. Niektórzy uczą się sztuki walki i dowodzenia w Bractwie, jednak znakomita większość poznaje zawiłości wojskowości na kościelnych uczelniach. W specyficznych sytuacjach Kościół może również organizować pobór na ziemiach szlachty; z takiego zaciągu bardzo często wywodzą się oddziały inkwizytorów. Niejeden szlachcic poniósł śmierć z rąk własnych poddanych, spalony z powodu oskarżeń inkwizytora.

Hordy barbarzyńców

Wojenni przywódcy Vuldroków tworzą oddziały w swych lennach. Kiedy barbarzyńcy zbierają siły, robią to ochotniczo, bez powoływania się na feudalne obowiązki. Dopóki jeden z nich (zazwyczaj najsilniejszy) nie zostanie wyznaczony na głównodowodzącego, każda z jednostek może swobodnie opuścić zgrupowanie. Mówi się, że właśnie dzięki temu domowi Hawkwoodów cały czas udaje się powstrzymywać

Obcy w armii

Obcy znaleźli sobie swoje miejsce w siłach wojskowych Znanych Świątów, ale nie oczekują od swoich ludzkich dowódców pochwał za sukcesy. Wszyscy ukarowie wiedzą o poświęceniu Piętego Czarnego Legionu dla al-Malików w bitwie o Criticorum, ale nawet słowo o ich czynach nie przedostało się do publicznej wiadomości. Przywódcy nie lubią przyznawać, jak bardzo efektywni byli obcy, ale oni sami wiedzą o tym doskonale.

Kilka najlepiej znanych jednostek obcych to: legiony uderzeniowe voroków domu Li Halan, Szarzy Zwiadowcy ur-obunów domu Hawkwoodów, komanda ur-ukarów domu al-Malików.

W czasie wojen o tron obcy służyli w siłach wojskowych w każdym zakątku Znanych Świątów, głównie jednak w legionach złożonych z przedstawicieli ich rasy, pod dowództwem ludzkich oficerów. Jedynym miejscem, gdzie obcy mogli być dowódcami, były ich rodzinne światy. Dzięki temu bohaterowie wywodzący się z obcych mogą wybrać każdą karierę wojskową, jaka będzie im się podobała, ale nie powinni się spodziewać takiego samego szacunku, jak ludzcy weterani.

barbarzyńców od znaczących zdobyczy – kiedy Vuldrokowie zaczynali wysuwać się do przodu ze zbytnim impetem, ich horda rozpadła się w wyniku kłótni o tupy i niewolników, a atak się załamywał.

Oddziały barbarzyńców to w większości ciężko uzbrojona i nieźle opancerzona piechota. Każdy żołnierz ma kilka zadań, na przykład pilot statku może na ziemi prowadzić piechotę do ataku. Z drugiej strony kalifat Kurga zdaje się mieć wojsko podzielone na pułki z wysokim udziałem zawodowych żołnierzy. Choć oddziały te są bardzo zróżnicowane pod względem pochodzenia, każdy legion składa się z przedstawicieli tej samej kultury. Hazatowie uważają się za różne planety, a nawet różne regiony specjalizują się w „tworzeniu” konkretnych oddziałów. Niestety, nie przedstawiono jeszcze dowodu, na podstawie którego można by jednoznacznie stwierdzić, że to prawda. Kolejną charakterystyczną cechą jest wysoki poziom dyscypliny utrzymywany w oddziałach Kurgan; z ich oddziałów wywodzi się także wielu znakomitych dowódców. Zdaje się, że oddziałom tym nie przeszkadza brak ciężkiego sprzętu, a w walce zdają się raczej polegać na szybkości i zwrotności. Ten brak równowagi w wyposażeniu może zawsze ulec zmianie.





Regularna armia

Piechota

To kręgosłup militarnej potęgi Znanych Światów. Ta piechota przyjmuje na siebie główne uderzenie, dostaje najmniejszy żołd i ma największy współczynnik strat. Na samym końcu skali porównawczej znajdują się legiony milicji, składającej się z najslabiej wyszkolonych i uzbrojonych wieśniaków. Wielu z nich nie ma żadnego pancerza, a walczy tak groźnym orężem jak topór czy włócznia. Następna w kolejności jest regularna piechota – na wpół profesjonalni żołnierze wyposażeni w tanią broń palną i w jeszcze tańsze zbroje. Na samym szczycie znajdują się elitarne oddziały, ciężko uzbrojone i doskonale wyszkolone; czasami żołnierze ci są zmodyfikowani genetycznie. Najlepsi z wyżej wymienionych przedstawieni są w sekcji jednostek specjalnych – patrz dalej.

Milicja

Gracze, którzy pragną, aby ich postać choć trochę znała się na broni, mogą wybrać tę profesję. W skład oddziałów milicji wchodzi wieśniacy, których trening ogranicza się do jednego dnia w tygodniu. Jednak większość nie przechodzi żadnego szkolenia przed trafeniem w wir walki.

Cechy: Siła

Umiejętności wrodzone: broń biała, strzelanie

Umiejętności wyuczone: hazard

Dobrodziejstwa: topór lub włócznia

Przeciętny żołd: 1 feniks miesięcznie

Piechota

Postacie o tej profesji mają za sobą kilka lat służby w siłach wojskowych. Na początku wojen o tron większość legionów piechoty stanowiła luźną zbieralinę ludzi, gdzie włócznik stał obok żołnierza z rusznicą. Pod koniec wojen oddziały piechoty były już bardziej wyspecjalizowane. Szlachta starała się podzielić ich na regularną piechotę, wyposażoną w ciężką broń oddziały szturmowe, oddziały ciężkozbrojne i tym podobne. Niestety, bardzo często ogromna ilość poległych w bitwach żołnierzy powodowała, że w dalszym ciągu włócznik stał obok strzelca.

Cechy: Wytrzymałość

Umiejętności wrodzone: broń biała, strzelanie, walka wręcz, wigor

Umiejętności wyuczone: hazard, pierwsza pomoc, sztuka przetrwania

Dobrodziejstwa: karabin wojsk cesarskich (2 p.), zbroja luskowa (1 p.)

Przeciętny żołd: 4 feniksy miesięcznie

Operator broni ciężkiej

W końcu niektóre oddziały zapewniły piechurom ćwiczenia z bronią wsparcia. Większość w dalszym ciągu wybierała największych, najsilniejszych ludzi

i kazała im włożyć za sobą całe wyposażenie. Ci żołnierze są najlepiej chronioną częścią piechoty, dlatego też nie jest to taka zła robota, jak się wydaje.

Cechy: Siła

Umiejętności wrodzone: broń biała, strzelanie, walka wręcz, wigor

Umiejętności wyuczone: hazard, pierwsza pomoc, sztuka przetrwania, wybawienie mechaniki

Dobrodziejstwa: lekki karabin maszynowy Jahnisak (5 p.), kaftan skórzany

Przeciętny żołd: 4 feniksy miesięcznie

Tropiciel

Oddziały tropicieli nie do końca pasują do definicji sił specjalnych, ale odgrywają bardzo podobną rolę. Przeprowadzają zwiad przed głównymi siłami, organizują zasadki, opóźniają posuwanie się i odwroty nieprzyjaciela. Niekiedy i rabują wroga, gdzie tylko mogą. Jednak mimo to wciąż brakuje im rozległego treningu, który charakteryzuje oddziały specjalne.

Cechy: Percepcja, Opanowanie

Umiejętności wrodzone: skradanie się, spozstrzegawczość, strzelanie, walka wręcz, wigor.

Umiejętności wyuczone: pierwsza pomoc, przeszukiwanie, sztuka przetrwania, tropienie, wiedza (jedna planeta).

Dobrodziejstwa: karabin snajperski (3 p.), noktowizor (2 p.), skórzany kaftan.

Przeciętny żołd: 6 feniksów miesięcznie

Kawaleria

Podczas wojen o tron wszystkie większe frakcje używały kawalerii do najróżniejszych zadań, włączając w to zwiad, napady i pozorowane ataki. Tak czy inaczej, prawie każde stworzenie, na którym da się jeździć, było wykorzystywane w walce, jednak najpopularniejszymi pozostały konie. Najbardziej znane oddziały kawalerii to: latające uroki domu Hawkwoodów, Szarzy Zwiadowcy ur-obunów, Rycerze Ogiera z Wojennego Bractwa, jeźdźcy rolas z domu Hazat.

Kawalerzysta

Cechy: Zręczność, Porywczowość

Umiejętności wrodzone: broń biała, strzelanie, wigor, wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: jeździectwo, pierwsza pomoc, sztuka przetrwania, wiedza o zwierzętach.

Dobrodziejstwa: ciężki rewolwer (3 p.), koliczuga (2 p.), koń kawalerski (4 p.), lanca.

Przeciętny żołd: 8 feniksów miesięcznie

Pojazdy bojowe

Takie pojazdy to wciąż rzadkość w Znanych Światach. Zołg i jemu podobne zostały z powrotem



powołane do życia w czasie wojen o tron. Wszystkie domy dokonały poważnych zmian w swoich siłach pancernych, więc pod koniec wojen pancerz stał się czynnikiem decydującym o przebiegu prawie każdej z ważniejszych bitew, wskutek czego jednostki pancerne mogą wybierać spośród najlepszych dostępnych żołnierzy. Oddziały te otrzymują lepszy żołd i przeszkolenie, ale odkąd czołgi zaczęły przewodzić atomom, śmiertelność w tych jednostkach wzrosła.

Kierowcy czołgów powietrznych to elita, ale tu straty są większe niż w jednostkach naziemnych.

Kierowca czołgu

Cechy: Zręczność, Spryt

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość.

Umiejętności wyuczone: czytanie (tech-), urht), kierowanie pojazdem naziemnym, sztuka wojenna (artyleria pokładowa), wybawienie elektryki, wybawienie mechaniki.

Dobrodziejstwa: narzędzia elektryczne (1 p.), narzędzia mechaniczne (1 p.), pistolet maszynowy (3 p.).

Przeciętny żołd: 8 feniksów miesięcznie

Wsparcie

Nie każdy żołnierz w armii staje do walki twarzą w twarz z nieprzyjacielem. Kucharze, księgowi, mechanicy i tym podobni mają swoje miejsce w strukturze wojskowej, a postacie graczy mogą sobie wybrać właśnie taką profesję. Ta kategoria zawiera także zawody związane z wojskiem – jak artylerzysta czy saper.

Artylerzysta

W czasie wojen o tron królewskie rody używały wszystkiego – od katalpult do dział – starając się doprowadzić do masowej zagłady. Każdy żołnierz mógł być przyuczony do obsługi takiego sprzętu, ale tylko najlepiej wyszkolono tak, że potrafili wykorzystać pełny potencjał artylerii.

Cechy: Spryt, Opanowanie

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość.

Umiejętności wyuczone: księgowstwo, maszynowe myślenie, sztuka wojenna (artyleria), wybawienie mechaniki, wybawienie zaawansowanej technologii.

Dobrodziejstwa: lekki rewolwer (1 p.).

Przeciętny żołd: 6 feniksów miesięcznie

Saper

Ta kategoria obejmuje szeroką grupę żołnierzy, włączając w to ekspertów od wyburzania, specjalistów od budowania czy techników zajmujących się bronią specjalną. Inżynierowie spełniają podwójną funkcję – budują fortyfikacje dla swoich oddziałów i burzą umocnienia nieprzyjaciela. Część z ich specjalistycznego wyposażenia opisana jest w „Rozdziale ósmym: Zasady gry”.

Cechy: Siła, Technika

Umiejętności wrodzone: strzelanie, wigor.

Umiejętności wyuczone: księgowstwo, sztuka wojenna (materiały wybuchowe), wiedza (inżynieria), wybawienie elektryki, wybawienie mechaniki, wybawienie rzemiosła.

Dobrodziejstwa: kaftan skórzany, strzelba (3 p.), zestaw do produkcji bomb (5 p.), zestaw Odkupiciel (3 p.).

Przeciętny żołd: 8 feniksów miesięcznie

Kapelani i medycy

Często ta sama osoba jest odpowiedzialna za stan fizyczny i duchowy oddziału. Kościół zapewnia wielu z tych „uzdrowicieli”, aczkolwiek pod koniec wojen o tron wszystkie domy tworzyły rozbudowane korpusy szpitali polowych.

Kapelan

Kapelani to grupa bardzo różnorodna, do której zalicza się walczących duchownych domu Li Halan, którzy równie chętnie prowadzą atak, jak pomagają później opatrywać rannych. Ich przeciwnictwem są uzdrowiciele z Sanktuarium Wieczności, którzy nie walczą, choć nieraz dokonali czynów bohater-skich i znaleźli poczytne miejsce w legendach.

Cechy: Spryt, Wiera

Umiejętności wrodzone: uniki, wigor.

Umiejętności wyuczone: czytanie (łacina), empatia, księgowstwo, pierwsza pomoc, umiejętności społeczne (przemawianie).

Dobrodziejstwa: eliksir – pięć dawek (2 p.), kaftan skórzany, medpak ekspedycyjny (2 p.).

Przeciętny żołd: 5 feniksów miesięcznie

Lekarz wojskowy

Nie cały postęp techniczny, jaki osiągnięto w czasie wojen o tron, miał miejsce na polu produkcji broni. Rozwinięły się również techniki medyczne i umiejętności lekarzy, szczególnie kiedy szlachta dostrzegła, że można się wystawiać na podobne niebezpieczeństwa co milicja. Najinteligentniejszych żołnierzy w szeregach przeszkolono, by stali się medykami i potrafili dokonać cudów – czasem w sytuacjach beznadziejnych.

Cechy: Zręczność, Spryt

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość, wigor.

Umiejętności wyuczone: czytanie (łacina), empatia, księgowstwo, nauka (medycyna), pierwsza pomoc.

Dobrodziejstwa: eliksir – pięć dawek (2 p.), zestaw chirurgiczny (3 p.).

Przeciętny żołd: 10 feniksów miesięcznie

Żandarmeria wojskowa

Domy królewskie nie przejmują się stosunkami między żołnierzami w swoich armiach, tak jak to czynili przywódcy polityczni dwudziestego wieku, ale ktoś musi ścigać dezertersów, antywojennych aktywistów i im podobnych. W większości armii są grupą rzyzmieszką wystarczająco silną, aby pokonać





każdego, kto im się przeciwstawi. Jednak cesarz Alexius powołał do życia prawdziwe siły policyjne i sprawił, że legiony – gdziekolwiek stacjonują – zachowują się najlepiej, jak się da.

Cechy: Siła, Wytrzymałość

Umiejętności wrodzone: broń biała, spostrzegawczość, walka wręcz.

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo, dociekliwość, przeszukiwanie, tortury.

Dobrodziejstwa: ogłuszacz (4 p.), plastikowe kajdanki, skrzekotka (1 p.)

Przeciętny żołd: 5 feniksów miesięcznie

Biologiczno-chemiczni wojownicy

W czasie wojen o tron powstało mnóstwo pogłoszek o biologiczno-chemicznych atakach. Niemal każdy dom oskarżono o wykorzystywanie bakterii i wirusów, gazów halucynogennych czy czegoś innego. Oczywiście nikt nie przyznał się do używania tego typu jednostek w celach ofensywnych. Oficjalnie jedynymi powodami, dla których utrzymywano składy zabójczych broni i oddziały biologiczno-chemiczne, była chęć obrony (ogień zwalczaj ogniem). Tak

czy inaczej, postaci w pancerzach i płaszczach siały w sercach wieśniaków prawdziwe przerażenie.

Cechy: Spryt, Opanowanie

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość, wigor.

Umiejętności wyuczone: alchemia, księgoznawstwo, nauka (chemia), skafandry kosmiczne.

Dobrodziejstwa: granaty gazowe (zmienna liczba punktów), strój ochronny (5 p.).

Przeciętny żołd: 8 feniksów miesięcznie

Podoficerowie

W czasie gdy szlachta zajęła wszystkie dowódcze stanowiska w armiach domów, wieśniacy i wolni stanowili przeważającą część podoficerów. I to tak naprawdę właśnie oni wykonywali wszelkie obowiązki oficerów. Szkolili oddziały i zazwyczaj prowadzili je do walki. Każda gałąź wojskowej struktury ma swoich podoficerów, a wszyscy posiadają podobne obowiązki. Więcej sugestii znajduje się dalej.

Cechy: Ekstrawersja

Umiejętności wrodzone: wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: umiejętności społeczne (przywództwo).

Dobrodziejstwa: pistolet maszynowy (3 p.)

Przeciętny żołd: +2 feniksy miesięcznie

Siły Specjalne

Standardowe siły poradziły sobie w większości wypadków w czasie wojen o tron, jednak to nie ich bohaterские wyczyny zostały zapamiętane w opowieściach i pieśniach. Ten zaszczyt przypadł w udziale rozmaitym oddziałom sił specjalnych – doskonale wyszkolonym grup, składających się z najróżniejszych indywidualności. To właśnie te jednostki wykonywały zadania, którym nikt nie mógł podołać. Kto przekradł się daleko za linie wroga, aby uratować więźniów? Kto sabotował instalacje? Kto zachęcał do rebelii w lennach innych domów? Kto dokonywał zabójstw? Kto oczyszczał drogę podczas szturmów?

Siły specjalne zyskały sławę pod koniec wojen o tron, kiedy Alexius zbliżał się do ostatecznego zjednoczenia cesarstwa. Jego rangerzy Hawkwoodów infiltrowali planety przed uderzeniem, polegając na maskujących strojach (o właściwościach skóry kameleona lub sprawiających, że sylwetka była rozmazana) i dzięki nim unikając konfrontacji z wrogiem podczas rekonesansów, sabotaży czy zabójstw. Kiedy zaczęła się inwazja, oddziały chemiczne i cybernetyczne zmodyfikowani legionieści uderzyli w najważniejsze punkty obrony. Żołnierze działali również na tyłach wroga, siejąc jak największe spustoszenie i dezorientując przeciwnika. Po inwazji na planetę przerzucano specjalistów od działań antyterrorystycznych, aby spacyfikować ludność i odnaleźć agentów wroga.

Podczas ostatniej bitwy o Byzantium Secundus niemal wszystkie domy rzuciły do walki swe elitarne oddziały. Jako preludeum do bitwy kozacy Decados starli się z derwiszami al-Malików, a Gwardia Feniksa Alexiusa walczyła z Synami Ponurego Żniwiarza domu Hazat. Jednak dopiero podczas obłężenia Jerycha oddziały pokazały, na co je stać. Dla wielu żołnierzy była to chwila chwały. Potem królewskie domy rozpuściły wspaniałe armie, jednak każdy zachował na pododrożu jeden lub dwa legiony sił specjalnych. Reszta żołnierzy przeszła na emeryturę albo znalazła sobie inną pracę. Zasilili szeregi najemników, służyli lordom, wstąpili do gildii, a niektórzy zwrócili się ku Kościołowi. Gracze mogą się zdecydować wcielić w postać z przeszkoleniem sił specjalnych albo nawet w bohatera w służbie czynnej – szczególnie, że domy wolały korzystać z sił specjalnych, a nie zwykłych oddziałów.

Rangerzy

Kiedyś był to termin określający rodzaj sił specjalnych. Słowo „ranger” w chwili obecnej oznacza specjalne oddziały zajmujące się infiltracją; jednostki, które po mistrzowsku opanowały sztukę przekradania się na tyły wroga i wywoływania tam chaosu. Większość rangerów nosi kombinezon maskujący, ale elitarna kadra zazwyczaj ma dostęp do strojów rozmazujących, które czynią użytkownika prawie

niewidzialnym. Zajrzyj do „Rozdziału ósmego: Zasad gry” po więcej informacji o tym wyposażeniu.

Cechy: Zręczność, Wytrzymałość

Umiejętności wrodzone: broń biała, skradanie się, sposzregawczość, strzelanie, uniki, wigor.

Umiejętności wyuczone: czytanie (urtyjski), otwieranie zamków, pierwsza pomoc, przeszukiwanie, sztuka przetrwania, sztuka wojenna (materiały wybuchowe), wybawienie mechaniki.

Dobrodziejstwa: karabin szturmowy (3 p.), kombinezon maskujący (7 p.), zestaw do produkcji bomb (5 p.).

Przeciętny zółd: 9 feniksów miesięcznie

Cyberkorpus

Kościół krzywo patrzy na sposób, w jaki domy zmieniają i modyfikują jednostki, ale nikt nie może odmówić żołnierzom skuteczności i doświadczenia. Szlachta wybiera tych wojowników, którzy potwierdzili swe umiejętności, i poddaje ich kosztownej, usprawniającej chirurgii cybernetycznej. Wyposażenie to jest zupełnie inne niż opancerzenie i broń, którą dano innym elitarnym siłom – takich narzędzi po prostu nie można przekazać następnemu żołnierzowi po śmierci albo po przejściu na emeryturę poprzedniego użytkownika. Z tego powodu modyfikowani byli zawsze najbardziej elitarni żołnierze; nie jest to jednak regułą. Większość cyberlegionistów ciągle służy w armiach domów, ale kilku odeszło albo zostało wyrzuconych.

Cyberkorpusy to zazwyczaj rezerwa, rzucana do walki, gdy siły nieprzyjaciela przełamują front. Często wykonują też subtelne plany dowództwa, zwykłe mające na celu przerwanie linii wroga. Prowadzą także ostateczne uderzenia. Niemniej szlachta stara się nie używać zbyt często tych najdroższych jednostek w tak błahych sytuacjach. Zamiast tego oszczędzają je do uderzenia we właściwym momencie.

Cechy: Technika

Umiejętności wrodzone: broń biała, strzelanie, walka wręcz, wigor.

Umiejętności wyuczone: sztuka wojenna (tatyka wojskowa), wybawienie zaawansowanej technologii.

Dobrodziejstwa: cyberkończyna (12 p.), gniazdko uniwersalne (5 p.), karabin szturmowy (3 p.), naramienny karabin maszynowy (6 p.), neurodruty (7 p.), skóra goliata (10 p.), tarcza (5 p.).

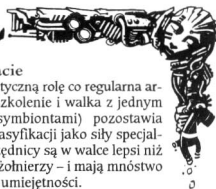
Utrapienia: Nienawiść do domu, który go zmodyfikował (3 p.), zobowiązanie względem domu, który go zmodyfikował (2 p.).

Przeciętny zółd: 15 feniksów miesięcznie

Chemiczni żołnierze

Podobnie jak cyberkorpus, jednostki chemiczne są tworzone sztucznie. Żadnego z takich żołnierzy nie





urodziła kobieta. Ich modyfikacja trwa znacznie dłużej, ale ma obrzydliwe efekty uboczne. Sprzeciwy Kościoła są jeszcze bardziej zażarte, niż te zgłaszane w sprawie cyberkorpusu, gdyż cybernetyczni żołnierze mogą kiedyś odłączyć plugawe urządzenia. A większość tych żołnierzy trafia do laboratoriów, nim jeszcze wejdzie w wiek dojrzewanego i wychodzi stamtąd kilka lat później – bez możliwości pozbycia się efektów tych „usprawnień”.

Te oddziały nie kosztują domów tak wiele jak cyberkorpus, w rezultacie czego są częściej wysyłane na front. W czasie wojen o tron niektóre rody chemicznie usprawniały ogromną liczbę żołnierzy, zmieniając ich tak szybko, jak to było możliwe. Te procesy nie były dokładnie obserwowane, więc spory procent wojowników, którzy przeżyli i zabiegali, i wojnę, cierpi teraz z powodu całej gamy obrzydliwych efektów ubocznych.

Cechy: Siła, Zręczność, Wytrzymałość, Porywczność, Umiejętności wrodzone: broń biała, spostrzegawczość, strzelanie, walka wręcz, wigor.

Umiejętności wyuczone: pierwsza pomoc, przeszukiwanie, sztuka przetrwania, żelazna wola.

Błogosławieństwa: maksymalna Siła +2 (4 p.), maksymalna Wytrzymałość +2 (4 p.), maksymalna Zręczność +2 (4 p.).

Przekleństwa: Zgryźliwy (+2 p.: -2 do Ekstrawersji, kiedy jest zdenerwowany)

Dobrodziejstwa: karabin szturmowy (3 p.), strój kameleona (7 p.), zestaw do produkcji bomb (5 p.).

Przeciętny żołd: 9 feniksów miesięcznie

Garnizon na Stygmacie

Te oddziały pełnią identyczną rolę co regularna armia. Jednak niezwykle szkolenie i walka z jednym tylko przeciwnikiem (symbiontami) pozostawia wątpliwości, co do ich klasyfikacji jako siły specjalne. Nawet kucharze i urzędnicy są w walce lepsi niż większość zawodowych żołnierzy – i mają mnóstwo okazji, aby ćwiczyć swe umiejętności.

Większość żołnierzy na Stygmacie to wolni, którzy zaciągnęli się ze względu na szansę otrzymania własnej ziemi. Każdy, kto odśłuży dziesięć lat na tej planecie, otrzymuje w nagrodę ziemię, a trzeba przyznać, że gleba tu jest bardzo żyzna. Ogromny procent powierzchni Stygmatu nadaje się pod uprawę. Znajdują się tu również złoża ważnych minerałów. Jednak posiadanie ziemi na tym świecie wiąże się z dużym ryzykiem. W każdej chwili mogą zaatakować symbionci – zazwyczaj dzieje się to bez ostrzeżenia, a napastnicy starają się wyrządzić tyle szkód, ile tylko zdołają. Większość tych ataków ma postać najazdów, jednak zdarza się, że część napadów jest pozorowana i ma odwrócić uwagę od bardziej złożonych akcji. Przeprowadzenie symulowanego najazdu pozwala symbiontom zainfekować ziemię, zapasy i wszystko inne; ewentualnie porwać ludzi, aby w swojej bazie pokazać im sieć życia.

Oczywiście nie wszystkie ataki są najazdami, a garnizon na Stygmacie nie ma możliwości przewidzenia, który z nich będzie prawdziwą inwazją, mającą na celu wyparcie ludzkości z planety. Wiadomo tylko tyle: w pewnej chwili niebo zapełnia się





niszczycielami i myśliwcami, zrzucającymi hordy rozbojników, rzeźników i stworzeń, jakich nigdy wcześniej nie widziano. Wtedy cały garnizon na Stygmacie staje do wojny; każdy mężczyzna, kobieta czy dziecko walczy z bronią w ręku.

Ostatnim razem podobny atak miał miejsce rok temu – niemal dokładnie w chwili, gdy dowódca garnizonu, Karmetha Decados, wyprowadziła oddziały z planety, aby zaatakować Istakhr i inne światy al-Malików (ponoć chciała w ten sposób umocnić swą pozycję wśród Decadosów). Brama do Znanych Światów niemal pękła, ale Alexius poprowadził własne siły (a także silny kontyngent oddziałów dowodzonych przez Pośredników) na pomoc Stygmatowi.

Cechy: Siła, Zręczność, Wytrzymałość, Percepcja
Umiejętności wrodzone: broń biała, spostrzegawczość, strzelanie, unik, walka wręcz, wigor, wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: kierowanie pojazdami naziemnymi, panowanie nad ciałem, pierwsza pomoc, sztuka przetrwania, sztuka wojenna (tatyka woj-skowa), wiedza (symbionty).

Błogosławieństwo: Bohater (2 p.: +2 do wywierania wrażenia).

Dobrodziejstwa: miotacz ognia (7 p.) lub pistolet plazmowy (7 p.), zbroja płytowa (3 p.), zestaw do produkcji bomb (5 p.).

Przeciętny żołd: 6 feniksów miesięcznie

Gwardia Feniksa

Garnizon na Stygmacie ma opinię najpotężniejszej z sił specjalnych, lecz o tę pozycję walczy również osobista straż cesarza. Ci zahartowani weterani, starannie wybierani spośród legionistów służących pod rozkazami Alexiusa w czasie wojen o tron, mają dostęp do najlepszego wyposażenia Znanych Światów. Jest wśród nich wielu żołnierzy, którzy przybyli na Stygmat z odsieczą w czasie ostatniego szturm symbiontów.

W tej chwili podstawowym obowiązkiem Gwardii Feniksa jest ochrona cesarza, ale Alexius nie robi tajemnicy z faktu, że wykorzystuje ich także do innych celów. Jednostki te ścigały piratów, walczyły z wuldrokańskimi łupieżcami i pomagały rozgromić rebelię chłopów na Tetydzie. Inne domy szmerzą, że Alexius po prostu lubi używać Gwardii Feniksa, aby przypominać wszystkim rodom o potęgę, jaką dysponuje.

Cechy: Siła, Zręczność, Wytrzymałość, Percepcja
Umiejętności wrodzone: broń biała, spostrzegawczość, strzelanie, walka wręcz, wigor, wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: kierowanie pojazdami naziemnymi, panowanie nad ciałem, pierwsza pomoc, przeszukiwanie, sztuka przetrwania, tropienie.

Dobrodziejstwa: karabin plazmowy (9 p.), zasilana zbroja z ceramstali (12 p.).

Przeciętny żołd: 15 feniksów miesięcznie



Partyzantka

Partyzanci to nie do końca armia regularna, ale ich działania mogą mieć efekt porównywalny do ataków legionów żołnierzy. Specjalizują się w niepokojeniu, najazdach, sabotażu, szybkich atakach i jeszcze szybszych odwrotach. Większość partyzantów walczy z przyczyn ideologicznych, chociaż zdarzało się, że wojujące rody opłacały takie oddziały, kiedy służyło to ich celom.

Do najlepszych partyzantów zalicza się: rebeliantów Li Halanów na Midian, fanatyków religijnych na Malignatusie i sympatyków mniej znaczących rodów na wielu różnych światach. Prorепublikański ruch rozwija się na ponownie odkrytym Iver, ale wieści o tym muszą się dopiero rozejść po Znanych Światach. Część partyzanckich ruchów zdegenerowała się, tracąc szczytne cele i stając się gangami wymuszającymi haracze; jednak większość pozostała wierna swoim ideałom.

Znaczna część lokalnych rebeliantów, którzy działali podczas wojen o tron, zniknęła albo z powodu brutalnych akcji prewencyjnych, albo z braku oddanych członków. Niektóre oddziały powstały w czasach wendetty między domami, jako gałąź któregoś z nich. Ci rebelianci próbowali przejąć władzę nad rodem, ale zniknęli, gdy powrócił porządek. Kilka oddziałów rozwiązało się, osiągnąwszy swe cele i założenia – tak się stało na Tetydzie z opowiadającą się za Alexiusem frakcją, która zagrażała ziemiom domu Hazat, dopóki ród ten nie opowiedział się za cesarzem.

Grupy te rzadko posiadają standardowe wyposażenie – zazwyczaj uzbrojone są w szeroką gamę broni. I to właśnie posiadana przez nich broń świadczy o rodzajach misji, jakim są w stanie podołać. Grupy z bronią do walki wręcz i tylko kilkoma strzelbami będą raczej starały się napadać na samotnych żołnierzy albo sympatyków wroga. Partyzanci posiadający ciężką broń i materiały wybuchowe będą atakować pociągi z zaopatrzeniem, środki komunikacji, a nawet wiązać w walce regularnych żołnierzy.

Bojownik o wolność

Ten partyzant poświęca życie sprawie i robi wszystko, co w jego mocy, aby jego cele się urzeczywistniły. Prawdopodobnie zerwał więzy z rodziną, rzucił pracę i teraz żyje z owoców ziemi i darowizn od sympatyków.

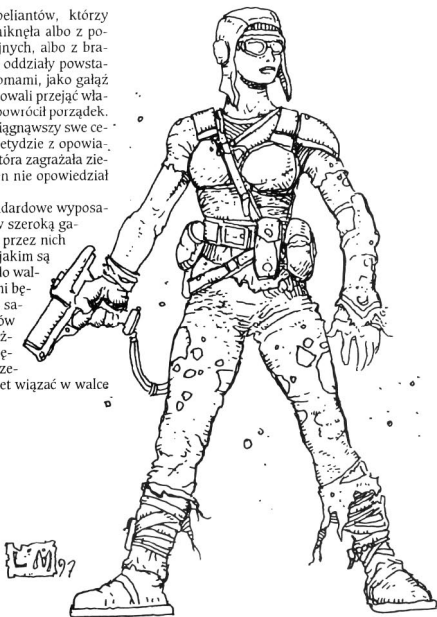
Cechy: Zręczność, Ekstrawersja

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

Umiejętności wyuczone: pierwsza pomoc, szermstwo, sztuka przetrwania, wiedza (jedna planeta).

Dobrodziejstwa: granat, kaftan skórzany, karabin szturmowy (3 p.), nóż.

Przeciętny zółd: brak



Siły powietrzne

Ciśnienie powietrza diametralnie zmienia się w zależności od planety. Na niektórych światach zmusza wojsko na wydawanie ogromnych sum; na innych nie wpływa na jego budżet w żaden sposób.

Wciąż większość legionistów uważa wstąpienie do sił powietrznych za prestiż. Najsłynniejsze podniebne legiony to: Podniebne Smoki z Severusa, broniące ojczyzosty świata domu Decados, oraz Drapieżne Ptaki, którym Alexius przewodził na Byzantium Secundus, Delfach i wszędzie, gdzie tylko byli potrzebni.

W skład powietrznych legionów wchodzi cztery rodzaje żołnierzy: piloci, artylerzyści/bombardierzy, mechanicy pokładowi i kontrolerzy lotów/specjaliści od radarów.

Pilot

Cechy: Zręczność, Spryt, Percepcja, Technika

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość, strzelanie.

Umiejętności wyuczone: czytanie (tech-urth), kierowanie pojazdami powietrznymi, maszyny myślące, nauka (astronomia, meteorologia), sztuka wojenna (artyleria pokładowa), wiedza (region).

Dobrodziejstwa: lekki pistolet (2 p.), nóż, kaftan skórzany.

Przeciętny żołd: 10 feniksów miesięcznie

Artylerzysta/Bombardier

Cechy: Zręczność, Percepcja, Technika

Umiejętności wrodzone: strzelanie.

Umiejętności wyuczone: czytanie (tech-urth), sztuka wojenna (artyleria, artyleria pokładowa), wiedza (teren).

Dobrodziejstwa: kaftan skórzany, nóż, ciężki pistolet (2 p.).

Przeciętny żołd: 9 feniksów miesięcznie

Mechanik pokładowy

Cechy: Spryt, Technika

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość

Umiejętności wyuczone: czytanie (tech-urth), nauka (fizyka), wybawienie elektryki, wybawienie mechaniki, wybawienie zaawansowanej technologii.

Dobrodziejstwa: narzędzia elektryczne (1 p.), narzędzia mechaniczne (1 p.), narzędzia specjalistyczne (5 p.).

Przeciętny żołd: 8 feniksów miesięcznie

Kontroler lotów/operator radaru

Cechy: Spryt, Percepcja, Technika, Opanowanie

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość.

Umiejętności wyuczone: czytanie (tech-urth), maszyny myślące, nauka (astronomia, meteorologia), sztuka wojenna (taktyka wojskowa), wiedza (region).

Dobrodziejstwa: narzędzia elektryczne (1 p.), narzędzia mechaniczne (1 p.), narzędzia specjalistyczne (5 p.).

Przeciętny żołd: 8 feniksów miesięcznie



Marynarka wojenna

Na planetach, których większa część pokryta jest wodą, marynarka wojenna odgrywa dużo większą rolę niż siły powietrzne. Kilka tego typu jednostek zyskało szczególną renomę, m.in. Siódma Flota na Byzantium Secundus, Flota Aragonii domu Hazatów i marynarka wojenna Severusa domu Decados. Liga także posiada na wodach Madoka morski kontyngent (albo kilka – w zależności od tego, komu wierzyć) o niejasnej hierarchii. Marynarze to głównie awanturnicy, zawsze szukający nowych portów i mający bardzo mało zrozumienia dla szturów lądowych czy przywiązania do jednego miejsca. Marynarze dzielą się na: techników, pletwonurków, artylerzystów i sterników. Z wodą związana jest również straż przybrzeżna i piechota morska.

Technik

Cechy: Spryt, Percepcja, Technika

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość, wigor

Umiejętności wyuczone: czytanie (tech-urth), nauka (fizyka), wybawienie elektryki, wybawienie mechaniki.

Dobrodziejstwa: narzędzia elektryczne (1 p.), narzędzia mechaniczne (1 p.), narzędzia specjalistyczne (5 p.).

Przeciętny zółd: 6 feniksów miesięcznie

Pletwonurk

Cechy: Zręczność, Wytrzymałość, Spryt, Opanowanie

Umiejętności wrodzone: broń biała, skradanie się, strzelanie, uniki, wigor.

Umiejętności wyuczone: kierowanie pojazdami wodnymi, panowanie nad ciałem, sztuka wojenna (materiały

wybuchowe, taktyka wojskowa), umiejętności bojowe (sztuki walki).

Dobrodziejstwa: kusza pneumatyczna (3 p.), nóż.

Przeciętny zółd: 8 feniksów miesięcznie

Artylerzysta

Cechy: Zręczność, Percepcja, Technika, Porywczność

Umiejętności wrodzone: strzelanie, wigor.

Umiejętności wyuczone: sztuka wojenna (artyleria, artyleria pokładowa), wybawienie mechaniki.

Dobrodziejstwa: kaftan skórzany.

Przeciętny zółd: 5 feniksów miesięcznie

Sternik

Cechy: Zręczność, Spryt, Technika

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość, wigor.

Umiejętności wyuczone: czytanie (tech-urth), kierowanie pojazdami wodnymi, maszynny myślenie, nauka (meteorologia), sztuka wojenna (taktyka wojskowa), wiedza (region).

Dobrodziejstwa: kaftan skórzany.

Przeciętny zółd: 8 feniksów miesięcznie

Straż przybrzeżna

Straż przybrzeżna istnieje tylko na niektórych planetach. Jej głównym zadaniem nie jest przygotowywanie się do walki – zamiast tego oddziały te ćwiczą przeprowadzanie akcji ratunkowych i, co ważniejsze, zapobiegają przemytowi.

Cechy: Zręczność, Percepcja, Spryt

Umiejętności wrodzone: broń biała, spostrzegawczość, strzelanie, walka wręcz, wigor.

Umiejętności wyuczone: docieklivość, kierowanie pojazdami wodnymi, przeszukiwanie, wybawienie mechaniki.

Dobrodziejstwa: pistolet maszynowy (3 p.), sieć informatorów (2 p.)

Przeciętny zółd: 6 feniksów miesięcznie

Piechota morska

Podstawowy obowiązek piechoty morskiej to odpieranie ataków nieprzyjaciela i przechwytywanie obcych statków. Na niektórych światach przeprowadzają ataki woda-ziemia i inne specjalne operacje.

Cechy: Siła, Zręczność, Wytrzymałość, Percepcja

Umiejętności wrodzone: broń biała, spostrzegawczość, strzelanie, uniki, walka wręcz, wigor.

Umiejętności wyuczone: sztuka wojenna (materiały wybuchowe, taktyka wojskowa), tropienie, umiejętności bojowe (sztuki walki).

Dobrodziejstwa: karabin szturmowy (7 p.), syntjedwab (7 p.).

Przeciętny zółd: 4 feniksy miesięcznie



Kosmiczne legiony

Chyba nic nie wpływa na legionistów Znanych Światów silniej niż kosmos i podróżowanie przez pustkę na pokładzie statku wojennego. Domy rekrutują do tej służby tylko wolnych. Sprowadza się ona do miesięcy narastającej nudy, przerywanej od czasu do czasu chwilami skrajnego niebezpieczeństwa. Jeżeli statkowi przydarzyły się poważne uszkodzenia, istnieje bardzo małe prawdopodobieństwo, że ktokolwiek przeżyje.

Większość legionistów wykonuje wiele różnych prac, a specjalizacja nie jest cechą szczególnie poszukiwaną u kandydatów. Dlatego przeszkolonych żołnierzy nie ma wystarczająco wielu, by podolać wszystkim zadaniom. Ten rodzaj przeszkolenia nie jest łatwy, a doświadczenie nie przychodzi ot, tak sobie. Odpowiedni kandydat musi umieć czytać, posługiwać się narzędziami i radzić sobie z technologią. Niewielu wolnych posiada te umiejętności, a prawie żaden dorosły wieśniak nie może ich zdobyć, więc kosmiczni legionści muszą znać się po trochu na wszystkim.

Najważniejszym z obowiązków żołnierzy kosmosu jest utrzymanie statku w dobrym stanie. Większość pojazdów podróżuje po pustce od pokoleń i niezmiennie coś się w nich psuje po każdym skoku. Te uszkodzenia mogą być niewielkie i nieważne, jak na przykład zwarenie w pokładowym systemie rozrywkowym, ale są też i bardziej poważne, jak

wylączenie się filtrów powietrza. Jeżeli zepsuje się więcej niż jeden system na raz, prawie cała załoga ma dyżur i prowadzi naprawy, zapewniające działanie statku. Oczywiście sytuacja zakłada, że bohater gracza nie wda się w walkę na pokładzie i nie straci systemu podtrzymywania życia.

Manewrowanie statkiem to kolejna ważna czynność. Niektórym ludziom się zdaje, że pilot musi tylko nakierować pojazd na gwiazdę, a potem osiąść wygodnie i rozkoszować się podróżą. Tymczasem latanie statkiem kosmicznym jest bardziej skomplikowane. Przede wszystkim nawigator musi obliczyć kąt i prędkość, z jaką należy dokonać skoku. Szybkości, z jakimi statki podróżują, sprawiają, że można przebyć setki, a nawet tysiące kilometrów, zanim nastąpi skręt. Wejście w gwiazdne wrota ze złą trajektorią lotu może odchylić kurs statku o setki tysięcy kilometrów od planowanego, a korekta tego rodzaju błędów może kosztować utratę większości paliwa.

Praca pilota polega na utrzymaniu statku na kursie i ciągłym korygowaniu wszystkich błędów. Jako że lot i trasa zależy od miarowych przyspieszeń i spokojnych hamowań, pilot nieustannie dokonuje niewielkich poprawek. Żaden statek nie jest w stanie utrzymać stałej prędkości.

Obsługa dział to następne ważne zadanie kosmicznych legionistów. Zaliczyć tu należy również





wiedzę o broni, obsłudze celowników komputerowych i znajomości taktyki pilotażu. Na pokładach prawie wszystkich statków znajdują się działa. I chociaż wydaje się to niemożliwe, pojazdy nieraz spotykają się w bezkresnym kosmosie, a bitwy nie należą do rzadkości. Zdarzają się one głównie w pobliżu ważniejszych planet systemów, ale – choć nie jest to regułą – dochodzi do nich także w innych miejscach.

W pobliżu planet statki zazwyczaj zwalniają do szybkości manewrowej. Nawet kiedy wszystko na pokładzie działa bez zarzutu, załoga i tak ma mnóstwo rzeczy do zrobienia. Ktoś musi utrzymać starą, tustą od oleju baręk w czystości. Stare silniki wymagają nieustannej opieki i utrzymania w dobrym stanie – aby się nie psuły, a w każdym razie działały większość czasu. Broń wymaga regularnego czyszczenia, aby była jak najefektywniejsza. Mundury muszą być naprawiane, a jedzenie przygotowane. Ktoś musi obserwować czujniki, a ktoś inny naprawiać wszelkie uszkodzenia dokonywane przez uderzające w poszycie meteory, kosmiczny złom itp.

Tak czy inaczej, życiu na statku bardzo brakuje ośniewającego romantyzmu, w który wierzą szczerzy ładowe.

Żołnierze są tak naprawdę nieustannie bardzo zajęci, ale większość ich pracy to mozolne powtarzanie tych samych czynności. W czasie wojen o tron statki wojenne utrzymywały stałą gotowość bojową, ponieważ nieprzyjacieli mógł w każdej chwili wyłonić się z gwiezdnych wrót. Jednak odkąd wojna dobiegła końca, w gotowości bojowej pozostają tylko

te pojazdy, które biorą udział w akcji. Chodzi tu głównie o statki w pobliżu przestrzeni Vuldroków i granic kalifatu Kurga, a także flotę Stygmatur.

Odkąd utrzymywanie statków stało się kosztowne, większość pojazdów tego typu spędza gros czasu w dokach. Inne patrolują kosmos w poszukiwaniu piratów, a kilka pozostaje na straży u gwiezdnych wrót, wiodących do systemu. Przykładowo al-Malikowie utrzymują flotę przynajmniej pięciu statków przy wrótach niedaleko Istakhr, chroniąc się przed przemysłnikami i symbiontami, a czasem przed czymś jeszcze gorszym – szpiegowskimi jednostkami Decadosów.

Tych kilka jednostek wojskowych podróżuje pomiędzy gwiazdami. Również gildie cały czas wysyłają swoją flotę, aby strzegła statków handlowych, jednak winna Lidze pieniądze szlachta sprzeciwia się tym pokazom siły. Uzbrojone krążowniki Kościola czasami towarzyszą wysokiej rangi dostojnikom, szczególnie na te planety, gdzie szerzy się pogaństwo. Statki wojskowe szlachty raczej rzadko opuszczają lenna, gdyż może to doprowadzić do niemiłych incydentów, szczególnie jeśli znalazłyby się w przestrzeni innego domu. Wypełniające misje pojazdy bojowe mają uzbrojenie ukryte, jednak uruchomienie go nie zajmuje wiele czasu.

Założant

Są to legionisanci, którzy zastępują większość sił specjalnych. Niemal każdy z nich wie, jak radzić sobie z większością zadań na statku, jednak próba kontroli całości przerosłaby ich możliwości. Mają oni także podstawowe przeszkolenie wojskowe (głównie po

to, aby odpierać abordaże), ale to wszystko, co są w stanie zrobić.

Cechy: Technika

Umiejętności wrodzone: broń biała, walka wręcz.

Umiejętności wyuczone: czytanie (urtyjski), hazard, kierowanie pojazdami kosmicznymi, maszyny myślane, skafandry kosmiczne, sztuka wojenna (strzelec pokładowy), wybawienie rzemiosła albo mechaniki albo zaawansowanej technologii albo elektryki.

Dobrodziejstwa: lekki pistolet (1 p.)

Przeciętny żółd: 8 feniksów miesięcznie

Pilot myśliwca

To oni są gwiazdami kosmicznej floty. Niesamowici piloci. Archaniolowie, którzy wpadają w wir bitwy i uchodzą za szaleństwa cało! Piloci odgrywają wyjątkową rolę w kosmicznych bitwach, a ich pojazdy są o wiele bardziej zwrotne niż duże statki – i o wiele bardziej kosztowne. Lotniskowce wypuszczają grupy myśliwców i bombowców, aby walczyć ze statkami nieprzyjaciela. Wiele rajdów pirackich podczas ataku (i niszczenia dostaw) polega głównie na myśliwcach. Pojazdy te mają bardzo ograniczony zasięg i nie mogą skakać przez gwiazdne wrota, są za to zwrotniejsze niż duże jednostki i posiadają lepsze od nich przyspieszenie.

Cechy: Zręczność, Technika, Ekstrawersja

Umiejętności wrodzone: strzelanie, urok osobisty, walka wręcz, wigor.

Umiejętności wyuczone: czytanie (urtyjski), hazard, kierowanie statkami kosmicznymi, maszyny myślane, nauka (astronomia), skafandry kosmiczne, sztuka wojenna (artyleria pokładowa).

Dobrodziejstwa: lekki pistolet (1 p.)

Przeciętny żółd: 10 feniksów miesięcznie

Szturmowiec

Ci kosmiczni legionisi mają reputację najbardziej szalonych wojowników, jakich można spotkać w kosmosie. Rzucają się ze słuz na statki wroga w nadziei, że uda im się zahaczyć o cel. Jeżeli im się nie powiedzie, dryfują bezradnie, dopóki nie przybędzie jeden z ich statków (co wcale nie musi się zdarzyć). Nawet jeżeli uda im się trafić w cel i zaćpieć, muszą jeszcze zrobić dziurę w poszyciu statku i wtargnąć do środka, co również zdarza się dość rzadko. Tak czy inaczej, domy mają problemy z rekrutacją nowych szturmowców. To stanowisko daje niewykształconym wieśniakom szansę porzucenia niefekalnego życia i odnalezienia nowego, pełnego przygód i niebezpieczeństw. Jedyną ceną za tą zmianę jest życie.

Cechy: Siła, Zręczność, Porywczakość

Sławne statki

Wiele statków kosmicznych zyskało sobie legendarną sławę podczas wojen o tron, a to dzięki opowieściom o ich wyprawach poprzez Złote Światy. Żołnierze, którzy mogą udowodnić, że na nich służyli, są obiektem podziwu i uwagi. Wiele osób pragnie służyć na tych statkach, ale nielato na nie się dostać.

W przeciwieństwie do marynarki XX wieku, domy nie posiadają jednolitej metody nadawania nazw statkom. Zwykle ten zaszczyt pozostawia się szlachcicom, którzy nadzorowali jego budowę.

Dariusz: Imperialny pancernik. Najpopularniejsza nazwa dla imperialnego statku flagowego Alexiusa.

Teodezja: Pancernik al-Malików. Podobno jest to najpiękniejszy statek wojenny, jaki zbudowano.

Diaamentowe Spojrzenie: Lotniskowiec al-Malików. To myślicze znajdujące się na tej jednostce zdecydowały o wynikach starć z wuldokrańskimi najeźdźcami, domem Hawkwoodów, Decadosów, Li Halanów i symbiontami.

Arabski Ogier: Pancernik Hazatów. Przetrwał oblężenie Jerycha, a w tej chwili stacjonuje w systemie Kurga.

Ostatnie Tchnienie: Bombowiec Decadosów. Ten statek typu „zława” uderzał bez ostrzeżenia na obszarze przynajmniej dwunastu układów i spowodował o wiele więcej zniszczeń, niż podawano w oficjalnych raportach. Zdaje się, że Hawkwoodowie obwiniają „Ostatnie Tchnienie” za każdym razem, kiedy ginie ktoś z jednostek ich floty.

Honjo: Zaginiony niszczyciel Li Halanów. Wyruszył na wyprawę, aby odnaleźć legendarny zaginiony świat, i nigdy nie wrócił. Właściciele wierzą, że zniszczyli go al-Malikowie.

Michał Anioł: Statek do wynajęcia. W czasie wojen o tron walczył dla wszystkich domów.

Flogiston V: Pancernik Kościoła. Statek flagowy floty patriarchy.

Umiejętności wrodzone: broń biała, strzelanie, walka wręcz, wigor.

Umiejętności wyuczone: hazard, otwieranie zamków, skafandry kosmiczne, sztuka wojenna (materiały wybuchowe), umiejętności bojowe (sztuka walki).

Dobrodziejstwa: lekki karabin (7 p.), topór, skafander kosmiczny (5 p.), zestaw do produkcji bomb (5 p.).

Przeciętny żółd: 8 feniksów miesięcznie





Wywiad

Organizacje wywiadowcze Znanych Światów w żaden sposób nie przypominają strukturą tych, które istniały wcześniej czy podczas Diaspory; niemniej są bardzo efektywne. Każdy dom ma swoich agentów, podzielonych na różne oddziały. Dla przykładu, mimo iż Decadosi posiadają wspólną dla całego domu Agencję Jakovian, każdy z ważniejszych przedstawicieli rodu tworzy własny wywiad. Większość Li Halanów ma krewnych pośród Niewidzialnych Męczenników. Z kolei wielu Hawkwoodów stanowczo utrzymuje, że nie ma nic wspólnego z takimi działaniami – choć jednocześnie starają się wydobyć informacje z Cesarskiego Oka.

Oczywiście siły wywiadowcze nie mają tylko tyłowo szpiegowskich obowiązków. Zajmują się one dezinformacją i propagandą. Prowadzą spis miejscowej ludności, zajmują się kontrwywiadem, a czasami zdarza się, że dokonają jakiegoś zabójstwa.

Szpieg

To szpiegdy stanowią serce agencji wywiadowczych. Coraz rzadziej używa się maszyn do zbierania informacji, a coraz częściej zawiera się ludzkiemu sprytowi. Dobry agent potrafi za pomocą łapówek, siły, kradzieży i innych środków dowiedzieć się wszystkiego, czego chce. Kiepscy agenci szybko kończą na cmentarzu.

Cechy: Spryt, Percepcja, Opanowanie

Umiejętności wrodzone: skradanie się, spostrzegawczość.

Umiejętności wyuczone: biurokracja, cwaniactwo, czytanie (urtyjski), dociekliwość, otwieranie zamków, przeszukiwanie, szelmowstwo, umiejętności społeczne (aktorstwo), zwinne dłonie.

Dobrodziejstwa: derringer (1 p.), szepcząca szpilka (2 p.), wytrychy (1 p.).

Przeciętny żołd: 10 feniksów miesięcznie

Zabójca

Niewielu szlachciców przyznaje się do korzystania z usług morderców, ale nagły wysyp zgonów we wszystkich domach pod koniec wojen o tron wskazywałby na wielką popularność tego procederu. Jako podstawowe źródło pochodzenia morderców do wynajęcia postrzegana jest gildia Zabójców. Ale wydaje się, że wszystkie domy szlacheckie mają na swoich dworach przynajmniej kilku ludzi do załatwiania ważnych spraw tego typu.

Cechy: Zręczność, Spryt, Percepcja

Umiejętności wrodzone: broń biała, skradanie się, spostrzegawczość, strzelanie.

Umiejętności wyuczone: charakteryzacja, cwaniactwo, kusznictwo, łucznictwo, otwieranie zamków, szelmowstwo, sztuka wojenna (materiały wybuchowe), tropienie, wiedza (trucizny), zwinne dłonie.

Dobrodziejstwa: karabin snajperski (3 p.), laser ręczny (3 p.), nóż sprężynowy (1 p.), kombinezon maskujący (7 p.), zestaw do produkcji bomb (5 p.).

Utrapienia: sekrety (1 p.)

Przeciętny żołd: 20 feniksów miesięcznie



Niezwykłe oddziały

Wcześniej opisane oddziały tworzą większość legionów w Znanych Światach. Jest jednak kilka jednostek w żaden sposób nie pasujących do żadnej z powyższych kategorii. Są to różnego rodzaju oddziały pięćdziesiątego wieku – począwszy od sił obcych, wyposażonych w zaawansowany technicznie sprzęt, poprzez jednostki specjalne złożone z teurgów i psychoników, aż do przerażających Synów Ponurego Żniwiarza. Jedyną cechą wspólną tych oddziałów jest ich unikalność i specjalne wymagania, jakie trzeba spełniać, aby wstąpić w ich szeregi.

Wszystkie opisane tu jednostki mają specjalne przeznaczenie. Większość z nich działa niezależnie albo we współpracy z niewielką liczbą innych legionów. Dla przykładu, niektóre oddziały Li Halanów nie będą chciały mieć nic wspólnego z komandosami-vorokсами, podczas gdy Świetlany Manifest woli pracować z najlepszymi wojskami Stygmatu. Z drugiej strony, odkąd siła i nieobliczalność Synów Ponurego Żniwiarza przeraża inne legiony, sama obecność w bitwie tych legionistów może natchnąć żołnierzy duchem bohaterstwa. I w końcu, zmiennokształtni zabójcy prawie zawsze pracują sami.

Voroksańscy komandosi

Li Halanowie długo szukali sposobów wykorzystania voroksów na wojnie. Obcy przede wszystkim mieli wiele fizycznych udogodnień, choćby mogli biec szybciej niż ktokolwiek inny. Niestety sprawy nie poszły do końca po myśli Li Halanów. Przede wszystkim, nie znaleźli ludzi, którzy chcieliby współpracować z vorokсами. A znalezienie żołnierzy, którzy chcieliby walczyć u boku tych włochatych bestii, graniczyło z cudem. Co więcej, jeszcze mniej voroksów chciało się poddać dyscyplinie wojskowego życia. W końcu Li Halanowie nie byli szczególnie chętni, aby dać im sprzęt, który uczyniłby ich niezwykle groźnymi w walce. Z jednej strony ród próbował wykorzystać kilku voroksów i ich szpyny w jednostkach specjalnych. Nie trzeba chyba mówić, że obcy spowodowali więcej szkód Li Halanom niż wrogowi. Osobniki te zostały zabite albo odesłane do domu, jednak kilku z nich udało się zbiec w bitewnym chaosie.

Koniec końców Li Halanowie zdecydowali się trzymać wielu voroksów w swoich domach, ale nie w armii. Wyjątkiem od tej reguły są komandosi – kilka małych jednostek cywilizowanych voroksów, dowodzonych przez jednego ze szlachciców tej rasy. Owi dowódcy otrzymują okazałe sumy od Li Halanów, aby wykorzystywali swoje oddziały dla dobra domu. Właśnie te jednostki najczęściej wykonują misje specjalne. Szczególnie skuteczni są w pacyfikowaniu obszarów, na których w każdej chwili może wybuchnąć rebelia. Dla przykładu, księżna Khimkao Li Halan z Bastionu poprosiła o dwa niewielkie oddziały

– poniżej stu voroksów każdy – aby ujarzmić niezadowolonych tubylców. Jednostki już przybyły, a Li Halanowie wiąży z nimi wielkie oczekiwania. Księżna żywi nadzieję, że będą w stanie zniszczyć pustoszące planetę wojenne bestie xyll.

Cechy: Siła, Zręczność, Wytrzymałość

Umiejętności wrodzone: broń biała, strzelanie, walka wręcz, wigor, wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: języki (urtyjski), sztuka przetrwania, tropienie.

Błogosławieństwa: czuły węch (1 p.), drapieżność (0 p.), ogromny (5 p.).

Dobrodziejstwa: dodatkowa kończyna (5 p.), ugryzienie (3 p.).

Przekleństwa: brak głady (+2 p.), przerażający (+2 p.).

Dobrodziejstwa: glankesh (2 p.), karabin szturmowy (3 p.), półpancerz (2 p.).

Przeciętny zółd: 4 feniksy miesięcznie

Świetlany Manifest

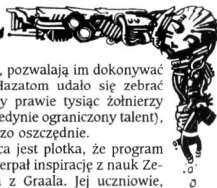
Świetlany Manifest ze Stygmatu założyli uczniowie ojca (obecnie świętego) Bertolda, szkolącego ludzi, jak teurgicznymi metodami zwalczać symbiontów. Grupa ta – składająca się w większości z eskatoników poszukujących oświecenia pośród zła – zainteresowała ortodoksyjnych księży, avestian, amalekańskich uzdrowicieli, a nawet kilku hezychackich mistyków.

Rola tej grupy zmieniła się od czasu, gdy Bertold i jego uczniowie walczyli w pierwszej linii, prowadząc ataki na hordy symbiontów. W tej chwili trzymają się oni z tyłu i tylko wspomagają rycerzy Wojennego Bełtwa czy żołnierzy garnizonu Stygmatu. Błogosławia, starają się unieszkodliwić ataki symbiontów i odprawiają potężne rytuały. Potrafią szybko reagować, w zależności od zaistniałej sytuacji, ale trudno im współpracować z innymi elitarnymi jednostkami. Od czasu do czasu zdarza się, że wykorzystują swoje siły i wkraczają do bitwy, ale ma to miejsce coraz rzadziej.

Prawie wszyscy członkowie Świetlanego Manifestu rozwinięli Bełtwa moc. Wielu z nich przybyło z innych planet, poszukując, ucząc się i wykorzystując każdą szansę do czynienia dobra. Coraz więcej ochotników pochodzi ze Stygmatu; okazują oni prawdziwe oddanie wierze. Niektórzy księża zastanawiają się, czemu ochotnicy ci są bardziej oddani – wierze czy walce z symbiontami. Większość wcześniej napotkanych była oddana tylko walce z symbiontami. Niektórzy ortodoksyjni przywódcy zastanawiają się, czy ci teurgowie nie odwracają się od wiary, tworząc nową, być może heretycką.

Cechy: Spryt, Wiarę, Teurgia

Umiejętności wrodzone: broń biała, strzelanie, uni, wigor, wywieranie wrażenia.



Umiejętności wyuczone: docieklivość, języki (łacina), koncentracja, księgozawstwo, pierwsza pomoc, sztuka przetrwania, sztuka wojenna (tatyka wojskowa), wiedza (symbionty), żelazna wola.

Błogosławieństwa: dyscyplina (2 p.: +2 do Opanowanie w walce)

Dobrodziejstwa: miotacz ognia (7 p.), tarcza (5 p.).

Rytuły: Błogosławieństwo Proroka, Boża opieka, Inne widzenie, Liturgia nabożeństwa, Nałożenie rąk, Oczyszczenie, Odór zła, Poświęcenie, Przekleństwo Proroka, Rozproszenie ciemności, Sanktuarium, Tarcza wiary, Tortury przeklętego, Uzdrawiająca dłoń świętej Amaltei, Wszystkowidząca żrenica, Zbroja Wszzechstwórcy.

Przeciętny żołd: 6 feniksów miesięcznie

Derwisze

Wszystkie domy szukały sposobu na wykorzystanie na polu bitwy psychoników. Decydosi nawet nie udawali, że starają się ukrywać takie jednostki, a al-Malikowie opowiadają o sukcesach swoich wojowników. Domy Hawkwoodów i Li Halanów nigdy nie osiągnęły z psychonikami wielkich rzeczy, ale to samo można powiedzieć o Hazatach, choć trzeba przyznać, że ci ostatni zrobili wszystko, co było w ich mocy, aby utrzymać swój program w tajemnicy. Oni zresztą nazwali swoich wojowników derwiszami, a miano to przyjęło się dla wszystkich sił tego rodzaju.

Derwisze świetnie dają sobie radę tam, gdzie nikt inny nie jest w stanie podołać. Ich psychoniczne moce oraz fakt, że większość przeciwników nie ma pojęcia,

z kim mają do czynienia, pozwalają im dokonywać bohaterkich czynów. Hazatom udało się zebrać legion derwiszów liczący prawie tysiąc żołnierzy (większość z nich miała jedynie ograniczony talent), ale używali tych sił bardzo oszczędnie.

Najbardziej niepokojąca jest plotka, że program szkoleniowy Hazatów czerpał inspirację z nauk Zegai, heretyczki, proroka z Graala. Jej uczniowie, którzy podobno byli biczownikami i zabójcami dzieci, mieli wielką władzę na tej planecie ponad sto lat temu, zanim zostali ostatecznie zniszczeni przez inkwizycję.

Cechy: Zręczność, Spryt, Ego, Psi

Umiejętności wrodzone: broń biała, uniki, walka wręcz, wigor.

Umiejętności wyuczone: koncentracja, księgozawstwo, panowanie nad ciałem, umiejętności bojowe (sztuki walki), żelazna wola.

Przekleństwa: Dziwactwa (+1 p.: -1 do Ekstrawersji, gdy znajduje się pośród innych)

Dobrodziejstwa: jatagan, pistolet maszynowy (3 p.), syntskóra (7 p.).

Ścieżki: Dłoń Umysłu; wszystko wielką literą), Soma, Bedlam (patrz „Rozdział ósmy: Zasady”).

Przeciętny żołd: 6 feniksów miesięcznie

Synowie Ponurego Żniwiarza

Chemicznie i genetycznie zmodyfikowani wojownicy. W pełni opancerzeni i uzbrojeni Synowie Ponurego Żniwiarza są w stanie zmierzyć się z czołgami i mają duże szanse na zwycięstwo. Ci superżołnierze są bardzo silni, mają przyspieszone reakcje, dużą



szybkość i niezwykłą odporność na ból. Posiadają także inne ulepszenia, takie jak organiczna broń, bardziej wytrzymałe zmysły i tym podobne.

Z tego też powodu większość Synów Ponurego Żniwiarza nie ma możliwości powrotu na łono społeczeństwa. W większości są ogromni – przeciętna ich waga to 200-250 kilogramów, z masynym przerostem mięśni i dziwnymi biologicznymi wszczepami. Wiele z tych zmian zostało dokonanych genetycznie, więc zmieniono także chromosomy tych ludzi – istnieje prawdopodobieństwo, że mogą przekazać mutację dzieciom, co zresztą zdarza się i ma dziwne efekty. Ich miejsce jest tylko pomiędzy podobnymi im odmianami, tymczasem domy szlacheckie uczyniły wiele, aby utrudnić im obcowanie z istotami ich własnego rodzaju. Pod wpływem nacisków ze strony Kościoła, rody zakończyły programy tworzenia Synów Ponurego Żniwiarza i zaczęły „wycofywać ich z użycia”. Część Synów Ponurego Żniwiarza dołączyła do Pośredników albo została ochroniarzami, ale większość ludzi, którym zdarzyło się z nimi pracować, czuła się w ich obecności nienajlepiej.

Mistrzowie Gry powinni bardzo dokładnie przeanalizować decyzję, zanim pozwolą wcielić się komuś w Syna Ponurego Żniwiarza. Taką postać ma do swojej dyspozycji ogromny potencjał dzikiej siły – oraz wielkie brzemie. Wieśniacy się ich boją, księża przeklinają, a w trakcie wojen o tron byli kozłami ofiarnymi.

Cechy: Siła, Zręczność, Wytrzymałość
Umiejętności wrodzone: broń biała, strzelanie, walka wręcz, wigor, wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: sztuka przetrwania, sztuka wojenna (tatyka wojskowa), tropienie, umiejętności bojowe (sztuki walki).

Błogosławieństwa: maksymalna Siła +5 (10 p.), maksymalna Wytrzymałość +5 (10 p.), maksymalna Zręczność +5 (10 p.), ogromny (5 p.), każde inne błogosławieństwo przemienionych (patrz „Rozdział siódmy: Przemienieni”).

Przekleństwa: onieśmianie (+2 p.), potworność (+3 p.), przerażający (+2 p.).

Dobrodziejstwa: dwuręczny miecz, koleczuga (2 p.), różnorodne granaty, wyrzutnia granatów (5 p.).

Utrapienia: klasztor (+1 p.).

Przeciętny żołd: 12 feniksów miesięcznie

Zmiennokształtni zabójcy

Dopplerzy czy zmiennokształtni mają zaskiwającą, „płynny” system mięśniowy, a niektórzy rozwinięli też kontrolę nad swoim ciałem do tego stopnia, że potrafią przyjmować każdą postać, jaką tylko zechcą. Domy szlacheckie bardzo szybko zauważyły znaczenie tej umiejętności i potrafiły wykorzystać ją dla swoich celów – głównie szpiegostwa i zabójstw. Jednak zmiennokształtni zabójcy wciąż należą do przemienionych i odkrycie, że któryś szlachcic korzystał z ich usług, może być podstawą do ekskomunikacji. Gildia Zabójców twierdzi, że zabroniła swoim członkom przyjmowania takich

skrytobójców w szeregi, jednak mało kto wierzy w szczerość tego twierdzenia.

Cechy: Zręczność, Spryt, Percepcja

Umiejętności wrodzone: biała broń, skradanie się, spostrzegawczość, strzelanie, urok osobisty.

Umiejętności wyuczone: charakteryzacja, cwaniactwo, otwieranie zamków, szelmstwo, sztuka wojenna (materiały wybuchowe), tropienie, wiedza (trucizny), zwinne dlonie.

Błogosławieństwa: zmiana kształtu (5 p.).

Dobrodziejstwa: nóż sprężynowy (1 p.), ręczny laser (3 p.), zestaw do charakteryzacji (1 p.), zestaw do produkcji bomb (5 p.).

Utrapienia: mroczny sekret (+3 p.), wendeta (+3 p.).

Przeciętny żołd: 25 feniksów miesięcznie

Technologiczne siły Ligi

Lidze brakuje zwykłej ludzkiej siły, jaką dysponują legiony domów szlacheckich i Kościoła. Za to jej członkowie uwielbiają się przechwalać wysoką jakością swoich żołnierzy. Większość z tych przechwałek jest zupełnie bezpodstawna, gdyż w szeregach Ligi służą przede wszystkim przeszkoleni wieśniacy, aczkolwiek pozostała część ich sił nie ma sobie równej w Znanych Światach. Tech-legiony są jedną z takich właśnie grup. Nie mają one standardowej postaci, a wyposażone są w dziwaczny i nowoczesny sprzęt.

Każda gildia Ligi ma obowiązek zaopatrywać oddziały dla ogólnego dobra; często zdarza się, że gildie rywalizują ze sobą, aby sponsorować technologicznie najlepsze jednostki. Najsfyniejniejsze z nich należą do Przewodników i Inżynierów, którzy starają się znaleźć najbardziej wyjątkowe (niektórzy mówią, że szalone) wyposażenie, jakie tylko się da. Strzelby plazmowe, chwytacze, miotacze, porażacze elektrycznością, urządzenia blokujące połączenia neuronowe i inne – wszystkie te urządzenia znajdują zastosowanie w małych legionach. Różnorodność wyposażenia oznacza, że jednostki te mogą podjąć wielu bardzo różnych zadań; nie można niestety dokładnie określić, jak bardzo są efektywne.

Mistrzowie Gry powinni pamiętać, że gildie spoza piątki także sponsorują podobne siły, jednak nie robią tego tak intensywnie. Nikt nie powinien pominąć jednostek wyposażonych przez Kurtyzany – po nich można spodziewać się bardzo nietypowych rzeczy.

Żołnierze tech-legionów są często bardzo utalentowani, mają silne poczucie ducha oddziału, a mimo to są zdecydowanie indywidualistami. Mogą samodzielnie wybierać sprzęt i nigdy nie spotka się dwóch tak samo wyposażonych oddziałów. Mają oni również reputację dziwaków, a największym szczeniściem napędza ich testowanie nie sprawdzonego jeszcze sprzętu.

Cechy: Zręczność, Technika, Spryt

Umiejętności wrodzone: broń biała, skradanie się, spostrzegawczość, strzelanie, walka wręcz, wigor.





Umiejętności wyuczone: skafandry kosmiczne, sztuka wojenna (tatyka wojskowa), umiejętności bojowe (sztuki walki), wybawienie mechaniki, wybawienie zaawansowanej technologii.

Dobrodziejstwa: Niezmiernie różnorodne, ale po stałe powinna być gotowa przeznaczyć przynajmniej 15 punktów na zbroje i broń.

Przeciętny zółd: 20 feniksów miesięcznie

Wojownicy maszyn myślących

Termin „wojownicy maszyn myślących” dotyczy szerokiej gamy specjalistów, zajmujących się niszczeniem technologii nieprzyjaciela albo broniących własnej. Tego typu żołnierzy można często spotkać w otoczeniu potężnych szlachciców albo szefów gildii. Wiedzą oni, jak zakłócać łączność, jak psuć maszyny myślące i jak sprawić, aby sprzęt wroga działał przeciwko niemu.

Przed wszystkim Liga formuje takie oddziały, a jednocześnie jest frakcją najbardziej podatną na ich ataki. Szczęści się však swoimi łączami komunikacyjnymi, które mają ułatwić jej działalność; jednak linie te często stają się polami bitewnymi w czasie wiecznej walki o władzę. Dla przykładu, wiele gildii – w szczególności na Ligheim – za pomocą myślących maszyn dzieli się informacjami, które powinny być dostępne tylko dla ludzi o określonej, odpowiednio wysokiej randze. Wojownicy maszyn myślących mają obowiązek zdobyć dostęp do informacji wroga, cały czas ochraniając swoje. Muszą także starać się monitorować łączność nieprzyjaciela.

Ogólnie rzecz biorąc wojownicy myślących maszyn toczą wojnę sprzed monitorów własnych myślących maszyn i rzadko są tak naprawdę zagrożeni. Ofiarami w ich bitwach są zazwyczaj myślące maszyny. Krążą plotki o zmodyfikowanych cybernetycznie albo psychicznie wojownikach, którzy mogą się podłączyć do każdej myślącej maszyny i nie muszą posiadać własnej. Jednak w toczonych bitwach ryzykują oni własnym życiem. Oczywiście większość wywiadów sztydzi z tych historyjek.

Cechy: Spryt, Percepcja, Technika

Umiejętności wrodzone: skradanie się, spostrzegawczość.

Umiejętności wyuczone: czytanie (tech-urth), docieklivość, kryptografia, maszyny myślące, nauka (maszyny myślące), przeszukiwanie, szelmstwo, wybawienie elektryki, wybawienie mechaniki, wybawienie zaawansowanej technologii).

Dobrodziejstwa: myśląca maszyna (2-5 p.), narzędzia elektryczne (1 p.), narzędzia mechaniczne (2 p.), narzędzia specjalistyczne (5 p.).

Przeciętny zółd: 30 feniksów miesięcznie

Policja myśli

Bardzo często jest to część agencji wywiadowczych domów. Policję myśli wymieniamy z racji metod, jakich używa. Ci „żołnierze”, obarczeni zadaniem dbania o lojalność populacji i odnajdywanie zdrajców, stali się ekspertami od propagandy, przesłuchań, szpiegostwa i wszystkich innych zajęć tradycyjnie leżących w zakresie pracy wywiadu. Nie mają oni obiekty przy zatrudnianiu psychoników albo, jak w przypadku domu Li Halan, teurgów.

Odkąd większość ludzi ma tylko te prawa, które pozwolili im mieć ich panowie, rzadko posiadają legalną ochronę przed kimś studiującym ich aurę w poszukiwaniu dowodów nielojalności. Jeszcze mniejszą możliwość obrony mają w sytuacji, gdy ktoś korzysta z tajemniczych środków, aby podważyć ich lojalność. Postacie, które staną przeciwko policji myśli, powinny starać się wydostać z ich szponów. Im dłużej pozostają w areszcie, tym większe prawdopodobieństwo, że wyjdą stamtąd z wypranymi mózgami.

Cechy: Zręczność, Spryt, Percepcja, Ekstrawersja, Psi albo Teurgia

Umiejętności wrodzone: broń biała, pierwsza pomoc, skradanie się, spostrzegawczość, strzelanie, walka wręcz, wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: biurokracja, cwaniactwo, czytanie (urtyjski), docieklivość, otwieranie zamków, przeszukiwanie, szelmstwo, tortury, umiejętności społeczne (retoryka).

Dobrodziejstwa: ciężki rewolwer (3 p.), kaftan skórzany, skrzekotka (1 p.).

Ścieżki: Wspólnota, Psyche, Szósty Zmysł
Rytuały teurgiczne: awestanie, ortodoksi.

Przeciętny zółd: 20 feniksów miesięcznie





Rozdział 6: Obcy

Przykład Dzieci Urów, vau i symbiontów dobitnie świadczy o tym, że rozumność w żadnym wypadku nie jest wyłącznie przymiotem ludzi. Chociaż nietolerancyjni księża chętnie skłaniają się ku twierdzeniom, iż tylko ludzie są naprawdę inteligentnymi istotami, a obcy jedynie naśladują przejawy inteligencji (dzięki swym demonicznym mocom), to jednak liczba rozumnych ras udowadnia, że sprawy mają się inaczej.

W rzeczy samej, pierwszy kontakt ludzi z istotami rozumnymi przez długi czas pozostał praktycznie niezauważony. Tylko niektórzy uznawali shantorów za stworzenia inteligentne, dopóki nie stwierdzono, że używają narzędzi – to przekonało resztę. Późniejsze badania pokazały, że obcy ci posiadają własną kulturę i filozofię – znamiona rozumu. Jednakże minęły długie lata między pierwszym kontaktem a ostatecznym uznaniem shantorów za „braci w rozumie”.

Wbrew romantycznym wyobrażeniom na temat spotkania z obcymi, w niewielkim stopniu zmieniło ono ludzkość. Jeżeli na coś wpłynęło, to tylko na zaostrezenie rywalizacji, jakby podświadomie ludzie nie mogli pogodzić się z faktem, że nie są tak niepowtarzalni, jak im się wcześniej wydawało. Przez lata bali się, że są sami w ogromnej pustce, a gdy wreszcie pojawiły się inne rozumne istoty, próbowali je zignorować. Tak jak jednak wobec nowo narodzonego rodzeństwa – ludzkość raczej stała się zazdrosna niż kochająca.

Oczywiście nie wszyscy ludzie tak zareagowali. Jednakże tę kartę historii człowieka zapisała grupa wybrańców – potężnych i nietolerancyjnych, którzy kierowali wtedy losami narodów; zapisali ją wielkie korporacje Pierwszej Republiki. W efekcie tego większość ras, na które natknęto się w czasie Diaspory, ucierpiała na spotkaniu z ludzkością. Najwyraźniej żadne ze stworzeń (może z wyjątkiem symbiontów) nie jest tak zachłanne jak człowiek, który zagarniał dla siebie każdy kawałek ładu na wszystkich dostępnych planetach – nawet jeśli oznaczało to, że miejscowe rozumne rasy utracą przestrzeń życiową.

Chociaż w czasach Drugiej Republiki poglądy na temat innych ras były już bardziej oświecone, to jednak bardzo powoli wpływały na rzeczywistość i warunki bytowania obcych. Przyznano im wiele praw

i zwrócono część ziem, jednak było tego zbyt mało i nastąpiło to zbyt późno. Kiedy nadszedł Upadek, po kilku dziesięcioleciach z efektów dawnych reform prawie nic nie zostało.

Obecnie prawie wszystkie rozumne obce rasy żyją w cieniu ludzkości. Wbrew propagandzie szerzonej przez najbardziej nienawistne i radykalne elementy w społeczeństwie człowieka, większość obcych żywi niewiele urazy: gdyby dać im władzę i wolność, wielu wolałoby dopasować się do ludzkiego społeczeństwa, niż próbować je zniszczyć. Oczywiście zawsze znajdzie się kilku radykałów, których terrorystyczne działania przeciwko siłom rządzącym z jednej strony zwiększają świadomość krzywd uczynionych obcym, a z drugiej – budzą jeszcze głębszy strach w ludziach i powodują narastanie wzajemnego niezrozumienia.

Tylko jedno jest pewne: obcy, tak samo jak ludzie, to jednostki, a nie chodzące stereotypy.

Przekleństwo

Obca natura (+2 p.): Podobnie jak przemienieni, obcy dostają premię, ponieważ MUSZA wybrać przynależny ich rasie pakiet błogosławieństw i przekleństw. Ma to swoje dobre i złe strony, ale brak możliwości wyboru w tej kwestii uprawnia bohaterów do otrzymania kilku dodatkowych punktów.

Utrapienia

Ostracyzm (2 lub 4 p.): Bohater jest członkiem mniejszości w Znanych Światach, która z powodów rasowych lub społecznych nie jest ani lubiana, ani chciana przez większość populacji. Postać będzie traktowana jak ktoś gorszy, nawet może zostać pozbawiona prawa samostanowienia lub swobodnego podróżowania. Chociaż istnieją wyjątki od tej reguły, postać taka będzie cierpiała z powodu tego typu ograniczeń wszędzie poza swoją społecznością.

2 = Umiarkowany. Rasa/społeczeństwo danej postaci jest w pewnym stopniu akceptowana i pozostawiono jej przedstawicielom pewien zakres wolności.

4 = Poważny. Rasia (czy też społeczeństwo) danego bohatera pozostawiono niewiele wolności; jej przedstawiciele są praktycznie niewolnikami.

Shantorowie

Pędzący poczuł ciepłe, gładkie dłonie współników, którzy masowali jego członki, wcierając w nie ziołowy olejek. Miał tylko jedną szansę zrobić coś, co sprawi, że jego wiadomość zostanie wysłuchana, jedyną szansę przyciągnięcia uwagi. Czuł potworną wagę swojej misji, jakby każdy z członków jego ludu obciążał jego ramiona. Zwrócił się ku Słońcu. Zawsze obecne Słońce wskaże mu drogę. To nieważne, że ta konkretna gwiazda była mu zupełnie obca – blask Słońca jest wszechobecny.

Stał w słonecznym świetle, a potem skoczył na przód. Jego potężne nogi załomotały o marmurowy chodnik, kiedy popędził ku głównej ulicy. Pognał za cesarską eskortą. Biegł tak szybko, jak tylko mógł. Usłyszał, jak zadzwieczyła wyciągana broń, którą w niego wycelowano. Zbliżył się do cesarskiego pojazdu – wewnątrz plastikowego bąbla zobaczył cesarza.

Władca odwrócił się i spojrzał na niego, całkowicie zaskoczony widokiem ogromnego, srokiego shantora, galopującego obok jego pojazdu. Jeden z ochroniarzy podniósł broń, ale Alexius machnął dłonią, aby ją opuścił. Władca Feniksa zwrócił się w stronę obcego i przez chwilę patrzył sobie w oczy. To spojrzenie ogarnęło otchłń czasu – zaprzepaszczone tradycje. Tysiąc straconych lat. Alexiusowi wydawało się, że shantor chce mu coś powiedzieć przez pudełko przymocowane do szyi, ale dźwięk nie doznał przedostać się przez kopułę pojazdu.

Nagle na plastik trysnęła krew. Alexius poczuł, że robi mu się słabo, gdy shantor został zmiążdżony kołami pojazdu. Cesarz pochylił się do przodu, zakrywając twarz rękoma. Odwrócił się i zobaczył zakrwawione ciało, leżące w tyle na marmurze. Wystawiony na dachu strażnik dumnie oświadczył przez radio: „Zjąłem shanta!”.

Alexius rozkazał zawrócić.

– To na pewno jakiś szalony rewolucjonista – stwierdził jego doradca. – Nie ma powodu, żeby...

Cesarz zupełnie zaskoczył swoją słą; wyskoczył z pojazdu i popędził do martwego shantora. Pochylił się nad nim i podniósł pudełko. Wzdrygnął się, ale wcisnął klawisz i usłyszał nagranie ostatnich słów obcego. Dźwięk poniósł się głośnym echem po placu; brzmiał niczym głos z krainy śmierci:

– Uwolnij mój lud, Synu Słońca. Ty jesteś Wielkim Pędzącym. Uwolnij mój lud...

Pierwszą zniewoloną rasą okazali się shantorowie. Kiedyś byli koczowniczym ludem, który wędrował przez bujnie porośnięte pola Shaprut w poszukiwaniu łagodnego klimatu i dobrych pastwisk. Ich religia opierała się na jedynej gwiazdzie układu; kiedy wschodziła, shantorowie czuli, że w jakiś sposób każe im podążać za sobą, przeciw naprzód w poszukiwaniu przeznaczenia.

Gdy ludzkość odkryła shantorów, ich reakcja na nawiązany kontakt była zaskakująco silna. Rewolucja

kulturalna odmieniła czworonogich. Shantorowie opuszczali dawne ścieżki, aby ruszyć nowymi – drogami „ludu, który przybył spoza Słońca”.

Zgubiła ich nadmierna ufnosć. Tak jak kiedyś wiele dumnych, szlachetnych i ufnych plemion pierwotnych z historii ludzkości, shantorowie zostali skorumpowani, wykorzystani, a wreszcie zniewoleni. Już nie byli dumnymi stworzeniami, które goniły za blaskiem słońca; które pędziły, aż serca prawie im pękały. Stali się lizusami, nałogowcami, przestępcami, niewolnikami i wyrzutkami. Niedługo całe ich życie skupiało się wokół rodziny i odgrywania roli wojownika. Dziś shantorów poddawano operacjom i manipulacjom genetycznym – w rezultacie wypaczono ich naturę. Już nigdy nie wesprze ich niewyrażalna w słowach mądrość, kiedyś całymi wiekami tak pieczołowicie gromadzona.

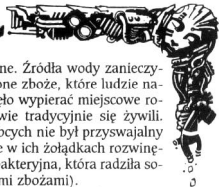
Co prawda w czasach Drugiej Republiki shantorowie zdobyli nieco szacunku dla siebie, ale wraz z Upadkiem wszystko się skończyło. Dumni wojownicy teraz stanowili siłę roboczą szlachetnie urodzonych panów, a ich los jest gorszy od doli większości pełniących służbę ludzi. Jednakże same ich rozmiary i potężne przednie kończyny czynią z nich groźnych przeciwników. Jeśli shantorowie pewnego dnia odnajdą przepowiedzianego wielkiego wybawiciela – Wielkiego Pędzącego – mogą wyrwać się z niewoli.

Historia

Pierwsza rasa rozumna, którą napotkała ludzkość, mocno rozczarowała ksenoantropologów (to oni nawiązali z nią kontakt). Stało się tak tylko z jednego powodu – shantorowie nigdy nie słyszeli o annunaki i nie znali żadnych legend na ich temat. Na początku zwiadowcy oraz kartografowie, którzy tworzyli mapy Shaprut, nie brali pod uwagę możliwości, że shantorowie są rozumni. Zauważyli u kopytnych przeciwstawne ostrogi przy przednich kończynach, ale nie wierzyli, że stworzenia posługują się nimi, aby konstruować narzędzia. Potem zobaczyli bitwę shantorów. Szeregi kopytnych trzymały w pyskach włócznie i z wielką siłą oraz precyzją ciskały bronią w przeciwników. To sprawiło, że zwiadowcy wezwali grupę ksenoantropologów. Do tej pory nauka zajmowała się wyłącznie annunaki, ponieważ była to jedyna poza ludźmi znana rasa istot rozumnych.

To, że początkowo shantorów uznano za zwierzęta (być może z powodu podobieństwa do koni), bardzo popsuło stosunki między tą rasą a ludźmi. Koloniści na Shaprut spychali shantorów, aby zapewnić sobie więcej miejsca pod domy mieszkalne, centra handlowe i przemysłowe. Nawet gdy już wiedzieli, iż obcy są istotami rozumnymi, niewielu uważało ich za wysoce rozwiniętą rasę, inteligentniejszą od koni.





Shantorowie najwyraźniej nie wytworzyli żadnej sztuki i – z punktu widzenia ludzi – żadnej kultury.

Shantorowie uważali, że są jedynymi istotami rozumnymi w całym wszechświecie, wyznawcami Wielkiego Słońca, które przemierzało nieboskłon. Ze zdumieniem pojęli, że dwunogie stworzenia przybyły spoza Słońca. Już sam ten fakt w połączeniu z łatwością, z jaką ludzkość posługiwała się narzędziami, początkowo ich upokarżał i dziwił (posługiwanie się narzędziami było przez długi czas jedną z trzech cnót shantorów – obok szybkości i zawziętości w walce).

W końcu bariera językowa między ludźmi i shantorami została przełamana – a to dzięki dolomei. Ten małeńki komputer obcy może zawiesić na szyi; przekłada on piskliwe rzenie i gwizd na ludzki język, ponieważ shantorowie nie są w stanie wymówić wielu z twardych dźwięków mowy człowieka. Pierwsze dolomei brzmiały nieco metalicznie i nie potrafiły oddać wielu odcieni znaczeniowych. Późniejsze modele poprawiły komunikację, ale nigdy nie zdołały uchwycić pełni tej mowy wiatru. Tak wiele można w niej normalnie wyrazić, że mówienie do ludzi przez dolomei przypomina mówienie do shantorskiego dziecka. Urządzenia te również fatalnie przekładają ludzki język na mowę wiatru. Większość shantorów uczy się rozumieć mowę ludzką, chociaż sami nie mogą porozumiewać się bez pomocy dolomei.

Wielkie Rodziny wędrowały zgodnie z porami roku. Zmieniały trasy, kiedy natrafiły na kopalnie lub ludzkie osiedla. Jednakże wkrótce okazało się, że nie mogą już żyć zgodnie ze swoją koczowniczą naturą. Ścieżki, którymi przez tysiące lat podążali, zostały

zablokowane i odgradzone. Źródła wody zanieczyścił przemysł. Przywiezione zboże, które ludzie nazywali „jem-czeń”, zaczęło wypierać miejscowe rośliny, którymi shantorowie tradycyjnie się żywiłi. Z kolei „jem-czeń” dla obcych nie był przyswajalny (dopiero po jakimś czasie w ich żołądkach rozwinęła się odpowiednia flora bakteryjna, która radziła sobie z jęczmieniem i innymi zbożami).

Nikt nie spodziewał się, że shantorowie, którzy niemal czcili ludzi, mogą się zbuntować. Jednak doszło do tego wkrótce po tym, gdy dumny, wojowniczy gatunek zdał sobie sprawę z błędu, jakim okazało się kojarzenie ludzi ze Słońcem. Kilka shantorskich rodzin rozpoczęło rebelię: tratowali kolonistów, odbierali im broń i z powodzeniem jej używali. Już sama wielkość obcych, wytrzymałość i siła okazały się niezwykle groźne. Shantorowie koordynowali uderzenia rzeniem i gwizdem o wysokiej częstotliwości, zawierającymi zawiłe informacje strategiczne.

Gubernatora Shaprut czekało przykre przebudzenie – na progu zostawiono dla niego oderwane głowy kilku nadzorców kopalni; ich oczy patrzyły niewzruszonym wzrokiem z czubków shantorskich włóczni. Gubernator natychmiast wezwał posiłki. Żołnierze wylądowali i w ciągu paru miesięcy stłumili zarzewie powstania. Zaczęła się wojna podjazdowa. Całe rodziny (ignoranci nazywają ją „stadami”, chociaż żaden shantor nigdy nie pozwolił, aby ktoś go wypasł lub na nim jeździł) rozdzielono, tradycyjne więzy zostały zerwane i rozsypane wśród gwiazd.

W czasie wojny z ukarami shantorowie stali się celem ur-ukaryjskich psychoników, którzy manipulowali





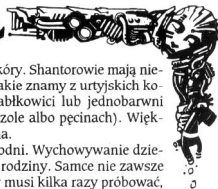
telepatycznie rezerwatem obcych, wprowadzając jego mieszkańców w szal bitewny. Zginęło wielu kolonistów i shantorów. Tylko kościelni misjonarze wysłuchali opowieści obcych o „wielkim, przesywającym promieniu słonecznym, który kazał nam biec i walczyć”. Badając te stwierdzenia, Kościół odkrył manipulacje ur-ukaryjskich psychoników.

Mimo wyjaśnień, jakich dostarczył Kościół, Shaprut ogarnęła fala uprzedzeń wobec shantorów. Gubernatorzy planety skazali rebeliantów na prawdziwe zniewolenie. Zmusili ich do ciężkiej pracy, którą mieli zapłacić za swoje „zbrodnie”. Choć takie praktyki były zakazane w czasach Drugiej Republiki, to jednak po Upadku znów zaczęto je stosować. Shantorowie straszliwie cierpieli – niewola i oddzielenia od rodzin (wielu wywieziono wszak daleko od domów) – aż niejeden z nich stał się kryminalistą, a niektórzy uzależnili się od różnych narkotyków, dość silnych, aby zatruć ich wielkie organizmy.

Najmłodszy wolni shantorowie nazywani są Mrocznymi Wędrowcami. To urtyjskie tłumaczenie shantorskiego słowa-wyrażenia, które znaczy „ten, który kroczy w cieniu Słońca”. Ci obcy odrzucili Modlitwę Pędu i inne tradycje religijne swego ludu. Nawet nie mówią najlepiej po shantorsku, a porozumiewają się między sobą po urtyjsku za pomocą dolomei. Ci młodzieńcy są świadkami fenomenu gasnących słońc i wierzą, że Słońce przestało ich chronić. Zaczęli przekształcać swoje ciała, tatuować się, nacinać skórę w ozdobne wzory i farbować włosy, aby się odróżnić od innych shantorów.

Kościół miał pewien wpływ na rezerwat dla shantorów. Sanktuarium Wieczności dbało o nie i od czasu do czasu interweniowało w ich sprawie. Kilku shantorów zostało nawet księżmi. Częstokroć robili wielkie wrażenie na Kościele, a to z racji swej szczególnej intuicji, która opierała się na tysiącach lat obserwacji słońca, starannie gromadzonych i ustnie przekazywanych z pokolenia na pokolenie. Na Shaprut istnieje klasztor hezychatów, którzy spisali mądrość starszyny shantorów. Znała ona stare przekazy ustne na pamięć i teraz z trudem próbowała wyrazić skomplikowane idee za pomocą dolomei.

Shantorowie nie mają teraz jednego przywódcy. Każdym rezerwatem rządził Pędzący, który często doradza pokój z ludzkością. Choć teren, na którym mieszkają obcy, należy do al-Malików, na dworze nie ma przedstawiciela shantorów. Mimo ich rzekomych republikańskich sympatii, większość al-Malików żywi wobec kopytnych uprzedzenia rodem z Mrocznych Wieków. Traktują ich jak prymitywne, pozabawione własnej kultury zwierzęta, które powinny czuć się szczęśliwe, że ludzkość łaskawie podniosła ich istnienie do rangi cywilizacji i dała im cel istnienia – choćby i w charakterze koni pociągowych. Z takimi poglądami walczyło w przeszłości kilku miejscowych reformatorów (wywodzących się z al-Malików) i cieszących się złą sławą poetów, ale uprzedzenia w ogromnej mierze przetrwały.



Pojawił się niedawno pewien zbuntowany shantor, który sam siebie nazywa Alahad Biegający-ku-Gwiazdom al-Malik (drwiąc tym samym ze swoich szlachetnie urodzonych panów). Jest znanym rzemieślnikiem sprawy shantorskiej. Jego pieśni, opowieści i rzeźby dotarły nawet na Bizantium Secundus, stając się częścią tamtejszej kultury masowej. W całych Znanych Światach ma przyjaciół, którzy chętnie rozpowszechniają jego shantorskie legendy i historie o wyzysku. Przewoźnicy zaczęli handlować realiami z jego wystąpienia „Upadek Człowieka – Słońce”, będącymi opowieścią o pierwszym buncie shantorów. Alahad śpiewa także pieśń „Wielki Pędzący nadejdzcie”, która mówi o przepowiedzianym wyzwoliciele shantorów. Ma on wyprowadzić swój lud z niewoli. Pieśń ta została zakazana przez miejscową szlachtę na większości terenów, gdzie żyją shantorowie.

W czasie wojny z symbiontami regenci obawiali się, że shantorowie zostaną skażeni i zamienią się w potwory. Od tego momentu dolożono wszelkich starań, aby kontakty z obcymi były zawsze bacznie obserwowane. Zabezpieczano się na wszelkie sposoby przed potencjalnym skażeniem symbiontami.

Fizjologia

Shantorowie są wysocy, czworonożni, kopytni, zbudowani jak ogromne perszerony (w kłębie mierzą średnio 16 „dłoni”, czyli ponad 160 centymetrów). Ich przednie kończyny są niezwykle giętkie, zginają się dzięki kilku stawom, a ponadto obdarzone są wysoce rozwiniętymi ostromi, działającymi jak kiuki. Dzięki obu tym cechom shantorowie zyskali zdolność (ograniczoną co prawda) chwytania.

Shantorowie mogą chodzić wyprostowani i w przednich kończynach nieść jakieś przedmioty, ale jest to dla nich dość trudne i wymaga sporej zręczności. Ich zęby zostały stworzone do chwytania, rwania i przeżuwania trawy; wargi są bardzo mocne i elastyczne, dzięki czemu shantorowie mogą z ich pomocą wykonywać wymagające precyzji czynności. Mają także bardzo długie (w całości wyciągnięte osiągają niemal metr długości), ostre i niezwykle chwytne języki.

Chociaż shantorowie mają niezwykle czuły węch, to słabo odbierają smaki. Wyczuwają więc po zapachu, czego nie powinni jeść. Ich oczy są niezwykle. W trakcie biegu cofają się do oczodołów, dzięki czemu shantorowie dobrze radzą sobie z wiatrem i jednocześnie wyraźnie widzą. Kiedy skupiają wzrok na czymś, co znajduje się blisko, ich oczy zwracają się ku przodowi, działając jak lornetka. Oczy shantorów mogą mieć barwę żółtą, purpurową, niebieską, czarną lub bladej zieleni.

Obcy ci mają niesamowity słuch – odbierają dźwięki o wysokiej częstotliwości, których człowiek nie słyszy. Shantorowie potrafia też rzeć i śpiewać w takich częstotliwościach.

Ksenolodzy próbowali nie porównywać mieszkańców Shaprut do koni, ale poddali się, gdy doszli do

nazywania kolorów ich skóry. Shantorowie mają niemal wszystkie odcienie, jakie znamy z urtyjskich koni (mogą być srokaci, jablkowici lub jednobarwni z kontrastującą łatą na czole albo pęczinach). Większość jest kara lub bułana.

Shantorowie są żyworodni. Wychowywanie dzieci jest obowiązkiem całej rodziny. Samce nie zawsze są płodne; często shantor musi kilka razy próbować, nim wyprodukuje płodną spermę. Samice wchodzą w okres płodny zgodnie ze swoją wolą, w ciągu piętnastu minut, zwykle w trakcie medytacyjnego biegu transowego, który jest częścią rytuału godowego. W ten sposób kontrolują wielkość rodziny – stają się płodne tylko wtedy, gdy jest dość jedzenia i miejsca dla nowego shantora.

Bardzo wiele samiec dopuszcza więcej partnerów w celu zapłodnienia; niewiele decyduje się na jednego. Ciąża trwa około piętnastu miesięcy, a dzieci w pięć minut po przyśrodku na świat potrafią chodzić i biegać. Rzadko rodzą się bliźnięta, ale i to się zdarza.

Młodzi shantorowie zaczynają posługiwać się uproszczoną mową wiatru w ciągu kilku dni po narodzinach. Między trzecim a dziesiątym rokiem życia stają się bardzo kłóliwi i hałaśliwi, na szczęście wciąż pozostają mali. Około dziesiątego roku życia osiągają dojrzałość płciową, rozwijają się ich potężne mięśnie oraz cała sylwetka. Wielu shantorów, których można spotkać poza Shaprut, to dzieci. Zwykle tylko one są dość małe, aby przystosować się do przestrzeni skrojonych na ludzką miarę.

Shantorowie żywią się trawami, wzbogacając dietę owadami i różnorodnymi owocami. Muszą dwukrotnie przeżuwać pokarm, aby prawidłowo trawić, ponieważ w ich żołądkach nie ma zbyt dużo kwasów. Są wspianiałymi naturalnymi fabrykami metanu. Słyną z głośnego puszczania wiatrów.

Budowa ich mózgu wprowadziła wielu neurologów w głębokie zakłopotanie. Najwyraźniej posiadają dwie symetryczne półkule, podobnie jak ludzie, ale wydają się one o wiele bardziej zintegrowane, jakby to były dwa mózgi ściśle ze sobą współpracujące. Shantorowie mają niesamowitą pamięć. W czasach Drugiej Republiki przebadano wielu z nich z dwóch powodów: ewidentnego braku zdolności psychonicznych i fenomenalnej pamięci. Mózgi tych obcych nigdy nie znajdują się w stanie spoczynku – nawet gdy ciało pogrąży się w czymś między transem a snem, mózg cały czas normalnie funkcjonuje.

Wiadomo, że efekt sathra znacznie ogranicza u shantorów zdolność zapamiętywania, a także powoduje natychmiastową psychozę, z której rzadko wychodzą. Krąży jednak pogłoski, że istnieje Mroczni Wędrowcy, którzy doświadczyli efektu sathra i nie mają z tego powodu żadnych przykrych objawów (o niektórych wręcz mówi się, że rozwinięli zdolności parapsychiczne!). Niektórzy teoretycy twierdzą, że shantor może zapamiętać wszystkie wizje, których doświadcza podczas efektu sathra i takie całociowe doznanie wywołuje psychozę. Być może Mroczni Wędrowcy, którzy nie poznali zakorzenionych w tradycji



metod mnemotechnicznych, są mniej samoświadomi i dzięki temu odporniejsi. Większość shantorów nie cierpi podróży międzygwiazdnych i zwykle przez cały czas ich trwania medytuje w swoim własnym boksie.

Częstą przyczyną śmierci starych shantorów jest niedomaganie serca, które po prostu przestaje działać, gdy stawy oraz mięśnie z wiekiem sztywnieją i utrzymanie masywnego ciała staje się coraz trudniejsze. Ulgę może przynieść terapia w nieważkości, ale niewielu shantorów stać na coś takiego. Żyją oni przeciętnie sześćdziesiąt lat, czasem nawet dożywają dziećmiędziesiątki – zależnie od poziomu aktywności.

Spółeczeństwo

Istnieje głęboki rozdział między społeczeństwem starych shantorów a społecznością młodych. Tradycyjne społeczeństwo shantorskie opierało się na kulcie wojownika, który poważał rodzinę, honor, dumę, umiejętności bojowe oraz posługiwanie się narzędziami, tak samo jak czczył słone. Nowe społeczeństwo to mieszanina buntu, nienawiści, pacyfizmu, strachu i indywidualizmu.

Starzy shantorowie

Przed przybyciem ludzi, shantorowie żyli razem w wielkich grupach zwanych rodzinami. Słowo shantorskie bardziej wiąże się z „plemieniem, stadem lub grupą” niż „rodziną”, ponieważ pojęcia takie jak na przykład „rodzice” nie do końca są tu odpowiednie. Co prawda typowa dla ssaków więź z matką pozostaje bardzo silna i w wypadku shantorów, ale w danym momencie w rodzinie zdarza się, że więcej niż jedna samica ma mleko i może opiekować się młodym. Troska o dzieci jest obowiązkiem całej rodziny. Jeśli chodzi o samców, to ochrona i przewożenie stada były istotniejsze od idei ojcostwa. Samice zaś miały obserwować i pamiętać.

Całą tradycję shantorów przechowują najstarsi członkowie rodziny. Okresowo spotykają się na „gawędach”, kiedy wymieniają się znanymi opowieściami. Powtarzanie słów w transie utrwała nabytą wtedy wiedzę. Wśród shantorów nie ma uczonych; każdy z nich jest ekspertem w kwestiach dotyczących jego ludu – historii, biologii, kultury, społeczeństwa oraz tradycji. W rezultacie oparte na ustnym przekazie obyczaje i kolektywna wiedza są zagrożone, ponieważ z roku na rok coraz mniej shantorów podejmuje obowiązek dbania o zapamiętywanie i powtarzanie – czynności niezbędne dla zachowania ciągłości.

Dawne tradycje shantorów opierały się na wędrownym trybie życia i wiązały się przede wszystkim z oddawaniem czi Słońcu oraz obyczajami, które pozwalają im przetrwać. Na przykład shantorowie nie jedzą mięsa. W organizmach wielu mieszkańców Shaprut żyją pewne pasożyty, które powodują konwulsje po spożyciu mięsa. Dlatego jedzenie mięsa jest zakazane. Zamiast niego dietę opartą na trawach wzbogać się przekąskami z pajęczaków i tustych larw.

Jedną z ciekawszych shantorskich praktyk było przepiekanie robaków claapa światłem słonecznym skupionym w kryształowym ostrzu włóczni. Aby nie przyciągać uwagi, delikatne claapa zatrzymują się za każdym razem, gdy w pobliżu znajduje się duży organizm. Cierpliwość shantorów i ich umiejętność trzymania nieruchomo ostrza włóczni przez dłuższy czas sprawia, że skądinąd sprytnie przystosowanie tych robaczków odwraca się przeciwko nim. Tak wyglądały początki shantorskiego gotowania. Obecnie całkiem sporo shantorów posługuje się bardziej typowymi technikami gotowania, dzięki którym mogą podawać talerze pełne tłuszczu, specjalnie tuczonych insektów, jeszcze parujących po zdjęciu z ognia. Dla shantorów ogień ma wielkie znaczenie religijne. Uważają, że jest równie potężny jak samo Słońce. Nie posługują się nim beztrudno – widzieli, jak ogromne połacie ziemi spłonęły z powodu niefortunnej błyskawicy lub głupiej zabawy przy ognisku.

Mimo wielkiego poczucia jedności, shantorowie uwielbiają rywalizację. Często rzucają sobie nawzajem wyzwania – urządzają zawody w posługiwaniu się narzędziami, testującą zręczność, biegają lub bawią się w swego rodzaju chowanego, korzystając tylko ze słuchu i węchu. Chociaż nie jadają mięsa i nie mają tradycji polowań, są bardzo waleczni. Wojowniczą naturę zawiądują takim właśnie konkurencjom i licznym drapieżnikom, które bez wahania porywały niestrzeżone dzieci shantorów. Nawet najwspanialszy myśliwy musiałby ulec zorganizowanemu stadu rozwścieczonych shantorów.

Włócznia dla shantorów była potężnym i świętym przedmiotem danym im – jak wierzyli – przez promień Słońca. Dawni shantorowie włożyli wiele trudu w wymyślenie tak powszechnych teraz uprząży do włóczni, aż w końcu otrzymali wizję. Kiedy przy pomocy pysków i ostróg sporządzili pierwsze narzędzie, mogli zacząć nazywać się shantorami.

Shantorskie włócznie bardzo przypominają ludzkie oszczepy. Taktyka walki sprowadza się zwykle do biegu na przeciwnika z włócznią pochyłoną w uprząż (broń często roztrząskuje się na drugim shantorze) lub trzymania w zębach, jeśli atakujący chce ciąć ostrzem.

Bieg uważany jest za najświętszą rzecz, jaką shantor może czynić. Wyraża związek ze Słońcem, ich Stworzycielem, którego tży spadły na Shaprut – z nich narodził się shantorowie. Obcy wierzą, że gdy biegną, poruszają się razem ze Słońcem. Często w pedzie zamykają oczy i wchodzą w trans medytacyjny. Dzięki fenomenalnej pamięci wiedzą, gdzie stawiać nogi, a prowadzić ich słuch. Shantor, który biegnie wystarczająco długo, może otrzymać od Słońca wizję pomocną rodzinie. W wielu rodzinach wyznacza się Pędzącego ze Słońcem, który służy swoim jako kapłan.

Mowa wiatru to największy skarb shantorów. Dzięki niej można przekazać tak wiele informacji, że początkowo badający ją ksenolingwiści święcie wierzyli, że shantorowie mają pewnego rodzaju zdolności telepatyczne. Dopiero gdy pies jednego z lingwistów





zaczął wyć i skomleć za każdym razem, gdy obcy coś mówił, odkryto wysokie dźwięki ich mowy.

Urtyjski w porównaniu z mową wiatru wydaje się wręcz prymitywny. Niektórzy shantorowie nauczyli się ten język rozumieć (choć mogą w nim mówić na tyle, na ile pozwala dolomei), jednak tylko nieliczni z ludzi zdolali rzeczywiście opanować mowę wiatru. Tłumaczenie z mowy shantorskiej na urtyjski wiąże się zwykle z ogromnym uproszczeniem, ponieważ nie opracowano jeszcze słownika, który zawierałby więcej niż piętnaście tysięcy słów mowy wiatru. Wiele dolomei rozpoznaje najwyżej jedenaście tysięcy słów obcych. Żaden z języków pisanych nie zbliżył się nawet do uchwycenia subtelności mowy shantorów. Istnieje legenda, mówiąca, że w czasach Drugiej Republiki pewnej maszynie myślącej o niesamowitej pojemności polecono stworzenie pełnego słownika wyrazów mowy wiatru. Ta stwierdziła, że wykonanie tego zadania zabierze jej przynajmniej osiemdziesiąt lat. (Bajka ta zapewne jest całkowicie zmyślona – bardziej prawdopodobne jest, że dane po prostu zginęły). Ksenolingwiści podejrzewają, iż shantorski jest zakodowany na poziomie instynktownym, i obcy znają go już w chwili narodzin. Młody shantor zaczyna mówić w dzień, dwa po urodzeniu.

Kiedyś imię shantara brzmiało niczym długa pieśń w mowie wiatru, a jego wymówienie trwało minutę albo dwie, choć często skracano je w mniej oficjalnych sytuacjach. Teraz jednak coraz częściej wybierają oni bardziej urtyjskie imiona, które ludzie potrafią wymówić.

Jeśli idzie o ciało i seks, shantorowie słyną z pewnością siebie i braku wstydu. Kościół próbował to zmienić, zmuszając samców do noszenia skórzanych przepasek, ale większość obcych odmówiła (męskie genitalia w stanie spoczynku lekko cofają się w głąb ciała; wietrzyk lub przypadkowa myśl o treści seksualnej wystarczają, aby widok stał się naprawdę szokujący, o czym shantorowie najwidoczniej nie pamiętają). Ponieważ samice shantorów zachodzą w ciążę tylko zgodnie z własnym życzeniem, rasa ta prowadzi dość swobodne życie seksualne. Rozporządzenie z okresu sprzed rewolty, zakazujące publicznej kopulacji, było dla wielu shantorów kroplą przepełniającą czarę.

Rytuały godowe shantorów są naprawdę piękne. Samica zwykle zaczepia samca, kłusując go w boki i zachęcając, aby za nią pobiegł. Taki „małżeński bieg” stanowi medytacyjny wstęp do właściwego zblżenia, w czasie którego partnerzy szukają w swoich sercach wizji, zgodnie z którą mają stworzyć wspólne życie. W dawnych czasach samice shantorów oddawały się w nagrodę zwycięzcy jakimś zawodom, ale później ludzka koncepcja miłości zaczęła wpływać na wybory w zalotach.

Shantorowie nikomu nie pozwalają na sobie jeździć, ponieważ byłoby to jednoznaczne z seksem. Prośba ze strony człowieka o przejażdżkę wierchem jest niezwykle obraźliwa – niezależnie od płci zainteresowanych. Tylko najbardziej zepsuci Mroczni Wędrowcy mogą pozwolić ludziom jeździć na sobie wierchem, ale zwykle jedynie osobom odmienniej płci. Shantor, jeśli będzie to konieczne, może się zgodzić na ciągnięcie wozu itp.





Nowi shantorowie

Spółceństwo nowych shantorów wyrosło z buntu i ucisku. Większość samic praktycznie odmówiła zachodzenia w ciążę, dopóki ich lud nie zostanie uwolniony, a rodziny ponownie połączone. Niektórzy handlarze niewolników nie mogli się doczekać shantorskich dzieci – nowej siły roboczej – i sztucznie wywoływali płodny okres u samic, wstrzykując im sterydy. Jednakże tego typu praktyki są dość niebezpieczne, bo często wywołują zawał serca.

Część shantorów znalazło sobie miejsce w nowym świecie jako znani rzemieślnicy. Kupcy dobrze płacą za ich wyroby. Włócznie shantorów sprzedawane są we wszystkich Znanych Światach jako dzieła prymitywnej sztuki. Niektórzy shantorowie zdobywają narzędzia, które są dopasowane do ich pysków i pozwalają na precyzję w pracy. Takie manipulatory obsługuje się chwytym językiem i silnymi wargami. Shantorscy rzemieślnicy często zyskują renomę wysmienitych artystów. Kilku obcych rozwinęło swoje umiejętności do tego stopnia, że stali się chirurgami operującymi ludzi, ponieważ ich zdolność pozostania w pełnym skupieniu i w absolutnym bezruchu pozwala im dokonywać cięć z nieprawdopodobną precyzją.

Mroczni Wędrowcy, ponieważ są młodzi i potrafią odnaleźć się w społeczeństwie człowieka, przyjęli ludzkie obyczaje: niektórzy jedzą mięso (ciężko strawne, ale przyswajalne), piją alkohol, przyjmują lekkie narkotyki i uprawiają seks z istotami innych gatunków. Przez jakiś czas Decadosi w tajemnicy przetrząsali Shaprut w poszukiwaniu shantorów do łóżka, aby zaspokoić swoje chore potrzeby seksualne.

To właśnie Mroczni Wędrowcy tworzą najbardziej powszechne wyobrażenia o shantorach – uzależnionych, gwałtownych, zdeprawowanych i straconych. Wielu z nich nie potrafi mówić bez dolomei, czują się zagubieni w obcym im świecie i przepelnia ich złość oraz nienawiść do ludzi. Ostatnią rzeczą, jaką chciałbyś zobaczyć na końcu ciemnego zaułka na Shaprut, to shantor z brzuchem pełnym „napoju szczęścia” i z ostrą jak brzytwa włócznią w zębach.

Chociaż z upodobaniem upijają się publicznie i z radością oddają przemoc, Mroczni Wędrowcy uznawani są za dobrych ochroniarzy i wartowników. Ponieważ słyszą dźwięki o wysokiej częstotliwości, nieraz wykrywają intruzów, zanim zareagują czujniki. Fakt, iż nie posiadają żadnych talentów psychicznych, czyni ich jeszcze bardziej godnymi zaufania. Mroczni Wędrowcy w porównaniu ze swoimi bardziej konserwatywnymi ziomkami lepiej radzą sobie z klaustrofobicznymi warunkami podróży międzygwiazdnej lub ludzkich miast.

Na planetach, na których znajdują się shantorskie rezerwy, wśród ludzi pojawiają się Mroczni Wędrowcy. Kościół, szlachta i gildie starają się nie zwracać na nich zbyt uwagi. Jest jednak nadzieja, że nowy cesarz pewnego dnia zwróci im ich prawa i wolność.



Środowisko życia

Ze względu na imponujące rozmiary shantorowie mieszkają na rozległych, wielkich przestrzeniach. Większość rezerwatów ustanowiono na sporych polach ziemi – ale ocale niebo mniejszych od ogromnych kontynentów, którymi kiedyś shantorowie mogli się rozkoszować. Rezerwat założono na Shaprut, Criticorum i Istakhr. W każdym mieści się przedstawicielstwo ludzi, otoczone ze wszystkich stron ogrodzeniem. W pobliżu znajduje się wioska i katedra, a poza tym nie ma żadnych innych budowli. Ludzie w rezerwacie muszą przez cały czas nosić plakietkę identyfikacyjną i często przed wejściem na jego teren sprawdzają się, czy nie są skażeni przez symbionty.

Kiedy shantorowie muszą udać się do ludzkich miast, zachowują dużą ostrożność. Śpią zwykle na ulicy albo w stajni razem ze zwierzętami. Dobrze się czują jedynie w najbardziej przestrzennych budynkach. W czasach Drugiej Republiki wszystkie nowe budynki projektowane z myślą o światach zamieszkałych przez shantorów zgodnie z prawem musiały być dostosowane do potrzeb tych obcych. Jednakże do tej pory zapomniano o tych przepisach.

Odgrywanie postaci

Shantor

Gracz powinien zdecydować, czy chce grać nowoczesnego shantora, czy tradycyjnego, a potem zachowywać się zgodnie ze swoim wyborem. Większość nastawionych pokojowo shantorów mówi po urtyjsku w stylu poezji haiku, czyli w sposób, który choć trochę oddaje istotę mowy wiatru. Bardziej gwałtowni wyszczekują słowa przez dolomei, tworząc prymitywne zdania przesycone urtyjskim slangiem, np.: „Teraz idziemy świątynia. Ty z nami!” albo „Ty odłożył broń albo ja wybić ci zęby”.

Trzeba pamiętać, że nawet mali shantorowie są ogromni. Granie shantora w kosmosie lub w mieście może okazać się niełatwe. Najwięcej tych obcych można spotkać na Shaprut. Wolą pozostawać na ojczystej

planecie i nie lubią się od niej oddalać. Najchętniej oczywiście opuszczają Mroczny Wędrowcy i to oni najlepiej znoszą podróż z innymi, co sprawia, że nadają się na bohaterów lub napotkanych w grze opryszków. Oczywiście Mroczni Wędrowcy są najbardziej cyniczni, przebiegli i chytrzy wśród shantorów – ale to przecież typowe cechy bohatera gracza.

Shantorowie to wspaniali przewodnicy, mędrcy i doradcy, a jako wrogowie okazują się bardzo groźni. Pod wieloma względami przypominają ludzi z pierwotnych ziemskich kultur – czują się blisko związani ze środowiskiem i głęboko rozumieją miejscowe tradycje.

Większość shantorów nie będzie miała pełnego zaufania do ludzi. Każdy człowiek musi przejść próbę, aby zdobyć sobie zaufanie – odbyć jakiś rytuał wspólnie z shantorami lub w jakiś sposób udowodnić szczerść swoich intencji.

Stereotypowe postaci:

Buntownik: Wściekły shantor, który urodził się i wychował w rezerwacie. Teraz, dobrze przygotowany przez ukaryjskich terrorystów do radzenia sobie w nowoczesnym świecie, zamierza albo uwolnić swój lud, albo zemścić się w jego imieniu.

Mroczny Wędrowiec: Zepsuty, miejski shantor; pochodzi z ludzkiego miasta, gdzie na co dzień sprzedaje za feniksy własną godność. Nie cierpi rezerwatów, ponieważ przypominają mu skradzioną przeszłość.

Najemnik spoza planety: Szuka się shantorów, którzy chętnie dołączą do grupy ludzi, ponieważ tworzą silne oddziały uderzeniowe. Ten konkretny wynajmuje się temu, kto zapłaci najwięcej (być może należy do Pośredników).

Pędzący-ze-Słońcem: Kapłan tradycyjnej wiary shantorów, teraz członek Kościoła, którego wizję poprowadziły poza ojczysty świat.

Tradycyjny wojownik: Pochodzi z rezerwatu na Shaprut. Żyje zgodnie z tradycjami swego ludu, więc uczy się także całej mądrości ludowej na pamięć. Co sprawiło, że opuścił rezerwat?

Rady dla Mistrza Gry

Ucieczka z więzienia: Bohaterowie trafiają do obozu pracy al-Malików – albo z powodu popełnionego przestępstwa, albo w wyniku matactw rywali. Spotkają kilku shantorów, zmuszonych do ciągnięcia z kopalni odkrywkowej do fabryki ciężkich wozów z rudami. Kilku z nich znalazło się tutaj, ponieważ straciło nad sobą panowanie i wylądowało się na ludziach, ale pozostali zostali fałszywie oskarżeni i są ofiarami niesprawiedliwości. Jeżeli bohaterowie dobrze ich potraktują, obcy mogą zgodzić się pomóc im w ucieczce – nawet ryzykując własnym życiem. Stawiają jeden warunek – śmiałkowie przekazą innym shantorom wiadomość.

Wypadek: Bohaterowie rozbijają się w shantorskim rezerwacie, daleko od cywilizacji. Nie wiedzą, kiedy może nadejść pomoc – jeśli w ogóle jakaś przybędzie – więc sami muszą dotrzeć do najbliższego miasta.

Imiona

Wymyślenie imienia dla shantora może okazać się prawdziwym wyzwaniem. Większość imion jest tłumaczona z mowy wiatru, pięknego, skomplikowanego języka, który jednak bardzo trudno przełożyć. Shantorowie mogą mieć imiona przypominające ludzkie, albo dziwacznie brzmiące, jak na przykład „Aluuraloraaa”, lub niczym dźwięk gwizdu powoli opadający aż do wyciszenia. Takie melodyjne brzmiące imiona są całkiem rozsądne, a nawet praktyczne. Ludzie często nadają shantom przezwiska. Takie nowe „imię” może łatwo przylgnąć, więc trzeba być ostrożnym.



Po drodze spotkają najróżniejszych shantorów – począwszy od tradycyjnych rodzin, które nie chcą mieć z nimi nic wspólnego, po buntowników, którzy będą chcieli posłużyć się nimi dla własnych celów.

Współczynniki

Sugerowane współczynniki rasy

Cechy: Siła (bazowo 5, maksymalnie 14; koszt: 10 p.), Wytrzymałość (bazowo 4, maksymalnie 13; koszt: 7 p.), Percepcja

Umiejętności wrodzone: broń biała, uniki, wigor, wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: języki (mowa wiatru), koncentracja, rzemiosło, występy publiczne.

Blagosławieństwa: czujność (1 p.: +1 do Percepcji podczas snu), czworonóg (3 p.: +6 metrów do bazowego biegu), niezwykły słuch (1 p.: słyszy wysokie częstotliwości), wielki (6 p.: +3 do żywotności, bieg: bazowo 16 metrów, potrzebuje sporo przestrzeni).

Przekleństwa: brak precyzyjnego chwytu (+4 p.), brak okultyzmu (+6 p.: nie może zdobyć zdolności psionicznych ani nauczyć się obrzędów teurgicznych), niezgrabność (+3 p.: -3 do Zręczności w ciasnych pomieszczeniach), nieznajomość języka urtyjskiego (+1 p.), obca natura (+2 p.).

Utrapienia: ostracyzm (4 p.).

Łączny koszt: 8 punktów.

Tradycyjny shantor

Umiejętności wyuczone: sztuka przetrwania, tropienie.

Blagosławieństwa: doskonała pamięć (2 p.: +2 do Introwersji, gdy chce coś zapamiętać).

Przekleństwa: klaustrofobia (+2 p.: -2 do Opanowania w ciasnych pomieszczeniach).

Dobrodziejstwa: dolomei (2 p.: język (urtyjski)).

Mroczny Wędrowiec

Umiejętności wyuczone: czytanie (urtyjski).

Przekleństwa: neurotyk (2 p.: -2 do Ekstrawersji, gdy się denerwuje).

Dobrodziejstwa: dolomei (2 p.: język (urtyjski)), manipulator obsługiwany pyskiem (3 p.).

Wypożyczenie

Uchwyty na broń

Shantorowie nie mogą używać normalnej broni; nie mają palców ani ramion, aby się nią posługiwać. Zamiast tego ludzie wymyślili uprząże dla shantorów. Dzięki nim obcy mogą posługiwać się ciężkim sprzętem. Istnieją różne modele takich mocowań,

począwszy od wczesnych ukaryjskich (instalowanych na grzbiecie), po najnowsze, zdalnie sterowane, obrotowe (zaprojektowane przez Pośredników).

Szywna uprząż

PT 4+

Łatwość testu: modyfikator ujemny -2

Koszt: +1 punkt dobrodziejstw, cena w feniksach: ceny oryginalnej broni x 1,5

Do takiej uprząży można dopasować większość broni. Zwykle ma przytwierdzone powrozy, które shantor trzyma w pysku. Broń (skierowaną naprzód) odpala się przez pociągnięcie. W przypadku takiej broni należy odjąć 2 od łatwości testu, za to można w ten sposób umocować sprzęt dowolnej wielkości (nawet ciężkie karabiny maszynowe). Jednakże przy uzbrojeniu, które zwykle wymaga trójnogu albo mocniejszego mocowania, potrzebna będzie Siła równa przynajmniej 7. W przeciwnym wypadku shantor będzie miał kolejny modyfikator ujemny -2 ze względu na wagę sprzętu i siłę odrzutu przy strzelaniu.

Broń zdalnie odpalana

PT 5+

Łatwość testu: modyfikator ujemny -2

Koszt: +2 punkty dobrodziejstw, cena w feniksach: cena oryginalnej broni x 2

Bardziej kosztowny model pozwala shantorowi trzymać spust zdalnego sterowania w pysku i odpalać broń w dowolnym momencie (urządzenie to działa do 10 metrów od uprząży z bronią). Należy zwiększyć koszt o dwa punkty dobrodziejstwa i podwoić cenę broni w feniksach.

Uprząż obrotowa

PT 5+

Łatwość testu: modyfikator ujemny -2

Koszt: +3 punkty dobrodziejstw, cena w feniksach x 3

Bardziej zaawansowane modele mają uprząż obrotową, dzięki czemu shantor może strzelać w dowolnym kierunku, niezależnie od tego, w którą stronę jest zwrócony. Tego typu uprząże zwykle są zdalnie sterowane. Należy zwiększyć koszt o trzy punkty dobrodziejstwa i potroić cenę broni w feniksach.

Hełm celowniczy

PT 6

Koszt: 2 punkty dobrodziejstw, 200 feniksów

Można zakupić także hełm celowniczy. Pozwala on shantorowi odpalać broń bez modyfikatora ujemnego, który wymieniano powyżej.





Gannokowie

Hrabia Shezel Haroun al-Malik spojrział z furią na współkonspiratora. Dyrektor Ludovico był zaniepokojony. Rozsiadł się i wypuścił z cygara wielki kłęb dymu.

– Nic nie poradzę, jeżeli nie jesteś w stanie zaprowadzić nad oddziałami swojej rodziny – stwierdził Ludovico. – Umowa była taka, że twoi żołnierze uciszą zamieszki w Fondug. Jednak nic takiego się nie stało. Dlatego wytworów techniki vau nadal nie wyładowano; towar leży tam, gdzie go umieściłem: w ładowni statku.

– Uczciwie zapłaciłem za tę technologię! – warknął Shezel. – Chcę ją dostać!

– Hmm... Życzę powodzenia. Na wypadek gdybyś tego nie zauważył, zanim ruszyliśmy, na pokład weszła grupa księży. Będą mieli oczy i uszy szeroko otwarte na wszelką bezbożną działalność, choćbym to tylko ja za głośno pierdnął.

Shezel skrzywił się na taki brak oglądy partnera.

– Ach, ale to nie był mój pomysł, żeby wybrać do przewozu towaru zwykły statek pasażerski! Gdybyś od początku wynajął prywatny jacht, nie mielibyśmy takich problemów.

– Hej! Prosiłem o zapłatę z góry! A ty co? Wypuściłeś chociaż jednego śmierdzącego feniksa z garści? Nie! Powiedziales „poczekamy, zobaczymy”. No to teraz widzisz!

Obaj mężczyźni umilkli. Popatrzyli na wylot kanału wentylacyjnego. Usłyszeli klekoczący dźwięk, który z niego się wydobywał.

– Cholerne szczury... – mruknął Ludovico.

Wtedy kratka z trzaskiem odsłoniła się i wylocie kanału pojawiła się małpia twarz.

– Cześć!

Shezel i Ludovico otworzyli usta ze zdumienia, gapiąc się na nieproszonego gościa.

Gannok wyszedł z wąskiego przejścia i otrząpął z kurzu kombinezon. Podszedł spokojnym krokiem do stolika i usiadł przy nim.

– Delfickie piwo. Świetny wybór! – stwierdził, otwierając karafkę. Nalał sobie, korzystając z kufła Ludovico.

– Do diaska, co to ma znaczyć? – rzucił Shezel.

– Jesteś inżynierem, tak? – spytał Ludovico. – Przewoźnik; gannok?

– Zgadza się!

Shezela oblały poty.

– Ach tak? A co robisz w szybie?

– Rutynowa konserwacja. Wiesz jak jest... trzeba pilnować, żeby kanały były czyste. Ale, kurczę! Jakie rzeczy można usłyszeć w takim szybie!

Ludovico sięgnął po broń, ale gannok zatrzymał go gestem.

– Nie martw się, nie sypnę was!

– Czego w takim razie chcesz? – zapytał dyrektor, zagryzając mocno cygara.

– Części udziałów. Wiem, gdzie jest wasza paczka, i już ją przeniosłem. Jak coś mi się stanie, to w życiu jej nie znajdziecie; już jest w kawałkach schowanych w kilku różnych miejscach, o których wiem tylko ja i moi współnicy. Jak będziecie grać uczciwie, to ja wam oddam... za odpowiednią cenę.

– Niesłychane! – krzyknął Shezel. – To szantaż!

– Nie, skądże – odparł gannok. – Nazwijmy to niewinną grą, która pozwoli nam zabić nudę długiego lotu. Jeszcze piwka, drodzy towarzysze?

Historia

Po raz pierwszy ludzie postawili stopę na Bannockburn w późnym okresie Drugiej Republiki. Świat ten obfitował w artefakty annunaki, których znaczna część szybko opuściła planetę – wywozili je łowcy artefaktów, naukowcy i technicy wielkich przedsięwzięć. Ksenoarcheologom trudno było badać ruiny, gdy jednocześnie starali się uchronić przed wizytami niepożądanych gości. Niektórymi z tych intruzów byli mieszkańcy Bannockburn.

Miejscowe naczelnie obserwowały badaczy i naukowców z drzew i ze swoich „gniazd” wśród ruin. Początkowo tylko patrzyły, ale potem wrodzona ciekawość sprawiła, że podchodziły do obozów wypraw coraz bliżej i bliżej. Wreszcie zaczęły zakradać się do środka i zabierać różne rzeczy. Zwykle była to całkowicie nieszkodliwa działalność, ale czasem gniał cenny przyrząd, przez co badania wstrzymywano na długie tygodnie. Czasem takie skradzionie przyrządy doprowadzały do prawdziwej tragedii, jak na przykład wtedy, gdy naczelnie, beztrudno bawiąc się pistoletem plazmowym, wystrzeliły z niego i wywołały pożar, który strawił kilka akrów lasu.

Pierwsi ksenolodzy nazwali miejscowe naczelnie gannokami z powodu odgłosu, jakie często wydawały. Istot tych nie uznano za rozumne, ponieważ nic nie wykazywało, że posługują się mową czy posiadają kulturę. Jednakże w miarę jak przedłużała się obserwacja gannoków, ksenolodzy zaczęli zauważać niezwykle zachowanie tych małp: naśladowały ludzką kulturę. Zaczęły nosić skradzione ubrania naukowców, mieszkając w chatkach zbudowanych z miejscowego drewna – na wzór obozów ekspedycji. Wcześniej nie widziano, aby posługiwały się narzędziami i to zadziwiło naukowców. Jeszcze bardziej zdumieni się, gdy gannokowie w końcu przemówili.

Profesor Harney De Montrose spędzał popołudnie obserwując gannoków. Machinalnie rysował w szkicowniku ich zabawy. Jeden z ciekawskich gannoków podszedł do niego i zerknął na rysunki. Potem porywał na małpy, które rysunki profesora miały rzekomo przedstawiać, i powiedział:

– Nie tak.



De Montrose niemal dostał zawału. A po chwili znowu zagroził mu zawał, gdy gannok dodał:

– Cłok ma dłuższą brodę. Narysuj dłuższą.

Gadające małpy z Bannockburn stały się modne w społeczeństwie Drugiej Republiki. Ksenolodzy zjeżdżali się na tę planetę całymi stadami, marząc o badaniu świeżo odkrytej rozumnej rasy.

Gannoków uznano za istoty rozumne, chociaż obdarzone niewielką inteligencją. Świetnie naśladowali ludzi i odznaczali się niezwykłymi uzdolnieniami technicznymi, ale niewiele osiągnęli, jeśli idzie o kulturę, sztukę czy język.

Jako ledwie inteligentne małpy zyskali pewne prawa do samostanowienia, choć nie takie, jak inne rasy w późnym okresie Drugiej Republiki. Niemniej wydawali się zbyt przyjaźni (przynajmniej ich większość), aby byli traktowani tak źle, jak inne istoty rozumne.

Elita dosłownie zwariowała na punkcie gannoków – jako zwierzątek domowych, rzecz jasna. Bardzo często na statkach kosmicznych pojawiali się gannokowie w charakterze maskotek pokładowych. Szybko przekonano się, że zwinne naczelné łatwo mieszczą się w przewodach konserwacyjnych. Zdolności manualne i dryg do techniki sprawiły, że nietrudno było ich nauczyć prostych umiejętności. Dzięki temu gannokowie zostali technikami naprawiającymi statki kosmiczne.

W ciągu mijających dziesięcioleci zdano sobie sprawę, że gannokowie naprawdę szybko się uczą. Dzieci przyswajały sobie umiejętności rodziców jeszcze szybciej. Na przestrzeni kilku pokoleń gannokowie

wykształcili własną kulturę i naukę – chociaż była to tylko imitacja społeczeństwa i zwyczajów Znaných Świátów.

Jeszcze przed Upadkiem ksenolodzy zdali sobie sprawę, że uznanie gannoków za ledwie rozumnych było zdecydowanie bezpodstawne. Współczesny gannok, ledwie cztery, pięć pokoleń po pierwszym kontakcie z ludzkością, zachowuje się i myśli równie dobrze co dowolny człowiek. Najwyraźniej gannokowie rozwinięli w wielkim stopniu wrodzoną inteligencję – tak samo jak ludzie. Zrodzili nawet kilku geniuszy, takich jak doktor Brock Brock Markham, wynalazca niezwykle wydajnego napędu statków kosmicznych.

Naukowcy także zdali sobie sprawę, że gannokowie mieli własny język, zanim jeszcze spotkali ludzi – ekspresywną mowę gestów, mlaskania językiem i cmokania. Pierwsi ksenolodzy, nie mogąc ustalić reguł fonetycznych i słownika tych dźwięków, uznali je za zwyczajne, typowe dla zwierząt odgłosy. Jednakże w tok-tok – jak nazywali język gannoków ludzie – można wyrazić bardzo precyzyjnie różne idee.

W końcu odkryto, że słowo „gannok” znaczy „głodny”. Gannokowie zbliżali się do ludzi, którzy wymawiali to słowo, ponieważ sądzili, że zostaną nakarmieni (co zresztą często się zdarzało). Obcy nie mieli własnego określenia na siebie jako rasy, ale nazywali swe rodziny. Według niektórych teorii naczelné z Bannockburn nie były świadome własnej odrębności jako gatunku, dopóki nie spotkały człowieka.

Niektórzy wierzą, że inteligencja gannoków wykształciła się po pierwszym kontakcie. Początkowo więc obcy nie byli tak inteligentni, jak teraz ich

Anatomia gannoków



Rysy twarzy zdolne wyrażać uczucia

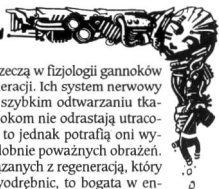
Długie palce u dłoni i stóp; ciałtem użyteczne

Byste oczy

Futro wydzielające przykry zapach

Zręczny ogon





potomkowie. Ta teoria przyspieszonej ewolucji zaszkodziła wiele osób ze środowiska naukowego. Naukowcy bowiem twierdzą, że na początku ksenolodzy po prostu nie dostrzegali wrodzonej inteligencji gannoków, o której miałyby świadczyć materialne wytwory własnej kultury.

Na korzyść drugiego z tych poglądów przemawiają tajemnicze rzeźbienia anunnaki odkryte w różnych miejscach na Bannockburn. Prawdopodobnie przedstawiają one gannoków w szatach, z laskami i różdżkami. Jedna z płaskorzeźb przedstawia nawet gannoka w skafandrze kosmicznym! Tymi „dowodami” posługiwano się, żeby wesprzeć tezę, iż anunnaki ingerowali w ewolucję tych obcych. Jednakże inni uważają, że rzeźbienia nie przedstawiają gannoków, ale inną rasę, być może daleko spokrewnioną z naczelnymi z Bannockburn, tak jak ludzie są spokrewnieni z małpami z Urthu.

Możliwość prowadzenia dalszych badań w celu znalezienia ostatecznej odpowiedzi stracono wraz z Upadkiem i nadejściem po nim Mrocznych Wieków. Gannokowie poradzili sobie w tych czasach lepiej od innych obcych ras, ponieważ posiadli wiele umiejętności związanych z zaawansowaną techniką. Zatrudniani przez domy szlacheckie i gildie pomagali w utrzymaniu silników na chodzie. Niektórzy uzyskali nawet pewną pozycję w gildiach. Zapoczątkowało to tradycję trwającą do dzisiaj.

Jednakże nawet gannokowie nie mogli na długo powstrzymać przyływu ignorancji. Cierpieli z powodu utraty wiedzy tak samo jak ich sąsiedzi – ludzie. Kościół, który dopuszcza gannoków do grona wiernych, a w szczególnych wypadkach nawet do stanu kapłańskiego, strofował ich za wiedzę techniczną i się postarał, aby oczyścić społeczność Bannockburn z tych umiejętności.

Obecnie większość gannoków mieszka na Bannockburn. Wielu nadal żyje w lasach, wraca do „prymitywnego” stylu życia. Inni szukają zatrudnienia u Pośredników lub w Lidze na różnych planetach, np. przy prowadzonych przez Pozyskiwaczy akcjach ratowania artefaktów. Istnieje też mała społeczność gannoków na Ligheim, z której nadal wywodzi się wielu techników.

Fizjologia

Gannokowie przypominają naczelne z chwytynymi ogonami oraz długimi palcami dłoni i stóp. Ich wzrost waha się od około czterdziestu do pięćdziesięciu centymetrów do metra czterdziestu centymetrów, ale większość nie przekracza metra. Zwykle są szczupli, ale zdarzają się też gannokowie z widoczną otyłością (jednak niezane są tego przyczyny).

Kości tych naczelnych są niezwykle gietkie i odporne na złamania. Chociaż nie uginają się szczególnie mocno, to jednak są znacznie bardziej elastyczne od ludzkich. Ksenolodzy porównują je raczej z włóknami keratynowymi niż z tworami wapniowymi.

Najbardziej niezwykłą rzeczą w fizjologii gannoków jest ich zdolność do regeneracji. Ich system nerwowy bierze znaczny udział w szybkim odwarzaniu tkanek i kości. Chociaż gannokom nie odrastają utracone kończyny ani organy, to jednak potrafią oni wyleczyć się z nieprawdopodobnie poważnych obrażeń.

Jeden z czynników związanych z regeneracją, który ksenologom udało się wyodrębnić, to bogata w enzymy wydzielina skóry (najwidoczniej obecna także w ich organach wewnętrznych). Właśnie ta substancja jest powodem słynnego odoru gannoków, ale pomaga w szybkim zagojeniu się wszelkich ran i uśmierzaniu bólu. Ksenolodzy sugerowali, że system krążenia gannoków zawiera wiele substancji sygnałowych oraz hormonów, które stymulują układ immunologiczny i wydzielania wewnętrzne. Jednakże nigdy nie zdołali do końca rozwiązać zagadki niezwyklej regeneracji gannoków. W końcu nadeszły Mroczne Wiek i położyły kres naukowemu eksperymentom.

Przykry zapach związany z ciągłym wydzielaniem wspomnianej substancji można zabić perfumami lub innymi olejkami zapachowymi. Gannokowie mają bardzo urozmaiconą dietę. Mogą się żywić najróżniejszymi rzeczami, począwszy od roślin, skończywszy na zwierzętach. Ich zdolności regeneracyjne pomagają także w przypadku niestrawności i zjedzenia zepsutego pożywienia. Z drugiej strony, aby utrzymać takie możliwości, organizm potrzebuje dużo energii. Z tego powodu gannokowie są wiecznie głodni i ciągle coś podjadają. Ranny gannok w ciągu jednego albo dwóch dni potrafi zjeść całego konia – tak wielkie jest zapotrzebowanie organizmu, gdy musi sobie poradzić z odnowieniem uszkodzonych tkanek.

Chociaż radzą sobie z truciznami i toksynami lepiej od ludzi, to jednak w żadnym wypadku nie dorównują odpornością voroksom. Co więcej, niektóre z trucizn są dla gannoków nawet bardziej bolesne, ponieważ ich organizm dłużej walczy w przegranej bitwie. Organizmy tych naczelnych są przystosowane do doskonałego radzenia sobie z uszkodzeniami i urazami, ale nie z truciznami bądź chorobami.

Ponieważ obecnie niewiele wiadomo na temat fizjologii gannoków, medycyna też nie ma im zbyt wiele do zaoferowania. Niewielu gannoków zostaje lekarzami, ponieważ nie mają wśród tej rasy zbyt wielkiego zapotrzebowania na opiekę medyczną. Niemniej gannokowie też chorują. Amalteanie zorientowali się, że najlepszą metodą leczenia tych obcych jest wspomaganie systemu odpornościowego. Ustallili nawet pewne ziołowe składniki, które najwyraźniej pomagają na określone dolegliwości.

Znanymi chorobami gannoków jest między innymi kostniak oraz zakrzepy. W przypadku kostniaka regeneracja masy kostnej odbywa się nieprawdopodobnie, powodując nadmierne przyrosty kości, przez co tworzą się bolesne ostrogi. Ta dolegliwość dotyczy głównie starszego wieku, stanowiąc coś w rodzaju gannokanckiego artretyzmu. Pojawia się wraz ze spadkiem ruchliwości u starzejących się gannoków. Nie ma na to znanego lekarstwa, choć plotki mówią o cudownym



leczeniu teurgia. Do zakrzepów dochodzi natomiast, gdy krew gannoka zbyt łatwo krzepnie. Powstają wtedy zatory wewnętrzne, a krążenie jest utrudnione. Jedynym znanym środkiem na skrzepy jest bardzo rygorystyczna terapia ziołowa oraz gimnastyka.

W czasie wojny z symbiontami okazało się, że nie liczni gannokowie mają pewne zdolności parapsychiczne, chociaż nie są one zbyt powszechne. Niektórzy z mieszkańców Bannockburn najwyraźniej zdolni byli nawet do praktykowania teurgii. Udowodnił to Groklo Winobraniec – gannok, który wstąpił do Zakonu Eskatonicznego.

Jak dotąd nie słyszano o gannoku, który zostałby skażony symbiontem, chociaż rasa ta ucierpiała bardzo z powodu chorób wywołanych bakteriami, stanowiącymi część broni symbiontów. System odpornościowy gannoków mógł poradzić sobie z tymi infekcjami, ale przy wsparciu antybiotykami.

Spółeczeństwo

Gannokowie to sprytni mechanicy, mający uzdolnienia techniczne, ale nie szczycą się żadnymi wynalazkami zaawansowanej technologii, które by przewyższały ludzkie osiągnięcia.

Rodziny są dla nich bardzo ważne. Lepiej im się pracuje w grupach niż pojedynczo, większość z nich w samotności staje się niezdeterminowana. Wydajność pracy wzrasta, gdy pracują z innymi, a zwłaszcza z pobratymcami. Uwielbiają przyjęcia i zwykle są bardzo towarzyscy.

Gannokowie to także dość złośliwi dowcipnicy. Kiedy albo dla czegoś ta chaotyczna cecha ich usposobienia wykształciła się – nie wiadomo. Jednak większość gannoków nie może oprzeć się pokusie zaplanowania i zrealizowanie obmyślonego kawału. (Z tego powodu rzadko proponuje się im, aby zostali Merkurianami – są zbyt oczywistymi kandydatami).

Świetnie naśladują i zwykle dobrze przystosowują się do zmian. Jednakże niektórzy nie poradzi sobie z nagłymi przemianami społecznymi. Jeśli nikt nie pomoże im znaleźć właściwej drogi, to stają się niebezpiecznymi psychopatami, w niezrozumiały sposób wsکیekłymi na świat za to, że jest taki chaotyczny.

Hierarchia społeczna u gannoków to kilka szanowanych rodzin na szczycie oraz pozostałe, które starają się zdobyć pozycję na różnych obszarach. Stare i szanowane kłany słyną z mądrej starszyny – grupy, która najsprytniej poradziła sobie z przybyszami spoza planety, dbając przy tym o polepszenie sytuacji gannoków. Latorośle tych rodzin mają przejąć rodzinne interesy związane z doradztwem i dyplomacją. Bardzo znane są rodziny: Chak Yaga, której członkowie należą do Pośredników, powiązana z Hawkwoodami Wog Wog oraz Ook Ook Kung, której członek jest księdzem Wszechświatowego Kościoła.

Inne rodziny słyną ze swych umiejętności i mistrzostwa w określonej dziedzinie. Zwykle zbierają owoce sławy towarzyskiej (zaproszenia na przyjęcia,

darmowe posiłki itp.), przyjmując uczniów wywodzących się z innych klanów. W ten sposób niektóre familie stają się bardziej gładkimi niż grupami związanymi pokrewieństwem. Istnieje rodzina Kuklo, bardzo poważana, gdyż jej członkowie znają się na inżynierii. Z kolei Bak Bak Bo słynie z malowideł, a Mung Mongo – ze sztuki kulinarnej.

Gannokańskie ubrania w znacznym stopniu przypominają ubrania ludzi (koszulki, spodnie, kapelusze, rękawiczki itp.), ale rzadko kiedy można zobaczyć gannoka w butach. Niektórzy przedstawiciele tej rasy znani są ze szczególnego wycucia mody, ale ich projekty rzadko kiedy wpływają na preferencje ludzi.

Język gannoków, nazywany przez ksenologów tok-tok, pozwala na precyzyjne porozumiewanie się w grupach przy użyciu uproszczonych gestów i serii mlaśnień językiem o podniebienie (cmokania). Jego słownictwo bardzo się wzbogaciło od czasu spotkania z ludźmi, ich kulturą i technologią, ale większość gannoków woli mówić po urtyjsku. (Ludzie mogą opanować tok-tok).

Środowisko życia

Jedyna znacząca populacja gannoków żyje na Bannockburn – na wszystkich kontynentach tej planety. Większość zgromadziła się wokół Tikta, zatłoczonego miasta zbudowanego na wzór ludzkich siedlisk. Znaczną część terenów Bannockburn pokrywają zrzucające okresowo liście lasy, góry, podmokłe wrzosowiska (podobne do szkockich z okresu poprzedzającego epokę brązu) oraz dżungle w cieplejszych rejonach wokół równika. W wielu miejscach znajdują się ruiny czegoś, co prawdopodobnie było miastami anunnaki – spalone i prawdopodobnie zniszczone w czasie jakiejś starożytnej pożogi.

Mała społeczność gannoków żyje na Ligheim; wielu z tych obcych należy do Ligi. Znajduje się tam jedna rodzina – Zebo Chombo – sławna ze względu na płatnerzy, którzy także przyjmują uczniów.

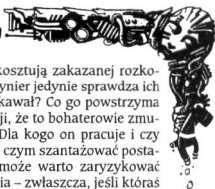
Ogrywanie postaci

Gannok

Wydaje się, że jeśli wybierać wśród obcych, to najłatwiej będzie grać gannoka, ponieważ kultura tej rasy w niewielkim stopniu różni się od ludzkiej – w zasadzie naśladuje wiele elementów różnych społeczności człowieka. Może dojść do wielu śmiesznych sytuacji, gdyż gannokowie nie zdają sobie sprawy z ironicznych skutków pewnych zwyczajów, które przejęli, ale zwykle to właśnie oni okazują się bardziej „ludczy” od samych ludzi.

Stereotypowe postaci:

Dzikus: Bohater żyje dżungli w lesie lub dżungli na Bannockburn i właśnie takie życie woli – bez komplikacji i głupich nakazów społecznych. Może nie jest



tak wyedukowany jak jego pobratymcy, ale dobrze zna swój teren i ruiny anunnaki.

Inżynier „złota rączka”: Postać jest mechanikiem na statku lub w porcie kosmicznym. Pomaga przy konserwacji przylatujących pojazdów. Gdy ktoś sobie życzy nowego mocowania do broni albo naprawy uszkodzonego pancerza, inżynier wykonuje całą brudną robotę. Prawdopodobnie jest członkiem któregoś gildii (najpewniej Przewoźników).

Kawalarz: Bohater żyje tylko po to, aby robić kawały i płać figle – nieważne, jak niebezpieczne mogą się dla niego okazać.

Misjonarz: Postać jest księdzem Wszechświatowego Kościoła (w dowolnej sekcji) i pragnie nawrócić członków swojej rasy. Większość gannoków ma dość ambiwalentny stosunek do religii i może przylatywać się do Kościoła tylko po to, aby misjonarz wreszcie się od nich odczepił.

Tropiciel artefaktów: Postać zdała sobie sprawę, ile ludzie (lub inne istoty) są skłonne zapłacić za artefakty, które po prostu leżą i czekają na jej rodzinnej planecie. Szuka więc ich, albo wynajmuje się, aby prowadzić do nich innych poszukiwaczy.

Rady dla Mistrza Gry

Poniżej sugerujemy kilka przygód, w które mógłby być zaplątany gannok.

Brak szacunku: Bogaty kupiec – gannok – wynajmuje bohaterów jako swoją eskortę. Jego problem polega na tym, że gdziekolwiek się ruszy, ludzie myślą, że jest milutką, i chcą, by zrobił jakąś sztuczkę. To tylko coraz bardziej rozwściecza małego „człowieczka”. Pewnego wieczoru tłum runął na bohaterów, żądając krwi gannoka. Kupiec zaś domaga się, aby postaci broniły go – w końcu za to im płać! Jeśli postaci zdołają uspokoić gawiedź i zadadzą kilka pytań, to odkryją, że ktoś z miejscowych padł ofiarą złośliwego żartu, który nie udał się za bardzo (wypadał makabrycznie, choć nadal śmiesznie). Winą obciążają właśnie tego gannoka – „gannokowie zawsze robią kawały, nie?”. Czy „podopieczny” bohaterów rzeczywiście jest winowajcą, czy raczej ofiarą stereotypów rasowych? Nawet jeśli jest winny, to postaci mają obowiązek go bronić!

Dawaj rodzinne klejnoty! Bohaterowie weszli w posiadanie cennych rzeźb anunnaki (to okrucho duszy czy zwykła rzeźba?). Kłopoty się zaczną, gdy ważny gannok zacznie twierdzić, że jest to jego skradzione dziedzictwo rodowe. Facet ma nieźle powiązania i posłuży się nimi, aby odzyskać to, co – jak twierdzi – należy do niego. Ale czy mówi prawdę? Czy jest to strzeżony skarb jego dziadków, czy może kryje się za tym coś więcej?

Kuszenie losu: W czasie lotu statkiem kosmicznym do gwiazdnych wrót, gannokowski inżynier proponuje, że za sowitą łapówkę „wyłączy thumik efektu sathra”. Twierdzi, że wie jak włączyć i wyłączyć go tak, aby nikt niczego nie zauważył. Co więcej – mówi, że efekt można ograniczyć do jednej kabiny: pilot na niego musi nic o tym wiedzieć. Co zrobią bohaterowie?

Przyjmą propozycję i zakosztują zakazanej rozkoszy sathra? A co, jeśli inżynier jedynie sprawdza ich albo robi im zwyczajnie kawał? Co go powstrzyma od powiedzenie inkwizycji, że to bohaterowie zmusili go do wszystkiego? Dla kogo on pracuje i czy jego przełożeni chcą mieć czym szantażować postaci? A z drugiej strony, może warto zaryzykować krótką chwilę zjednoczenia – zwłaszcza, jeśli któraś z postaci już jest uzależniona od efektu sathra.

Współczynniki

Sugerowane współczynniki rasy

Cechy: Zręczność (bazowo 4; koszt: 2 p.), Wytrzymałość (bazowo 4; koszt: 2 p.), Ekstrawersja, Technika

Umiejętności wrodzone: urok osobisty, wigor.

Umiejętności wyuczone: akrobatyka, języki (tok-tok), wybawienie mechaniki.

Błogosławieństwa: chwytny ogon (2 p.: +2 do chwytania, nie umożliwia precyzyjnych ruchów), długie palce u dłoni i stóp (2 p.): +2 do Zręczności przy czynnościach wymagających delikatności, odporność (2 p.: skażenie symbiontem), regeneracja (5 p.: leczy 1 punkt żywotności w ciągu sceny), wszytkożerność (2 p.: urozmaicona dieta, ale bez odporności na śmiercionośne trucizny), złota rączka (2 p.: +1 do wszystkich umiejętności związanych z *wybawieniem techniki*), zwinnie stopy (1 p.: łatwo wykonuje proste czynności stopami, ale nie dotyczy to walki).

Przekleństwa: głodny (+1 p.: wilczy apetyt, gdy leczy rany), karzeł (+5 p.: -2 do Żywotności, bieg: bazowo 6 metrów), obca natura (+2 p.), odór (2 p.: -2 do Ekstrawersji wśród przedstawicieli innych ras niż własna).

Utrapienia: ostracyzm (+2 p.).

Łączny koszt: 8 punktów.

Dobrodziejstwa

Wpływa rodzina (1-2 p.): Rodzina bohatera jest znana wśród gannoków albo ze względu na możliwości polityczne, albo ze względu na umiejętności i uprawiane rzemiosło. Jeden punkt oznacza rodzinną rzemieślniczość, dwa – rodzinę znaczącą w świecie polityki (zwykle z mocnymi powiązaniami z jedną lub więcej wpływowymi grupami w Znanym Światach).

Skakanie po drzewach

Większość gannoków nabywa umiejętności akrobatyczne jeszcze w dzieciństwie (patrz „Rozdział ósmy: Zasady”). Mogą wykorzystywać je w gęsto zalesionym środowisku i skacząc z drzewa na drzewo poruszać się równie szybko, jakby zdołali iść normalnie. W przypadku gęstego poszycia gannok może znacznie wyprzedzić istoty biegnące po ziemi. Bazowo gannok może pokonać pięć metrów w ciągu tury, plus jeden metr za każdy sukces w teście Zręczność + akrobatyka.



Etyri

Ugroto w prawej ręce trzymał zahartowaną w ogniu drewnianą włócznię, w lewej zaś wazył naprędcie skleconą sieć. Rozwinął skrzydła i ustawił się przed prychającym mamutem bagiennym.

– Muszę uskokoczyć przed tymi trzema chwytnymi trąbami i ząbkowanymi kłami – pomyślał. – A potem dźgnąć go prosto w mózg! U podstawy czaszki jest taki słaby punkt...

Oblepiony szlamem potwór grzebał kopytami w płytkim błocie. Pochylił się w przód, szykując do szarży. Nagle z kierunku, którego Uguroto nie potrafił określić, dobiegł cichy trzask. Chwilę później mamut bagienny zadrżał spazmatycznie i osunął się głową do przodu w błoto. Z trójkątnej przestrzeni między jego masywnymi barkami a głową trysnęła kleista ciemna purpura i zbrzygała obwisłe, żebrowane uszy.

Uguroto podniósł wzrok. Na skrawku nieba widocznym w prześwicie w zielonym baldachimie liści dojrzał maleńki, ciemny punkcik. Punkt krążył i rósł w miarę, jak opadał po spirali. I wreszcie – pojawiła się między drzewami: plamisty wzór na jej brzuchu rozmazywał się niczym leśne poszycie widziane kątem oka w pedzie na osłep. Szybowała w górę, aż w końcu siadła malowniczo na zadzie powalonego potwora. Jej pióra były czarne i srebrne, miała stalowoszare oczy, a w rękach sumptera 86 kaliber 9 mm z osmiokątną długą lufą i neutrinowym celownikiem, z kolbą z polerowanego orzechowego drewna z kwiecistymi instrukcjami w kurgańskim stylu. Albo była to cholernie dobra broń, albo Uguroto nie znał się na grzmiących kijach.

– Sam mogłem go dorwać – warknął.

– Cóż, nie spieszyło ci się za bardzo, prawda? – zaćwierkała. – Pewnie byłam bardziej głodna od ciebie. – Przekrzywiła gwałtownie głowę. – Ale jesteś mile widziany przy dzieleniu mojej zdobyczy. Chodź. Zadmij w róg i przywołaj towarzyszy znad rzeki. Możemy rozbić obóz na jego grzbiecie, biesiadować i opowiadać historie o polowaniach przez całą noc!

Ptasi etyri z Graala to najbardziej egzotyczna i barwna (w szerokim tego słowa rozumieniu) rasa rozumnych istot w Znanym Światach. Niewiele innych wygląda równie niezwykle i żadna nie może poisać się porównywalnie szeroką gamą podgatunków. Rzadko widuje się etyri poza ich rodzinnym światem. Wolą raczej własne towarzystwo. Dlatego inne rasy uważają, że etyri są wyjątkowo nietowarzyscy. Jednakże wśród swoich oraz w towarzystwie tych, którzy poświęca czas na ich zrozumienie, okazują się wyjątkowo otwarci – chyba bardziej od wszystkich pozostałych istot rozumnych.

Etyri do pewnego stopnia przypominający gryfy ze starożytnej Urth i innych mitologii – są krainowo idealizowani i romantycznie stylizowani w popularnych przedstawieniach. Większość mieszkańców Znanego Świata ma o nich stereotypowe wyobrażenia,

zaczernięte z finansowanych przez Kościół widowisk pasyjnych. Pokazywani są w nich jako istoty wyniosłe i dumne, obdarzone mrocznym, a nawet złowieszczym spojrzeniem na świat. Zwykle uważano, że osoba odgrywająca postać etyri (początkowo role te były zastrzeżone dla ludzi przebranych w kostiumy z piór) przynosi nieszczęście, jest postaćem ze złymi wiadomościami i zapowiada śmierć.

Rzetelne informacje o etyri pochodzą przede wszystkim z Graala oraz z tych sprawozdań ksenologów z czasów Drugiej Republiki, które zdołały przetrwać. Ponieważ ci, którzy opuszczają swoją planetę, a samotnicy i indywidualiści o bardzo szczególnych przyzwyczajeniach, rzadko kiedy spotkania z etyri-emigrantami odpowiadają czymkolwiek oczekiwaniom.

Historia

Określenie „prehistoria etyri” uważane jest za niewłaściwą nazwę zarówno przez samych obcych, jak i tych, którzy uważnie studiowali ich kulturę. Dzieje się tak dlatego, że korzenie pieśni etyri sięgają czasów, gdy stworzenia te nie były bardziej samoświadome i inteligentne od ptaków na innych planetach. Nawet najprymitywniejsze piosenki nadal są śpiewane przez pisklęta. Pozostały niezmienione od czasów, gdy były niewiele więcej niż prostym sygnałem niosącym informacje o jedzeniu, wyługu i niebezpieczeństwie. W miarę jak rozwijała się świadomość, sygnaly takie stawały się coraz bardziej wypracowane. Zaczęły układać się w opowieści, które pouczają młodych oraz przekazywały dzieje rodzinom, gromadom i plemionom. W przypadku ludzkości odpowiednikiem takich „żywych historii” byłyby nieprzerwanie przekazywane ustnie opowieści, które zaczynałyby się w czasach człokształtnych małp na starożytnej Urth.

Pra-etyri musieli poradzić sobie z niebezpiecznym rywalem – zhuil’hishtu, gatunkiem sześcionogich, kradnących jaja gadów, u których jako pierwszych na planecie rozbylszyła niktła świadomość. Zhuil’hishtu, ładowi łowcy z dodatkową parą górnych kończyn, jako pierwsi na Graalu zaczęli posługiwać się narzędziami i szybko rozwinęli się w bardzo sprawną rasę drapieżców. Niepodzielnie zajęli szczyt łańcucha pokarmowego. Chociaż nauczyli się polować na większe stworzenia ładowe, to jednak nadal najchętniej jadal drapieżców. Niepodzielnie zajęli szczyt łańcucha pokarmowego. Chociaż nauczyli się polować na większe stworzenia ładowe, to jednak nadal najchętniej jadal drapieżców. Niepodzielnie zajęli szczyt łańcucha pokarmowego.

W miarę jak zhuil’hishtu stawali się coraz bardziej przebiegłymi i beczczelnymi złodziejami, wzbogaceni o broń, która mogła dosięgnąć nawet nisko

latające ptaki, etyri musieli być jeszcze ostrożniejsi i rozważniejsi. Rosnąca złożoność ich życia wymusiła gwałtowny skok intelektualny – stali się istotami rozumnymi. Tysiące lat przed przybyciem ludzi na Graalu rywalizacja doszła do szczytu: zhuil'hishtu osiągnęli poziom neolitu, a etyri paleolitu. Jednakże takie porównanie poziomu techniki może być mylące. Chociaż zhuil'hishtu mieli ogień, znali koło i tworzyli koczownicze społeczności pasterskie, nie mieli nic, co można by nazwać kulturą, nie mówiąc o cywilizacji. Owładnięci instynktownym popędem polowania i gromadzenia, nigdy nie mieli czasu na rozrywkę, niezbędną dla dalszego rozwoju umysłowego. Na jej brak nie mogli narzekać etyri i w związku z tym stali się inteligentniejsi, mimo niższego poziomu technologicznego. Zdobywali nowe umiejętności i zaczęli polować na większe zwierzęta lądowe oraz stworzenia latające. To tylko nasiliło rywalizację z jaszczurkami, gdyż współzawodniczyli z nimi o to samo pożywienie. Znaczna część struktury społecznej etyri, tak samo jak wierzenia religijne, ustaliła się właśnie w tym okresie. Ta kluczowa faza ewolucji znalazła odzwierciedlenie w micie o Mihanoom – Wiedźmie-Matce, bogini-opiekunce ludu etyri, która poświęciła część siebie znaczącym bogom spoza nieba w zamian za mądrość. (Niektórzy historycy podejrzewają, że tymi „bogami spoza nieba” byli w rzeczywistości anunnaki).

Kiedy na planetę, znaną później jako Graal, przybyli ludzie, założyli, że to zhuil'hishtu – ze względu na oczywiste zdobycze techniki – stanowią dominującą rasę na tej planecie. Nie mylili się zbyt, ponieważ liczba etyri malała i ten ptasi lud znalazł się o krok od wyginięcia. Dyplomaci ludzkości z domu Keddah ze strony starszyzny zhuil'hishtu napotkali tylko apatię i pełną ostrożności niechęć. Koloniści coraz częściej zmagali się z atakami gadzich łupieżców. Przez niemal dziesięć lat etyri obserwowali nowo przybyłych z daleka, po czym zdecydowali, że niewiele mają do stracenia, a wiele do zyskania. Podjęli pierwsze rokowania dyplomatyczne z przybyszami z nieba.

To był „najgładszy” pierwszy kontakt w dziejach Znanych Światów; przede wszystkim dlatego, że etyri posłużyli się najsprytniejszymi naśladowcami, aby nauczyć się ludzkiego języka i byli w stanie powitać przybyszów w ich własnej mowie. Ludzie, kompletnie zaskoczeni nagłym pojawieniem się egzotycznej, dziwnie znajomej (przynajmniej dla tych, którzy znali mitologię) i znającej urtyjski rozumnej rasy, nie wiedzieli jak zareagować. Żywili pewne podejrzenia co do pochodzenia etyri oraz ich prawdziwych motywów. Chociaż raz przeważał rozsądek i ludzie zaakceptowali obecność tej dziwnej rasy bez zbędnego strachu i otwartych uprzedzeń. Aby udowodnić czystość swoich pobudek, wielu etyri pomagało ludziom, ucząc podstawowych rzeczy o przetrwaniu na Graalu lub zawiadamiając osiedla ludzkie o zbliżających się najeźdźcach zhuil'hishtu. Cała gromada najlepszych wojowników etyri służyła nawet jako wartownicy i ochrona dla uzdrowicielki Amaltei, kiedy usuwała skazę na duszy proroka Zebulona.



W tym samym czasie zhuil'hishtu – zagrożeni przez powstającą przyjaźń dwóch ras – stali się bardziej agresywni wobec przedstawicieli obcydru. Świetnie uzbrojeni ludzie niezbyt na tym uciepieli, ale kolonie etyri zostały prawie zmiecione z powierzchni ziemi. Wobec tego ptasi lud, wbrew życzeniom rodu Keddah, zaczął pożywać od ludzi lekkie uzbrojenie, w tym stalowe ostrza, małokalibrowe strzelby oraz lasery. Teraz wyposażeni nie tylko w wyższą inteligencję, ale i lepszą technologię etyri postanowili dokonać zemsty, która szybko zamieniła się w prawdziwą rzeź. Dom Keddah nie uczynił nic, by ich powstrzymać: zhuil'hishtu byli jedynie niechcianymi szkodnikami – nie nadawali się nawet na tanią siłę roboczą.

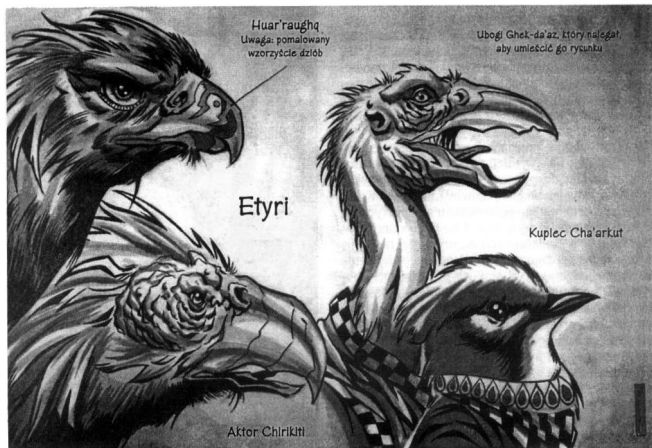
Aż do początków Drugiej Republiki wierzono, że barbarzyńskie jaszczurki wyginęły, gdy górnicy szukając marmuru i keddytu znaleźli spore stado gadów w systemie podziemnych jaskiń. Rozciągały się one pod łańcuchem Gór Etyrskich, gdzie od stuleci spotykała się rządząca ludem etyri starszyzna – Orle Gniazdo. Starszyzna wynagrodziła dom Keddah wieloma niemal nieograniczonymi, a od dawna oczekiwanymi prawami do wydobywania surowców mineralnych w zamian za przyrzeczenie, że zacznie wojnę z zhuil'hishtu pod ziemią – gdzie etyri nie mogą dotrzeć.

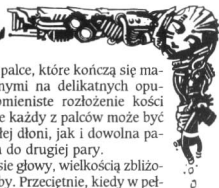
Przyznanie tych praw parę lat później zaowocowało dość nieprzyjemnymi konsekwencjami. Na innych planetach zwiększył się popyt na twarde drewno baryana i ród Keddah sprowadził olbrzymią żniwiarkę, aby przerzedzić lasy Habari na północnej półkuli. Przedsiębiorstwa zajmujące się wycinką uznały, że zgoda etyri obejmuje także leśne ostępy, które

z dawien dawna były domem etyri, do tej pory nie tkniętym przez drwali. To ewidentne pogwałcenie umowy przez ród szlachecki, który pod innymi względami pozostawał bez zarzutu, wywołało wielkie oburzenie. Etyri uderzyli na osiedla ludzkie, ale zostali odparci, zanim cokolwiek wskórali. Keddahowie ignorowali błagania Orlego Gniazda, dopóki ptasi lud nie podjął bardziej stanowczych kroków.

Elitarne grupy wojowników przeniknęły do domów kapitanów i królów przemysłu drzewnego i, trzymając im noże na gardłach, zmusiły do obejżenia transmisji z prac żniwiarki. Gigantyczny statek powietrzny w okamgnieniu ścinał całe kilometry kwadratów starych kniei, a pocięte drewno przetrzczało na orbicie. Podczas gdy cały świat patrzył, ogromna, licząca kilka tysięcy wojowników grupa zgromadziła się wokół wielkiej maszyny i zanurkowała prosto w jej dysze, które w końcu zapchały się ich ciałami. Żniwiarka przechyliła się i roztrzaskała o ziemię, którą dopiero co ogołociła z drzew. Ci etyri, którzy przetrwali, z ławnością poradzili sobie z niedobitkami pracowników z rozpadającego się statku. Ostrzelali ich gnanem i trzymali na muszce. Po tym wszystkim Orle Gniazdo dało do zrozumienia domowi Keddah, że niepożądanym wycinaniem lasów będzie bardziej kosztowne, niż by żyły sobie obie strony.

Ród Keddah nie pogodził się z tym jawnym aktem terroryzmu. Rozpoczęła się wojna, która trwała do chwili, gdy Sanktuarium Wieczności wezwało dyplomatów z domu Juandaasta, aby powstrzymali narastającą rzeź. Obdarzeni telepatią ambasadorowie rozwiązyli „trudności związane z tłumaczeniem” koncesji





przyznanych górnikom. Stworzono także nowe plany wycinki drzew baryana, które uwzględniały równowagę między planetarną ekonomią i ekologią. Z tego ogólnego projektu, znanego jako Ugoda Habari, zyski czerpali zarówno Keddahowie, jak i etyri.

Chociaż przesyady i bigoteria przetrwały wśród niższych klas, władcy obu ras doszli do porozumienia, uznając siebie nawzajem za istoty honorowe, uczciwe i szczerze. Relacje między rodem Keddah i etyri tylko zyskały na tej poprawie komunikacji. Ptasi wojownicy szkolili się razem z oddziałami domu szlacheckiego. Najemnicy z Graala wybróżnili się jako żołnierze w czasie najazdu barbarzyńców oraz konfliktu z kalifatem Kurga. Latający snajperzy okazali się dość skuteczni przede wszystkim w początkowej fazie wojny z symbiontami, gdyż później zmiennekształtni szybko rozwinęli roznoszony wiatrem wirus, który okazał się szczególnie niebezpieczny dla przyspieszonego metabolizmu etyri.

Zdecydowana większość etyri nie opuszcza Graala, ale ci, którzy wyruszają do innych światów, gdziekolwiek trafią, zawsze znajdują się w centrum zainteresowania – nie tylko jako najdziwniejsze stworzenia, ale także jako te najbardziej honorowe, zdolne i inteligentne. Wiele dało się wciągnąć do przemysłu rozrywkowego, gdzie ich wspaniałe talenty mogą zostać należycie docenione. Jednakże prawdziwi wojownicy przyłączają się do Rycerzy Poszukujących – oczywiście po tym, jak wyszlifują swoje umiejętności w ciągu licznych podróży.

Fizjologia

Chociaż pod względem budowy ciała etyri w wielu aspektach przypominają humanoidy, to jednak bardzo różnią się od wielu innych istot rozumnych. Rasa ta obejmuje też największą pośród istot, które nie uległy symbiontom, różnorodność form. Zwykle wszędzie w Znanych Światach ewolucja biegła z grubsza podobnymi drogami, jednak w przypadku mieszkańców Graala (i Ungavoroks) wyglądała inaczej, gdyż wszystkie ważniejsze gatunki zwierząt lądowych i większość wodnych ma sześć kończyn, a nie cztery, jak na innych planetach. W efekcie na Graalu znacznie więcej istot nierozumnych posługuje się narzędziami niż w innych światach; różne gatunki w różny sposób wykorzystują tę dodatkową parę kończyn.

To właśnie tłumaczy, dlaczego fizjologia etyri nie odpowiada wzorcom spotykanym u innych latających stworzeń. W przeciwnieństwie do pozostałych istot, które mogą latać, etyri mają jednocześnie w pełni wykształcone, używane skrzydła i chwytne przednie kończyny. Brak możliwości chwytania uniemożliwiał innym, podobnym rasom osiągnięcie poziomu wyrafinowanego posługiwania się narzędziami, co niezbędne jest – jak uważają niektórzy ksenolodzy – dla zdobycia samoświadomości. Ramiona etyri wyglądają jak delikatniejsza, bardziej giętka wersja ich nóg; mogą je zupełnie schować pod zwiniętymi skrzydłami.

Ich dłonie mają po cztery palce, które kończą się małymi pazurkami osadzonymi na delikatnych opuszkach. Specyficzne promieniste rozłożenie kości w nadgarstku sprawia, że każdy z palców może być przeciwny wobec całej dłoni, jak i dowolna para palców przeciwstawna do drugiej pary.

Wszyscy etyri mają ptasie głowy, wielkością zbliżone do ludzkich, oraz dzioby. Przeciwnie, kiedy w pełni się wyprostują, mają ponad dwa metry wzrostu, ale w pozycji bardziej swobodnej, lekko pochyleni, mierzą około metra siedemdziesięciu. Ciało na długich kończynach (przypominających nogi czapli, tyle że bardziej muskularne) wydaje się masywniejsze od ludzkiego, ale w rzeczywistości spora jego część to skrzydła i pióra. Ponadto kości pneumatyczne i wyjątkowo przyspieszona przemiana materii sprawiają, że etyri są znacznie lżejsi od o połowę mniejszych, a bardziej krępych ssakopodobnych obcych. Chociaż do poruszania skrzydłami o ponad pięciometrowej rozpiętości potrzeba dużo siły, to jednak przy zwykłym dla humanoida wysiłku – podnoszeniu, pchaniu lub siłowaniu się – mieszkańcy Graala okazują się słabsi.

Wzrok w porównaniu z innymi rasami rozumnymi najmniej rozwinięty jest u etyri. Ta zaleta przejawia się w różny sposób u różnych podgatunków: ci, którzy mają oczy osadzone dość blisko siebie, lepiej widzą z daleka drobne szczegóły lub ruch, natomiast ci z oczami szeroko rozstawionymi, mają widzenie peryferyczne rozszerzone do 360 stopni. Przewoźnicy opowiadają historię o etyri-pilotach, którzy zdołali wymanewrować większe statki kosmiczne. Przewidywali ruchy przeciwnika, obserwując przez portal celowniczy, jak piloci wroga obsługują przyrządy sterownicze (oko ludzkie może zarejestrować takie szczegóły jedynie z małej odległości – np. dzielącej dokującą statki).

Szczegóły anatomii etyri są bardzo zróżnicowane, ponieważ przystosowanie każdego z plemion do swojego środowiska zaowocowało po stuleciach wielką różnorodnością kształtów dziobów i rodzajów upierzenia – zależnych od typu diety oraz klimatu. Jednakże, ogólnie rzecz biorąc, większość etyri można zakwalifikować do jednej z kilku poniższych grup etnicznych, które charakteryzują się tymi samymi cechami fizycznymi.

Huar'raughq

Huar'raughq są znacznie potężniej zbudowani i lepiej latają od innych etyri. Bardzo przypominają orły i sokoły znane z innych światów. Mają blisko osadzone duże oczy i ostro zakrzywione dzioby, co czyni ich najbardziej imponującymi pośród etyri; ich dumna postawa i przeszywające spojrzenie wszystkich paraliżuje. Ubarwienie Huar'raughq jest proste, ale wyjątkowo kontrastowe, a wzory odróżniające poszczególne kłany zwykle podkreślają ich wielkość i siłę.

Cha'arkut

Ta zdecydowanie najliczniejsza grupa etyri na Graalu najbardziej przypomina śpiewające i łowne



ptaki spotykane na innych planetach. Cha'arkut mają spiczaste dzioby, małe oczy położone z boków głowy i zwykle pozbawieni są grzebieni. Jako niżsi i bardziej kępni od pozostałych etyri, zwykle na starość stają się otyli. Ich ubarwienie ogólnie rzecz biorąc jest najbardziej stumione – obejmuje plamki w przytłumionych odcieniach zieleni, a znaczące plemiona wyróżniają się akcentami w kolorze jaskrawego karmazynu lub opalizującej zieleni. Ostatnimi czasami coraz więcej Cha'arkut nabiera orlich, dumnych cech typowych dla Huar'raughq. Spowodowane to jest częstymi małżeństwami między tymi grupami oraz farbowaniem piór.

Chirikiti

W przeciwieństwie do pełnej umiarkowania elegancji Cha'arkut, grupę Chirikiti cechuje największe zróżnicowanie w typie budowy ciała i najdłuższe kolory upierzenia, jakie można spotkać na Graalu, oślepiające oko wspaniałymi, żywymi barwami i hipnotyzującymi wzorami. Ich dzioby są zwykle potężniejsze, ale tępe i zaokrąglone; oczy mają po bokach uwiecznionej imponującym grzebieniem głowy. Większość Chirikiti zachowuje bardziej smukłą sylwetkę od Cha'arkut, ale ich krótsze, bardziej zaokrąglone skrzydła zmniejszają ich możliwości w locie.

Ghek-da'az

Ghek-da'az to nieloty, ale za to wspaniali biegacze. Uważani są za najbrzydszych spośród etyri. Mają grubsze kości, ogromne dzioby osadzone w nagiej głowie, a przypominają nieco starożytne diatrymy (wczesnokozoiczne olbrzymie, nielotne żurawie o uwstecznionych skrzydłach i masywnej czaszce; wysokość 2,7 metra; występowały w Ameryce Północnej) z Urth. Ich upierzenie – o ile w ogóle widać je spod warstwy nieodłącznego kurzu – jest pstre i mało wyraziste, a ponadto pozostaje w wiecznym nieładzie.

Podobno w dalekiej przeszłości żyły inne egzotyczne podgatunki etyri, ale większość prawdopodobnie wyginęła przed końcem Drugiej Republiki. Jednak ciągle słyszy się niepewne, niesprawdzone opowieści podróżników o zniewalającym krzyku śnieżnobiałego, podobnego do sowy Dhuwaluth, rozlegającym się nad równinami arktycznymi, albo o wdzianym długoszyim H'landendang widzianym przez mgnienie oka, jak zanurzał się w jeziorze na odludziu (to stały motyw baśni na Graalu).

Ubrania

Etyri bardzo rzadko noszą ubrania – zakładają je tylko z okazji szczególnych rytuałów lub gdy chcą dopasować się do humanoidów. Naszyjniki, opaski na ramie i obrączki na nogę pojawiły się już przed pierwszym kontaktem. Wkrótce po spotkaniu z ludźmi wprowadzono do obchodów świąt religijnych, podczas których etyri nie muszą latać, noszenie ozdób głowy i fartuszków. Cha'arkut, którzy regularnie prowadzą na Graalu interesy z ludźmi, często noszą gorszy

i getry, które naśladują ludzkie ubrania; do tego zakładają normalne kapelusze, przytrzymywane wianym pod brodą rzemykiem lub wstążką. Związani z przemysłem rozywkowym Chirikiti są bardzo pomysłowi, jeśli idzie o modę, która dodatkowo uwydatnia niezwykłość ich upierzenia, ale zwykle muszą zdjąć taki strój przed uniesieniem się w powietrze.

Zwykle widuje się etyri z sakwami – małymi lub średniej wielkości – zawieszonymi na brzuchu, a większość wojowników nosi bandolety i uprzącze z olstrami tak uszytymi, aby nie płały się w nie lotki oraz nie deformowała się powierzchnia nośna.

Spółeczeństwo

Struktura społeczna etyri zasadniczo jest podobna do porządku feudalnego Znanych Światów. Huar'raughq uznaje się za szlachtę; przejeł on system tytułarny od ludzi. Ludem etyri rządzi królowa (tytuł dziedziczny), a wspomaga ją czcigodna rada markizów, tworzących Orle Gniazdo. Każdy Huar'raughq, który włada niepodzielnie na swoim terytorium łowieckim, traktowany jest jak baron, a wysoko postawione rozległe rodziny mają pod swoją kontrolą całe pasma górskie. Cha'arkut i Chirikiti są na dobrą sprawę poddani, ale idea pańszczyzny jest tu nieznaną, ponieważ przywiązanie etyri do ziemi przodków okazuje się silniejsze od prawa; ma po części naturę religijną, po części ekologiczną. Wobec tego etyri są właściwie istotami wolnymi.

Poza tym społeczeństwo etyri jest matriarchalne. Matka-nioska rządzi silnie związaną ze sobą rodziną. Huar'raugh zawierał małżeństwa na całe życie i bardzo się przejmował historią i pozycją swojego rodu. Wypiewują kronikę rodzinną, kiedy podczas załotów popisują się upierzeniem pełniącym funkcję naturalnych znaków heraldycznych. Młodych Huar'raughq, tak samo jak laterośnie ludzkich rodów szlacheckich, od małego przygotowuje się do pełnienia zaszczytnych ról. Dzieci Cha'arkut wychowuje się wspólnie. Jest to konsekwencja zwyczaju ich matek, które na zmianę wysiadują jaja. Chirikiti stanowią wyjątek od typowego wzorca rodziny. Ich załoty kończą się krótkotrwałymi związkami i gorzkimi rozstaniem. Pisklęta wychowują zwykle samotne matki albo, rzadziej, grupa samic.

Religia etyri jest mroczna, pierwotna i tak bogata w niuanse, że niewielu ludzi zdołało uchwycić coś więcej niż jej podstawowe założenia. Kodeks honorowy Huar'raughq jest powszechnie przestrzegany. Szczególnie się ceni szczerość wypowiedzi i dotrzymywanie słowa. Kodeks wojownika nakazuje być uczciwie i umrzeć godnie w imię słusznej sprawy, tak aby po przejściu cyklu udanych inkarnacji dusza mogła uwolnić się i osiągnąć wyższy poziom istnienia.

Teologia etyri odzwierciedla proces ich ewolucji. Wiedza-Matka Mihanoom w pewnym sensie pełni rolę Prometeusza – wszak przyniosła pierwszym rozumnym etyri światło świadomości. Inną ważną



Język

Ksenoantropolog z czasów Drugiej Republiki, Shamus al-Dubhai, twierdzi w swym siedemnastomowym dziele „Studia nad etyri”, że mowa tego ptasiego ludu to najbardziej skomplikowany żywy język. Udowodnienie tej tezy zajęło mu dziesięć tomów. Biorąc pod uwagę czysto mierzalne cechy, jak prędkość czy jasność porozumiewania się, etyryski (jeśli używają go etyri) można z powodzeniem przyrównać do wielu języków komputerowych z czasów republiki. Sama prędkość okazała się największą przeszkodą dla wielu humanoidów, którzy pragnęli nauczyć się tego języka. Niektóre najdłuższe i najbogatsze wypowiedzi w urtyjskim lub łacinie, takie jak „Zwoje Błogosławieństw” z „Prawdy liłości” albo niewygodzona mowa koronacyjna Władymira, przetłumaczone wiernie i dosłownie na etyryski stają się króciutką wiązką nierozróżnialnych dla ucha ludzkiego szczebiotów.

Al-Dubhai, który rozszyfrował „alfabet” etyri, wymienia ponad dwieście różnych fonemów, wzbogaconych o takie czynniki, jak wysokość tonu, wibracja oraz kontekst, a ponadto wyróżnił również urozmaicony język ciała – postawy, gesty i upierzenie – których używa się w bezpośredniej rozmowie. Co więcej, większość etyri potrafi wydawać jednocześnie do czterech różnych dźwięków. Jednakże nie potrafili oni wydawać głosek wargowych, ponieważ nie mają ust. Al-Dubhai posłużył się urtyjskim „b”, „f”, „m”, „p” oraz „w”, aby zapisać pewne grupy złożonych fonemów, które pojawiają się wyłącznie w imionach własnych w mitologii etyri. Na przykład imię „Mihanoom” zaczyna się i kończy dwoma różnymi dźwiękami: pierwszy to głęboki gardłowy pomruk, a ostatni – niskie brzęczenie, które powstaje, gdy obie części dzioba drżą jednocześnie, ale z różną częstotliwością.

Ponad połowę fonemów etyryskiego człowiek nie może wydać ze względu na ograniczenia aparatu mowy, więc języka tego nie mogą tak naprawdę używać inne rasy. W ciągu stulecia mieszkańcy Graala rozwinęli coś w stylu uproszczonego etyryskiego, który składa się z uboższej pod względem fonetycznym listy wyrazów.

Dla większość etyri nauka urtyjskiego i mówienie w tym języku nie przedstawia większej trudności, ale ludzie mają ogromne problemy z etyryskim. Zaopatrzone etyri w dolomei (maszyny myślące, które tłumaczą; patrz „Shantorowie”), ale ptasi lud ich nie cierpi. Etyri uważają, że dolomei „okradają mowę z jej duszy”. W rzeczywistości jedynie najbardziej wyrafinowane urządzenia komunikacyjne mogą uchwycić dziesiątą część niuansów głosu etyri.

postacją jest Pieśniarz Aabvap-Wadahp, który miał rzekomo żyć w czasach pierwszych wypraw ludzi na Graala i stworzyć znaczną część prawa ptasiego ludu, jakie powstało po wojnach z zhuil'hishtu. Wszystkie



siły natury tego świata zostały spersonifikowane i trafiły do panteonu, a szczególną pozycję zajęły bóstwa związane ze zjawiskami meteorologicznymi. Wiekoszść mitów dotyczy śmierci i tego, co po niej następuje. Wielka wizja Mihaanoom przedstawia rozwój, który zaczyna się od braku życia lub ostatecznej śmierci (na samym dole drabiny) i przechodzi przez stadium świadomości skały, rośliny i, wreszcie, zwierzęcia. Latająca istota, takie jak etyri, reprezentują najwyższy poziom świadomości, jaki można osiągnąć przed przejściem do wyższego wymiaru istnienia.

Ziemia uważana jest za krainę umarłych. Wszystko, co na niej żyje, uważa się za martwe, niezależnie od tego, czy się rusza, czy nie. (Pierwsi ludzie, którzy przybyli na Graala, byli szokowani, gdy etyri zwracali się do nich jako do „chodzących umarłych”). Etyri poddają próbę swą moralność, gdy zmuszeni są zejść na ziemię – aby spać, jeść lub się rozmnażać. Nie oznacza to, że ład uważa się za zły, ponieważ daje on życie, tak samo jak zabiera. „Półbogowie” żywieli ziemi to między innymi Ouwuo Matka-Góra, czczona przez Huar'raughq jako Brama Życia i Śmierci, oraz Habar-Yan, czyli Ojciec-Drewno, obrońca i darczyńca Cha'arkut.

Sposób, w jaki etyri widzą człowieka, łączy w sobie dwie przeciwstawne postawy. Jako związane grawitacją stworzenia lądowe ludzie znajdują się niżej na drabinie ewolucyjnej – są, jak zhuil'hishtu, „chodzącymi umarłymi”. Z drugiej strony jako gwiazdni podróżnicy ludzie fizycznie dotarli do wyższych wymiarów, gdzie żyją bogowie spoza nieba. Pieśniarz wprowadził pewne zmiany, w tym mniej dosłowną interpretację wizji Mihaanoom – dusze zostały dane także istotom nietlącym, a królestwo bogów to raczej abstrakcyjny wymiar niż po prostu przestrzeń kosmiczna.

Środowisko życia

Etyri żywią głęboki szacunek dla swego środowiska, a przywiązanie każdego plemienia do ziemi swoich przodków jest wyraźnie zaznaczone w ich mitologii. Pasma górskie, gdzie żyje większość arystokracji Huar'raughq i gdzie znajduje się szczyt Orle Gniazdo oraz najwyższa góra planety – Chur'reesh – ludzie nazwali od imienia ptasiej rasy Etyrskim. Na górze Chur'reesh, wśród ruin budowli anunnaki, odprawiany jest Obrządek Mihaanoom. Huar'raughq żyją na szczytach górskich na całym Graalu. Ich wielkie gniazda rodzinne górują nad terenami łowieckimi, które podlegają władzy tych dumnych istot tak jak lenno suwerenowi. Dziedziczne prawo do tych domostw daje im pewien wpływ na ekonomię cesarstwa, ponieważ góry na Graalu to jedyne miejsce w Znanych Światach, gdzie występuje poszukiwany marmur o błękitnych żyłkach oraz cenny keddyt (przydatny w technologii z czasów republiki ze względu na swoje właściwości metaprzewodzące).

Rozległe lasy, które ciągną się przez różne strefy klimatyczne, stanowią dom dla Cha'arkut. I oczywiście

stąd też pochodzi twarde drewno drzew baryana – kolejny niezwykle cenny towar eksportowy. Cha'arkut, urodzeni biznesmeni (według podań to oni zapoczątkowali system ekonomiczny etyri przed przybyciem ludzi, a ich środkiem płatniczym miały być gromadzone orzechy), dbają, aby lukratywny interes wycinkowy nie zniszczył ich domów i terenów łęgowych.

W sferze tropikalnej Graala znajdują się archipelagi malowniczych wysp. Ich jedyne bogactwo to pieniądze przybywających na wakacje Cha'arkut i Huar'raughq, którzy od niepamiętnych czasów spędzają tu okres zimowy. Wzrastająca populacja ludzka zaczęła wykupywać wyspy, aby budować kurorty i domy na zimę. Chirikiti byli stopniowo wypierani z bujnych, rajskich lasów deszczowych. Doszło do wielu tarć między tym plemieniem a ludźmi i pozostałymi etyri. Każdej wiosny znajdowali swoje najlepsze drzewa owocowe doszczętnie objedzone, ulubione noclegowiska upstrzone guanem, a grunt pod baldachimem drzew dżungli wyczyszczony, wybrukowany i zatarty środkami owadobójczymi. W rezultacie nastąpił wzrost emigracji Chirikiti z rodzinnego świata.

Równikowe obszary archipelagów to suche, spalone słońcem pustynie, gdzie żyją samotnie niechciane Ghek-da'az.

Pożywienie

Etyri są wszystkożerni, ale generalnie ich dieta zależy od środowiska naturalnego i od tego, w jakiego rodzaju żywność ono obfituje. Wszyscy etyri są sprawnymi łowcami, a różne plemiona uciekają się do ulubionych od stuleci metode polowania. Cha'arkut polują zwykle stadami, tropią dużą zwierzynę i powalają ją na ziemię. Chirikiti to traperzy; zastawiają sidła na drobną zwierzynę albo zapędzają łeśne świnię do wilczych dołów z zaostrozonymi palami sterczącymi z dna. Huar'raughq polują w pojedynkę i – jeśli to możliwe – posługują się tylko zakrzywionym dziobem oraz szponami.

Cha'arkut obsesyjnie gromadzą orzechy, a lasy Habari obfitują w najróżniejsze nasiona, którym często przypisuje się pewną wartość monetarną – mogą wtedy służyć jako waluta w transakcjach między etyri. Niektóre orzechy mają właściwości lecznicze. Cenią je Cha'arkut, mający skłonności do chorób jelitowych, które pojawiają się po zimie w tropikach. Dżungle Chirikiti obfitują w owoce, a niektóre z nich także mają właściwości lecznicze, niektóre zaś są trujące. Cha'arkut i Chirikiti znają wiele sposobów na przygotowanie ciast i zapiekanych potraw ze słodkiej mączki zmieszanej z delikatnymi, czteronogimi pędrakami mszyc, podstawowym surowcem, który można znaleźć w poszyci dżungli oraz lasów Habari.

Padlinożerstwo jest zabronione przez religię. Podróżujący w kosmosie etyri zwykle jednak ignorują ten zakaz, który praktycznie zabrania im spożywać wszystkiego, czego sami nie zabili lub nie zbrali albo czego nie przygotowała ich rodzina.



Odgrywanie postaci

Etyri

Etyri z Graala dzielą się na kilka wyraźnie wyodrębnionych, łatwo rozpoznawalnych grup, jednak ci, którzy ruszają do gwiazd, stanowią najczęściej wyjątek od reguły. Jako skrupulatni perfekjoniści często wykonują swoje życiowe obowiązki z niesamowitym zapalem. Zwykle szczerze mówią o błędach, ale przede wszystkim zachowują takt. Emigranci uważani są przez rodaków za szalonych, jednakże cieszą się na Graalu sławą tych, co podróżowali „poza światami” (zgodnie z teologią muszą zostać uznani za martwych w momencie, gdy opuszczają planetę i zawsze mówi się o nich jako o „bytych etyri”). Ponieważ ludzka medycyna zmniejszyła znacznie poziom umieralności dzieci etyri, coraz więcej przedstawicieli tej rasy emigrują, uciekając od zatłoczonych terenów.

Typowe postaci etyri: pracownik rodu Keddah – posłaniec/spieg/skrytobójca; strażnik Sanktuarium Wieczności, Rycerz Poszukujący Huar'raughq; kupiec Cha'arkut; pieśniarz/tancerz/charakterysta/dawna gwiazda Chirikiti; rzemieślnik Ghek-da'az.

Rady dla Mistrza Gry

Najczęściej w grze etyri pojawia się jako złowieszczy wróżbita. Ostrzega graczy przed nieszczęściem, które zagraża moralności bohaterów i zapowiada nadchodzące wyzwania. Jeśli Mistrz Gry wyjaśnia graczom różne aspekty kultury etyri, powinien podkreślać jej złożoność i wielość niuansów.

Oto kilka pomysłów na przygodę z etyri:

- Drwale i górnicy na Graalu znowu przekrocząli swoje uprawnienia. Etyri werbują bohaterów, aby poprowadzili negocjacje lub przeniknęli w szeregi ludzi i dokonali sabotażu.

- Pieśniarz Chirikiti zostaje oskarżony o uprawianie nekromancji. Wynajmuje bohaterów, aby ochronili go przed inkwizycją.

- Pyskata postać prowokuje Rycerza Poszukującego Huar'raughq i dochodzi do pojedynku.

Współczynniki

Sugerowane współczynniki rasy

Bohaterowie etyri zaczynają grę z kilkoma poważnymi atutami – np. umiejętnością latania. Zmysły latających drapieżników są ostrzejsze od zmysłów przywiązanych do ziemi ras. Dzioby i szpony są dobrą bronią. To wszystko równoważy ich delikatna budowa, przyspieszony metabolizm i pneumatyczne kości, typowe dla większości latających stworzeń.

Cechy: Siła (bazowo 2, maksymalnie 8; 3 p.), Zręczność (bazowo 4, maksymalnie 11; 3 p.), Percepcja (bazowo 4, maksymalnie 12; 5 p.)

Umiejętności wrodzone: latanie, spostrzegawczość. **Umiejętności wyuczone:** języki (etyrski), języki (urtyjski) (1 p.).

Biłogostawieństwa: bystry wzrok (3 p.: +3 do Percepcji, ale tylko dla wzroku), dziób (1 p.: 2 obr.), latanie (5 p.), szpony (2 p.: 3 obr.).

Przekleństwa: klaustrofobia (+2 p.: -2 do Opanowania w zamkniętych pomieszczeniach), kości





pneumatyczne (+6 p.: żywotność określa się dodając 3 do Wytrzymałości), obca natura (+2 p.).

Utrapienia: ostracyzm (+2 p.).

Łączny koszt: 5 punktów.

Huar'raughq

Cechy: Siła

Umiejętności wrodzone: broń biała, wigor, wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: sztuka przetrwania, tropienie.

Błogosławieństwa: sokoli wzrok (2 p.; +2 do strzelania lub rzucania, kiedy on sam lub cel jest w ruchu).

Dobrodziejstwa: włócznia lub miecz i/lub karabin albo pistolet

Cha'arkut

Cechy: Ekstrawersja

Umiejętności wrodzone: urok osobisty.

Przekleństwa: niski (+3 p.: -1 do Żywotności, bieg: bazowo 8 metrów).

Chirikiti

Cechy: Ekstrawersja, Pasja

Umiejętności wrodzone: urok osobisty.

Przekleństwa: niski (+3 p.: -1 do Żywotności, bieg: bazowo 8 metrów).

Ghek-da'az

Cechy: Siła, Wytrzymałość

Umiejętności wrodzone: wigor.

Przekleństwa: nielot (+5 p.).

Nowa umiejętność wrodzona: latanie

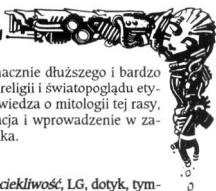
Wszyscy etyri, poza Ghek-da'az i okaleczonymi przedstawicielami tej rasy, zaczynają grę z wrodzoną umiejętnością *latania* na bazowym poziomie 3.

W poziomie można lecieć z minimalną prędkością 12 metrów na turę plus 2 metry na turę za każdy punkt *wigoru*. Można lecieć dwa razy szybciej, ale jedynie tyle tur, ile wynosi suma Wytrzymałości i *wigoru*. Podczas startu i szybszego lotu etyri może unieść do 15 kilogramów na każdy punkt Siły, ale wymaga to maksymalnego wysiłku. Może unieść dwa razy większy ciężar, ale w czasie spokojniejszego lotu. Aby rozpocząć lot w pionowej pozycji, etyri potrzebuje około dwóch i pół metra wolnej przestrzeni po obu stronach – wtedy może zamachnąć się skrzydłami.

Manewry w locie

Umiejętność latania można wykorzystać w różny sposób – nie tylko do rekonesansu i szybkiej ucieczki. Etyri są niezwykle dumni ze swych powietrznych wyczynów i niemal cały czas, jaki spędzają w powietrzu, ćwiczą ostre zwroty, beczki, pętle i spirale.

Podstawowe manewry: Wykonywanie precyzyjnych manewrów, takich jak walka w powietrzu, salta,



obrotu, łapanie latających obiektów i start w ciasności wymaga testu **Zręczności + latania**.

Skomplikowane manewry: Tego typu manewry – na przykład wychodzenie z ostrego nurkowania albo start przy silnym wietrze i lot pod wiatr – wymagają testu **Siły + latania**. Czasem Mistrz Gry może zażądać testu **Wytrzymalności + latania** – gdy manewry trwają dłużej, na przykład gdy trzeba coś przemieścić na dalszą odległość lub jak najlepiej wejść w prąd wstępujący lub skrzyżowany.

Nurkowanie: Atak z powietrza może być niesłychanie skutecznym, ale jednocześnie ryzykownym manewrem, który pozwala zwiększyć siłę w walce wręcz lub w starciu z użyciem broni białej. Należy traktować zwykłe nurkowanie jak kontrolowany upadek – zamieniając punkty obrażeń, które powinien dostać spadający, na dodatkowe kostki obrażeń do ataku z nurkowaniem (patrz str. 186 w podręczniku głównym **Gasnąc Słońca**, gdzie można sprawdzić liczbę obrażeń w zależności od wysokości, z jakiej się spada).

W przyspieszonym nurkowaniu dodaj kostki efektu z początkowego testu **Siły + latania** i punkty obrażeń z upadku do kostek obrażeń atakującego. Pamiętaj, że nadal trzeba normalnie wykonać test ataku, a w przypadku przyspieszonego nurkowania trzeba uwzględnić modyfikator ujemny wynoszący -2 na każde 10 metrów upadku.

W pewnych sytuacjach Mistrz Gry może zażyczyć sobie osobnego testu, aby sprawdzić, czy bohater wyszedł z nurkowania; powodzenie zależy przede wszystkim od ilości wolnej przestrzeni wokół celu. Jeśli nurkujący bohater ma dość miejsca, aby się unieść i zbliżyć do celu poziomu lub gdy cel także lata, taki test nie jest potrzebny. Wyjątkowa porażka przy nurkowaniu wprost na cel, który znajduje się na ziemi, może skończyć się dla atakującego zebraniem wszystkich dodatkowych obrażeń (i obrażeniami z Siły, jeśli się nią posługuje), tak jak przy normalnym upadku. Oddani wojownicy etyri słynęli z samobójczego nurkowania z bardzo dużej wysokości. Manewr taki jest bardzo niebezpieczny, nawet gdy napastnik nie jest uzbrojony.

Teurgia

Śmiercionośne spojrzenie

Wrodzone zdolności okultystyczne niektórych etyri – Śmiercionośne spojrzenie – prawdopodobnie jest atawistycznym echem czasów, kiedy lud ten był palidnożerny. Ścieżka ta łączy się z kulturowaniem bardzo bliskiej więzi nie tylko z martwymi organizmami, ale także z żywymi istotami śmiertelnymi – stąd przekonanie, że wszyscy etyri potrafią dokładnie przewidzieć moment czyjejś śmierci. Choć nie jest to do końca prawda, tak właśnie od wieków myśli się o wszystkich przybyszach z Graala. W związku z tym niejedni etyri zginął usmażony przez awestian z powodu oskarżeń o uprawianie nekromancji.

Śmiercionośnego spojrzenia mogą nauczyć się także przedstawiciele innych ras jako rodzaju teurgii, ale

będą oni potrzebowali znacznie dłuższego i bardzo intensywnego nauczania religii i światopoglądu etyri. Wymagana jest spora wiedza o mitologii tej rasy, jak również trudna inicjacja i wprowadzenie w założeń kodeksu wojownika.

Tajemnica śmierci

(poziom 1, **Percepcja + docieklivość**, LG, **dotyk**, tymczasowy, 1D)

Na odprawianie tego rytuału potrzeba sceny. Umożliwia on teurgowi określenie przyczyny czyjejś śmierci, czasem tak precyzyjnie, że mógłby rywalizować ze specjalistami medycyny sądowej z okresu Drugiej Republiki. Ponadto teurg może dokładnie zbadać wszystkie aspekty życia denata – w tym jego dietę, nawyki i środowisko życia.

Zapach śmierci

(poziom 2, **Wiarą + spostrzegawczość**, M, **wzrok**, tymczasowy, 1D)

Obrzęd ten pozwala etyri wyczuć zbliżającą się śmierć. Zgodnie z filozofią tej rasy, każda umierająca istota rozsyła fale energii, które rozprzestrzeniają się w czasie i przestrzeni, a potem trwają w świadomości wszystkich związanych z nią osób – tzn. znajdujących się blisko niej fizycznie bądź emocjonalnie. Na tym poziomie można wyczuć jedynie zawirowania pochodzące z najbliższej przyszłości. Przejawia się one w postaci niejasnego uczucia niepokoju o osobę, której w ciągu najbliższej sceny grozi niebezpieczeństwo. Przy trzech lub więcej punktach zwycięstwa można zidentyfikować zagrożoną osobę (lub osoby); w przeciwnym wypadku przeczuć może dotyczyć wszystkich w pobliżu – łącznie z osobą odprawiającą rytuał!

Za pomocą obrzędu nie można poznać natury nadchodzącej śmierci – wiadomo tylko, że jest bardzo prawdopodobna. Zgon to jedynie możliwość, a nie pewnik. Rozwaga i odpowiednie działanie mogą pomóc zagrożonej osobie uniknąć przeznaczenia – tak właśnie intuicja ostrzega etyri przed zbliżającym się drapieżnikiem. Jednakże nawet przy udanym rytuale można nie wyczuć zbliżającej się śmierci, ponieważ zakrada się ona podstępnie i trudno ją wykryć.

Ostateczny cios

(poziom 3, **Percepcja + umiejętności bojowe**, LG, tymczasowy, 1D)

Teurg może rozpoznać największą słabość przeciwnika – czy będzie to jego technika, zbroja czy sprzęt. Należy dodać kostki zwycięstwa z testu tego rytuału do łatwości testu strzelania (z celowaniem) lub innego ataku. Jeśli test się powiedzie, trzeba zignorować fizyczną zbroję (ale nie tarczę energetyczną). Kostki zwycięstwa mogą zostać także użyte do akcentowania testu, aby zmniejszyć się pod progiem aktywacji tarczy energetycznej.

Rozpoznanie łowcy

(poziom 4, **Percepcja + empatia**, M, **wzrok**, tymczasowy, 1D)



W przeciwieństwie do Zapachu śmierci identyfikującemu ofiarę, ten rytuał umożliwia rozpoznanie zabójcy. Sprawia, że teurg natychmiast rozpoznaje zabójcę, kiedy ten tylko pojawi się w zasięgu wzroku, ponieważ odebranie życia istocie rozumnej – niezależnie od okoliczności takiego czynu – pozostawia na aurze winowajcy skazę. Można do pewnego stopnia poznać uczucia zabójcy, ponieważ przypadkowy sprawca śmierci będzie rozczuł inną „woń” od kierującego się obowiązkiem żołnierza, chirurga dokonującego eutanazji czy pozbawionego skrupułów mordercy. Jednakże nie można poznać narzędzia zbrodni, jedynie wskazówki co do postawy sprawcy.

Przy trzech lub więcej punktach zwycięstwa teurg może z grubsza określić czas, jaki upłynął od ostatniego zabójstwa dokonanego przez daną osobę. Przy wyjątkowym sukcesie odprawiający rytuał potrafi przewidzieć, czy określona osoba zabije kogoś w ciągu najbliższej sceny, nie może jednak dowiedzieć się, w jaki sposób tego dokona.

Ostatnie spojrzenie

(poziom 5, **Percepcja + koncentracja**, GM, **dotyk**, **tymczasowy**, 1D)

Wykonanie tego obrzędu wymaga jasnego światła i przynajmniej pięciu tur. Pozwala teurgowi ujrzeć to, co niedawno zmarła osoba zobaczyła tuż przed śmiercią, ponieważ to ostatnie spostrzeżenie utrwaliło się na siatkówce oka w chwili zgonu. W przypadku ofiary, która miała zawiązane oczy lub była nieprzytomna, zapisany obraz przedstawia ostatnią widzianą rzecz przed utratą możliwości patrzenia.

Ostatnia pieśń

(poziom 6, **Percepcja + koncentracja**, GM, **dotyk**, **tymczasowy**, 1D)

Analogicznie do Ostatniego spojrzenia, obrzęd ten wymaga całkowitej ciszy i przynajmniej trzech tur. Umożliwia teurgowi dosłyszanie dźwięków, które niedawno zmarła osoba usłyszała jako ostatnie. Niezbędna jest precyzyjna kontrola oddechu, aby wychwycić słabe fale dźwiękowe, które w uchu teurga odzwierciedla impulsy wciąż rezonujące w nerwie słuchowym zmarłego.

Obraz śmierci

(poziom 7, **Introwersja + koncentracja**, LGM, **wzrok**, **przedłużony**, 1D)

Obraz śmierci to rozszerzona wersja Zapachu śmierci oraz Rozpoznania łowcy, która umożliwia zobaczenie aury; obrzęd ten nieco przypomina mocę ze ścieżki Szóstego Zmysłu – Czytanie aury i Widenie mocy. Chociaż nie można odczytać stanu umysłu osoby objętej działaniem tego rytuału, ani rozpoznać szczegółów jej działalności okultystycznej. to można spostrzec jej powiązania z królestwem zmarłych – w przeszłości, w chwili obecnej i (do pewnego stopnia) w przyszłości. Obejmuje to zmarłych przyjaciół i członków rodziny danej osoby – wszystkich, których zabiła, i chwile, kiedy sama otarła

się o śmierć. Przyszłość teurg widzi jako astralne drzewo, z odgałęzieniami różnych możliwości – niektóre z takich gałęzi kończą się nagle, co oznacza, że bieg wypadków doprowadzi do śmierci osoby objętej działaniem rytuału.

Trzeba pamiętać, że żadne konkretne informacje o czasie, miejscu lub rodzaju działania nie mogą być w ten sposób odczytane – a jedynie uczucia i wrażenia związane z daną śmiercią. Gdy teurg poznaje przeszłość, utrata głośno kochanego będzie łatwa do odróżnienia od zabicia wroga, tak samo jak stopień zaangażowania osoby, której aura jest odczytywana (np. „Nie widziałem ciociutki przez pięć lat, a potem dowiedziałem się, że umarła” w przeciwieństwie do „Przekręciłem sztylet, kiedy poczułem na policzku kropelki śliny w jego ostatnim oddechu”). Gdy teurg czyta przyszłość, może rozpoznać rodzaj śmierci i to, jak szybko ona nadejdzie – na przykład żołnierze rozpoczynający służbę na statku zwykle słyszą „Niedługo utoniesz. Jeśli nie, to w ciągu trzech miesięcy zginiesz od ognia albo ktoś cię zabije. Jeżeli nie, to umrzesz od choroby w późnym wieku”. Można też odczytać wpływy okultystyczne na prawdopodobny zgon.

Połączenie po śmierci

(poziom 8, **Wiara + wywieranie wrażenia**, LGM, **przedłużony**, 1D)

Rytuał ten należy odprawić w ciągu miesiąca od śmierci osoby, której dotyczy, ponieważ jej duch powinien zostać wezwany z powrotem do świata materialnego, nim uida się do wyższego wymiaru. Jeśli obrzęd powiedzie się, teurg i wszyscy obecni będą mogli porozmawiać z duchem zmarłego. Przy trzech lub więcej punktach zwycięstwa duch pojawia się w widzialnej formie. Przywołany w żaden sposób nie jest zmuszony do odpowiadania na pytania, ani też do wyjawiania tajemniczego, co spotkało go po śmierci. Zresztą osoby niedawno zmarłe zwykle są zbyt zagubione, aby móc coś takiego zrobić. Teurg otrzymuje premię +2 do testu, jeśli dokonuje obrzędu, dysponując świeżym ciałem zmarłego – w ciągu sceny od chwili śmierci.

Pieśni z Dalekich Wzgórz

(poziom 9, **Wiara + urok osobisty**, LGM, **przedłużony**, 1D)

Obrzęd ten jest kluczowy dla religijnych praktyk etry, ponieważ pozwala im porozumiewać się z dawno zmarłymi przodkami. Pieśni z Dalekich Wzgórz umożliwiają teurgowi przyzwanie dawno zmarłego z powrotem do świata żywych. Możliwa jest rozmowa i – podobnie jak w wcześniejszym przypadku – ujrzanie ducha na własne oko. Dawno zmarłe istoty znają wiele zapomnianych sekretów i mogą wyjawiać boskie tajemnice, ale trzeba je do tego namówić przypochlebiając się albo przekupując nowinami o potomkach i wydarzeniach, które nastąpiły po ich śmierci. Teurg otrzymuje premię +2 do testu, jeśli dokonuje obrzędu na grobie zmarłego, w miejscu świętym lub w dawnym domu, z którym zmarły był mocno związany.



Hironemowie

Szóstek, 30 marca 4996
(kalendarza Kadyksu)

Wreszcie po dwóch miesiącach pobytu w tym parzywym świecie nastąpił przełom. Mieszkam w tej cuchnącej kloace, którą Decadosi zwą miastem, unikam łapaczy Pośredników, za wszystko płacę łapówki i czekam na spotkanie z hironemami.

Dostać się do ich rezerwatu w Turaz wcale nie jest łatwo. Hironemowie mają surowe prawa dotyczące cudzoziemców wchodzących do ich „świętego miasta”. Aby do niego się dostać, potrzeba nie tylko wiedzy władz, ale i zgody sibanzi. Tutejsi biurokraci Decadosów, kiedy tylko mogą, strasznie się grzebią, więc zwróciłem się do sędziego – skorumpowanego człowieczka – o pomoc. Obiecał, że pomoże mi przejść „aplikację wizową”, jak ją nazywał, a ja szczerze go za to opłacę. (Wydałem już większość funduszy, które dostałem z uniwersytetu). Zrobił widać co trzeba i to z dobrym skutkiem, bo dwa dni później otrzymałem wizę.

Tkwiałem w obskurnym, pustym biurze, czekając na opłacone dokumenty. Przechadzałem się nerwowo, obawiając się nawet, że pozwolenie mogło zostać cofnięte. Jednak drzwi otworzyły się i do środka wszedł hironem z ozdobnie inkrustowanym karabinem – wspinały wojownik o złotych oczach i imponującym grzebieniu. Przedstawił się jako Ilu Tarsi i zwięźle wyjaśnił mi zasady. Będzie moim przewodnikiem i musi mi nieustannie towarzyszyć. Mogę udać się tylko tam, dokąd on mnie zaprowadzi. Będzie moim tłumaczem, ale nie będę mógł zadawać pytań sibanzi osobiście – przedstawi im je w piśmie. Jakże to dziwne. I sformalizowane. Rzekłbym nawet – jak podobne vau.

Jestem pewien, że hironemowie znają odpowiedzi, których szukam.

Z dziennika profesora Tai Seng Wonga z uniwersytetu Veridian

Po oro'ymach hironemowie są chyba drugą najbardziej wolną obcą rasą w Znanych Światach. Odkąd przestali walczyć o swoją planetę, ich suwereni – Decadosi – zostawiają ich w spokoju. Na mocy traktatu hironemowie są chronieni przed wpływami zewnętrznymi i nie mogą utrzymywać kontaktu ze Znanyimi Światami. Ponieważ ich system kastowy jest trochę podobny do hierarchii vau, niektórzy uczeni wierzą, że hironemowie posiadają ważne wskazówki dotyczące kultury vau. Ich społeczeństwo składa się z trzech kast – wytwórców (*kimmu*) tworzących fundament porządku społecznego, znajdujących się nad nimi wojowników (*kigazi*) oraz potężnych *sibanzi*. Mniej znana, choć nie mniej intrygująca, jest dziwna wiara hironemów w magiczną energię życiową zwaną *s'su*. Ludzie rzadko spotykają hironemów poza ich światem, a tych nielicznych swoi uznają za wyrzutków.

Historia

Czasy bogów

Według legend hironemów, tysiąclecia temu po Kadyksie chodzili bogowie. Rasa nazywa ten okres czasami bogów – kiedy to Akkad Wytwórca, Bliźniaczy Wojownicy Eresh i Tanam oraz Ten, Który Pozostaje Bezimienny spadli z nieba, by nauczyć hironemów podstaw cywilizacji.

Zorganizowali społeczeństwo hironemów i przekazali im tajniki *s'su* – energii życiowej scalającej wszechświat. Bezimienny osadził na marmurowym tronie króla-boga i uczynił go odpowiedzialnym za uprawę ziemi i wirowanie niebios. Innym polecił opiekować się nim i oni stali się *sibanzi*. Bliźniaczy Wojownicy zebrali hironemów i nauczyli ich walczyć, tworząc w ten sposób kastę wojowników. Akkad zorganizował pozostałych według ich umiejętności – rolników, garniarzy, wyplataczy koszy i innych – dając początek kaście wytwórców. Wykonujący brudne prace – rzeźnicy, przedsiębiorcy pogrzebowi i skórnicy (ci, którzy pomagają innym zrzucać skórę) – znaleźli się na dnie, poza kastami.

Po wielu latach doszło do tarć między bogami, rozpoczynających okres zwany Czasem Krwi. Święte pisma hironemów mówią wiele o tych konfliktach. Akkad stawał się coraz bardziej niezadowolony i coraz częściej kłócił się z Bezimiennym o przywództwo, prawa i przywileje. W końcu, łamiąc tabu posługiwania się bronią, zbuntował się przeciw istniejącemu porządkowi. Eresh stanął po jego stronie, natomiast Tanam opowiedział się za Bezimiennym. Również hironemowie włączyli się do konfliktu. Czterej bogowie stoczyli straszliwą bitwę, „ciskając w siebie pioruny”. Ostatecznie Akkad zabił Tanama i wspólnie z Ereshem zgładzili bezbronego Bezimiennego.

Według ostatniej księgi pisma dwójka rebeliantów zapłaciła za swoje czyny, kiedy nad Kadyks przybyli Bogowie Nad Wszystkimi. Odkryli oni ich wielki grzech i zabrali ich. Król-bóg i wierni Bezimienne-mu hironemowie przywrócili dawny porządek, karząc tych, którzy stanęli po stronie zbuntowanych bogów.

Reszta historii hironemów nie jest ludzmi znana, ponieważ nikt nie starał się jej zbadać. Przez tysiąclecia również i oni – tak jak wszystkie rasy i kultury, mieli swe wojny – zwycięstwa i klęski.

Przybycie ludzi

Ludzie wyładowali na Kadyksie w roku 2780 – ród Gloucester założył na planecie kolonię z dala od siedzib hironemów. Pierwsze sondy wykazały obecność istot rozumnych w pasie równikowym planety, a ich poziom technologiczny określili jako wczesnoindustrialny. Po znalezieniu śladów wcześniejszego lądowania na księżycu Kadyksu, Gloucesterowie uznali,





że miejscowi niemal na pewno dysponują śmiertelnoścą bronią. Gloucesterowie, pomniejszy dom nie odnoszący jak dotąd znaczących sukcesów, chcieli uniknąć konfliktu, który mógłby utrudnić im przetrwanie. Po cichu założyli przyczółek i przez trzy lata hironemowie nie dowiedzieli się o ich obecności.

Administrator kolonii, Ekman Gloucester, otwarcie i bezprecedensowo zbliżył się do hironemów. Kiedy przybył wraz ze świtą na miejsce, przeżył szok i zdumienie. Wieśniacy zaprowadzili przybyszy do miejscowego *sibanzi*, a pierwsze spotkania skupiły się na wypracowaniu sposobów porozumiewania się. Gdy znaleziono wreszcie sposób, Gloucester zaproponował hironemom, że w zamian za trochę urządzeń kupi od nich skrawek ziemi. *Sibanzi* wyglądał na zadowolonego – hironemowie nigdy nie używali ziemi, którą „sprzedali”, więc nie miała dla nich znaczenia. Myślał, że już więcej nie zobaczy ludzi.

Ale ci nie odjechali. Gdy raz jeszcze zwrócili się do miejscowych o sprzedaż ziemi, spotkali się z centralnymi władzami. Zgodnie z tradycją, cała ziemia należała do króla-boga, *sibanzi* sprawowali na niej rządy w jego imieniu, a pozostali mieszkali dzięki jego łaskawości. Mimo to niektórzy *sibanzi* żądali wprowadzenia programu modernizacyjnego i sprzedaży gruntów za ludzką technologię.

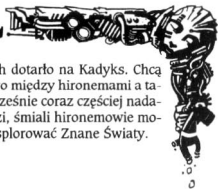
Oryginalna umowa między oboma stronami stworzyła precedens dla przyszłych stosunków hironemów z ludźmi. *Sibanzi* podpisali w imieniu króla-boga pięć traktatów. Na ich mocy otrzymywali generatory, fabryki i maszyny rolnicze, a Gloucesterowie – ziemię na rozszerzanie swych włości.

Kontakty z ludźmi odmieniły społeczeństwo hironemów. Technologia, którą przywieźli ze sobą Gloucesterowie, stworzyła nową hierarchię społeczną. Miało to podwójny efekt. Po pierwsze, ze sprzedawanej ziemi trzeba było wysiedlić żyjących na niej wytwórców i wojowników, przez co powstał problem uchodźców. Po drugie, wojownicy i wytwórcy zainteresowani zdobywaniem technologii dla siebie oferowali swe usługi ludziom. Gloucesterowie korzystali z tej oferty, używając gorliwych hironemów do rozszerzania swej kontroli nad Kadyksem. Bogactwo mierzone ilością urządzeń zastępowało kastę jako standard prestiżu i przywilejów. Wytwórca popisujący się własną maszyną myślącą, narzędziami elektrycznymi i latarką był uważany za zamożniejszego niż nadzorujący miejscowy generator *sibanzi*.

Tradycjoniści i pozbawieni przywilejów jednocyli się, skupiając wokół króla-boga. Sądziłi, że chciwi *sibanzi* zdradzili władcę dla osobistych korzyści. Argumentowali, że gdyby trzymać się systemu kastowego w społeczeństwie, nie byłoby zamętu i mogłoby ono stworzyć wspólny front przeciw ludzkim intruzom. Postępowcy jednak orędowni za porzuceniem zacofanych kast i pragnęli reformy społeczeństwa na wzór ludzki. Rosnące napięcie społeczne między hironemami wkrótce okazało się fatalne w skutkach.

Decadosi

W roku 2818 na planecie osiedlili się Decadosi i w wyniku niewytłumaczalnego zwrotu wydarzeń Davies Gloucester przepisał im Kadyks. Decadosów



zadowalało zachowanie stosunków z hironemami w dotychczasowym kształcie – sprzedaż technologii w zamian za ziemię i usługi. Niestety, niektórym obcym już to nie odpowiadało. Jakowiśscy agenci dowiedzieli się o narastających antyludzkich nastrojach i postanowili nie dopuścić na Kadyksie do wybuchu powstania w stylu shantorów. Zdecydowali się więc je sami „sfabrykować”.

Za odpowiednie do tego miejsce jakowiec uznali wioskę Semak. Wysłano tam barona Edoma Decadosa, aby nabył ziemię i wynajął robotników do budowy rezydencji. Miejscowemu *sibanzi* interesowała sprzedaż gruntów za fabrykę przetwórczą, ale wielu mieszkańców odmówiło przeprowadzki i zabarykadowało się w wiosce, tak jak się tego spodziewano. Baron próbował wymusić sprzedaż, atakując wieś armią. Obsadzający barykady wojownicy hironemów, pędzili i wyczerpani nerwowo, zaatakowali. Decadosi zbombardowali wioskę z orbity.

Przerażeni hironemowie szybko poprosili o pokój. W podpisanym porozumieniu Decadosi uznali boskość i zwierzchnictwo króla-boga nad hironemami (wywołując tym samym gniew Kościola), natomiast król-bóg zgodził się przekazać całą ziemię Decadosom. Na mocy traktatu założono też rezerwat w Turaz i zagwarantowano hironomom autonomię. Później słyszano, jak Edom Decados żartował: „Co wart jest zamknięty w klatce król-bóg?”.

Przez następne dwa milenia w stosunkach między Decadosami a hironemami nie wydarzyło się nic szczególnego. Decadosi ignorowali ludzi-gadów i robili to, co chcieli, a hironemowie odizolowali się od reszty wszechświata. W czasach Drugiej Republiki kilku hironomów wyruszyło do gwiazd, ale do założenia osad na innych planetach wciąż było ich za mało.

Kadyks – pierwotnie wybrany miejscem negocjacji z vau – stał się świadkiem niezwyklego rozwoju cywilizacyjnego. Na planetę napływały pieniądze i bogactwa Decadosów oraz cudzoziemców, a hironemowie cieszyli się krótkim rogiem. Jednak kiedy vau zdecydowali się na Vril-Ya, Kadyks opustoszał, rozwój gwałtownie się zatrzymał, a hironemowie znów popadli w zapomnienie.

W czasie wojen o tron Decadosi przez krótki czas próbowali zwerbować hironomów do swej armii, ale niewielu się zaciągnęło. Choć utworzono tylko jeden oddział wojowników – zwany Smokami – spisywał się on wspaniale. Hironomów wysyłanym na rozmaite samobójcze misje zawsze udawało się przeżyć. Gdyby byli ludźmi, ich mundury pokrywałyby już medale i baretki. A tak, kiedy kończyli służbę, nie otrzymali ani nagród, ani zaszczytów. Gdy powrócili do Turaz, przekonali się, że pobratymcy uznali ich za wyrzutków. Większość Smoków – rozgoryczona, acz dobrze uzbrojona i doświadczona – podróżuje teraz po kosmosie, służąc u Pośredników.

Z chwilą zakończenia wojen o tron i zdobycia władzy przez Alexiusa rozpoczęła się nowa era badań i odkryć. Coraz więcej ludzi podróżuje gwiazdowymi szlakami w poszukiwaniu zapomnianej wiedzy,

przez co i kilku uczonych dotarło na Kadyks. Chcą oni zbadać pokrewieństwo między hironemami a tajemniczymi vau. Równocześnie coraz częściej nadarza się okazja, aby młodzi, śmiali hironemowie mogli opuścić rezerwat i eksplorować Znane Światy.

Fizjologia

Przeciętny hironem ma dwa metry wzrostu i jest szczupły. Choć rasa ta jest dwunożna, wyewoluowała z gadów, a nie z naczelnych. Wśród hironomów można wyróżnić kilka „ras”: jasnobrązowych mieszkańców pustyni, ciemnozielonych – bagien i obdarzonych grubą skórą – gór.

Skóra hironomów jest luskowata i szorstka jak u jaszczurek. Zamiast włosów na głowach rosną im rogi, grzebienie albo płyty skórne. U nóg mają po trzy palce, a u rąk po pięć. Ich ogony są szczątkowe albo w ogóle ich nie ma. Hironomom brak wyraźnego nosa (oddychają po prostu przez dwa nozdrza) i wewnętrznych uszu. Ich oczy mają barwę litego złota. Hironemowie posiadają też niezwykle długie, lepkie języki, którymi strzelają, gdy chcą żywcem złapać ofiarę.

Wewnętrznie hironemowie nie różnią się wiele od ludzi – mają jedno serce, dwa płuca, nerki, wątrobę itd., choć są zimnokrwiste. Rozmnażają się płciowo i rodzą żywe młode. Z nieznanых powodów nigdy nie wykazywały zdolności psi i najwyraźniej nie mogą ich wyćwiczyć. Mogą jednak używać cybernetycznych implantów, choć dziś na Kadyksie trudno byłoby im je zdobyć.

Dieta hironomów składa się z rozmaitych ptaków, małych gryzoni, ryb i owadów, które jedzone są z rusztu, smażone, pieczone i na surowo. Popularnym daniem jest pluskwa idim – pieczona w skorupce, dopóki mięso nie zbieleje. Takasad – zimny rosół rybny pity podobnie do kawy – to kolejny przysmak. Wielu hironomów czuje się zażenowanych swą skłonnością do łapania poślisków językiem.

Spółeczeństwo

Hironemowie żyją w systemie społecznym wprowadzonym przez Czterech Bogów. Bezimienny stworzył *sibanzi*, Eresh i Tanam – wojowników, a Akkad – wytwórców. *Illu*, czyli „nie-ludzi”, bogowie unikali. Kastę danej osoby określa urodzenie. Dziecko należy do kasty najwyższej postawionego rodzica – córka urodzona w kascie wojowników może się spodziewać wojskowego życia. Płeć nie wpływa na przynależność kastową. Poniżej przedstawiamy cztery kasty systemu hironomów.

Król-bóg: Na szczycie społeczeństwa hironomów stoi król-bóg o imieniu Shamash. Każdy władca po śmierci poprzednika przyjmuje to imię. Wprowadza to w błąd wielu ludzi, którzy biorą je za królewski tytuł. Nie wiadomo, dlaczego wszyscy królowie-bogowie



używają tego samego imienia. Niemniej dynastia panuje nieprzerwanie od pierwszego Shamasha.

Shamash to uosobienie kultury hironemów, traktowane jak żywe bóstwo. To pomost między niebem a ziemią, który sprawia, że deszcz pada i rośliny rosną; on też interpretuje boskie omęny. Próby misjonarstwa Kościoła, by nawrócić hironemów na wiarę we Wszechstworcę, nigdy się dotąd nie powiodły. Pośpółstwo (oraz obcy) nie mogą zobaczyć Shamasha. Nawet *sibanzi* muszą przejść rygorystyczny trening, nim będą mogli przed nim stanąć. Kiedy król-bóg zdecyduje się opuścić pałac (co naprawdę rzadko się zdarza), wpraw ulice oczyszczają wojownicy.

Sibanzi: Słudzy króla-boga, przypominają mułmańskich imamów czy konfucjańskich uczonych mężów na starożytnym Urth. Będąc u szczytu systemu kastowego, zajmują się zaspokajaniem zarówn duchowych, jak i świeckich potrzeb. Jako świeccy przywódcy, wykonują zalecenia króla-boga i są jego przedstawicielami w społeczeństwie. Głoszą też nauki moralne, często cytując przy tym hironemskie mity. Są uważani za świętych i uderzenie któregoś z nich uważane jest za grzech. Od wojowników i wytwórców oczekuje się posłuszeństwa wobec wyżej od siebie postawionych bez wahania.

Wojownicy (kigazi): Ci hironemowie służą jako policja i wojsko pod rządami *sibanzi*. W przeciwieństwie do armii na innych światach, nie należą do różnych jednostek czy sekt (co zapobiega wojnom domowym). Pozycja *kigazi* jest znaczniejsza niż wytwórców. Wojownik może zabić wytwórcę za dotknięcie jego broni. Wytwórca musi też schodzić mu z drogi na ulicy i nie może zaprzeczyć jego słowa. Słowo wojownika góruje nad słowem wytwórcy.

Wytwórcy (kimmu): Są to robotnicy, rzemieślnicy i rolnicy, tworzący trzon społeczeństwa hironemów. Zajmują najniższe miejsce w hierarchii społecznej. Jako tacy mają niewiele praw. *Kigazi* może zabić wytwórcę za obrazę honoru albo nieposłuszeństwo rozkazom *sibanzi*. Wytwórcy nie mogą się też swobodnie poruszać. Wśród nich istnieje wiele podkast, zależnych od rodzaju wykonywanej pracy. Wszystkie są mniej więcej równe.

Illu: Ci, którzy nic nie wytwarzają (tak jak kupcy czy lichwiarze) lub pracują w brudnych zawodach (przedsiębiorcy pogrzebowi, garbarze i rzeźnicy). Pariasi uważani są za niegodnych uwagi i nie posiadają żadnego statusu. Wojownicy mogą ich od razu zabić, a wytwórcy nie zechcą im służyć. Hironemowie, którzy opuścili Turaz w misjach innych niż dyplomatyczne, też są uważani za illu.

Małżeństwa między osobami z różnych kast są dozwolone, choć w konserwatywnych kręgach traktowane z dezaprobatą. Czasem stają się źródłem problemów, takich jak żona-wojownik zdominowana przez męża *sibanzi* czy żona-wojownik zmuszona do zabicia męża-wytwórcy za dotknięcie jej broni. Małżeństwo może też być drogą awansu do nowej kasty, jeśli, na przykład, mąż-*sibanzi* nauczy żonę potrzebnych umiejętności.

W przeciwieństwie do podobnych systemów – takich jak japoński, hinduski czy wau – hironemowie mogą awansować lub degradować w hierarchii społecznej. Społeczny ruch odbywa się poprzez naukę. Na przykład, wytwórca może zostać wojownikiem, jeśli znajdzie *kigazi*, który weźmie go pod swoje skrzydła. Mistrz przekazuje uczniowi niezbędne umiejętności. Po pewnym czasie przywódcy kasty egzaminują terminatora. Jeżeli zda, zostaje do niej przyjęty; jeśli nie, wraca do poprzedniego życia. Przypadki, aby *sibanzi* przyjął wojownika lub wytwórcę na naukę, są rzadkie, ale i one miały miejsce.

Członek kasty, który popełni niewybaczalne przestępstwo, szczególnie zawiadzie lub w inny sposób narazi ją na kłopoty, może stanąć przed jej trybunałem. Jeśli zostanie uznany winnym, przywódcy kasty mogą pozbawić go pozycji i rangi w rytuale zwanym *mahazu*. Na przykład, wojownik, który stałe okazuje tchórzostwo w walce, może odpowiedzieć za tę zbrodnię przed zwierzchnikami. W trakcie procesu przedstawia się dowody, a potem je bada. Jeśli podstępny zostanie uznany winnym, rytualnie usuwa się go z kasty – odbiera mu się broń, pozbawia tytułów i przepędza (kije byłych towarzyszy zachęcają do szybkiej ucieczki). Nieszczęśnik przestaje być członkiem kasty i musi szukać sobie miejsca wśród wytwórców. Każda kasta opracowała własny rytuał *mahazu*.

Przybycie Gloucesterów wywarło głęboki wpływ na społeczeństwo hironemów. Wprowadzenie ludzkiej technologii rozbiło stary, święty porządek. Niektórzy *sibanzi* starali się wdrażać program modernizacyjny, sprzedając ziemię za użyteczną ludzką technikę, ale nie przewidzieli, do jakich doprowadzi to napięć w społeczeństwie. Wysiedleni wytwórcy i wojownicy stali się rozgoryczonymi uchodźcami, rywalizujący *sibanzi* wygłaszali kazania przeciw obcym wpływom, nie posiadający ziemi nawoływali do sprzedaży usług i gromadzili bogactwa niezależnie od zajmowanej pozycji.

Choć Decadosi przejęli większość ziemi, rozwiązując tym samym problem jej sprzedaży za technologię, rozłam wśród hironemów pozostał. Między postępcami a konserwatystami nigdy nie doszło do otwartej walki o kierunek rozwoju społeczeństwa hironemów. Postępcy chcą upodobnić obcych do ludzi, odrzucając święty system kastowy. Konserwatyści optują za tradycją. Obie strony spirają się po dziś dzień. Postępcy od czasu do czasu rozpoczynają reformę – wygłaszają płomienną mowę, organizują demonstracje czy wykonują jakiś zdawkowy gest – ale konserwatyści zawsze kontratakują (własną płomienną retoryką, ukamienowaniami czy sporadycznym zamachem na czyjeś życie).

Język

Hironemowie mogą mówić po urtyjsku, natomiast ludzie uważają salsu za trudny, jednak nie z powodu wymowy, a gramatyki. Język hironemów kładzie nacisk głównie na jakość rzeczy – kolor, wielkość,



stan emocjonalny itd. – a nie na ich związki z mówiącym. Rzeczowniki zawsze występują na końcu zdania po przymiotnikach, przysłówkach i czasownikach. Na przykład, proste zdanie „Ja mam czerwoną piłkę” w salsu brzmi „Czerwoną mam piłkę ja”. Hironemowie dodają też do zdań opisowe słowa, które w urtyjskim są zbędne. Hironem nie powiedziałby po prostu „Ja chodzę do sklepu”. Wyraziłby się raczej „Z radością chodzę do wielkiego sklepu chodzę sklepu ja” (Z radością chodzę do wielkiego sklepu na wzgórze). Ludzie, którzy zdecydują się mówić w salsu, trzymają się prostych konstrukcji.

Religia

Hironemowie czczą Czterech Bogów, którzy odwiedzili Kadyks tysiąclecia temu. Ich małe ołtarzyki można spotkać w sklepach i domach w całym Turaz. Większość oddaje cześć całemu panteonowi, ze szczególnym uwzględnieniem bóstwa własnej kasty. Co ciekawe, król-bóg nie jest bezpośrednio czczony przez ludność.

Kosmologia hironemów skupia się głównie na wierze w *s'su*. *S'su* to energia galaktyki, siła życia, z której składa się wszystko. To ona zasila słońca. *S'su* nie pochodzi od bogów, po prostu istnieje, ale to oni nauczyli hironemów jej używać. Przez tysiąclecia hironemowie badali tę siłę i stworzyli wyszukane teorie na temat jej wykorzystania. Jest ona podstawą dla ich sztuki walki, medycyny, architektury, technologii i magii.

Największym ze wszystkich mistrzów *s'su* jest król-bóg. To dzięki jego ezoterycznemu zrozumieniu wszechświata wszystko istnieje. To on odpowiada za zapewnienie dobrych żniw i odprawianie właściwych rytuałów w Świątyni Starożytnych. To on sprowadza ze sobą dobro i przejednuje zło. On też decyduje, kiedy siać, a kiedy zbierać. Każdy Shamash przekazuje sekrety swemu następcy, aby ten mógł przejąć jego rytualne obowiązki. Hironemowie wierzą, że słońca wciąż gasną, ponieważ innym brak wiary w Shamasha.

Ku wielkiej konsternacji urzędników Kościoła, hironemowie nadal czczą swoich bogów i ignorują Wszechstwórcę. Od czasu do czasu misjonarze przybývają więc nawracać „pogan”. Dzięki nim co prawda kilku hironemów uznało Wszechstwórcę, ale ciągle modli się przy własnych ołtarzach. Ostatnio Świątynia Avesti zażądała sprowadzenia do Turaz inkwizycji, ale przywódcy Kościoła (być może pod naciskiem Decadosów) odmówili. Tymczasem eskatonicy – zaintrygowani pojęciem *s'su* – próbują nawiązać kontakty z *sibanzi*. Na razie także nic nie wskórali.

Psychologia

Dla hironema „energia” miejsca jest tak samo ważna, jak jego fizyczne właściwości. Ma to wpływ na wszystkie aspekty społeczeństwa hironemów – od stosunków wzajemnych po język. Lokalizacja domu zależy od otaczających go pól *s'su*. Jego architektura



powinna je wzmacniać. Do wystroju wnętrz używa się kolorów i materiałów, które będą w harmonii z *s'su* i pomogą stworzyć indywidualny nastrój.

Wszyscy hironemowie posiadają pewną postać Czytania aury. To nie jest moc psychiczna, tylko wrodzona zdolność, tak jak u ludzi wzrok. Jednak z mocy tej hironemowie muszą nauczyć się korzystać. Wrażliwi na nastrój, uważają pewne emocje za osłabiające, a inne wzmacniające, zależnie od kasty, do jakiej należą. Wytwórcy, na przykład, czują się nieswojo w obecności przemocy i nie lubią osób o gwałtownych uczuciach bądź zamiarach. Przemoc z kolei urzeka wojowników, którzy, obcując z nią, stają się bardziej opanowani i uważni. Wojownicy lubią jednak manifestować swą władzę. Czasem prowadzi to do dziwnych sytuacji – wytwórca próbuje zawrzeć pokój, a wojownik obok chce dalej toczyć walkę. *Sibanzi* wydają się wolni od reakcji narzucanych przez kasty.

Technologia

Po przeprowadzonych przez Kościół w Mrocznych Wiekach czystkach danych, niewiele wiadomo o technologii hironemów. Niektórzy uczeni uważają, że bazowała ona na źródłach bioenergetycznych, lecz pozostaje to tylko ciekawą, acz nie udowodnioną teorią. Wszyscy są zgodni jedynie co do tego, że hironemowie polecieli na księżyc Kadyksu statkiem kosmicznym własnego pomysłu. Domniemanego miejsca lądowania nie można jednak zbadać, gdyż Decadosi zamknęli księżyc. Niektórzy naukowcy twierdzą, że ostateczny dowód na tę podróż – prawdziwy statek

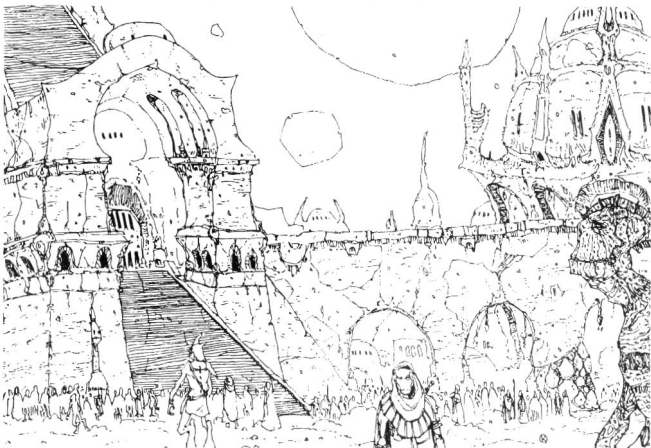
lub jego plany – *sibanzi* ukrywają w swej świątyni-fortecy. Do dnia dzisiejszego przetrwało niewiele technologii hironemów.

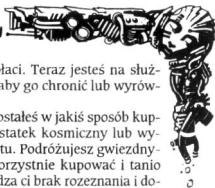
Środowisko życia

Na Kadyksie, ojczyzynie hironemów, spotyka się rozmaite środowiska – umiarkowane, arktyczne, tropikalne itp., to jedna z garstki planet, na której do zamieszkania ludzie nie musieli przeprowadzać terraformowania. Jedynie w pasie równikowym na niej jest dostatecznie gorąco, aby zimnokrwiste istoty, jakimi są hironemowie, czuły się tu dobrze. Reszty planety nie skolonizowały. Dziś Kadyks pokrywa miejska infrastruktura pozostała po szalonej spekulacji i rozwoju z czasów Drugiej Republiki.

Turaz, oaza w środku maksikretów i terracytów, to 3000 kilometrów kwadratowych żyznych bagien, otoczonych wielkim murem. Granicą obszaru są dwie rzeki, okresowo wylewające z brzegów. Tutaj w kilku małych wioskach rolnicy uprawiają ziemię i hodują żywy inwentarz. Miasto o populacji prawie miliona mieszkańców to zatłoczony mołoch niskich, budynków z błota, podzielonych na wiele sąsiedztw. Nad całością górują bliźniacze budowle Świątyni Starożytnych – zikkuratu, poświęconego Czerem Bogom, i Bey-Tal – pałacu króla-boga.

Rezerwatu chronią patroli wojowników, patrolujące jego teren i obsadzające wielki mur wokół Turaz. Na intruzach złapanych w rezerwacie szybko dokonuje się egzekucji. Straciwszy w ten sposób kilku





członków, Przewoźnicy, Hawkwoodowie i Hazatowie złożyli oficjalne protesty u Decadosów, którzy właściwie nic nie zrobili, by zapobiec takim incydentom w przyszłości. Turaz należy do hironemów.

Ciekawe miejsca

Choć hironemowie są zamknięci w rezerwacie, w ich mieście – Turaz – znajduje się kilka ciekawych miejsc.

Świątynia Starożytnych: Ten wysoki zikkurat, druga co do ważności budowla w mieście, to centrum administracyjne Turaz. Niektórzy twierdzą, że *sibanzi* przechowują w nim ciało Bezmiennego i sekrety technologii hironemów. Gdy świątynię obejrzysz się w Widzeniu mocy, zbudowana tak, by wchłaniać okoliczne pola *s'su*, budowla emanuje energię.

Bay-Tal: Podobna do pagody rezydencja Shamasha, króla-boga. Panuje przekonanie, że stoi ona na miejscu, w którym wyładowali niegdyś Czterej Bogowie. Tylko *sibanzi* mogą wchodzić do zamku usługiwającego Shamashowi. To tutaj odprowadzane są ważne rytuały dla zapewnienia boskiej harmonii i dobrobytu hironemom.

Południowa ściana: Ostatnia powódź sprawiła, że część błotnej ściany otaczającej Turaz zawałiła się, odsłaniając relikty z okresu przed przybyciem ludzi. Wieść niesie, że znaleziono tam „rozszerzacz światła” *vau* i kilka innych błyskotek. To miejsce jest zamknięte dla ludzi i niektórzy *sibanzi* chcą je zasypać.

Odgrywanie postaci

Hironem

Niewielu hironemów czuje potrzebę opuszczenia bezpiecznych granic Turaz, woląc izolować się od reszty galaktyki. Ci, którzy się na to odważą, uważani są za skażonych nieczystymi wpływami dziwaków i stają się wyrzutkami. W niewytłumaczalny sposób hironemowie zawsze potrafią poznać, który z nich przebywał poza Turaz. Wojownicy i *sibanzi* zwykle opuszczają miasto, aby zbić fortunę, uciec od sztywnego systemu kastowego lub przeżyć ciekawą przygodę.

Oto kilka stereotypowych postaci hironemów.

Dyplomata: Zostałeś wysłany jako ambasador na szlachecki dwór – Decadosów, Hawkwoodów, Przewoźników czy nawet samego cesarza Alexiusa. Reprezentujesz swą rasę przed uznającymi się za lepszych od ciebie i próbujesz nauczyć się ich obyczajów. Mnóstwo intryg politycznych.

Misjonarz: Słyszałeś o fenomenie gasnących słońc i myślisz, że znasz jego przyczynę. Otóż dzieje się tak, bo niewielu poza Kadyksem wierzy w króla-boga. Od ciebie teraz zależy, czy wyruszysz między niewiernych ich nawracać.

Ochroniarz albo łowca nagród: Opuściłeś Turaz w poszukiwaniu przygód i sprzedajesz swe usługi

każdemu, kto za nie zapłaci. Teraz jesteś na służbie u starego szlachcica, aby go chronić lub wyrównać dawne rachunki.

Początkujący kupiec: Zostałeś w jakiś sposób kupcem, nabywając własny statek kosmiczny lub wynajmując środek transportu. Podróżujesz gwiazdowymi szlakami, próbując korzystnie kupować i tanio sprzedawać, ale przeszkadza ci brak rozeznania i doświadczenia.

Weteran: W czasie wojen o tron służyłeś Decadosom i przeżyłeś wiele samobójczych misji. Po ich zakończeniu nie masz dokąd pójść – twoi krewni uważają cię za *illu*, a dawni pracodawcy więcej nie potrzebują. Teraz kroczysz własną ścieżką najlepiej jak potrafisz.

Zbuntowany *sibanzi*: Jesteś postępowcem, wierząc, że stary system kastowy trzeba obalić na rzecz nowego porządku. Pozostajesz w Turaz, podlegając od rebelii, albo wygnano cię za przekonania.

Pomysły na przygody z hironemami

Mistrzowie Gry, prowadzący przygody na Kadyksie, mogą wykorzystać w swej kampanii następujące pomysły na scenariusze:

Szpiegdy tacy jak my: Od czasu zdobycia Kadyksu Decadosi prowadzą z hironemami politykę „ręce precz od siebie”. Czasami słyszy się też pogłoski o ich tajnym układzie z *vau*. A dlaczego wasza dociekliwość zainteresowała nagle jakowiańskich agentów?

W poszukiwaniu...: Hironemowie robią wiele, aby ograniczyć kontakt z resztą Znanych Światów, dlatego niektórzy ludzie wierzą, że coś ukrywają. Przypuszczenia sięgają od legendarnego gargulca urów do tajnej fabryki produkującej technikę hironemów. Bohaterowie zostają wysłani przez zainteresowane strony – Hawkwoodów, Inżynierów, *avestian* itd. – aby odkryli, co hironemowie ukrywają.

Zagraniczne badania: W Znanych Światach przywiązują się wielką wagę do podobieństw między cywilizacjami hironemów i *vau*. Ale właściwie jakie one są? Bohaterowie uzyskują wizę do Turaz i muszą przestrzegać surowych i czasem dziwacznych praw gospodarzy, próbując jednocześnie odkryć ten nieuchwytny związek. Inaczej mogą narazić się na wydalenie albo coś gorszego.

Współczynniki

Sugerowane współczynniki

rasy

Cechy: Zręczność (bazowe 4; 2 p.).

Umiejętności wyuczone: czytanie (salsu), języki (salsu), języki (urtyjski), naaram.

Błogosławieństwa: Widzenie *s'su* (5 p.; patrz dalej).

Przekleństwa: brak zdolności psi (+3 p.; nie może nabywać mocy psychicznych), obca natura (+2 p.), zimnokrwistość (+3 p.; -2 do Wytrzymałości za



każde 5 stopni poniżej 15°C.; -1 do Percepcji za każde 5 stopni powyżej 40°C).

Utrapienie: Ostracyzm (+2 p.).

Łączny koszt: +4 p.

Sugerowane współczynniki kastowe

Bohaterowie, którzy wejdą do nowej kasty, przy wydawaniu punktów doświadczenia powinni skoncentrować się na związanych z nią współczynnikach. A zatem wojownik, który stanie się *sibanzi*, powinien je zużyć na zwiększenie wywierania wrażenia i zakup odpowiednich wyuczonych umiejętności. Przy degradacji wojownik relegowany do kasty wytwórców powinien zaprzestać podnoszenia umiejętności bojowych i skupić się na swym nowym zajęciu.

Sibanzi

Cechy: Spryt, Wiara.

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość, wywieranie wrażenia.

Umiejętności wyuczone: koncentracja, kanasu, przywództwo, przemawianie, sirate, żelazna wola.

Biłogostawieństwa/Przekleństwa: Rozkazywanie (2 p.): +2 do wywierania wrażenia, kiedy dowodzi hironemami), arogancja (+2 p.): -2 do Ekstrawersji w zetknięciu z przedstawicielami niższych kast).

Dobrodziejstwa: sekrety, sieć informatorów (1 p.), szaty teurgiczne (hironemów), wyświęcenie (patrz dalej).

Wojownik

Cechy: Zręczność, Percepcja, Porywczność.

Umiejętności wrodzone: broń biała, strzelanie, uniki, walka wręcz.

Umiejętności wyuczone: panowanie nad ciałem, sztuka przetrwania, umiejętności bojowe (anzu).

Biłogostawieństwa/Przekleństwa: Dyscyplina (2 p.): +2 do Opanowania w trakcie walki), Posłuszeństwo (2 p.): -2 do Porywczości w zetknięciu z władzą).

Dobrodziejstwa: karabin hironemów (snajperski), miecz, zbroja łuskowa (1 p.).

Wytwórca

Wyuczone umiejętności: rzemiosło.

Biłogostawieństwa/Przekleństwa: Zaciekawienie (2 p.): +2 do Ekstrawersji, gdy widzi coś nowego), Łagodność (2 p.): -2 do Ekstrawersji, gdy pojawia się konflikt).

Dobrodziejstwa: specjalne wyposażenie (narzędzia elektryczne, pojazd naziemny itp.), więzy rodzinne (krewny wojownika lub *sibanzi*).

Dobrodziejstwa

Wyświęcenie (1-11): *Sibanzi* dzierży władzę. W dawnych czasach ranga wiązała się ze szczególną funkcją, na przykład prefekt sprawował pieczę nad

całą prowincją. Dziś, gdy hironemowie żyją w jednym mieście, wielu tych funkcji już nie ma, ale tytuły pozostały. *Sibanzi* prefekt może nie posiadać prowincji, ale wciąż ma wielkie wpływy wśród hironemów.

1 = nowicjusz

3 = mistrz (proboszcz)

5 = etan (diakon/baron)

7 = prefekt (gubernator/lord)

9 = shin (biskup/hrabia)

11 = wezyr (bezpłatny doradca króla-boga)

Widzenie s'su (5 p.)

(Percepcja + empatia, 1D)

Każdy hironem posiada zdolność empatycznego wyczuwania s'su osób i miejsc – pewien rodzaj wrodzonej psychicznej mocy (choć nie wymaga to psi). S'su może zdradzać ogólne emocje, stan zdrowia, samopoczucie i stany umysłu, ale nie poszczególne myśli. Bardzo udany test może jednak dostarczyć sporo przydatnych informacji. Hironemowie nie widzą aury, lecz raczej wyczuwają emocje. Kiedy bada się dane miejsce – salę barową, mostek okrętu czy pracownię malarską szlachcica Hazatów – Widzenie s'su dostarcza informacji o ogólnych uczuciach dookoła (szczęście, zmieszanie, złość, depresja itd.). Nie jest to jednak tylko zwykłe ich odgadywanie – mówi czy osoba lub miejsce jest pod wpływem dobrej czy złej, pozytywnej bądź negatywnej s'su. Dokładność i ilość uzyskanych informacji wzrasta wraz z punktami zwycięstwa. Odczytując aurę człowieka, wykonaj test Percepcja + ksenoempatia.

Umiejętności wyuczone

Anzu (sztuka walki hironemów)

Tylko kasta wojowników

Sztuki walki hironemów, jakie ćwiczy kasta wojowników, wykorzystują pojęcie s'su. Uczeń wykorzystuje swoją wewnętrzną s'su do osiągnięcia bohaterkich czynów. Nauczanie sztuki anzu innych kast jest zakazane, a wojownicy, którzy do nich przeszli, muszą przestać ją stosować. Anzu korzysta z podstawowych działań z zakresu sztuk walki opisanych w podręczniku, ale wszystkie techniki znane są pod nazwami hironemów, jak na przykład pięść – błyskawica jako „mak paz”, a niechybna pięść jako „sum paz”.

Hipnotyzujący cios (poziom 4): Strzeżcie się wojowników machających rękami i wykonujących faliste ruchy ciałem. Hironemowie nauczyli się osłabiać przeciwników hipnotyzującymi gestami. -3 do uników jednej osoby.

Bariera ducha (poziom 7): Działanie obronne. Wojownik odcyślił swą s'su, by złagodzić siłę ataku. Stojący tę technikę wydaje jeden punkt Dziwu i zdobywa ochronę, jaką daje skórzany kaftan. Czas trwania wynosi jedną scenę. Krąży pogłoska, że istnieje wyższy poziom tej umiejętności, chroniący przed pociskami i wiązkami energetycznymi. O tym,



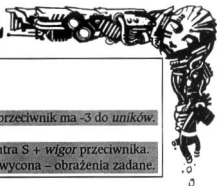


Tabela działań sztuk walki

Działanie	Poziom	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Opis
Hipnotyzujący cios	4	Zr + walka wręcz	-2	3		Jeśli się powiedzie, przeciwnik ma -3 do uników.
Bariera ducha	7	Wiara + uniki				Zapewnia zbroję 4.
Kąśliwa pięść	8	Zr + walka wręcz		0/2		Test: S + wigor kontra S + wigor przeciwnika. Udany: ofiara pochwycona – obrażenia zadane.

czy to prawda, decyduje Mistrz Gry. Ten efekt może być łączony ze zbroją lub tarczami energetycznymi.

Kąśliwa pięść (*Ahur Lam Paz*) (poziom 8): Połączenie pochwylenia i pięści – błyskawicy. Mistrzowie opanowali te dwa różne manewry, by wykonywać je jako jeden. Pochwylenie umożliwia przytrzymanie przeciwnika w chwili zadawania mu szybkiej serii kąśliwych ciosów. Wykonaj najpierw test Zręczność + walka wręcz, aby zwerzeć się z przeciwnikiem (zapisz kostki zwycięstwa). Jeżeli rzut się powiedzie, przeprowadź test działania spornego Siła + wigor kontra Siła + wigor atakowanego. Jeśli i on się uda, przeciwnik został pochwycony, a atakujący może mu zadać dwa szybkie ciosy pięścią.

Podczas tych ataków nie trzeba wykonywać żadnych dodatkowych testów. Przeprowadź dwukrotnie test obrażeń. Równają się one dwóm kostkom plus kostki zwycięstwa zdobyte w początkowym teście pochwylenia. Zsumuj obrażenia z obu testów, jeśli przeciwnik ma na sobie fizyczny pancerz, a rozpatrz oddzielnie, jeżeli używa energetycznej tarczy. Atakujący nie ma ujemnych modyfikatorów za działania jednocześnie.

Kanasu

Umiejętność *sibanzi*

Test: Percepcja + *kanasu*

Ważna umiejętność dla *sibanzi*. Jest to zdolność manipulowania wibracjami danego miejsca w dobrym bądź złym celu. Przyciągnięcie pozytywnej *s'su* sprowadza szczęście, a negatywnej – pecha. Ta umiejętność obejmuje wiedzę o wpływie położenia przedmiotów na *s'su* obszaru. Pewne rytuały mogą oczyścić miejsce ze złych wpływów albo je przyciągnąć, by narobić szkód. W miejscu o złej *s'su* hironemom częściej nie wychodzą testy umiejętności i zazwyczaj mają oni pecha. Energię miejsca i wszelkie modyfikatory do testów określa Mistrz Gry.

Czy *kanasu* naprawdę działa, czy nie, pozostaje kwestią sporną. Zdaje się nie oddziaływać na inne rasy, a jednak hironemowie na obszarze negatywnej *s'su* czują chłód i niepokój, jakby stało się coś

złego. Ten efekt może być prawdziwy bądź psychologiczny. Hironemowie wiedzą, kiedy ekspert *kanasu* wykonał swe zadanie, a *sibanzi* zarabiają krocie na manipulowaniu kanałami *s'su*.

Sirate (znachor)

Umiejętność *sibanzi*

Test: Spryt + *sirate*

Starożytna umiejętność hironemów. Jest to leczenie polegające na regulacji poziomu *s'su* w organizmie przez nakładanie kanałów jej przepływu. *S'su* przepływa przez ciało kanałami podobnymi do tętnic i żył. Nakładając odpowiedni kanał, hironem może wykonywać operację bez znieczulenia, leczyć, nie używając lekarstw, lub zapobiegać rozwijającym się chorobom. W zabiegach można używać igieł lub stosować ucisk. Umiejętność nie działa na inne rasy. Praktykujący *sirate* pomaga w ten sam sposób co znachor, ale nie jak osoba z umiejętnością *pierwszej pomocy*.

Sas Kanasu (teurgia hironemów)

Hironemowie uczą się własnej formy teurgii, związanej z ich wiarą w *s'su*. Choć znana pod hironemską nazwą *Sas Kanasu*, wykorzystuje rytuały Kościoła, Ortodoksji i Sanktuarium Wieczności, opisane w podręczniku głównym. Kasta wojowników może używać rytuałów opisanych dla Wojennej Bractwa. Należy pominąć wszelkie wzmianki o Wszczęstwórcy.

Skuteczność *Sas Kanasu* bierze się z siły będącej częścią wszystkich rzeczy materialnych – *s'su*. Wymaga ona gestów podobnych do naaram czy starożytnej praktyki Urth – tai chi – oraz modłów w formie medytacji (ale nie testu umiejętności *medytacja*). Hironemowie nabierają Pychy – stając się skupiskiem złej *s'su* – tak jak to opisano w podręczniku głównym. *Sibanzi* i wojownicy, którzy przeszli rytuał mahazu, nie mogą stosować *Sas Kanasu* pod groźbą kary śmierci.

Askorbici

Mant'abot patrzył na gładkoscórnych wiecznie otwartymi oczami, czując się w bezruchu. Ich wygląd jak zawsze napawał go wstrętem. Nie mieli pancerzy tylko miękkie, sflaczałe ciała. Przypominali młode poczwarki. W rosnącym skwarze poranka oczekali już płynami ze swych ciał, z trudem łapiąc powietrze. Za kilka godzin gotowi byli paść z wyczerpania.

To byli Decadosi, co poznał po „modliszce” na ich ubraniach, tak podobnej do czwartego stadium życia jego rasy. Kiedy gładkoscórzy po raz pierwszy przybyli na Severusa, zostali przyjęci jak bracia. Teraz ledwie ich tolerowano. Choć delikatni i w pełni, ich krew jest jednak pożywna. Na samą myśl o niej skrzydła askorbitów zatrzepotały.

Mant'abot wiedział, że gładkoscórzy wyszli na polowanie – zdradzała to broń i ciężki ochronny sprzęt, jaki mieli. Niewielu Decadosów ośmielało się wystawiać nosy z ich miast – znali niebezpieczeństwa dżungli i wychodzili do niej tylko polować lub ryć ziemię w poszukiwaniu błyszczących kamieni. Ich fascynacja świecącymi skałami wciąż dziwiła askorbitów.

Kiedy ludzie przeszli pod nim, Mant'abot odwrócił głowę i czekał na sygnał. Lomart'osk dawała szybkie znaki, a jej brzęczące, szcztatkowe skrzydła przekazywały: Strzelaj! Teraz!

Mant'abot podniósł dmuchawkę i silnie dmuchnął. Jego strzał trafił, a gdy małutka strzałka doszła celu, najbliższy gładkoscórny uderzył się dłońmi w kark. Po kilku sekundach już leżał. Dziś będzie uczył, a poczwarki dostaną w końcu swoje gniazdo...

Askorbici pozostają zagadką dla Decadosów, którzy zajęli ich macierzysty świat, Severus. Choć są inteligentni „na swój własny, ograniczony sposób” – jak mówią Decadosi – nie wydają się zainteresowani utrzymywaniem kontaktów z ludźmi, którzy na nim zamieszkali. Pomimo wszelkich starań, ludzie jak dotąd nie ustalili, ilu insektoidów żyje na planecie. Choć wielokrotnie pytali tubylców o liczebność ich populacji, ci zawsze odpowiadali swymi dziwaczными, świszczącymi głosami: „Po prostu jesteście”. Emil Decados skomentował tę kwestię: „Pojęcie liczby jest najwyraźniej poza zasięgiem ograniczonych umysłów tych istot”.

Choć Decadosi celują w odczytywanie zamiarów swych towarzyszy i rywali, surowe twarze askorbitów nie okazują emocji, a ich wielofasetkowe oczy nie zdradzają sekretów. Askorbici przemykają się cicho między drzewami i nie chcą rozmawiać z okolicznymi ludźmi. Czasami jednak przybývają do ich miast ubrani w strojne szaty i składają dary mające zjednać sobie ich samozwańczych władców.

Twarde, niemal metaliczne pancerze askorbitów błyszczą ponuro i bardzo trudno odróżnić ich samców od samic. Tak naprawdę tylko u osobników, na których Decadosi dokonali autopsji (tak żywych, jak i martwych), udało się zidentyfikować płeć.

Choć askorbici wykorzystywani są często jako niewolnicza siła robocza w kopalniach Decadosów, nie są zbyt dobrymi górnikami. Czasami nawet cała ich grupa po prostu odchodzi, ignorując groźby użycia przemocy. Dwukrotnie kiedy takich dezerterów zaatakowano za wszczynanie buntu, skończyło się to brutalną, odwetową masakrą ludzi przez askorbitów z dżungli. Co ciekawe, kilka dni później insektoidzi powrócili do kopalń i podjęli pracę, jak gdyby nie się nie stało.

Zwyczajaj askorbici ignorują zajęcia Severusa przez Decadosów. Ale poddanych rodu często ogarnia strach, że obcy mogą wpływać na ludzkie umysły, dlatego kiedy odwiedzają miasta, niewielu odważa się ich obrazić.

Historia

Askorbici rzadko rozmawiają o swej historii z ludźmi, a już w ogóle nie chcą o niej mówić z Decadosami. Jednak w jednym z miast – niezwyklej miejscu odkrytym i zajętym przez Decadosów – odnaleziono pewne rytu, które przetłumaczono i odczytano.

Askorbici twierdzą, że nie przeszli naturalnej ewolucji. Swe stworzenie przypisują Tym, Któryj Mięszkają w Ciemności. Wyhodowali oni ich rasę z jednego z częściej występujących na planecie gatunków owada, zwanego przez ludzi „żelazną modliszką”. Pomimo zasadniczych podobieństw między obydwoma gatunkami, nie ma dowodów na poparcie tej tezy.

To, że askorbici są dominującym rdzennym gatunkiem na Severusie, to pewnik. Żywią się amen'ta (pokładowymi szczurami) i wszystkimi innymi istotami, które zbytnio się do nich zbliżą. Mają też liczne miasta głęboko ukryte w bujnych dżunglach planety. „Insekty”, jak się o nich powszechnie mówi, posiadają własnego wyrobu broń oraz strukturę społeczną, ale milczą na temat swych przodków. Kiedy już nawiążą kontakt z ludźmi, ich przedstawiciele niemal zawsze noszą jasne, garbowane skóry, a na twarzach mają wymalowane niezwykłe symbole. Kilka prób przetłumaczenia tych dziwacznych znaków niezbyst się powiodło. Maszyny myślące wyznaczone do tego zadania zdołały rozszyfrować tylko kilka z dużej liczby zagadkowych glifów.

Askorbici nie zrobili nic, by przeszkodzić Decadosom w przejściu władzy na Severusie. Kiedy wyładowały pierwsze statki badawcze, duża grupa askorbitów – tysiące, jeśli wierzyć starodawnym zapisom – po prostu się przygłądała, jak osadnicy z innego świata rozbijają obóz. Po kilku dniach jeden z miejscowych wystąpił i rzekł łamanym urtyjskim „Strzeżcie się amen'ta. Pożrą waszą gładką skórę i wasz statek”. Dalsze próby porozumienia się z tubylcami okazały się bezowocne.



Dwie noce później szczury pokładowe wypadły z lasu w dużej liczbie i pożarły grupę zwiadowczą oraz większość jej statku. Jedyną wzmiankę o spotkaniu znaleziono potem w dziennikach kapitana.

Kiedy Decadosi osiedlili się na Severusie, askorbici powitali ich i zaofiarowali pomoc oraz ochronę przed amen'ta i innym miejscowym stworom, dopóki osadnicy nie będą należycie przygotowani bronić się sami. W tym czasie ludzie zobaczyli też, jak askorbici jedzą, i poczulili wstręt (choć wielu było też zastrygowanych).

Czas mijał, Decadosi powiększali swe osady, a askorbici po prostu ich obserwowali, pomagając niekiedy w przenoszeniu ciężkiego sprzętu i ostrzegając o naturalnych zagrożeniach. Choć byli bardzo powściągliwi w mówieniu o sobie, nie ma wątpliwości, że ich wskazówki o innych mieszkańcach Severusa pomogły Decadosom w jego zajęciach.

Askorbici przystosowali do swego użytku część ludzkiego oręża. Broń palna, którą noszą, przypomina strzelby przystosowane do ich trochę innego kształtu dłoni. Kilku ludzi utrzymuje też, że widziało askorbitów z mocnymi roztrzaskać w ciele każdą kość kryształicznymi broniąmi – mieczami wydającymi cichy jęk podobny do odgłosu wyjącego w skałach wichru.

Fizjologia

Insektoidzi to jedna z najbardziej nieludzko wyglądających ras, jakie napotkali ludzie. Choć tylko trochę wyżsi od przeciętnego człowieka, przypominają humanoidy tylko w najogólniejszych zarysach. Ich skórne szkielety o prawie metalicznym połysku mają zwykle odcień brązowawoczerwony. Te pancerze mogą wytrzymać silne uderzenia i chronią wrażliwe organy wewnętrzne. Wielofasetkowe oczy askorbitów mieniają się niemal wszystkimi kolorami tęczy i zapewniają znaczne pole widzenia.

Nogi insektoidów przypominają odnóża urtyjskiej szarańczy, choć ich stopy są bardziej podobne do humanoidalnych. Nogi te są nadzwyczaj silne i dzięki nim askorbita może skakać na ponad cztery metry w górę i ponad 13 w dal. Ich ograniczona zdolność poruszania się na boki zmniejsza jednak możliwość opanowania przez insektoida kopnięć z zakresu ludzkich sztuk walki.

Długie palce u rąk i nóg są silne i zręczne. Pozwalają askorbitom się wspinać po niemal pionowych urwiskach i drzewach planety z wielką gracją i szybkością. Siła rąk „insektów” wystarczy do pokonania w walce wręcz większości ludzi.

Choć wielu askorbitów zachowuje szczątkowe skrzydła, nie potrafi latać ani nawet szybować; większość usuwa te kłopotliwe części ciała po osiągnięciu pełnoletności. Askorbici często usuwają też drugą, uwstecznioną parę rąk i nóg.

Paszcza askorbitów wzbudza grozę. Początkowo sądzono, że swą budową przypomina paszczę urtyjskiej szarańczy – kilka ostrych, połączonych w formie



otworu szczęk. Jednak gdy insektoide je, wysuwa z niej długi, giętki, spiczasty „język”. Ten zbudowany podobnie jak u urtyjskich komarów rurkowaty organ pozwala pić krew ofiar. Kiedy askorbita mówi, „język” jest schowany.

Szczęki askorbity są na tyle elastyczne, że może on naśladować ludzkie głosy, jednak język askorbity jest nie tylko niezrozumiały dla ludzi, ale i częściowo dla nich niesłyszalny. Myśląc maszyną zdobyła przetłumaczyć sporą jego część, jednak zdania, które budują, często są niekompletne.

U askorbity można wyróżnić trzy stadia rozwoju przedzielone okresami spędzonymi w kokonie. Pierwsze stadium – nazywane *arme'tova* – to pasożyt w ciele świeżej ofiary rodzica. Po zabiciu ofiary rodzic pokrywa jej ciało ochronnym żelem i wypelnia je jajami. Ciała żywicieli przechowywane są w specjalnych jaskiniach i dobrze strzeżone przed oczami wścibskich. Po wykuciu się, jakieś siedem dni od wszczęcia jaj, *arme'tova* pożera ciało żywiciela, po czym owijają się w kokony.

Po kilku tygodniach metamorfozy z kokonu wyłania się askorbita w drugim stadium rozwoju, nazywanym *tan'zhom*. *Tan'zhom* wyglądają jak dorośli askorbici, tylko są mniejsi i do poruszania się nadal używają wszystkich ośmiu kończyn. Choć nie ma niezbitych dowodów na to, ile wspomniane stadium trwa, większość ksenologów uważa, że to w przybliżeniu okres równy trzem ludzkim życiom. W stadium *tan'zhom* młodym askorbitem nie pozwala się oddalać od rodziców. Są w nim uczeni praktycznie wszystkiego, czego potrzeba do przeżycia: polowania, walki, a nawet doktryn religijnych. Niewielu ludzi kiedykolwiek widziało askorbite w tym stadium – są w nim „podatni”, więc rodzice nie chcą, by ich dzieci spługawili ludzkie wpływy.

Ostatnie, dorosłe stadium, to po prostu askorbita znany ludziom. W tym stadium askorbici z trudem uczą się nowych umiejętności. Ksenolodzy badający cykl życia askorbity twierdzą, że *tan'zhom* to jedyne stadium rozwoju, w którym obcy mogą adaptować swe umysły i zdobywać umiejętności.

Choć starożytne pisma askorbity mówią o czwartym stadium ich rozwoju, insektoidezi nie chcą rozmawiać o tym z ludźmi ani innymi rasami. Jeśli ono rzeczywiście istnieje, nigdy nie widział go nikt obcy. A przynajmniej nie dożył, aby o tym opowiedzieć. „Insekty” twierdzą, że czwarte stadium spoczywa uśpione w każdym z nich i uwolni się dopiero wtedy, gdy powrócą Ci, Którzy Mieszkają w Ciemności.

Askorbici potrafią się jednak wspaniale adaptować fizycznie. Po pewnym szczególnie brutalnym ataku odwetowym na ludzi, Decadosi postanowili wytruć miejscową populację „insektów” gazami bojowymi. Wielu insektoidów zginęło w konwulsjach, gdy toksyny zniszczyły ich systemy nerwowe. Ocaleni przyjęli to z honorem, a gdy podczas drugiego powstania ponownie użyto trucizny, askorbici przeszli przez groźne obłoki niczym przez wiosenną mgiełkę. Po raz trzeci Decadosi już gazów nie zastosowali.

Spółeczeństwo

Askorbici są nadzwyczaj dyskretni co do swej struktury społecznej. Wszelką wiedzę na jej temat odczytano z wyblakłych piktogramów przetłumaczonych przez Decadosów.

Większość Severusa nie jest zamieszкана ani przez ludzi, ani przez askorbity. Na planecie nie było praktycznie wojny o supremację między Decadosami a „insektami”. Insektoidezy severianie nie widzieli sensu walczyć z ludźmi, ponieważ i tak wiedzieli, kto jest jej panem. Jeśli gładoskórką sprawiał przyjemność wydawanie rozkazów i zmuszanie askorbity do pracy w kopalniach, gotowi byli się na to godzić, przynajmniej na ogół. Zdarzały się jednak chwile, gdy chcieli realizować własne plany i wtedy opuszczali obozy. Decadosi nauczyli się ostatnio nie drażnić tubylców; lepiej stracić kilka dni wydobycia niż 100 żołnierzy w ataku odwetowym.

Wiara „insektów”, że zostali sztucznie stworzeni przez wyższą rasę, jest głównym źródłem tego, co uznają za swą religię. *Somta Vosht'i* – w dosłownym tłumaczeniu Ci, Którzy Mieszkają w Ciemności – to najwyraźniej bogowie, których czczą. Niektórzy ksenolodzy porównywali ich do bóstw ukarów, ale to podobieństwo wydaje się powierzchowne. Kościół z dezaprobatą patrzy na ten obcy system wierzeń, ale ponieważ tak naprawdę niewiele wiadomo o *Somta Vosht'i*, nie przedsięwzięto przeciw dziwnemu wierze żadnych działań. Kilku misjonarzy uparczywie choć bezskutecznie próbowało nawracać askorbity na jedyną właściwą wiarę – wiarę we Wszczęstwórcę. W odpowiedzi usłyszeli:

– Dlaczego mielibyśmy porzucać *Somta Vosht'i* dla waszego boga, skoro nie potrafi im odebrać władzy nad nocą?

Odnalezione w podziemnym mieście piktogramy wspominają, że *Somta Vosht'i* mają powrócić w przyszłości i że kiedy to zrobią, askorbici przeobrażą się w nową, wyższą formę. Niektórzy kościelni urzędnicy obawiają się, iż w tych znakach może być ziarno prawdy i spekulowali nawet, że bogowie „insektów” to pewnie demony. Askorbici nie należą do zbyt lubianych ras i te obawy to prawdopodobnie jedna z głównych przyczyn niechęci do tych raczej nieszkodliwych istot.

O wierzeniach askorbity powstają wciąż nowe teorie. Pierwsi ludzie, którzy badali insektoide, doszli wstępnie do wniosku, że żyją one w społeczeństwie matriarchalnym. To przekonanie panowało dopóty, dopóki sprawy nie przedyskutowano z delegacją z dżungli Severusa, która wydawała się być takim przypuszczeniem bardzo rozbawiona. Jednak po raz kolejny tajemnicza rasa nie zechciała wyjawiać o sobie żadnych informacji. W rzeczywistości askorbici żyją według prostych zasad posłuszeństwa wobec starszych. Są one im wpajane w drugim stadium życia i pozostają niezmienione praktycznie od stuleci.



Najpopularniejsza obecnie teoria mówi, że askorbici nie mają żadnego ustroju. Na poparcie tej tezy Decadosi podają kilka przykładów z przeszłości, wskazujących, że „insekty” to istoty bardzo prymitywne i gdyby nie cywilizujący wpływ ludzi, prawdopodobnie pogrzażyłyby się w całkowitym barbarzyństwie. Wiadomo na pewno jedynie to, że za każdym razem, kiedy delegacja insektoidów przybywa rozmawiać ze szlachtą, obcy długo konferują, zanim odpowiedzą na jakiegokolwiek pytania lub wystosują prośby.

Askorbici, jak się zdaje, posługują się kilkoma różnymi językami. Poza urtyjskim, używają szeregu skomplikowanych gestów, w skład których wchodzi często ruchy skrzydłami, a u tych, którzy jeszcze ich nie mają – dodatkowymi kończynami. Mowa insektoidów jest niezwykle złożona i wymaga zdolności słyszenia dźwięków niesłychalnych dla ludzi. Teoretycy wciąż się spierają, czy askorbici nie porozumiewają się również dzięki feromonom. Żelazna modliszka tak robi, a zważywszy na teorie dotyczące ewolucji askorbitów, nie jest to wykluczone. Kilku ludzkich badaczy przypuszcza też, że insekty stosują ograniczone formy psychicznej komunikacji, ale jeśli to prawda, nigdy nie używały tej metody w kontaktach z ludźmi.

Środowisko życia

Severus to brutalna planeta. Nawet w zimie temperatura wzrasta tu szybko – do 40, a nawet więcej

stopni Celsjusza. Wilgotność rzadko spada poniżej 90%, a rześiste deszcze pozwalają liczny bakteriom na bujny rozwój. Gdyby nie olbrzymie złoża rzadkich kamieni, które Decadosi wydobywają na planecie, ludzie niechętnie żyliby w tym niegościnnym środowisku. Miejscowa flora i fauna zdobyła sobie szeroką, całkiem uzasadnioną reputację nieprzyjaznej. Począwszy od amen'ta – szczurów pokładowych – aż po wędrujące pnącza o trujących cierniach, niewiele jest tam życia niezabójczego dla ludzi.

Przed przybyciem ludzi i zajęciem przez nich świata, askorbici – pomimo ograniczonej technologii – byli najgroźniejszymi drapieżnikami na planecie. Wielu twierdzi, że to miano wciąż im przypada. Jest sporo większych drapieżników na Severusie, ale jedynie rozumne insektoidy zdobyły intelektualne umiejętności potrzebne do adaptowania się poza swym środowiskiem. Żadnej innej miejscowej rasie nie udało się stworzyć broni (jak dokonali tego askorbici umysłowo ograniczeni w dorosłym stadium, pozostaje tajemnicą). Ludzie żyjący w miastach Decadosów są chronieni przed licznymi drapieżnymi bestiami planety, ale ci, którzy je opuszczają, rzadko robią to bez ciężkiej broni i dobrych zbroi.

Niektórzy wierzą, że askorbici posiadają genetyczną zdolność adaptacji i – tak jak w przypadku szczurów pokładowych – wszystko, co zdołają przeżyć, wzmacnia ich i jest przekazywane ich potomstwu jako nowa cecha genetyczna. Z tego właśnie powodu Decadosi rzadko pozwalali askorbitom opuszczać oczysty świat. Tym, którzy wyjechali, dużo chłodniejszy i suchszy klimat planet, na jakie ich wysłano,





raczej specjalnie nie dokuczył. W istocie nikt jeszcze nie widział chorego askorbity – a nawet jeśli widział, wątpliwe, by umiał to rozpoznać.

Na Severusie istnieją wielkie miasta askorbitów. Zwane są one *tunos*, a założono je w miejscach, gdzie ludzie nie mogliby przeżyć bez specjalnego ekwipunku. Większość leży pod ziemią, zbudowana jak kopce termitów z dobrze ukrytymi i starannie strzeżonymi wejściami. Za swego panowania na Severusie Decadosom udało się zniszczyć dwa takie miasta. Kosztowało to jednak wiele wysiłku, a straty w sprzeczce były niewspółmierne. Kilku uczonych dowiedziało się wprawdzie ciekawych rzeczy o askorbitach, ale w miastach nie znalaziono tak naprawdę nic wartościowego (poza pismem obrazkowym). Z tego też powodu Decadosi rzadko interesują się *tunos* „insektów”. Pomimo tego Agencja Jakovian obserwuje *tunos* poprzez satelity, chcąc wykryć, gdzie zbierają się askorbici.

Odgrywanie postaci

Askorbita

Mimo że natura (albo stwórca) obdarzyła askorbitów pokerowymi twarzami, mają oni zwyczaj unikać kłamstw. Zamiast mówić nieprawdę, starają się raczej nie mówić całej prawdy. Wśród insektoidów nie jest też niegrzeczne ignorowanie pytań, które są głupie albo nie dotyczą osoby pytającej. Ci, którzy będą domagać się od nich odpowiedzi, mogą znaleźć się oko w oko z niebezpiecznym wrogiem. Na torturach przeciętny przedstawiciel tej rasy po prostu milczy. I nie jest to tylko zwykły upór; askorbici woleliby raczej zginąć, niż wyjawić coś o sobie. Ostentacyjnie nie mówią Decadosom niczego, czego ci chcieliby się dowiedzieć, często ponosząc z tego powodu znaczne ofiary. Jest to bardziej rysa charakteru niż wyraz nieprawdopodobnej siły woli.

Od wieku, w którym insektoid może już logicznie myśleć, wpaja mu się potrzeba ścisłego milczenia. Choć plany bogów co do askorbitów nie są „insektom” znane, rasa przygotowuje się psychicznie na dzień, w którym je pozna. Również i z tego powodu insektoidy nie chcą zdradzać ludziom zbyt wielu informacji. (Dzięki pewnym talentom psi można je z ich umysłów wyciągnąć – czy tego chcą, czy nie. Jeśli jednak odszukają myszkującego po ich umysłach psychonika, z pewnością zapłaci on za swoje czyny).

Najważniejsze, by pamiętać, że askorbici są emocjonalnie zimni. Albo nie czują tych samych emocji co ludzie, albo od drugiego stadium życia tłumią je w sobie. Choć są zdolni do okazywania miłości rodzinie, nie troszczą się o to, co stanie się z kimkolwiek innym. Ludzie są przez nich tolerowani, ale zbyt obcy, by kiedykolwiek można ich było zrozumieć. Nawet nie uważają, by warto było próbować.



Język askorbitów

Ojczysty język askorbitów to bardzo skomplikowany system stukotów i syknięć. Urtyjska pisownia ich słów i imion to tylko proste przybliżenia wymyślone przez Paolo Devina, jednego z pierwszych ksenologów, którzy badali rasę. Ludzie nie zdolają wymówić większości wydawanych przez askorbitów dźwięków.

Choć spółgłoski i sylaby języka są praktycznie takie same jak w urtyjskim, ich wymowa jest całkiem inna. Wiele słów zawiera dźwięki spoza ludzkiego zakresu słyszalności; przypuszcza się, że rozmaite przerwy i pauzy, które słyszą ludzie, to tak naprawdę niesłychalne dźwięki. Askorbici przyzwyczaili się do ludzkich ograniczeń w mowie i większość łatwo rozpoznaje źle wymówione słowa, gdy gładkoscórzy usiłują konwersować z nimi „po askorbicku”.

Według ich filozofii gładkoscórzy są słabi i głupi. To, co zwykłe do nich czują, to najwyższe bezinteresowne przywiązanie w stylu człowieka do rybki z akwarium. Miło jest na nią popatrzeć, ale jeśli zdechnie, zawsze znajdzie się jakaś następną.

Severus to brutalny świat, na którym walka o życie zawsze była ciężka. Część severańskiej megafauny jest obrzyhmia. Na początku dziejów, aby nie dać się ich stratawać, askorbici musieli uciekać na drzewa. Z czasem nauczyli się po nich poruszać i problem wędrowców zniknął. Insekty są zwyczajcami we własnym świecie i rozumiały, że aby wygrywać, trzeba być bezwzględny.

Askorbici nie dzielą się swymi uczuciami i nie współpracują dobrze z innymi. Ludzie i inne rasy tylko mgliście orientują się w ich filozofii i wierzeniach, a „insektom” najwyraźniej to odpowiada. Kiedy używasz w swej przygodzie askorbitów, niech będą tajemniczy. Insektoidzi to zimna, wyrachowana rasa drapieżników, a ludzie, którzy zajęli ich świat, przestali być zabawni.

Pamiętaj, że askorbici to drapieżcy. Nie lubią grózb, choć z zemstą często czekają na stosowną chwilę. Insekty bardzo rzadko poświęcają większą uwagę ludziom, choć kilku nie omieszkało nauczyć się ich zwyczajów.

Rady dla Mistrza Gry

Immunitet dyplomatyczny: Bohaterowie są członkami ludzkiej świty mającej gościć askorbickich dyplomatów. Wykonują oni misję, której celów nie chcą zdradzić gospodarzom. Być może śmiałkom uda się je odkryć.

Ucieczka przez dżunglę: Sprawdzając pogłoski o starożytnym skarbie annunaki, bohaterowie trafiają w głąb dżungli Severusa. Dziwna mapa, którą mają, prowadzi jednak nie do ruin annunaki, a do tunos askorbitów. Tubylcy są niezbyt zachwyceni gośćmi.

Współczynniki

Sugerowane współczynniki gatunku

Cechy: Percepcja (bazowe 4, maksymalnie 11; 4 p.), Opanowanie (zawsze wiodąca), Ego (zawsze wiodąca).

Wrodzone umiejętności: spostrzegawczość, uniki, wigor.

Wyuczone umiejętności: języki (askorbitów), sztuka przetrwania, tropienie, żelazna wola.

Biogłosławieństwa: adaptacja (3 p.: odporność na każdą truciznę lub chorobę, jaką askorbici przeżyje; cecha ta jest przekazywana potomstwu), pancerz (7 p.; zbroja 6), silny chwyt (2 p.: +2 do Siły w przypadku chwytania), skoczność (2 p.: wznoszenie 1,5 metra + metr za każdy punkt zwycięstwa, w dal: 4 metry + 0,5 metra za każdy sukces), upór (2 p.: +2 do żelaznej woli, by obronić się przed wyjawieniem tajemnic), zwinność (2 p.: +2 do Zręczności podczas ucieczki z ciasnych miejsc, więzów).

Przekleństwa: dziwołag (+2 p.: -2 do Ekstrawersji wśród innych ras), obca natura (+2 p.), ustalony rozwój (+7 p.: po osiągnięciu pełnoletności, askorbici musi wydać 3x aktualny poziom w punktach doświadczenia, by nauczyć się nowych umiejętności wyuczonych i 2x, aby podnosić już posiadane), wysysacz krwi (+3 p.: ścisła dieta z krwi, nie może jeść mięsa ani warzyw).

Utrapienie: ostracyzm (+2 p.)

Łączny koszt: 5 punktów.

Moc Psi: Ścieżka Psyche

Świadomość roju

(poziom 2, Ekstrawersja + *emпатия*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Ta moc, podobna do Przemawiania do umysłu, pozwala askorbicom-psychonikom komunikować się między sobą przez wyświetlanie myśli i odbiór wyświetlonych myśli innych. Za jej pomocą można też wyświetlać i odczuwać emocje, ale nie pozwala ona psychonikowi zmuszać innych do myślenia lub odczuwania w konkretny sposób. Działa tylko w zasięgu wzroku i jej zasięgu nie można zwiększyć. Działa wyłącznie na askorbitów-psychoników. Aby uzyskać te same efekty z nie-askorbiciami lub askorbiciami nie-psychonikami, używaj innych mocy Psyche z podręcznika *Gasnące Słowa*.

Ekwipunek

Arbat'a

(Kryształowy miecz)

PT 2

Koszt: 1000 feniksów





Ta zdumiewająca broń wytwarzana jest z rzadkiej krystalicznej substancji, którą można znaleźć w głębokich, podziemnych grotach na Severusie, w miejscach, gdzie nie stanęła jeszcze ludzka stopa. Kryształ (w niemal ciekłej formie) płynie małymi strumyczkami, „krwawiąc” z rozcięć wykutych w twardej, krystalicznej skale przez askorbickich kowali. W tej postaci można go formować. Wystawiony na światło twardnieje do niemal diamentowej konsystencji. Jedynie kilku askorbitów z głębi dżungli umie wyrabiać te miecze i zna położenie krystalowych strumieni.

Poza ostrością, krystalowe miecze mają jeszcze jedną ciekawą cechę: uderzone o kamień mogą drgać z wysoką częstotliwością. Ludzie i askorbici nie usłyszą tego dźwięku, ale wibrujący kryształ lepiej tnąc przedmioty. Ten efekt trwa przez trzy tury, po czym próbę można powtórzyć.

Krystalowe strumienie są bardzo rzadkie i w dzisiejszych czasach wyrabia się coraz mniej tych mieczy. Stary przekaz mówi, że unisono drgań wielu takich arbat'a przywoła *Somta Vosht'i*.

Stan	Test	Łatwość Obr.	Sila	W
Statyczny	Zr + broń biała		5	3 L
Wprawiony w drgania	Zr + broń biała	-1	8	4 L





Oro'ymowie

Przez całą noc ryk fal i słony smak wodnego pyłu nie pozwalały Gregorowi Zeemanowi zasnąć. Całą noc rybak walczył ze sztormem. Huragan prze-rwał łączność radiową, ale nim w eterze zaległa cisza, Gregor usłyszał komunikat wzywający rybaków do portów. Gdy próbował dopłynąć do Sur, dopadły go ulewa i fale. Podrzucona na nich i bombardowana nimi łódź Gregora wydostała się w końcu poza zasięg burzy, a przed rybakami zamajaczyła w oddali mała wyspa. Sprawdzając uszkodzenia, Gregor stwierdził, że nie działa radio i że stracił niemal cały połów. Postawił awaryjne żagle słoneczne. Ocenił, że powinien dotrzeć do wyspy koło drugiej po południu.

Wyspa była porośnięta krzewami sasa i oblepio-nymi grubą warstwą porostów drzewami bwasq-na. W powietrzu brzęczały owady, a po drzewach i skałach chodziły jaszczurki zeeta. Gregor nie przy-pominał sobie, żeby była na jakiejś mapie. Wyspa miała niecałe półtora kilometra – wznosiła się, po czym opadała do szerokiej laguny. Gregor powrócił na statek dokonać napraw i zakotwiczył go w lagu-nie. Gdy tak pracował do późnego popołudnia, uda-ło mu się odebrać słaby sygnał radiowy. Spróbował się połączyć, ale nie otrzymał odpowiedzi. Ugotował więc trochę ryb i obserwował różowopurpurowy za-chód słońca, którego promienie odbijały się w toni oceanu. Patrząc na olbrzymi baldachim barw i wiecz-ny horyzont wody, poczuł się mały. Krótko po za-chodzie słońca usłyszał słaby szmer, rechot żab przerywający ciszę laguny. Ten dźwięk przypominał mu dzieciństwo na Midian. Wkrótce rechot stał się głośniejszy i ukołysał rybaka do snu.

Przebudziwszy się, Gregor usłyszał, że ktoś się po-rusza po łodzi. Gwiazd nie było widać, a z burzli-wego dnia pozostała jedynie nika poświata na za-chodzie. Złapał za nóż, ale chwycił go mokre, długie palce. Patrzył prosto w ciemne jak morze oczy pla-za wielkości człowieka. Na pokład weszła kolejna istota. Zbliżył się do niego. W ciemności Gregor do-strzegł, że intruzi chodzą wyprostowani i mają ze sobą narzędzia. Słyszał, że poniżej, w wodzie, jest ich więcej.

– Proroku ocal mnie – wyszeptał. Mokra dłoń ści-skała go, dopóki nie wypuścił noża. Zerwał się słony wiatr i zagwizdał na morzu.

– Oro'ymowie – wymamrotał. Nigdy przedtem nie widział tej legendarnej rasy. – Jivazz ti noonta – rzekł, wymawiając jedynie słowa, jakie znał w ich języku. Znaczyły „Podzielnym się szerokim morzem”. Każdy mieszkawiec Madoku je znał.

– Dagan, eee... rybak? – spytał drugi oro'ym.

Gregor słyszał o Pikgnostycznym Bractwie Daga-nów, miejscowej gildii rybaków, ale pokręcił prze-czaczo głową.

– Przyjmują tylko tubylców – odparł.

– Twoja łódź stać na gniazdo z jajami oro'yma. Młode czekać na wylęg. Ty nie mówić nikomu, czło-wiek..

W dole pluski ustały, ale Gregor czuł, że patrzy nań wiele oczu.

– Nie. Nawet nie wiem, gdzie jestem. Sztorm mnie tu przywiódł.

Gregor patrzył na luskowate ciała istot, lśniące w świetle gwiazd. Drugi oro'ym powiedział coś do pierwszego piskliwym językiem. Dłoń puściła gar-dło Gregora i zabrała jego nóż.

– Ja Kurmal – rzekł mówiący, a światło gwiazd odbijało się od pletwy na jego grzbiecie. – Mieć wła-dza cie zabić, rybak myśleć zwany Gregor. Brzydki ssak, ty wyglądasz na morską uciekinier. Rzygać na ziemia, bo matka morze cie nie lubić, co? Walczyć, by zyskać jej szacunek, człowiek.

Kurmal wstał i uderzył Gregora w twarz ogonem. Rybaka przeszył ostry ból. Ciemne jak otchłań oczy Kurmala znalazły się kilka centymetrów od jego twarzy.

– Ty twardziel – ciągnął dalej Kurmal. – Nie krzyk-nąć. Ty nie mówić nikomu o tym, co tu być, syn Ba-bona. Patrzeć na mnie, młody. Ja cie ocalić; ja lubić brzydkie, małe oczka Gregor. Odesłać cie do doma, jeśli ty solennie przyczec wstąpić do Bractwo Dagan, Rybaki Gwiazd.

– Nie mogę – człowiek zadrżał. – Przyjmują tylko mniejszych. Jestem emigrantem przybyłym na Ma-doka po wojnach o tron.

Nagle w rękę Kurmala błysnął nóż. Oro'ym szyb-kimi ruchami wyciął na czole rybaka nierówny krąg. Krew spłynęła Gregorowi do oczu.

– Teraz ty jeden z Bractwo Dagan – oznajmili oro'ym. – Powiedzieć im, że Kurmal ci to zrobić.

Oro'ymowie zasłoniłi Gregorowi oczy, związali go mocnymi wodorostami i wypchnęli w łodzi na morze. Minęły chyba całe wieki, kiedy rybak poczuł, że wię-zy się rozluźniają i usłyszał za burtą plusk. Gdy zdjął opaskę, zobaczył, że jest sam na pełnym morzu.

Następnego dnia sygnały radiowe Gregora odebrał jakiś kuter, a jego załoga zdrowo się uśmieła, wi-dząc bliźnię rybaka.

– Witamy w bractwie – rzekł kapitan.

Madok to wodna planeta o bardzo niewielu ładach. Jej życie toczy się w morzu, a w jej historii doszło tylko do ograniczonej lądowej kolonizacji. Choć roz-winęły się na niej gady i kilka mniejszych ssaków, ziemia należy do płazów. Są one różnej wielkości – od istot w rodzaju małej salamandry (gwine) do wielkich mięsożernych ichtiotytanów o długości 7 metrów. Z tych płazów wywodzi się inteligentna ra-sa oro'ymów.

Choć ich cywilizacja sięgnęła gwiazd, a potem po-grążyła się w pierwotnym chaosie, oro'ymowie przetrwali. Teraz, podzieleni na siedem klanów,



stanowią zagadkę dla innych inteligentnych ras: znają częściowo preadamiczną technologię, ale prawie nie potrafią jej używać; to tak, jakby pamiętać o starożytnych naukowych sekretach poprzez rytuały religijne. Dzisiaj Pozyskiwacze wykorzystują umiejętności oro'ymów do odnajdywania starożytnej techniki w ruinach podwodnych miast, a inne gildie i miejscowi rybacy starają się wykorzystać ich wiedzę w inny sposób.

Historia

Oro'ymowie („Ludzie z Gwiazdy Czystej Wody” w ich języku) pochodzą od słonowodnych płazów, a nie od ryb, jak pierwotnie sądzono. Kolonizujący jakieś 100 milionów lat temu ląd przodkowie oro'ymów przypominali lądowe ryby płucodyszne, których płetwy na drodze ewolucji przekształciły się w muskularne nogi. Na Madoku nastąpiła era płazów, podobna do dewońsko-permskiej epoki na ziemi. Choć gady się rozwijały, to płazy były władcami prehistorycznego Madoku, niewątpliwie w wyniku niedostatku wielkich ław. Madok był w dużej mierze usiany wysepkami, choć niegdyś istniał jeden kontynent – Dwagah. Stopniowo chylił się on ku upadkowi, ulegając dalszym przemianom w epoc lodowcowej, która zepchnęła przodków oro'ymów z powrotem w głębie oceanu. Musieli oni uciekać przed mrozami, które zamieniły bujne tropikalne lasy w jałową tundrę. Na lądzie wyginęło wtedy większość istot poza kilkoma gatunkami gadów, którym

wyrosły włosy. Z nich wykształciły się ssaki, które nigdy nie rozwinęły się na tyle, by stać się większe od wydr. Wkrótce Dwagah zatonął, a lądy stały się rzadkością. Życie powróciło do morza.

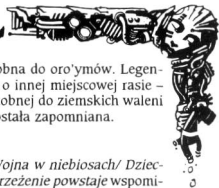
Rozwój

Nie wiadomo, kiedy oro'ymowie zyskali świadomość. Jeszcze przed zlodowaceniem wyrosły im ręce, a ich na wpół odkryte tajemnicą legendy napomykają o lądowym imperium zwanym Sahgal-Sayok. Tylko legendy przywołują też słabo pamiętane oceaniczne królestwa Thrafur, Nolagant oraz inkrustowane klejnotami Sa'thal. Wojny pomiędzy tymi starożytnymi wolnymi miastami oro'ymów zapełniły morza krwią.

Starsza wodna rasa, przypominająca dwunastonogie mieczaki – niszdhariomowie – walczyła z rodzącą się rasą płazów o kontrolę nad oceanami. Niszdhariomowie zdobyli świadomość wieki wcześniej i uważali się za potomków Nidderdaka Spoza Gwiazd. Kroniki Keddehiankie (zbiór wyrytków w glinie pism odnalezionych przez ksenologów Drugiej Republiki koło wyspy Daas) wspominają o królu imieniem Dhanalla, dzięki któremu oro'ymowie zaczęli używać broni i narzędzi, a jego syna, Zynigriona, nazywają zwycięzcą nad niszdhariomami. Taką wersję wydarzeń prezentują najstarsze mity zachowane na planecie.

Kiedy oro'ymowie zyskali świadomość, można tylko przypuszczać. Ksenolodzy Drugiej Republiki podają tu datę około 7 000 000 lat temu, natomiast z szacunków mitologii oro'ymów wynika, że było to





jakieś 10 000 000 lat temu. Według mitów spisanych w „Mworniadzie”, oro'ymowie byli używającymi prostych narzędzi morskimi łowcami, kiedy z gwiazd przybyli dionakowie. Niektórzy antropolodzy Drugiej Republiki twierdzą, że dionakowie byli starszą, cywilizowaną, gwiazdną rasą, choć oro'ymowie uważali ich za pomniejszych bogów. Sarah Pavarelli, wybitny antropolog Drugiej Republiki, napisała: „Dionakowie odpowiadają podobnym mitologicznym bogom-założycielom obecnym w większości rozwiniętych kultur. Podobni z wyglądu do ziemnowodnych oro'ymów zostali na zawsze w ich opowieściach i pieśniach. Ksenofanes napisał, że gdyby konie miały ręce, narysowałyby swych bogów właśnie w postaci koni”.

Kroniki oro'ymów mówią, że dionakowie dali im kulturę i wskazali drogę od prymitywnego animizmu do filozofii religijnej zwanej *Ti'al* – „Oddychający Wszechświat”. Władzę nad całym bytem miał Dewi Dralloch, ojciec Kosmicznego Oceanu Pulsującego Świata. Jego dzieci były bogami, a ich dzieci (do których zaliczali się dionakowie) zlitowały się nad prymitywnymi oro'ymami i podniosły ich kulturę na wyższy poziom.

Nie ulega wątpliwości, że kultura oro'ymów szybko osiągnęła zawrotny poziom. Kroniki mówią, że stali się oni gwiazdnymi podróżnikami, do zasilań statków wykorzystującymi pola magnetyczne ciał niebieskich. Ich rozwój ze zbieraczy i myśliwych żyjących w oceanach do gwiazdnych badaczy był tak szybki, że nawet ksenolodzy, którzy wątpili w mit „wyniesienia”, zwrócili uwagę na jego tajemniczość.

Kroniki Rasyckie (symbole wyryte z laserową precyzją na klifach wyspy Ras) mówią, że oro'ymowie podróżowali ze swymi nauczycielami do prymitywniejszych istot i dzieliли się z nimi wiedzą. Gwiazda Akata (uważana za Syriusza) stała się centralnym miejscem w ich mitologii. Oro'ymowie twierdzą, że między 12 000 a 6 000 roku p.n.e. odwiedzili Urth, a w „Mworniadzie” znajduje się następująca strofa:

*Z wód trzeciego świata
powstał Oanis,
ucząc synów Babona,
Dagan Oanis, wielki między oro'ymami.*

Historycy Drugiej Republiki nie są jednomyślni, czy oro'ymowie naprawdę odwiedzili Ziemię, czy tylko o niej słyszeli od starszych gwiazdnych ras.

„Kroniki Rasyckie” sugerują, że oro'ymowie zbadali prymitywne światy i namówili zamieszkujące je istoty rozumne do strzeżenia miejsc magnetycznej mocy, której używali jako paliwa do swych statków. W zamian nauczyli je praw i uprawy roli. Niektórzy ksenolodzy spierają się, że te inne rasy to godła władców oro'ymów, którzy stworzyli rozwinięty system kastowy, bazujący na dostępie do technologii. Część wątpi, że oro'ymowie w ogóle uczestniczyli w gwiazdnych podróżach i twierdzi, że Kroniki Rasyckie pozostawiła po sobie jakaś wymarła rasa, być

może fizjologicznie podobna do oro'ymów. Legendy mgliste wspominają o innej miejscowej rasie – najprawdopodobniej podobnej do ziemskich waleni – ale nawet jej nazwa została zapomniana.

Upadek

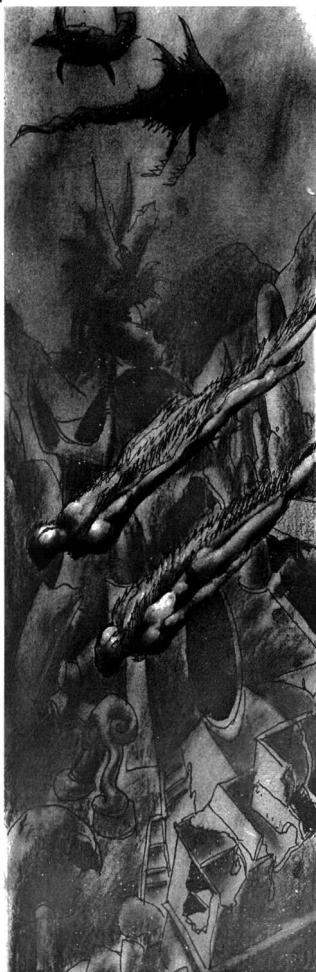
Wszystko w ruinie/ Wojna w niebiosach/ Dziecko przeciw Ojcu/ niepostrzeżenie powstaje w pominięciu „Mwornia”. Galaktyczne nieszczęście spadło na oro'ymów. W Madok uderzył meteoryt, grzebiąc pod oceanicznym mulem ich wielkie miasto – Anan Annalk. Choć dzieła oro'ymów mówią o mitologicznej wojnie w niebiosach i jej następstwach. Wiadomo na pewno, że rasy nauczycieli, które im pomagały, zniknęły, narażając ich na ataki innych gwiazdnych ras. Kolonia i centrum nauki na Akacie zostały zniszczone przez *Mroczne istoty/ Wyjący śmiech/ Synów Krillosa/ Plamiących krwią czyste gwiazdy*. Miasta oro'ymów legły w gruzach, a ocalałi wycofali się w podwodne głębiny macierzystego świata. Kiedy oro'ymowie otrząsnęli się po niszczącej wojnie, zastali swą wysoko rozwiniętą kulturę w ruinie.

Niektórzy oro'ymowie (nauczeni przez starsze rozumne rasy albo wysoko rozwiniętą kastę zależnie od tego, która historia jest prawdziwa) wykorzystali pozostałą technologię i ustanowili się najwyższymi królami-kapłanami swych pobratymców. Dzięki doborowi genów stworzyli kastę, która mogła porozumiewać się telepatycznie między sobą, kiedy „głosila” wiedzę całej ludności. Wyższa kasta była w stałym kontakcie i twardo trzymała się szczątków rozwiniętej kultury. Większość oro'ymów mogła jednak tylko odbierać wiadomości od swych władców. Łagodni naukowcy szybko stali się zepsutymi królami-kapłanami, rządzącymi populacją niewolników. Regres kultury oro'ymów odzwierciedla dzwina zmiana w sztuce; prosta statua Haflana znaleziona na wyspie Ras jest świadectwem przejścia od pięknych proporcji do ikonologii w rzeźbie, wskazującej na regresyjne trendy w sztuce.

W rządzącej kascie doszło do straszliwych wojen i kiedy rywalizujące klany z przywódcami-telepatami walczyły o władzę nad oceanem Madoku, wiedza nadal zanikała. Rasa, która sięgnęła gwiazd, toczyła teraz w głąbiach boje prymitywnym orężem, zapominając o dawnej chwale. W tym czasie oro'ymowie podzielili się na kilka różnych plemion. W wodnym świecie można było spotkać szmaragdowoskórych Zia'dinów, purpurowopłetwych Zustarów i barwnych, pomarańczowych i czerwonych Ri'nadanów. Jednak większość ras zachowała ciemnozielony kolor przodków. *Potem nastąpiła ciemność/ krwawi, szaleni kapłani/ zmuszali poddanych do walki w ruinach/ o tarcia. Uważa się, że te mroczne czasy trwały od 6000 do 100 roku p.n.e.*

Powolne odrodzenie rasy zaczęło następować, kiedy zbiegli niewolnicy utworzyli *Ded'ym*, czyli „Wolnych Wojowników”. Uciekający poza zasięg telepatycznej kontroli swych panów, badali starożytne miasta, odnajdywali broń i poznawali dawną





wiedzę. Ich liczba szybko rosła, a poza tym odkryli, że drgania wysokiej częstotliwości mogą przerwać telepatyczną kontrolę królów-kapłanów. W szeregu wojen wojownicy ci zabili despotycznych władców, aż w końcu ostatni tyran, Mammak Mroczny, padł od miecza Mhutuy. Najwyższa kasta została wybita do nogi i oro'ymowie odzyskali wolność. Ale mimo upadku dawnych władców, niewolnicy wciąż wędrowali zagubieni w dziwnych ruinach ich dumnej niegdyś cywilizacji.

Zdziesiątkowane przez wojny resztki rasy zjednoczył Saznaaker Zagubiony, który stworzył też dla niej *Lukabankor* – „Kodeks Pokoju”. Od czasu jego wprowadzenia oro'ymom nie wolno już było toczyć między sobą wojen. Odtąd (a było to około 400 n.e.), utrzymywano pokój i liczebność rasy zaczęła rosnąć. Kiedy planeta została skolonizowana w czasie ludzkiej Diaspory, oro'ymowie ponownie zaczęli badać lądy.

Z początku koloniści uważali oro'ymów za istoty z legend, ponieważ do żadnego spotkania nie doszło; rasa była bardzo ostrożna względem obcych. W końcu jednak nawiązano kontakt z osadnikami – z katastrofalnym skutkiem. Ziemskie wirusy wywołały spustoszenie wśród oro'ymów i rasa wycofała się w głąbiny. Również choroby Madoku przeźbiły nieco ludzi, zwłaszcza błękitna grypa i trupa gorączka, ale nie wszystkie kontakty okazały się daremne; kilku samotnych rybaków zaprzyjaźniło się z oro'ymami. Stoczono też parę bitew koło ich tarlisk, ale były to pojedyncze przypadki.

Po roku 3000 oro'ymów widywano rzadko, a ostatnie (omówione w rozdziale) spotkanie miało miejsce w roku 3125. Sądzono, że ziemskie choroby zdziesiątkowały rasę. Tych niewielu jednak, którzy się uodpornili, wycofało się w głąbiny przerażonych ludzkim traktowaniem obcych ras po wojnie z ukarami. Tajne stowarzyszenie rybaków „Synowie Akaty” twierdziło wprawdzie, że oro'ymowie wciąż żyją, ale miała to być ekonomiczna propaganda odstrasżająca konkurentów od najlepszych łowisk. W czasach Drugiej Republiki zaczęto badać tajemnice wodnego świata. Ksenolodzy odkryli Kroniki Rasyckie, keddehiańskie i pozostałości po zaawansowanych technologicznie siedzibach, świadczące o tym, że oro'ymowie byli potomkami wyżej rozwiniętej cywilizacji. Jednak badanie ogromnych wód Madoku wstrzymano na skutek braku funduszy. Wkrótce po tym Druga Republika przestała istnieć.

Odrodzenie

Oro'ymów zauważono ponownie w roku 4872. W czasie mrocznej, wodnej ery, kiedy to skryli się w głębiach oceanu, przeszli dalszą ewolucyjną przemianę. Teraz coraz więcej ich kobiet rodzi żywe młode (poprzednio składały jaja w płytkich morzach). Ten trend zaczął się jeszcze w czasach królów-kapłanów. Po tym jak ziemskie choroby zdziesiątkowały rasę, taki kierunek ewolucji wydawał się dla niej korzystniejszy. Dzisiaj tylko jedna trzecia populacji

składa jaja w strzeżonych przez starszyznę „gniazdach miastach”. Żyworodne stanowią obecnie większość. W wyniku wspomnianej mutacji niegdyś bardzo niska populacja oro'ymów wzrosła w ciągu 1800 lat trzykrotnie.

W roku 4872 w sieci rybaka Pozyskiwacza imieniem Ishima Dajun złapała się trójka oro'ymów. Człowiek wypuścił jednego i spróbował się porozumieć z pozostałymi dwoma. Dwie noce później jego statek otoczyli oro'ymowie. Ishima pożegnał się z będącą pod jego opieką dwójką i doszło do wymiany darów. Spotkanie na „Van Tochu” (nazwa statku rybaka) stało się słynne. Przez następne dziesięć lat ludzie i przedstawiciele oro'ymów spotykali się w tym samym miejscu w każdej rocznicę tego wydarzenia.

Liga Kupiecka zachęcała do tych spotkań, a lingwiści obu ras wkrótce potrafili się porozumiewać, mimo że ludzie nie opanowali wszystkich dialektów oro'ymów. Do przełomu, jaki nastąpił po spotkaniach na „Van Tochu”, nie przywiązywano początkowo wielkiej wagi, gdyż ludzie nie posiadali oro'ymów o wyższą inteligencję. Wkrótce przekonali się jednak, w jakim byli błędnie. Na przestrzeni dziejów Kościół nie interesował się właściwie oro'ymami. Ich potencjał dostrzegła jednak Liga i odkąd przejęła rządę na Madoku, rasie oszczędzono okropności, jakie spotykały inne obce rasy na szlacheckich świątach. Liga patrzyła na oro'ymów z myślą o zyskach. Wymiana techniki za rzadkie morskie kamienie oraz inne podwodne bogactwa (w tym hodowane ławice ryb) była korzystna dla obu stron.

Oro'ymowie wciąż strzegą swych sekretów. Położenie ich miasta – Dahun Derion – pozostaje tajemnicą. Kilku oro'ymów opuściło swój świat na statkach Ligi, wzbudzając trwogę w ciekawskich ludziach. Oro'ymowie są ostrożni i nie chcą kolonizować reszty świata (choćby, co wątpliwe, ludzie na to pozwolili). Ich kultura odradza się w następstwie coraz częstszych kontaktów z ludźmi. Ci oro'ymowie, którzy weszli do ludzkiego społeczeństwa jako najemnicy czy kupcy, często przecinają sobie błonę między pierwszym a drugim palcem dłoni, by łatwiej im było naciskać spust broni. Wśród swoich ta cecha identyfikuje ich albo jako wojowników mających do czynienia z obcymi (*redem'ym*), albo tych, którzy podróżują z obcymi i przez to sami są uważani za obcych (*anog'ym*).

Fizjologia

Dorośli oro'ymowie mają od 1,2 do 1,8 metra wzrostu. Ich głowy są okrągłe i mają duże oczy chronione przez ciężkie powieki. Większość oro'ymów ma na twarzach płaskie nozdrza, a u innych są one przesunięte na czubek głowy. Skóra oro'ymów była niegdyś wilgotna i pozbawiona łusek, a łuski wykształciły się dopiero po powrocie rasy do oceanów Madoku. Oro'ymowie są zimnokrwiste, ale mogą regulować temperaturę ciała dzięki

podwójnemu rzędowi płetw na grzbiecie oraz pstrym wypustkom skórnym na karku.

Samice oro'ymów mają małe torby (podobne do tych u torbaczy), w których mogą nosić młode kijanki lub jaja, przez co łatwiej im bronić ich przed drapieżnikami. Na łądzie mogą w nich przechowywać wodę potrzebną do przeżycia młodym. Oro'ymowie mają tarliska w płytkich wodach strzeżonych przez plemienną starszyznę, ale po mutacji gatunku niektóre samice mogą też rodzić żywe kijanki. Samice jajorodne za jednym razem składają zwykle od dwóch do czterech jaj. Oro'ymowie nie są liczną rasą i nawet u szczytu potęgi było ich tylko 10 milionów. Wierzą w wielką równowagę wszechrzeczy i utrzymują swoją populację na poziomie nieszkodliwym dla ekosystemu.

Ręce i nogi oro'ymów są potężne, zbudowane do pływania. Ich palce są dłuższe niż ludzkie, zrośnięte błoną i odznaczają się wielką zręcznością. Oro'ym porusza się w wodzie dzięki ruchom wielkiego, pletwowatego ogona. Na łądzie zachowuje postawę wyprostowaną i może nosić ten ogon w powietrzu. Ogon oro'yma jest potężną bronią i jednym ciosem może ogłuszyć niejednego drapieżnika.

Oro'ymowie – pełni graczy zarówno na łądzie, jak i w wodzie – mają na grzbiecie podwójny rząd barwnych płetw. Kiedy pływają lub wygrzewają się na słońcu, płetwy leżą płasko. Gromadzi się w nich wtedy energia słoneczna potrzebna do kontrolowania przepływu krwi. Rozpostarte płetwy są wygięte w tył lub na boki i mają około trzydziestu centymetrów długości. Oro'ymowie nie wysuwają wypustek skórných na karku, chyba że chcą odstraszyć drapieżników lub przyciągnąć samice (wypustki samicy są mniejsze niż samców). Jeśli oro'ym straci ogon lub kończyny, odrosną mu one w ciągu czterech miesięcy. Wojownicy oro'ymów lubią się chwalić, ile korzyści im się zregenerowało. Oro'ymowie są wszytkożerni i mają ostre przednie zęby do odrywania pokarmu i tylne do gryzienia.

W odpowiedzi na wcześnie potrzeby związane z życiem na łądzie, u dalekich przodków oro'ymów wykształciły się bębenki słuchowe. Z czasem rozwinęła się także umiejętność wydawania głosu, a następnie powstał język. Kiedy podczas epoki lodowcowej oro'ymowie powrócili do oceanów, posługiwali się już szczątkowym językiem i posiadali delikatne kości uszu. W oceanie ich słuch ewoluował dalej; bębenki słuchowe oro'ymów są schowane za cienką błoną skórną, a ich zakres słyszalności jest większy niż ludzki. Język oro'ymów przypomina wysokie piski wydawane przez delfiny. Kiedy śpiewają lub rozmawiają na łądzie, ich głosy są niskie i gardłowe. W wodzie porozumiewają się wysoko rozwinętym, piskliwym językiem, o którym ludzie tłumaczą niewiele wiedzy. Wielu oro'ymów nauczyło się ludzkiej mowy, za to ledwie kilku ludzi opanowało podstawowy język oro'ymów (*at'ym*). Słynny lingwista Jill Tolhardy nauczył się najwięcej i oro'ymowie uważają go za swego największego ludzkiego przyjaciela.

Spółeczeństwo

Pomimo długiego upadku w dziejach oro'ymowie zachowali kulturową jedność. Ich wiara w Dewi Dralocha oraz w przeszłość znaną z „Kronik Rasycznych” i „Mworniady” świadczy o wspólnej mitologii. „Mworniada” to ich żywa biblia – co kilka wieków najmłodszy oro'ymowie zbierają się i dodają do niej rozdział. Centrum religijnym oro'ymów jest miejsce zwane Tuathan Zilech, w którym prorokini interpretuje słowo Dewi Dralocha. Żaden oro'ym nie pozwoli, by jakiś obcy poznał położenie tego najświętszego dla nich miejsca.

Oro'ymowie są podzieleni na siedem klanów czy też konfederacji. Są to Zia'dinowie, Zustarowie, Ri'nadanowie, Tapol'ymowie, Samed'ymowie, Sargon'ymowie i R'lenowie. Klany nie walczą już ze sobą i na ogół mieszkają daleko od siebie. Ostatnio, w wyniku przemierza z dostarczającą broń Ligą Kupiecką, najsilniejszą konfederacją stali się Tapol'ymowie, spychając na drugie miejsce Ri'nadanów.

Większość klanów wybiera swych przywódców (daganów) demokratycznie, jednak Samed'ymowie mają dziedzicznego dagana, a Sargon'ymowie sprawującego władzę kapłana (dew'yma), urząd jeszcze z czasów królów-kapłanów. R'lenowie zdają się na słowo prorokini (ti'ym) i to ona mianuje ich przywódców. Tradycyjnie w każdym klanie jest dwóch wodzów, przywódca wojenny (wersha) i przywódca pokojowy (dethsha). Oro'ymowie potrafili wyliczyć swych przodków na 900 pokoleń wstecz, a na

wielkich zgromadzeniach każdy klan śpiewa Zia'ym, czyli klanową pieśń przodków. Życie rodzinne jest dla oro'yma bardzo ważne; oro'ymowie mają zazwyczaj trzech małżonków w życiu: małżonka wieku młodzieńczego, wieku rodzinnego i wieku dojrzałego. Oro'ymowie mogą żyć nawet i 120 lat, choć średnio dożywają około 80.

Religia oro'ymów zaczęła się od animizmu i do niego powróciła. W okresie gwiazdnych podróży rasy stała się monoteistyczna i w jej systemie wierzeń szczytki tej wiary zachowały się do dziś. Stwórcą pozostaje Dewi Draloch, który jest zagadkowo odległy, a mimo to bliski. Pod jego przywództwem światem rządzi wiele duchów. Te duchy (ada'ym) można przywołać modlitwą. Dla oro'ymów cały wszechświat jest żywy. Każda planeta i gwiazda ma ducha opiekunczego; pławozatym bogiem Madoku i rasy oro'ymów jest Sli'an. Na Madoku mieszkają też Uskiment – władca głębin; Shleer – bóg płytyk mórz oraz Tadoon – władca wysp. Niżej w hierarchii jest grupa mniejszych duchów, odpowiadających za drobniejsze sprawy. Każdy klan ma swego ducha klanowego, a miejsce schronienia – ducha opiekunczego (kada'ym).

Z wierzeń oro'ymów przebiega pewien pesymizm. Twierdzą oni, że odkad zniknęła rasa nauczycieli, wielkie duchy nie mają już ulubionych ras. Oro'ymowie i inni przybysze to dla nich tylko adoptowane sieroty, już nie tak hołubione jak zaginioni starsi synowie i córki. Na skutek tego sierociego stanu trudniej im dotrzeć do Jadhirine, Słonecznych Oceanów Szczęścia. Wiara w reinkarnację i wędrówkę dusz mocno kształtuje światopogląd oro'ymów. Wyznawcy Ti'al

Anatomia oro'ymów



Potężny ogon

Palce zrosnięte błoną



Zwróćcie uwagę na nozdrza

Płetwa grzbietowa regulująca temperaturę ciała – bardzo pękna

Środowisko życia

(Oddychającego Wszechświata) głoszą, że łańcuch reinkarnacji można przerwać, osiągając oczyszczenie (*ti'ym*) i doskonałość kontemplacji, ale niewiele oro'ymów w to wierzy.

W wierze oro'ymów składano też krwawe ofiary, ale od czasów Saznakaera jest to rzadko praktykowane. W najbardziej odległych osadach rasy istnieją kult Bizarga Białego Rekina oraz tajna wiara w Nidderdaka Spoza Gwiazd, które wciąż znajdują zwolenników. Kult Bizarga to stowarzyszenie łowców wyznające żadnego ofiar boga rekina, a o kulte Nidderdaka rzadko wspomina się obcym.

Przewodnikami młodych są nauczyciele, chociaż w mniejszych szczepach obowiązek ten spada na rodziców. Starsi otaczani są czcią. W kulturze oro'ymów jest miejsce dla łowców, kapłanów, hodowców ryb, rzemieślników, wytwórców narzędzi, tłumaczy, obrońców-wojowników i nauczycieli. Kapłani interpretują święte teksty rasy i uczą historii. Pełnią też funkcję naukowców-badaczy. Oro'ymowie są czuli na punkcie przodków, honoru i kultury; czynienie drwiących uwag na temat ich dziejów czy społeczeństwa na pewno ich rozżośli. Nieskorzy do przyjaźni z przybyszami stają się ich najwzierniejszymi przyjaciółmi, kiedy tylko ich „sprawdzą”.

Range w społeczeństwie oro'ymów można poznać po ceremonialnym stroju. Przywódcy noszą przekazywane od czasów świetności ozdobne rytualne skafandry w migoczące, barwne wzorki. Kapłańskie szaty utkane z rzadkich morskich kamieni i muszli świadczą o odbyciu symbolicznych duchowych podróży (prawo noszenia Diamentu Morza zdobywa się po odbyciu podróży do wielkich duchów).

Wojownicy noszą zbroje zrobione m.in. z twardej muszli, jednak większość oro'ymów wkłada tylko rodowe naszyjniki, symbolizujące historię rodziny i zawód. Nie licząc pasów z narzędziami i toreb na żywność i leki, większość oro'ymów chodzi praktycznie nago. W święta ubierają się w utkane z morskich bogactw pancerze i maski. Tłumacze mają prawo do noszenia ubrań w ludzkim stylu, użytecznych w kontaktach z „obcymi ssakami”. Niektórzy oro'ymowie wierzą, że dzięki ubieraniu się w ludzkie szaty spłynie na nich szczęście i magia poprzedniego właściciela. W wodach Madoku trwa też ożywiony handel szlacheckimi insygniami.

Wczesny pisemny język oro'ymów, tzw. „staroo-ro'ymski” opierał się na matematyczno-symbolicznych zasadach i tylko najlepiej wykształceni inżynierowie i oro'ymowie potrafili go odczytać (oro'ymowie twierdzą, że był on darem od bogów). Antropologom Drugiej Republiki też się to udało, ale wiele z ich notatek nie przetrwało długo w Nowych Mrocznych Wiekach. „Średniooro'ymski” spadł do poziomu pisma obrazkowego, ale „współczesny oro'ymski” bazuje na fonetyce i powstał już po kontakcie z ludźmi (około roku 2800).

„Mworniadę” napisano w staro- i średniooro'ymskim, a ludowi tłumaczą ją przywódcy i mistrzowie wiedzy. Większość oro'ymów jest niepiśmienna.

Madok to jedyna planeta w Znanym Świecie, na której żyją oro'ymowie. Na niej są panami środowiska. Oro'ymowie zamieszkują niemal cały wodny świat, ale największe ich skupiska znajdują się w strefie równikowej. Można ich też spotkać koło wysp (gdzie w płytkich wodach składają jaja), starożytnych ruin oraz we wszystkich strefach oprócz mórz polarnych. Na Madoku nie ma rezerwatów obcych; oro'ymowie utrzymują kontakty z ludźmi, choć większość ich społeczeństwa kryje się przed człowiekiem.

Mistrzowie wiedzy oro'ymów wierzą, że część ich rasy wciąż żyje na planecie Akata (w systemie Syriusza?). Ponieważ jednak na Akatę nie prowadzą żadne gwiazdne szlaki, nie można tego potwierdzić.

Odgrywanie postaci

Oro'ym

Oto kilka sugerowanych stereotypów.

Kupiec: Bohater zarabia na życie prowadząc handel wymienny podmorskim węglem, opalizującymi muszlami i innymi cudami Madoka z mieszkającymi ładu oraz innych światów.

Morski łowca: Bohater jest łowcą poszukującym w morzach zwierzynę, którą mógłby przynieść do swej osady. Łowcy są na ogół prymitywniejsi od innych oro'ymów i lubują się w archaicznym stylu życia.

Najemnik: Bohater jest bardziej nowoczesny niż większość jego braci, szkoli się w użyciu zaawansowanych technologicznie broni i pojazdów i wynajmuje się innoświatowcom jako ochroniarz lub przewodnik – albo sam podróżuje w kosmos.

Poszukiwacz wiedzy: Bohater poszukuje wiedzy o przeszłości swego ludu i chce ponownie wnieść się z nim do gwiazd – ale na własnych warunkach, nie na tych, jakie narzucają mu ludzie.

Szaman: Obdarzony psychicznymi mocami bohater jest duchowym przywódcą swego plemienia, przeprowadzającym zagrożenia dla jego zdrowia i dobrobytu.

Rady dla Mistrza Gry

Podjeźrzeni: Mistrzowie wiedzy oro'ymów wybrali kilku spośród siebie do zbadania Znanego Świata. Liga Kupiecka przewozi ich na Byzantium Secundus, gdzie zostają przedstawieni cesarzowi. W czasie ich pobytu na dworze dochodzi do morderstwa pomniejszego dworzana i вина za ten czyn spada na oro'ymów. Jeśli bohaterowie rozpoczynają śledztwo, odkrywają, że za zbrodnię odpowiedzialni są skrzelowcy, genetyczne twory doktora Finmana, którymi posłużyli się jakieś czarne charaktery. Oro'ymowie muszą dowieść swej niewinności.



Rodzinne klejnoty: Kolekcjoner pracujący dla kadackiego barona al-Malików ukradł kilka jaj oro'ymów ze strzeżonego „basenu lęgowego”. Oro'ymowie ścigają go na małą wyspę na Madoku. Kolekcjoner prosi przez radio o pomoc, ale jest otoczony przez oro'ymów i nie ma szans na uciezkę. Bohaterowie mogą odpowiedzieć na jego wezwanie. Jeśli to bohaterowie-oro'ymowie ścigają kolekcjonera, on i jego mała przyboczna straż (czterech najemników) chronią się w starym, opuszczonym ludzkim pałacu.

Współczynniki

Sugerowane współczynniki oro'ymów

Cechy: Siła i Wytrzymałość (maksymalnie 11; 4 p.), Opanowanie.

Wrodzone umiejętności: wigor (bazowe 4;1 p.), walka wręcz.

Wyuczone umiejętności: języki (oro'ymski), sztuka przetrwania, wiedza bogów (patrz niżej), wiedza o zwierzętach.

Błogosławieństwa: kły (1 p.: obr. 2), regeneracja kończyn (4 p.: oro'ym regeneruje obcięte kończyny w ciągu czterech miesięcy od ich utraty; jednak za każdym razem, kiedy to robi, permanentnie traci jeden poziom Wytrzymałości; poziom ten można ponownie podnieść za punkty doświadczenia), silny ogon (3 p.: obr. 3, +1 metr/punkt zwycięstwa, kiedy płynie), skrzel (3 p.: oddychanie pod wodą), zrosnięte dłonie (1 p.: +2 metry/punkt zwycięstwa, kiedy płynie).

Przekleństwa: obca natura (+2 p.), wymaga wilgoci (+5 p.: choć oro'ym może przeżyć bez wilgoci przez 3 dni, po tym czasie zaczyna tracić jeden poziom Wytrzymałości na godzinę; odkąd osiągnie ona

zero, traci jeden punkt Żywotności na godzinę, dopóki nie umrze; zanurzenie się w wodzie odwraca ten proces w tempie jeden punkt/poziom na minutę), zimnokrwistość (+3 p.; -2 do Wytrzymałości za każde 5 stopni poniżej 15°C.; -1 do Percepcji za każde 5 stopni powyżej 40°C).

Utrapienie: Ostracyzm (+2 p.).

Łączny koszt: 5 punktów.

Umiejętności wyuczone

Wiedza bogów

Pewni kapłani oro'ymów mogą nauczyć się starożytnych „hasel” anunnaki, zwrotów przekazywanych od dawien dawna w ich języku. Co ciekawe, słowa te mogą uruchomić część techniki urów. Choć niektórzy z nich może imitować ludzka mowa czy komputerowe syntezatory głosowe, wydają się one „działać” tylko wtedy, gdy wypowiadają je oro'ymowie.

Wypowiadający słowa oro'ym nie zawsze jest świadom ich efektu. To mistrz gry decyduje, jaki on będzie. Oto kilka przykładów: Niektóre zwroty mogą ożywiać gargulce, ale nie pozwalają ich kontrolować. Za pomocą innych można odnajdywać i uaktywniać okrucy dusz oraz kamienie filozoficzne. Wszystko zależy od wyobraźni. Im wyższy poziom umiejętności, tym skuteczniejszy efekt – być może nawet pozwalający stworzyć zapomniane gwiazdne szlaki, gdy zostanie się przeniesionym do gwiazdnych wrót.

Ekwipunek

Wodny skafander

PT 5

Koszt: 200 feniksów



Kiedy oro'ymowie opuszczają swój wodny świat, ich ciało musi zachowywać wilgoć. Aby im pomóc, Liga wymyśliła dla nich wodne skafandry. W każdym znajduje się zapas kilkunastu litrów wody, która nasącza skafander od wewnątrz, by noszący go pozostawał mokry. Skafander trzeba napełniać raz na tydzień. Istnieje też zaawansowana technologicznie wersja skafandra (PT 6), która oczyszcza i powtórnie wykorzystuje płyny organiczne noszącego go, pozwalając mu z niego pić i stale zachowywać wilgoć ciała. Wodę i filtry trzeba wymieniać tylko raz na miesiąc (Koszt: Dobrodrojeństwo 4/400 feniksów).

Capek .40 – wodny karabin („Trytonowiec”)

PT 5

Koszt: 800 feniksów

Karabin ten skonstruował inżynier Povronde Capek wyłącznie dla oro'ymów. Capek .40 jest wodnym karabinem do podmorskiego polowania. Zaprojektowano go specjalnie dla błoniastych dłoni oro'ymów. Liga Kupiecka ściśle kontroluje handel bronią i faworyzuje konfederację Tapol'ymów, która w zamian pomaga Pozyskiwaczom i chroni rybne farmy Ligi. Tapol'ymowie często tatuują sobie na czołach znak Ligi jako symbol szczęścia i sojuszu.

Test	Łatwość	Obr.	Z	L.strz.	Sz	W	Cena
Zł + strzelanie	7	30/40	5	2	XL	4/1	

Słowniczek oro'ymów

Ada'ym: Duchy w hierarchii pod Dewi Drallochem, pomagające mu w rządzeniu stworzonymi przez niego materialnymi i duchowymi królestwami; w dosłownym tłumaczeniu znaczy „ludzie o boskiej duszy”.

Akata: Mitologiczna planeta koło Syriusza, która według mistrzów wiedzy oro'ymów była jedyną kolonią rasy w innym świecie. Niektórzy oro'ymowie wierzą, że ich pobratymcy nadal na niej żyją, choć do systemu nie ma gwiazdnych wrót.

Anan Annalk: Największe miasto oro'ymów; zniszczone, gdy w Madok uderzył meteoryt.

Anog'ym: Obycy w społeczeństwie oro'ymów; zwykłe inne rasy, ale także ci, którzy zbyt długo wśród nich mieszkali i sami stali się *anog'ym*.

At'ym: Lądowy język oro'ymów, przetłumaczony przez Jyrta Toolhardy'ego z pomocą Reeve'a „Lingwisty” Holwrafta. Wodny język rasy to szereg wysokich, niewymawialnych dla ludzi dźwięków, przypominających mowę delfinów. Według mitologii oro'ymów *at'ym* wywodzi się z *ad'ym*, języka duchów.

Babon/Babon'ym: Oro'ymowe terminy na określenie „człowieka” i „ludzkiej rasy” wzięte z „Mworniady”, która wspomina o dwunożnej, inteligentnej rasie ssaków, mieszkającej na trzeciej planecie od gwiazdy Jaya.

Bizarg: Duch białego rekina czczony przez łowców w najbardziej odległych osadach oro'ymów.

Dagan: Władca w języku oro'ymów.

Dahun Derion: Podwodne miasto oro'ymów, leżące ponoć na północnej półkuli i kontrolowane przez konfederację R'lenów. Żaden człowiek nie zna jego dokładnego położenia, choć mówi się, że zostało



wzniesione na Gamat Ghilliom, ostatnim mieście królów-kapłanów.

Ded'ym: Wolni wojownicy zbiegli poza zasięg telepatycznej kontroli królów-kapłanów oro'ymów i poszukujący technologii w starożytnych ruinach. Powrócili i obalili telepatyczną arystokrację, wybijając ją do nogi. Od tamtej pory bardzo niewielu oro'ymów ujawniało posiadanie psychicznych mocy.

Dethsha: Wódz na czas pokoju, sprawujący pieczę nad codzienną działalnością konfederacji i odbywającymi się wydarzeniami kulturalnymi.

Dew'ym: Kapłani oro'ymów. Ta nazwa oznacza „Ludzie, którzy podróżują, by pomówić z Dewi Drallochem”. Kapłani to wychowawcy i badacze w społeczeństwie oro'ymów. Współcześni dew'ym to potomkowie ded'ym i nie mają nic wspólnego z królami-kapłanami, telepatycznie rządzącymi oro'ymami w czasie upadku ich kultury.

Dewi Dralloch: Ojciec Kosmicznego Oceanu Pulsującego Świata, najwyższy bóg-stwórca w religii oro'ymów, czczony w pewnym okresie ich dziejów jako jedyny bóg. Oro'ymowie wierzą, że kiedy medytował i próbował osiągnąć jedność z samym sobą, narodziły się wszystkie światy. Ten dawniej monoteistyczny bóg pozostaje dla animistycznych oro'ymów najwyższym stwórcą.

Dionak: W mitologii oro'ymów jest to cywilizowana rasa płazów, która podniosła kulturę oro'ymów na wyższy poziom i pomagała im w badaniach materialnego świata. Po zniknięciu dionaków, kultura oro'ymów upadła. Antropolodzy i ksenolodzy Drugiej Republiki długo dyskutowali, czy dionakowie istnieli naprawdę, czy byli tylko wytworem mitologii oro'ymów.

Dwagah: Starożytny kontynent na Madoku, na którym żyli oro'ymowie. Ksenolodzy uważają, że w okresie jego istnienia u oro'ymów wykształciły się przeciwstawne kciuki, aby mogli uciekać na drzewa przed drapieżnymi morskimi płazami. Choć to tylko domysły, odkryto kilka szkieletów antenatów rasy, których wygląd wskazywał, że umiejętność wspinaczki była jej niezbędna do przeżycia.

Jadhirine: Słoneczne Oceany Szczęścia – raj obiecany wszystkim istotom rozumnym w czasie ich długich duchowych podróży, obejmujących

reinkarnację i wędrówkę dusz. Według oro'ymów, odkad znikły rasy nauczycieli, młodszych, osieroconym rąsom trudniej do niego dotrzeć. Duchową myśl oro'ymów przepełnia pesymizm, a uważają oni, że cykl rozwoju wszechświata (liczony w okresach 12 milionów lat) zmienia się na gorsze.

Język pisany oro'ymów: Podzielony na cztery okresy – protooro'ymski, starooro'ymski, średniooro'ymski i noworo'ymski. Starooro'ymski był językiem wysoce symbolicznym, niemal matematycznej postaci, natomiast średniooro'ymski spadł do poziomu pisma obrazkowego. Powstały pod wpływem kontaktu z ludźmi noworo'ymski jest próbą fonetycznej transkrypcji języka oro'ymów na znaki. Najczęściej stosowaną przez skrybów formą pisemnej komunikacji pozostaje średniooro'ymski.

Kada'ym: Duchy opiekuńcze miejsc schronienia.

Kroniki Keddehlańskie: Zbiór wyrytych w glinie pism znalezionych przez ksenologów Drugiej Republiki koło wyspy Daas, napisanych w języku „prooro'yimowym”, opisujących zwycięstwo Zynigriona nad nizdharimami.

Kroniki Rasyckie: Nazwa nadana przez antropologów Drugiej Republiki specjalistycznym symbolom wyrytym na wyspie Ras, mówiącym o czasach, kiedy oro'ymowie odwiedzali inne światy. Język, w którym je wyryto, jest matematyczno-symboliczny, a akademickie spory o naturę tych zapisów trwały przez cały okres Drugiej Republiki. Czy „Kroniki Rasyckie” należą do oro'ymów, czy też do innej rasy o podobnej fizjologii?

Królowie-kapłani: Pierwotnie grupa naukowców-techników, którzy, zaniepokojeni upadkiem kultury oro'ymów, przejęli władzę, by ocalić resztki przekazanej im przez dionaków nauki. Rozwijając genetycznie telepatię, stworzyli arystokrację kontrolujących telepatów, którzy po całkowitym upadku wyższych nauk rozpoczęli rządy jako królowie-kapłani. Rządzili Madokiem do wybuchu wojny domowej, niszczącej kulturę, którą chcieli ocalić. Byli tyranami rządzącymi małymi wolnymi miastami, walczącymi ze sobą i niezdolnymi do zgody. Zostali zabici przez ded'ymów.

Lukabankor: Stworzony przez Saznakaera Zagubionego „Kodeks Pokoju”, który zakończył wojny między konfederacjami oro'ymów. Od czasu jego wprowadzenia konfederacje utrzymywały pokój,





jednak niedawny wzrost potęgi Tapol'ymów zaniepokoił inne plemiona (z wyjątkiem Sargon'ymów, historycznie sprzymierzonych z Tapol'ymami).

Mammak Mroczny: Ostatni król-kapłan obalony przez wojownika Mhututę, który założył konfederację rządzoną przez wojowników.

Mwornia: Napisana w staro- i średniooro'ymowym święta księga oro'ymów, w której zawarto historię rasy. Co każde tysiąc lat mistrzowie wiedzy dopisują do niej nowy rozdział.

Nidderdak Spoza Gwiazd: Gwiezdny bóg i protopłaza rasy nizdharimów, będący ponoć bogiem ciemności i mądrości. Po zagładzie nizdharimów wiara w niego przetrwała w najbardziej oddalonych osadach oro'ymów. Nidderdak pochodzi z panteonu bóstw, które potrafiły cofnąć dla siebie czas.

Nizdharimowie: Inteligentna rasa mięczaków, która rządziła oceanami na długo przed tym, jak powrócili do nich oro'ymowie. Wyginięła w szeregu zażartych wojen z oro'ymami.

Oro'ymowie: „Ludzie z Gwiazdy Czystej Wody”. Żyjąca na Madoku inteligentna rasa płazów o kilku cechach gadzio-rybich (zamiast wilgotnej, gładkiej skóry ziemskich płazów ma łuski) oraz nowych, ssących (dwie trzecie samicy są żyworoćne). Ludzie nazywają czasem oro'ymów „trytonami”.

Pikgnostyczne Bractwo Daganów: Stowarzyszenie madockich rybaków sprzymierzonych z oro'ymami, którzy wbrew wszystkim ludziom wierzyli, że oro'ymowie nie wyginą. Jest to tajne bractwo wspierające oro'ymów w zamian za ich pomoc w połowach i nawigacji.

Redem'ym: Oro'ymowie, którzy przecinają błonę między palcami, by posługiwać się ludzką bronią, stając się „Wojownikami, którzy mają do czynienia z obcymi”.

Sahgal-Sayok: Zapomniane lądowe imperium naziemnych oro'ymów, opiewane w większości starożytnych mitów o nich, kiedy to rasa mieszkała jeszcze na kontynencie Dwagah.

Saznakaer Zagubiony: Mistrz wiedzy oro'ymów, który na krótko zjednoczył rasę po obaleniu królów-kapłanów. Stworzył *Lukabankor*, „Kodeks Pokoju”, który zakończył wojny wewnątrz rasy.

Siedem konfederacji oro'ymów: Zia'dinowie, Zustarowie, Ri'nadanowie, Tapol'ymowie, Samed'ymowie, Sargon'ymowie i R'lenowie. Szmaragdowskich Zia'dinów i purpurowych Zustarów można spotkać w strefie równikowej, a pomarańczowych i czerwonych Ri'nadanów – na południowej półkuli. Członkowie pozostałych konfederacji są ciemnozieloni, choć wszyscy oro'ymowie to jeden gatunek.

Sl'fan: Płazowaty bóg Madoku i rasy oro'ymów, jeden z ada'ymów Dewi Drallocha. Na Madoku towarzyszą mu Uskiment, władca głębin, Shlfleer, duch płytkich mórz (przedstawiany zwykle jako strzegący jaj samica oro'yima) i Tadoon, władca wysp (przedstawiany zwykle jako bóg jaszczur lub oro'ym z jaszczurzymi cechami).

Synowie Krillosa: Niszczycielska gwiezdna rasa, która zaatakowała oro'ymów, podobna pod pewnymi względami do riloków z mitologii ur-ukarów. Synowie Krillosa walczyli ze starszymi rasami.

Thrafur, Nolagat i inkrustowany Klejnotami Sa'thal: Starożytne wolne miasta oro'ymów zbudowane zaraz po ich powrocie do oceanu. Walczyły one ze sobą i pamięć o nich zachowała się w najstarszych legendach.

Ti'al: „Oddychający Wszechświat”. Według oro'ymów wszechświat i cała zawarta w nim materia żyją; nawet martwe przedmioty mają żywot. Nauka, której korzenie sięgają starożytności oro'ymów.

Ti'ym: Prorokini z Tuathan Zilech i przywódczyni plemienia R'lenów. Ten tytuł oznacza „Oddychających Ludzi” – tych, którzy są w harmonii z *Ti'al*. *Ti'ym* oznacza też oczyszczonego, który przerwał cykl reinkarnacji, wyrzekając się pożądania i medytując doskonałość. Tę ścieżkę rozpoczął uznawany za ateistę Ziandol, którego nauki utworzyły później ścieżkę religijną.

Tuathan Zilech: Centrum religijne i kulturowe, którego położenie nie jest znane ludziom. Tutaj Prorokini rozmawia z Dewi Drallochem.

Wersha: Przywódca Wojenny, tradycyjnie jeden z dwóch wodzów w społeczeństwie oro'ymów. Choć duże wojny są zakazane, między konfederacjami dochodzi czasem do utarczek.





Rozdział siódmy: Przemienieni

Hugo skrył się w ciemnościach ruin stodoły. Zdernerwowany zastanawiał się, próbując zrozumieć, co się właściwie stało.

– Mysz, cholera, myśl – wyszeptał. Czy kiedykolwiek wcześniej widział tego księdza? Co takiego mógł mu zrobić, co zasługiwałoby na spalenie miotaczem ognia? Nagle drzwi od stodoły otworzyły się z hukiem i Hugo usłyszał stukot obutych stóp.

– Wyjdź, Hugo! – rozkazał ktoś głębokim głosem. – Nie uciekiesz. Jesteś ostatnim potomkiem Eliaha Morgatrala, pomiotu demona. Jego przekleństwo przeszło na ciebie i ja, ojciec Vigoron, przybyłem, aby zniszczyć tę skazę. Zło musi zostać zniszczone. Jeśli będziesz się starał uniknąć swego losu, to fatum i tak w końcu cię dopadnie.

Ksiądz wiedział. Hugo przez całe życie zaprzeczał swojemu dziedzictwu, które i tak go w końcu dopadło. Eksperymenty przeprowadzane tysiące lat przed jego urodzeniem miały być przyczyną jego śmierci. Kiedy Hugo to sobie uświadomił, do oczu napłynęły mu łzy. Drżenie w brzuchu odpędziło je. Vigoron powiedział, że Hugo był ostatni. A to znaczyło, że nie wiedział o jego małym bracie. Chwilę później Hugo wyszedł ze swojej kryjówki; ręce trzymał wysoko, a poły rozpiętej koszuli powiewały luźno.

– Mądry wybór, piekielny pomście – powiedział ojciec Vigoron. – Twoje życie to obraza dla Wszczęstwórcy. Może swoją śmiercią odkupisz grzechy mieszkańców wioski, w której żyłeś – mówiąc to, ksiądz wyciągnął kajdany Pośredników i ruszył w kierunku Hugo.

Nagle mała, mamrocząca do siebie postać spadła z krokwi i wylądowała na Vigoronie. Chwyliła się twarzą księdza, pozostawiając na niej ślady po pazurach. Widząc ją, duchowny wrzasnął. Starał się zrzucić to coś z siebie, a Hugo skoczył do stosu narzędzi i wyciągnął widły. Zaatakował Vigorona, wbijając ostrza głęboko w pierś. Ksiądz upadł, a jego maleńki napastnik odtrulał się na bok.

Hugo uklęknął i zdjął koszulę. Jedną ręką odsunął płat zwisającej z boku skóry, a drugą zachcił postać, aby weszła do tej „dziury”. Tajemniczy pomocnik

czołgał się ku niemu, opierając na skarlłowaciących ramionach i zdeformowanym torsie. Hugo pomógł mu wspiąć się tam, gdzie przeżył całe swoje życie – tak długie, jak jego życie. Zapinając koszulę, Hugo zastanawiał się nad możliwościami. Przewoźnik przywiózł księdza do miasta, więc może zgodzi się wywieźć Huga i jego małego brata daleko stąd?

Ludzie-koty, kobiety-wężę, dziesięciorekie monstra, horror bez końca, piękne karzelki i dziwaczne giganty – wszystkie te i wiele innych produktów badań genetycznych Drugiej Republiki... To właśnie one są najstraszliwszymi z przemienionych; to one wywołują u wieśniaków krzyki przerażenia, a u inkwizytorów odruchowe włączenie miotacza płomieni. Jednak nie są to wszyscy przemienieni. Eksperymenty Drugiej Republiki miały o wiele szerszy zasięg. Wielu z mutantów nie dało dotychczas znaku życia, a niektórzy nawet nie wiedzą o swoim dziedzictwie. To właśnie ich Kościół boi się najbardziej – demonów czających się za ścianą.

Historia

Zapiski o ludziach bawiących się kodem genetycznym pojawiają się już w XX wieku, a pogłoski o eksperymentach, których wynikiem były dziwolągi, o przedziwnej alchemii, sięgają jeszcze dawniejszych czasów. Nie trzeba chyba mówić, że ludzie zawsze sprzeciwiali się takim działaniom i często dawali wyraz swojego sprzeciwu, uciekając się do przemocy. Wyniki tych eksperymentów równie często budziły entuzjazm, co obrzydzenie.

Zaibatsu sponsorowały pierwsze tego rodzaju przedsięwzięcia, wykorzystując ich wyniki do stworzenia lepszych produktów, pracowników czy konsumentów. Modyfikowali ludzi, aby byli w stanie pracować w atmosferze innej niż ziemską, przeżyć zabójcze dla innych ciśnienie albo by stali się bardziej podatni na reklamy i tak dalej. Niektórzy mędrcy z czasów Drugiej Republiki uznali te zmiany za podstawowe powody niezadowolonych niezmodyfikowanych ludzi



i za znaczący czynnik niepokoju, który doprowadził do zmiany ustroju.

W czasie Diaspory zakazy stosowania genetycznej manipulacji były różne na poszczególnych planetach, a nawet krajach. Niektórzy przywódcy całkowicie pogardzili tym pomysłem, za to inni uznali go za świetną ideę. Potomkowie pierwszych przemienionych spotkali się zarówno z brutalnymi reakcjami, jak i z niepewną akceptacją, bardziej powszechną na początku niż później. Niektórzy z nich poprowadzili exodus – ucieczkę czy ewakuację, szukając planety, która jednocześnie zapewniłaby im bezpieczeństwo i odpowiadała ich niezwykłym wymogom. To właśnie w tych czasach zaczęły się rozprzestrzeniać legendy o całych światach zaludnionych przez przemienionych. Takie plotki często były powodem wybuchów paranoi, a małe społeczności przemienionych, które wciąż istniały, stały się jeszcze bardziej osobobno i trzymały się tak daleko od ludzi, jak tylko się dało. Oficjalnie w czasach Drugiej Republiki takie problemy nie istniały – wszyscy potomkowie ludzkości byli tak samo chronieni przez prawo i mieli swoją reprezentację w rządzie. W praktyce znacząco to tyle, co pobożne życzenia. Kilkunastu przemienionych znalazło akceptację i poparcie w wyższych sferach, a w większości miast znalazły się kwatery dla zmuszanych mieszkających. Ale później opuścili oni miejsca zamieszkania przez ludzi. Mało prawdopodobne jest, aby przemienieni mieli wtedy jakieś prawa – wszak nawet w czasach Drugiej Republiki oddzielone społeczności podtrzymywały izolację.

Koniec Drugiej Republiki przyniósł przemienionym nowe prześladowania. Wszechświatowy Kościół rozrastał się, a ludzie zaczęli odnajdywać w jego naukach usprawiedliwienie dla swojej nienawiści dla tych biednych istot. Niektórzy interpretowali słowa Prooka, nie dyskryminującego wcale sposobów manipulowania dziełami Wszechstworcy, jako potępienie wszystkiego, co było wynikiem eksperymentów naukowców. Niektórzy fanatycy atakowali maszyny myślące, inni golemi, ale większość zajęła się wyszukiwaniem przemienionych.

Dziś nikt nie wie, ile w tej chwili żyje tych istot. Na prawie każdej planecie są zakamarki, w których kryją się te dziwolągi i mutanty. Dodatkowo ci, u których zmiany nie są widoczne, mogą żyć pomiędzy ludźmi, nie będąc wykrytymi. Niektórzy uczeni Ligi stworzyli teorię, wedle której większość ludzi w Znanych Światach ma wśród swoich przodków jednego lub więcej przemienionych, aczkolwiek uczniowie Kościoła starają się ich zakrzyczeć.

ostatnio dodano jeszcze trzy kategorie: Synowie Ponurego Żniwiarza, zmiennych (metamorfów) i kłony. Nie włączył do tej klasyfikacji psychoników, ponieważ – jak wielu innych – nie potrafił udowodnić związku pomiędzy psi a genetyką.

Nieludzie

Niektórzy przemienieni ledwie przypominają genetyczny pierwowzór, z którego powstał. To są właśnie monstra z koszmarów wieśniaków – jednoręcy i jednonodzy pożeracze tlenu; ludzie ze skrzydłami i szponami; pozbawione szkieletu kobiety; ogromne robakopodobne stwory z ludzką inteligencją i wiele innych. Te kreatury nie mają szans na znalezienie sobie miejsca w ludzkich społecznościach. Przeżywać ją jedynie będąc w grupach złożonych z takich jak oni albo pośród bardzo wyrozumiałych ludzi.

Zasymilowani

Wśród ujawnionych eksperymentów Drugiej Republiki przeważały te, które miały za zadanie zbliżyć do siebie człowieka i zwierzę (albo obcego). Te projekty dawały ludziom cechy zwierząt albo obcych, natomiast zwierzęta nigdy nie zyskiwały rozumu. Plotki o inteligentnych szakalopach nie mają poparcia. Większość tych stworów wymarła po upadku Drugiej Republiki – albo z w wyniku przemocy, albo z powodu braku partnera do prokreacji. Niektórzy przetrwali, zazwyczaj chronieni przez potężnych potentatów przemysłowych. Na dodatek zdarzało się, że zupełnie normalni rodzice dawali życie zasymilowanemu, jednak lekarze i położne zazwyczaj zabijali je zaraz po porodzie. Ci mutanci, którzy osiągnęli dojrzałość, nauczyli się nie zwracać na siebie uwagi, pomimo barania głowy, kociego futra czy chwytanego ogona.

Mutanci

Mutacje można ukryć przed ludźmi – wystarczy odpowiednie ubranie i złe oświetlenie. Mutanci mogą mieć jeden lub dwa oczywiste przejawy swojej inności, ale potrafili to ukrywać. Większość mutacji to wynik dawnych eksperymentów mających na celu usprawnienie ludzkiej rasy, aczkolwiek odnotowano także mniej dobroczynne efekty tych badań. Historie opowiadają o świętych leczących takie czy inne mutacje, ale legendy te nie mają oficjalnego potwierdzenia Kościoła, podobnie jak historie o księżach, którzy przeklinali grzeszników i ich ciała, rozkazując im, aby „okazały swoje grzechy aż do dziesiątego pokolenia”. Tym historiom również brak potwierdzenia Kościoła.

Podkręceni

Ta kategoria określa tych, których Kościół uważa za najbardziej perfidnych pośród przemienionych; tych, którzy chodzą niezauważeni pomiędzy ludźmi. Kiedy Kościół odkrywa jednego z nich, inkwizytorzy tropią wszystkich jego krewnych i niszczą ich wraz z przemienionym – tylko po to, by mieć pewność, że to zepsucie nie będzie się dalej rozprzestrzeniać.

Rozmaitości

Brat Mateusz Ereska, Badacz, który zajmował się przemienionymi, pogrupował ich w kategoriach zależnych od tego, jak daleko od człowieczeństwa zdawali się być. Pierwotnie jego lista zawierała cztery grupy: nieludzie, zasymilowani, mutanci i podkręceni, ale





Synowie Ponurego Żniwiarza

Ten nowy dodatek do listy przemienionych jest wynikiem genetycznych eksperymentów przeprowadzanych przez domy szlacheckie. Kiedy wybuchły wojny o tron, szlachta zdała sobie sprawę z wartości bojowej żołnierzy wyhodowanych do walki. Ich chemicznie zmodyfikowane oddziały dowiodły już swojej skuteczności, a szlachta skłoniła laboratoria do tworzenia coraz to lepszych i lepszych wojowników. Ostatecznie któryś z domów (wszystkie oskarżają się o to nawzajem) rozpoczął próby z podstawowym kodem genetycznym i stworzył Synów Ponurego Żniwiarza – legionistów obdarzonych mocą przekraczającą normy. Niestety, naukowiec, który doprowadził do powstania tych istot, nie był w stanie objaśnić swym umysłem wiedzy genetycznej z czasów Drugiej Republiki. Dlatego też Synowie Ponurego Żniwiarza mają tyle samo wad, co zalet. W dodatku nikt nie wie, ilu z nich będzie w stanie przekazać nowy kod swoim dzieciom, ani kiedy u potomstwa pojawią się zmiany.

Zmienni (metonimi)

Dane z eksperymentów, które doprowadziły do powstania zmiennokształtnych, zaginęły lata temu. Nie zniechęciło to uczonych, którzy próbowali odtworzyć owo doświadczenie. Mięśnie zmiennych to przede wszystkim płyn. Niektórzy z nich potrafią tak go kontrolować, że potrafią zmieniać rysy swojej twarzy, a nawet kształt ciała. Jako że jest to zdolność mięśni, zmienni nie mogą modyfikować szkieletu albo organów – a w każdym razie tak twierdzą.

Klony

Te istoty Kościół uznał za największą zbrodnię. Zarówno klony, jak i ich twórców w razie rozpoznania spotyka natychmiastowa zagłada. Nawet Decadosi nie przyznają się do klonowania. Nie ma wątpliwości, że inkwizycja ścigałaby kogoś, kto stworzyłby klona, nawet jeżeli byłby to sam cesarz.

Odgrywanie przemienionego

Przemienionych jest niewiele, niemniej istnieją. Mimo to Mistrzowie Gry nie powinni czuć się zmuszeni do pozwalania graczom na prowadzenie takiej postaci. Choć może to sprawić dużą frajdę. Trzeba tylko pamiętać, że jedynymi grupami bardziej znienawidzonymi od przemienionych są symbionty, antynomiści i sathryści.

Gracze odgrywają przemienionych tak, jak robiliby to z każdym innym bohaterem – aż do momentu, gdy zaczną kupować błogosławieństwa i przekleństwa. Pomimo nienawiści, jaką ich odmienność powoduje w ludziach, przemienieni zazwyczaj wybierają błogosławieństwa, uzupełniając je kilkoma przekleństwami. Niektóre z błogosławieństw wymagają modyfikacji charakterystyk. Trzeba pamiętać, że gracz może – tak jak w przypadku cybernetyki – kupować błogosławieństwa warte więcej niż siedem punktów.

Wybierając te cechy, gracz musi zdecydować się, do jakiej kategorii przemienionych jego bohater będzie



Kategorie

Nieludzie	Przekleństwo	+5 p.
Zasymilowani	Przekleństwo	+3 p.
Mutanci	Przekleństwo	+1 p.
Podkręcen	—	0 p.
Synowie Ponurego Żniwiarza	—	0 p.
Zmienni	—	0 p.
Klony	Przekleństwo	+1 p.

zaliczany. Postacie mogą dostać dodatkowe punkty za ekstremalne zmiany. Niemniej niehumanoidalna postać nie ma szans na dogadanie się z kimkolwiek z cienia. Przemienieni nie są jak obcy – jeżeli się pojawiają w miejscu publicznym, zostaną natychmiast zaatakowani. Synowie Ponurego Żniwiarza są tutaj wyjątkiem, ponieważ mają oficjalny status weteranów. Klony są w podobnej sytuacji, ale i oni zostaną zniszczeni w chwili, gdy ktoś odkryje, kim są naprawdę. Co gorsza, ściga się je jeszcze zacieklej niż innych przemienionych.

Trzeba pamiętać, że nie wszyscy przemienieni posiadają przydatne mutacje. Gracze, którzy chcą wcielić się w naprawdę interesującą postać, mogą się zdecydować na mnóstwo operacji plastycznych albo przeciwnie, utrudnić sobie kontakty z ludźmi (choćby tylko w ten sposób, że jego postać będzie oddychać jedynie metanem).

Przemienieni w społeczeństwie

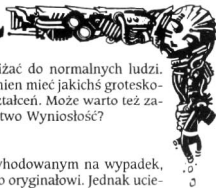
Większość przemienionych nawet nie zdaje sobie sprawy, że gdzieś żyją im podobne istoty. Jeszcze mniej wiedzą o tym, czym tak naprawdę są. Nie powstrzymało to przywódców Kościoła przed stworzeniem idei tajnego przymierza przemienionych, być może współpracujących z obcymi czy barbarzyńcami, które uzurpuje sobie miejsce wśród ludzkości w Znanych Światach. W ten sposób nie tylko pojedynczy przemienieni są podejrzani, ale również ich grupy są uważane za bardzo niebezpieczne.

Dlatego też przemienieni trzymają się z dala od ludzi, żyjąc w spokoju, jak nomadowie w miejscach, gdzie nikt im się nie naprzykrza. Ci nieliczni, którzy utworowali sobie drogę w ludzkim społeczeństwie, urodzili się głównie z normalnych rodziców (z winy genu recesywnego), zostali wyrzuceni ze swoich społeczeństw albo też ich społeczności zniszczyli przerażeni miejscowi.

Z tego powodu większość postaci przemienionych będzie posiadała niewielką wiedzę o tym, w jaki sposób radzić sobie z ludźmi. Nie mają pojęcia, jak się zachować w towarzystwie (niska *etykieta* i przekleństwo Gapiostwo i utraipienie Klasztor); w dodatku brakuje im uzdolnień technicznych.

Z drugiej strony plotki o tym, że przemienieni posiadają jakąś sieć informacyjną, łączącą ich społeczeństwa, wcale nie muszą być bezpodstawne. Mają oni





Obcy pomiędzy przemienionymi

Większość przemienionych może wyprowadzić swoje dziedzictwo od ludzkich przodków pochodzących z Urth. Potomkowie obcych tworzą o wiele mniejsze grupy, ale są surowo osądzeni w obu światach. Obcy nie aprobują tych grup w swojej kulturze, ponieważ w wielu przypadkach reprezentują najgorsze przykłady ich hanby. Dla przykładu, większość przemienionych voroków i ur-ukarów jest wynikiem eksperymentów przeprowadzanych przymusowo w czasie ludzkiej dominacji. Ci nieliczni, którzy przetrwali, żyją w całkowitej izolacji albo ukazują się tylko wtedy, gdy zadziała właściwy recesywny gen. Niektórzy odkryli, że większość ludzi nie ma pojęcia, jak wygląda obcy. Jeżeli przemieniony obcy znajdzie człowieka o na tyle szerokim horyzoncie, by zechciał go poznać, ale na tyle ignoranckiego, aby nie zauważył zmian – tym lepiej dla niego.

wszak wiele do zaoferowania ludziom i z chęcią współpracowaliby z nimi (odosobnione osady, w których mogą się ukrywać uchodźcy, przemycane towary, a także dziwaczne, pradawne technologie). Kto wie, ilu przemienionych przeniknęło do normalnych społeczności?

Z tego też powodu wysłannicy przemienionych przemierzają Znane Światy w poszukiwaniu zaginionych kolonii, w których żyją ich pobratymcy. Krążą plotki, że na nowo odkrytym świecie – Iver – istnieje silna społeczność tych istot. A to niewątpliwie zwróciło uwagę poszukiwaczy. Podobnie zareagowaliby, słysząc legendy o tym, że gdzieś jest zaginiony świat zamieszkały jedynie przez genetyczne dziwłagi.

Stereotypowe postaci

Rodzaj przemienionego, w jakiego gracze może się wcielić, jest ograniczony jedynie przez to, jak bardzo zmiany zniekształcają i oszczędzają bohatera. Niektórzy przemienieni znajdują miejsce w społeczności, a inni żyją incognito. Jeszcze inni podróżują z asystą ludzi, którzy pomagają im przeżyć. Wynikiem tego jest kilka różnych typów postaci, jakie gracze może wybrać. Gracze powinni zajrzeć do „Rozdziału piątego: Wojsko”, aby znaleźć tam informacje o prowadzeniu weteranów z oddziału Synów Po-nurego Żniwiarza czy przemienionych zabójców.

Doświadczony mieszkaniec miasta

Ta postać dorastała w społeczeństwie akceptującym przemienionych i w miejscu, w którym celebrowano jej różnice, zamiast ją za nie atakować. Była zapraszana na najlepsze przyjęcia, przesiadywała z właściwymi ludźmi i bardzo rzadko czuła się zagrożona. Oczywiście były ograniczenia w tym, jak

bardzo powinna się zbliżać do normalnych ludzi. Ten typ postaci nie powinien mieć jakichś groteskowych fizycznych zniekształceń. Może warto też za-inwestować w przekleństwo Wyniosłość?

Klon-renegat

Postać jest klonem wyhodowanym na wypadek, gdyby coś się przydarzyło oryginałowi. Jednak uciekla, a teraz stara się ułożyć swoje życie pomiędzy normalnymi ludźmi. Najlepiej, by posiadała umiejętności w rodzaju *skradanie się*. Może również wybrać trzypunktowe utrapienie Nieświadomy, dzięki któremu nie będzie wiedzieć, że jest klonem.

Uciekinier z pokazu dziwolągów

Nie ma najmniejszej szansy, aby ta postać mogła udawać kogoś innego niż przemienionego. W przeszłości cyrk bronił ją przed atakami, ale teraz już nie. Bohater jest sam i musi znaleźć nowych obrońców. Z tego też powodu nauczył się odgrywać prostaczkę i prawdopodobnie znalazł sposób, aby zarabiać pieniądze. Wieśniacy nie będą starali się jej zabić. Ta postać powinna kupić *szelstwo* i podobne umiejętności oraz mieć wysoki Spryt.

Uparciuch

Postać nie wie albo nie dopuszcza do siebie myśli o tym, że jest przemienionym. Wydaje się jej, że jest zwyczajnym człowiekiem, aczkolwiek inkwizycja będzie miała zupełnie odmienne zdanie na ten temat. Ta postać powinna wybrać utrapienie Nieświadomy.

Wiejski głupek

Postać, która właśnie spadła z ciężarówką z wazykami (właściwie sama wygląda jak jedno z nich). Żyje z odizolowaną grupą przemienionych z dala od ludzkości; któregoś dnia żąda podróżowania wyciągnęła ją w świat na poszukiwanie szczęścia. Te postaci powinny posiadać tyle samo społecznych utraień i przekleństw, co cech fizycznych.

Wysłannik

Ta postać porzucała bezpieczny dom i stara się, aby Znane Światy były lepszym miejscem dla przemienionych. Podróżuje od planety do planety, próbując poznać innych przemienionych. Powinna mieć wysoką Ekstrawersję oraz umiejętności *przemawianie i etykieta*.

Moce przemienionych

Nie trzeba być bratem Mateusem czy jego uczniem, by wiedzieć, jak wiele różnych zmian stworzyli naukowcy albo jakie pojawiły się przez lata. Podajemy również krótką listę błogosławieństw, jakie postać może wybrać. Gracze i Mistrzowie Gry powinni jednak do woli tworzyć nowe, wedle własnego uznania.



Nowa cecha okultystyczna: Meta

Ta cecha nie daje żadnych mocy, ale pozwala ograniczać zdolności przemienionych postaci. Na końcu każdego opisu znajduje się informacja *Meta +n*. Gracz musi wydać punkty na zwiększenie tej cechy o podaną liczbę punktów.

Przemieniony może rozpocząć kreację postaci z cechą *Meta* równą 3, nie płacąc za to żadnych punktów (podczas późniejszych kroków może zwiększyć ten poziom). Jednakże w tym celu gracz musi zmniejszyć inną cechę, która na początku wynosi 3, do 1. Na przykład Jarl Syn Ponurego Żniwiarza zmniejsza Ekstrawersję do 1 (choć wcześniej deklarował, że to jego podstawowa cecha), przez co zarówno Ekstrawersja, jak i Introwersja będą jego cechami drugorzędny – obie będą wynosić 1, chyba że je później podniesie. Podobnie można zredukować wartość Techniki, Sprytu czy nawet Siły do 1.

Jeśli gracz nie chce obniżyć żadnej cechy, wartość *Meta* wyniesie będzie 1 (pod warunkiem, że postać to przemieniony). Musi jednak wybrać jedno z przekleństw przemienionych, nawet tych nie dających żadnych punktów, które uczynią go nieczłowiekiem, zasymilowanym, mutantem, podkręconym, Synem Ponurego Żniwiarza, zmiennym lub klonem.

Cechę *Meta* można zwiększyć podczas kreacji postaci tak jak wszystkie inne cechy okultystyczne. Jednakże podczas gry można to uczynić jedynie za zgodą Mistrza Gry.

Modyfikacje

Najwcześniejszymi przemienionymi byli ludzie, zmodyfikowani tak, aby wzmocnić ich podstawowe umiejętności, którzy mogli przekazać te modyfikacje swoim dzieciom. Najpopularniejsze usprawnienie polegało na uczynieniu ludzi silniejszymi, szybszymi i zdrowszymi. Gracze, którzy chcą, aby ich postaci były zmodyfikowane w ten sposób, powinny podnieść maksymalne charakterystyki (zobacz „Błogosławieństwa” w „Rozdziale ósmym: Zasady”) i wydać punkty na ich podniesienie.

Alternatywny układ oddechowy (1 p.)

Niektóre z najwcześniejszych zmian, jakie przeprowadzili korporacyjni naukowcy, pozwalały pracownikom przebywać w nieprzyjaznym środowisku. Odkąd sprzęt do oddychania stał się drogi, korporacje prowadzące interesy na nieogrzanych planetach doszły do wniosku, że o wiele lepiej jest zatrudniać pracowników, którzy takiego sprzętu nie potrzebują. Najlepsze z tych zmian pozwalały ludziom oddychać innymi gazami równie dobrze co tlenem, ale nie zawsze tak się działo. Każda dodatkowa atmosfera, w której postać może oddychać (metan, chlor, dwutlenek węgla) kosztuje jeden punkt. Niemożność oddychania powietrzem w atmosferze ziemskiej to utrapienie warte 5 punktów. Bez względu na liczbę układów oddechowych,

z jakich postać korzysta, cechę *Meta* trzeba podnieść tylko raz. *Meta +1*.

Feromony (3-4 p.)

Podczas gdy większość ludzi uważa feromony za chemikalia, które mogą im pomóc zwrócić na siebie uwagę płci przeciwnej, termin ten naprawdę określa całą gamę związków chemicznych, powodujących u innych ludzi różne reakcje. Na przykład, naukowcy Drugiej Republiki nauczyli się modyfikować naturalnie wytwarzane czynniki chemiczne, które mogą wywoływać u innych ludzi strach.

Te błogosławieństwa rzadko działają na ludzi stojących dalej, niż na wyciągnięcie ręki od postaci. Trzeba pamiętać, że tylko kilka osób jest w stanie świadomie kontrolować tę cechę (kosztuje to jeden dodatkowy punkt). Każde z poniższych błogosławieństw kosztuje zwiększenie cechy *Meta* o 1.

Feromony seksualne: 3 p.; +6 do *uroku osobiste*go w obecności płci przeciwnej. To błogosławieństwo może być wykupione dwa razy, aby działało na obie płcie.

Feromony zaufania: 3 p.; +6 do *wywierania* wrzenia przy zdobywaniu czyjegoś zaufania.

Feromony ucieczki: 4 p.; innym postaciom muszą się powieść testy *Ego + walka wręcz*, aby stanąć do walki z tą postacią, albo stać u jej boku, kiedy pojawi się niebezpieczeństwo.

Odporność (2 p.)

Postać ma wrodzoną odporność na substancję, która zatrutą bądź zabija innych ludzi. Wchodzi tu w grę cyjanek, gazy, alkohol albo cokolwiek innego. Każda odporność kosztuje dwa punkty, ale nie wymaga od postaci podnoszenia cechy *Meta*.

Pożeracz powietrza (3 p.)

Niektórym planetom brakuje łatwego dostępu do jakiegokolwiek żywności, dlatego naukowcy opracowali sposób na pobieranie substancji odżywczych z innych źródeł. Pożeracze powietrza załudniki kilka miast-kopuł w czasach Drugiej Republiki i nie potrzebowali żadnej żywności, jakkolwiek nie byli w stanie strawić żadnego innego pożywienia. *Meta +1*.

Specjalne zmysły (1-5 p.)

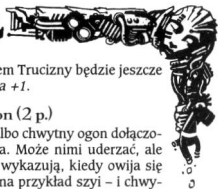
Postaci posiadają zmysły, których inni ludzie nie rozwinięli. Warto zapamiętać, że już możliwość lepszego widzenia i słyszenia powinna być odnotowana przez podniesienie maksymalnej Percepcji. Każdy zmysł kosztuje *Meta +1*.

Infrawizja: Postać może wykrywać źródła ciepła i określać ich intensywność. (4 p.)

Kocie oczy: Postać widzi w prawie absolutnych ciemnościach. (4 p.)

Oczy muchy: Postać ma wielofasetkowe oczy i może widzieć dookoła siebie. Dodatkowe punkty za atakowanie jej od tyłu są dzielone na pół. (2 p.)

Psie uszy: Postać słyszy dźwięki znajdujące się wyżej w skali dźwięku niż te słyszane przez ludzi. (1 p.)



Sonar: Postać ma nietoperzopodobny sonar i wykrywa przedmioty w ciemności, odbierając odbicie wygenerowanej przez siebie wiązki dźwięków o bardzo wysokiej częstotliwości. (5 p.)

Wysztakany nos: Postać ma niewielki problem w wykrywaniu konkretnych zapachów i może rozpoznać człowieka po jego zapachu. (3 p.)

Wydłużone palce (3 p.)

Modyfikator +6 do Zręczności, kiedy dokonuje nimi manipulacji. *Meta +1.*

Wszystkożerny (4 p.)

Postać może pozyskiwać substancje odżywcze z prawie każdego źródła, do jakiego ma dostęp. Jego ciało neutralizuje także toksyny, które mogą się znajdować w jedzeniu. Ludzie z tym błogosławieństwem są znani z tego, że potrafią żyć, jedząc kamienie i pijąc wodę. *Meta +1.*

Uzupełnienia

Gdy naukowcy nauczyli się już udoskonalać ludzi, zaczęli tworzyć zupełnie nowe cechy, o których natura „zapomniała”.

Błona pławna (1 p.)

Postać ma błonę pławną pomiędzy palcami u rąk i nóg, co pozwala jej na szybsze pływanie. Podróżuje o dwa metry szybciej za każdy punkt zwycięstwa w teście *wigoru*. *Meta +1.*

Dodatkowa kończyna (3 p.)

Postać ma dodatkową rękę lub nogę, którą posługuje się równie sprawnie jak pozostałymi. Każda dodatkowa noga dodaje +3 do podstawowego dystansu, jaki postać może przebiec. To błogosławieństwo może być kupione kilka razy. *Meta +1.*

Egzoszkieleł

Postać jest pokryta pancerzem. Może nosić również tarczę energetyczną, aczkolwiek znalezienie innych ubrań czy zbroi może być niemożliwe. *Meta +2.*

Twarda skóra: pancerz 2, który oczywiście może być ukryty pod ubraniem. (3 p.)

Skorupa: pancerz 5, który nie może być ukryty. (7 p.)

Kameleon (3 lub 5 p.)

Postać może zmieniać kolory, dostosowując je do otoczenia; dodaje to +3 do testów *skradania się*, kiedy się porusza, i +5, kiedy pozostaje w bezruchu. Wykupienie tego błogosławieństwa kosztuje 3 punkty i jeszcze 2 dodatkowe, aby bohater nie zmienił kolorów niezależnie od swej woli. *Meta +2.*

Kły (2 p.)

Po udanym pochwyceniu postać może wykonać atak zębami (3 kostki obrażeń), który nie jest jednak traktowany jak dodatkowy atak. Połączenie

Kłów z błogosławieństwem Trucizny będzie jeszcze bardziej efektywne. *Meta +1.*

Macki/Chwytny ogon (2 p.)

Postać posiada macki albo chwytny ogon dołączony do którejś części ciała. Może nimi uderzać, ale największą skuteczność wykazują, kiedy owijają się wokół przedmiotów – na przykład sznury – i chwytają. Używanie macek do chwytania daje +2 do łatwości, jednak nie da się nimi zrobić nic bardziej dokładnego. *Meta +1.*

Niebezpieczny oddech (4 p.)

Postać potrafi wypuścić z ust szkodliwą chmurę, która może oślepić wroga i uczynić go niezdolnym do walki. Opary obejmują ofiarę, jeśli uda się test Zręczności + *strzelania*. Zasięg oddechu wynosi 3 metry. Opary utrzymują się przez liczbę tur równą Wytrzymałości bohatera. Każda postać zaatakowana chmurą musi wykonać test Wytrzymałość + *wigor*. Niepowodzenie oznacza niezdolność oddychania aż do momentu uzyskania sukcesu. Nawet postaci, którym test się powiedzie, muszą zmniejszyć łatwość wszystkich testów o 5, dopóki nie zbiorą przynajmniej 3 punkty zwycięstwa w rzutach Wytrzymałość + *wigor* (włączając w to pierwszy test). *Meta +2.*

Oczy na szypułkach (1-3 p.)

Postać ma oczy na szypułkach, które pozwalają zaglądać za róg i patrzeć do tyłu bez zdradzania się. Szypułki kosztują jeden punkt za 33 centymetry długości, na którą mogą być wyciągnięte. Maksimum długości – metr. Szypułki mogą się zginać wedle woli właściciela. *Meta +1.*

Poduszki na stopach (2 p.)

Postać posiada powłokę poduszek na stopach, które pozwalają jej poruszać się bardzo cicho. Zyskuje +4 do łatwości przy okazji *skradania się*, jeżeli chodzi na bosaka. *Meta +1.*

Rogi (3 p.)

Dodanie rogów było kaprysem, który raz po raz pojawiał się i znikał w czasie Drugiej Republiki. Poniżej opisane są dwa najpopularniejsze przypadki. *Meta +1.*

Rogi diabła: Te dwa krótkie, ostre rogi pozwalają postaci na wykonanie dodatkowego ataku z inicjatywą -2 (4 kostki obrażeń). Ponadto dodają +1 do *wywierania wrażenia*, kiedy postać stara się kogoś zastraszyć.

Rogi baranie: Tymi ogromnymi, twardymi rogami można sprawiać dotkliwy ból. Bodzenie ma -1 do inicjatywy i łatwości +1 (6 kostek obrażeń). Postać może także „dokupić” parowanie rogami. Tych rogów nie da się ukryć.

Skrzela (3 p.)

Postać ma skrzela, które pozwalają jej oddychać pod wodą. *Meta +1.*



Skrzydła do szybowania (3-4 p.)

Nawet w czasie Drugiej Republiki naukowcy nie potrafili sobie uzmysłowić, jak ludzie obdarzyli swe dzieci darem latania. Zrobili doskonałą grę skrzydeł do szybowania, poczynając od małych fałd skórných pod ramionami (4 p.) aż do ogromnych skrzydeł podobnych do orlich (3 p.). Te skrzydła pozwalają postaci szybować z prędkością do 30 kilometrów na godzinę, przy sprzyjającym silnym wietrze i jeżeli skoczą z odpowiedniej wysokości. Efektywne używanie skrzydeł wymaga testu *Zręczności + wigoru* – postać może lecieć z szybkością 20 kilometrów na godzinę + 1 kilometr za każdy punkt zwycięstwa. Porażka oznacza, że postaci nie udało się wzlecieć albo wylądowały prawie natychmiast. Wszyscy wiemy, co oznacza wyjątkowa porażka. *Meta +1.*

Szpony (2 p.)

To błogosławieństwo pozwala postaci atakować szponami (3 kości obrażeń). Całkiem ciekawe połączenie jest tego błogosławieństwa z błogosławieństwem Trucizna. Szpony nie są tak duże jak pazury voroków, ale równie zabójcze. *Meta +1.*

Transformacja (7 p.)

Jest to moc zmiennych (metonimów). Postać może spróbować zmienić swoje kształty w dowolny sposób. Może nawet przybierać cechy przeciwnej płci; nie oznacza to, że za pomocą tego błogosławieństwa będzie mogła rzeczywiście zmienić płeć. Zmiana podlega tylko i wyłącznie mięśnie i skóra, co pozwala zmiennokształtnemu wyglądać jak każda osoba o podobnym wzroście i wadze. Aby stwierdzić, że zmiana przeszła pomyślnie, postać musi wykonać test *Percepcja + charakteryzacja*. *Meta +1.*

Trawiące wymiociny (5 p.)

Postać może wymiotować strumieniem bardzo żrącej substancji, która w kilka tur zniszczy cel. Aby trafić strumieniem, musi wykonać test *Zręczność + strzelanie* – powoduje to cztery kostki obrażeń przez pierwsze dwie tury, a potem co dwie tury obrażenia maleją o kostkę. Punkty zwycięstwa uzyskane w teście ataku działają tylko w pierwszej turze. Przeciwnik trawiony wymiocinami traci Żywotność. Mistrz Gry powinien też rozważyć, czy wymiociny przeżarły się przez zbroję i czy pancerz będzie dalej chronić przed ranami zadawanymi przez żrącą substancję. *Meta +2.*

Ukryte ciało (7 p.)

Ta niezwykle rzadka modyfikacja wymaga od gracza stworzenia dwóch postaci – jednej normalnej i jednej z połową punktów. Ten drugi bohater zaczyna grę tylko z jednym punktem we wszystkich charakterystykach i umiejętnościach wrodzonych. Drugie ciało właściwie żyje w pierwszym w pseudomacy, skąd pobiera jedzenie i tlen. Może się poruszać, gdzie

tylko chce, ale żyć się może tylko w ciele „brata”. *Meta +1*

Wieczny oddech (5 p.)

Postać nie musi oddychać, a szkodliwe gazy nie czynią jej szkody. Bohater musi jednak jeść dwa razy więcej niż inni ludzie. Ponadto postać musi pamiętać, aby udawać oddychanie, w przeciwnym wypadku jego odmienność może zostać odkryta. *Meta +2.*

Wydzielina skunksa (3 p.)

Ponoć uczeni, którzy jako pierwsi dodali tę cechę przemienionemu, zaszartowali sobie w ten sposób. Niemniej potraktowani tą wydzieliną rzadko mają ochotę do śmiechu. Odrażający smród powoduje u tych, którzy go doświadczyli, krztuszenie się i łapczywe łapanie oddechu. Ci, którzy zostali nią spryskani, mają poważne problemy z usunięciem smrodu. Wydzieliną tą strzela się testując *Zręczność + strzelanie*, a działa ona w obszarze o promieniu pół metra. Spryskana postać ma -1 do łatwości wszystkich testów, dopóki jej nie usunie (zazwyczaj schodzi po dwóch godzinach kąpieli), a -3 do wszystkich testów *uroku osobistego i wywierania wrażenia*. Wydzieliną skunksa zazwyczaj pochodzi z tylnego gruczołu zapachowego; niektórzy przemienieni posiadają nawet ogon, ale nie jest to reguła. Gruczoł potrzebuje przynajmniej godziny na wyprodukowanie nowej porcji i ma zasięg trzech metrów.

Zatruty atak (4-5 p.)

Różnorodność trucizn wśród przemienionych, jak również duża różnorodność sposobów ich przekazywania, zastanawiają dzisiejszych uczonych. Nikt do tej pory nie dociekł, dlaczego naukowcy chcieli wszepić ludziny tyle rodzajów trucizn, aczkolwiek brat Mateusz wystąpił z teorią, że w czasie Diaspory była to popularna forma obrony. *Meta +1.*

Zatrute ugryzienie: Gdy postać chwyci kogoś i ugryzie, może wstrzyknąć jad (4 kostki obrażeń). Ofiara odpiera jeden punkt obrażeń za każdy punkt zwycięstwa w teście Wytrzymałość + wigor. Jeżeli zostaje zadana jakaś rana, trucizna dostaje się do ciała przeciwnika, a ofiara cały czas dostaje taką samą sumę obrażeń co turę, ale może w każdej turze wykonywać test odporności. Jeżeli zbierze więcej punktów zwycięstwa, niż zadanych obrażeń, trucizna przestaje działać. (4 p.)

Żądło: Postać przenosi powyższe obrażenia przez uderzenie, które się raczej: powiodło, jednak żądło musi się najpierw przedostać przez pancerz i tarczę, jeżeli cel takie posiada. (5 p.)

Żabi język (2 p.)

Język postaci jest długi i lepki, nigdy jednak nie pojawia się samowolnie. Organ ten może mieć nawet dwa metry, chwycić i przyciągać przedmioty do postaci. Chwytanie przedmiotu będącego w ruchu wymaga testu *Zręczność + walka wręcz*; jeżeli cel się nie poddaje, stosuje się zwykłe zasady walki. *Meta +1.*

Przekleństwa

Niestabilna mutacja (+5 p.)

Ciało postaci nigdy nie zaakceptowało dziwnego kodu genetycznego, jakim zostało obdarzone. Błogosławieństwa przemienionego działają tylko wtedy, gdy przed każdym użyciem mocy wyrzuci 13 i więcej na k20.

Nietolerancja tlenu (+5 p.)

Postać nie może oddychać w normalnym środowisku. Jeżeli jest zmuszona do oddychania powietrzem i nie udaje się jej wstrzymywanie oddechu, będzie otrzymywała 3 kostki obrażeń w turze, dopóki nie umrze. Nie ma możliwości uniknięcia tych obrażeń.

Inne opcje

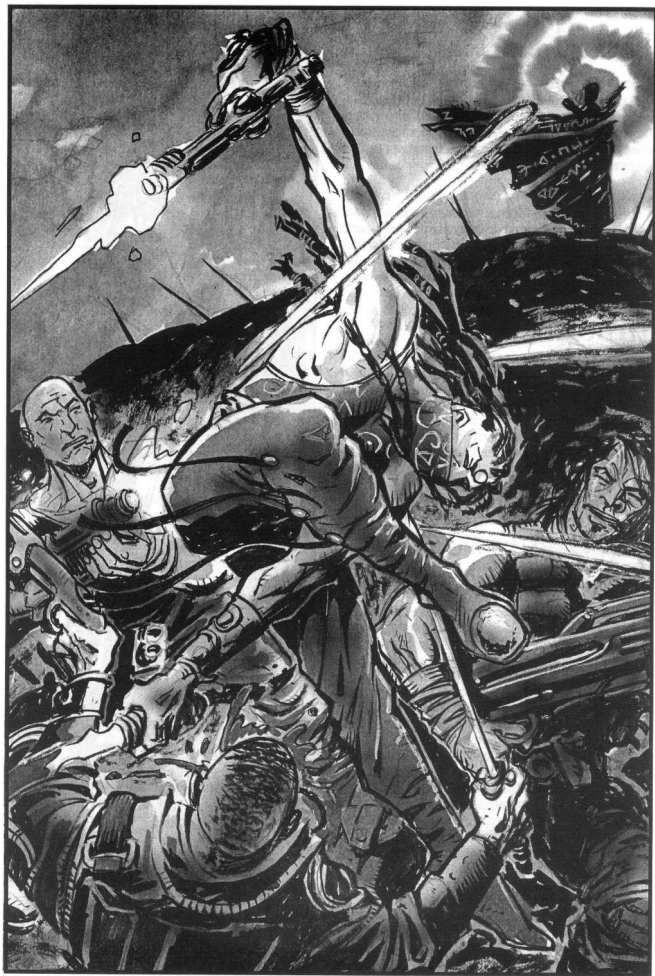
Brak miejsca ogranicza nas przy wymienieniu wszystkich darów dla przemienionych. Daje to jednak graczom i Mistrzom Gry możliwość stworzenia własnych: manipulacje hormonami, postacie o wielu ciałach, o ciałach gadów, o kilku umysłach, bez czucia, nie wydalające moczu ani kału, o teleskopowym wzroku, odpornych na ciśnienie atmosferyczne i o obronnym zapachu. Także część cech podanych przy obcych w „Rozdziale szóstym” może zostać zakupiona przez przemienionych.

Przykładowe tworzenie postaci

Joasia zdecydowała, że najwyższy czas, aby zacząć grać mutantem z zamilowaniem do włóczni. Kupiła cechy początkowe, umiejętności i dobrodziejstwa, a potem zaczęła szukać darów, które pasowałyby do jej koncepcji. Zdecydowała, że jej postać będzie się utrzymywać z kradzieży i musi skradać się jak najlżej. W czasach Diaspory naukowcy uczynili jej przodków doskonałymi służącymi, potrafiącymi się poruszać bezszelestnie i nikomu nie przeszkadzać. Kupiła więc Poduszki na stopach (2 p.), kontrolowane zdolności Kameleona (5 p.), Maksymalną Zręczność +2 (4 p.: patrz „Rozdział ósmy: Zasady”) i Wydłużone palce (3 p.) za całe 14 punktów. To wymaga od niej podwyższenia cechy Meta o dodatkowe 4 punkty, zużywając kolejne 12 punktów.

Joasia chce mieć kilka przekleństw, aby zrównoważyć postać, i dodaje jeden punkt za bycie mutantem. Dodatkowo dostaje dwa punkty za Onieśmianie – co ma miejsce, kiedy ktoś zobaczy jej palce. Aby wszystko pasowało do tła postaci, która żyła z dala od ludzi, wybrała też Gapiostwo i Brak ogłady; te przekleństwa w SUMIE zwracają jej siedem punktów, co daje jej 21 punktów do wydania na wszystko inne.







Rozdział ósmy: Zasady gry

Zasady opcjonalne

Przedstawione w tym rozdziale zasady są opcjonalne: Mistrz Gry może wprowadzić dowolną z nich do swojej rozgrywki, może też zdecydować się nie wprowadzać żadnej. Graczom podobają się różne elementy gier fabularnych i żadna zasada nie usatysfakcjonuje wszystkich.

Nowe działanie – Broń palna

Strzał kawalerski (poziom 6): Bohater potrafi znakomicie jeździć na wytresowanym zwierzęciu i jednocześnie może strzelać bez jakichkolwiek modyfikatorów ujemnych (wartość jego umiejętności bojowej może być wyższa niż poziom jego *jeździectwa*). Nie wytresowane zwierzęta mogą ponieść lub stawać dęba, kiedy usłyszą odgłos strzału.

Współczynniki

Poniższe współczynniki mogą być zakupione przez każdego gracza, pod warunkiem że zgodzi się na to Mistrz Gry.

Błogosławieństwa i przekleństwa Zachowanie

Te współczynniki opisują, w jaki sposób osobowość bohatera może wpłynąć na jego zachowanie.

Błogosławieństwa

Oddany (2 p.: +2 do Porywczwości, gdy działa zgodnie ze swoimi ideałami)

Uparty (2 p.: +2 do Sprytu, żeby nie zmienić zdania)

Przekleństwa

Berserker (+3 p.: -3 do Opanowania w czasie walki)

Buntownik (+2 p.: -2 do Opanowania, gdy wypełnia czyjeś rozkazy)

Zdolności

Te współczynniki umożliwiają zmiany w zdolnościach i możliwościach postaci.

Błogosławieństwa

Maksymalna cecha +1 (2 p.): Z jakiegoś powodu maksymalny poziom jednej z cech postaci jest większy o jeden, dzięki czemu może ona rozpocząć grę z tą cechą na poziomie 9 i później podnieść ją do 11. Nadal musi normalnie kupować poziomy tej cechy. Zwykle jest to rezultatem modyfikacji genetycznych bądź chemicznych. Gracze mogą wybrać to błogosławieństwo wyłącznie za zgodą Mistrza Gry. Może ono być kupione więcej niż raz, ale prowadzący powinni być w takich sytuacjach ostrożni i nie powinni pozwalać podnosić cech nie cielesnych. W żadnym wypadku bohater nie może zwiększyć maksymalnego poziomu Techniki ani Okultyzmu; takie zmiany wymagają przełomowych odkryć, jeszcze nie dokonanych.

Żywotność +1 (3 p.): Bohater jest bardziej wytrzymały niż ktoś inny o podobnej budowie fizycznej. Zwykle jest to wynikiem różnych modyfikacji chemicznych i/lub genetycznych. Błogosławieństwo to może być kupione wielokrotnie, jednak Mistrz Gry powinien wystrzegać się nadużyć.

Przekleństwa

Maksymalna cecha -1 (+1 p.): Bazowy poziom jednej z cech bohatera jest niższy niż zwykle. Może być to wynikiem wyniszczającej choroby w dzieciństwie





(cechy cielesne), upośledzenia umysłowego (Spryt), uszkodzeń wzroku i/lub słuchu (Percepcja) lub czegoś innego. Poziom żadnej cechy nie może być jednak niższy niż 1.

Mroczna strona (+3 p.): To przekleństwo może być kupione jedynie przez postać władającą psi lub teurgią. Mroczna strona tego bohatera jest przebudzona i rozpoczyna on grę z jednym poziomem Cienia lub Pychy. Ur-ukarowie nie mogą zakupić tego przekleństwa.

Dobrodziejstwa i utrapienia

Te współczynniki oddają m.in. społeczne czynniki, kształtujące bohatera.

Pochodzenie

Te współczynniki odzwierciedlają historię postaci i sposób, w jaki wpływa ona na bohatera.

Dobrodziejstwa

Ukryta tożsamość (1 p.): Bohater ma fałszywą tożsamość i historię, a także dokumenty uwiarygodniające to wszystko. Prawdę pozwoli odkryć jedynie wyjątkowo drobiazgową kontrola.

Utrapienia

Nieświadomy (+3 p.): Postać nie zdaje sobie sprawy z jakiegoś ważnego faktu jej dotyczącego, np. że jest klonem lub jednym z przemienionych. Mistrz Gry powinien pozwolić na kupienie tego utrapienia, jedynie jeśli może ono wpakować bohatera w porządne kłopoty.

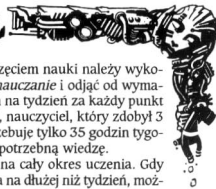
Umiejętności wyuczone

Te współczynniki reprezentują zdolności, których można nauczyć się od kogoś lub samemu – poprzez badania i pracę. W odróżnieniu do umiejętności wrodzonych, bohaterowie nie posiadają w nich poziomów, dopóki ich nie zakupią.

Falszerstwo

Test: Spryt + *falszerstwo*

Biurokracja pozwala fałszować dokumenty. *Falszerstwo* to z kolei bardziej wyspecjalizowana umiejętność, która pozwala także na podrabianie podpisów, sygnetów itp. Bohaterowie posiadający tę umiejętność znają wszelkie fałszerskie metody, od tak nie zaawansowanych technicznie, jak ręczne podrabianie podpisu, aż po wykorzystywanie skomplikowanych urządzeń. Jeżeli bohater posiada odpowiednie *wybawienie techniki*, może próbować łamać takie zabezpieczenia jak paski magnetyczne i skanery siatkówki. Postać jest oczywiście ograniczona sprzętem, do jakiego ma dostęp.



Przy dokonywaniu fałszerstwa bohater musi wykonać test *Spryt + fałszerstwo* i zapisać liczbę sukcesów. Żeby odkryć fałszerstwo, osoba badająca podrobiony przedmiot czy dokument musi wykonać test *Spryt + fałszerstwo* (lub *Spryt + przeszukiwanie* z modyfikatorem ujemnym -2) i uzyskać więcej sukcesów niż fałszerz.

Umiejętności wspomagające

Biurokracja: Ta umiejętność wyposaża postać w wiedzę o typach i zastosowaniach różnych blankietów i druków. Bez niej większość dokumentów rządowych musi być podrabiana na wzór gotowych lub na „oko”.

Czytanie: Żeby sfalszować coś więcej niż pojedyncze symbole, bohater musi potrafić czytać i pisać w języku, w jakim ma być napisany dokument. Wiele kościelnych dokumentów pisanych jest po łacinie.

Księgozawstwo: Aby podrobić kartę identyfikacyjną umożliwiającą wejście do kompleksu z okresu Drugiej Republiki, fałszerz często musi najpierw odkryć jaki typ karty jest potrzebny. Podobnie ma się z fałszowaniem wielu książek i przedmiotów.

Wybawienie (elektryki lub zaawansowanej technologii): Te umiejętności są potrzebne przy fałszerstwach, do których używa się pasków magnetycznych, skanerów siatkówki, kodów paskowych itp.

Umiejętności społeczne (nauczanie)

Test: *Ekstrawersja + nauczanie*

Wcale nie jest łatwo uczyć. Często wiedza ulatuje bardzo szybko lub jest prezentowana w sposób niezrozumiały dla ucznia. Sprawienie, że zostanie ona zapamiętana na dłużej, jest sztuką. *Nauczanie* pozwala na przekazanie umiejętności szybciej niż zwykle. Jednak nauka wymaga chęci obu stron – uczeń musi pragnąć zdobyć wiedzę. Umiejętność ta oddaje między innymi dar wzbudzenia zainteresowania i motywowania ucznia.

Przekazać można tylko tę wiedzę, którą się samemu posiada – nauczyciel musi posiadać umiejętność, którą próbuje uczyć. Dodatkowo musi ją znać lepiej niż uczeń. Tak więc osoby posiadające umiejętność na wyższym poziomie muszą szukać lepszych nauczycieli. *Nauczanie* nie jest niezbędne przy nauce, ale ją ułatwia.

Podniesienie umiejętności o jeden poziom zajmuje tyle tygodni, ile będzie wynosił nowy poziom. Tak więc osoba, która chce zwiększyć wiedzę (*historia Rawenny*) z poziomu 4 na 5, musi poświęcić na to pięć tygodni. *Nauczanie* nie jest niezbędne przy nauce, ale ją ułatwia.

Na naukę przeznaczają się średnio 10 godzin dziennie przez pięć dni w tygodniu, czyli 50 godzin tygodniowo. Jeśli poświęca się temu więcej lub mniej czasu, nauka trwa odpowiednio dłużej lub krócej. Ilość potrzebnej czasu może zostać zmniejszona dzięki

nauczaniu. Przed rozpoczęciem nauki należy wykonać test *Ekstrawersja + nauczanie* i odjąć od wymaganego czasu pięć godzin na tydzień za każdy punkt zwycięstwa. Na przykład, nauczyciel, który zdobył 3 punkty zwycięstwa, potrzebuje tylko 35 godzin tygodniowo, żeby przekazać potrzebną wiedzę.

Test wykonuje się raz na cały okres uczenia. Gdy nauka zostanie przerwana na dłużej niż tydzień, można ją wznowić i śledząc nad książkami. Muszą wydatkować punkty doświadczenia, aby podnieść poziom umiejętności czy też kupić nową. Mistrz Gry może nie pilnować czasu nauki naabyt ściśle i powinien pozwalać na to, żeby miała ona miejsce między sesjami (i tym samym nie zabierała czasu przeznaczanego na grę).

Bohaterowie graczy są w pewnym sensie wyjątkami od tej reguły – wielu z nich uczy się sama z doświadczenia, nie śledząc nad książkami. Muszą wydawać punkty doświadczenia, aby podnieść poziom umiejętności czy też kupić nową. Mistrz Gry może nie pilnować czasu nauki naabyt ściśle i powinien pozwalać na to, żeby miała ona miejsce między sesjami (i tym samym nie zabierała czasu przeznaczanego na grę).

Bohaterowie niezależni nie muszą wydawać punktów doświadczenia. Po upływie wymaganego czasu muszą wykonać test *Spryt + koncentracja*; jeśli nie uda, materiał nie został opanowany w dostatecznym stopniu – postać zapamiętała z zajęć jedynie mało istotne szczegóły. Może jednak ponownie spróbować zdobyć umiejętność, musi jednak powtórnie poświęcić czas na naukę. Dobry nauczyciel może pomóc również w opanowaniu materiału, można bowiem użyć poziomu *go nauczania* zamiast *koncentracji*.

Umiejętności wspomagające

Empatia: Wiedza co uczeń myśli i co czuje, może pomóc w zainteresowaniu go materiałem i zachęceniu do nauki.

Ścieżki Psi

Nowe sposoby wykorzystania mocy umysłu, dostępne dzięki ostatnim badaniom lub ponownemu odkryciu pradawnych mocy.

Bedlam

Jest to ścieżka, której używają derwisze (patrz „Niezwyczajne oddziały” w „Rozdziale piątym: Wojska”). Uczy ona wywoływać zamieszanie. Od czasu wojen o tron, gdy ścieżka ta stała się powszechnie znana, bada ją wielu czołowych psychoników. Dzięki temu na niektórych poziomach występuje więcej mocy. Jeśli nie jest to zaznaczone w opisie, moce Bedlam są mocami fizycznymi i nie można ich przezwyciężać mentalnie, a jedynie przez *uniiki*, *parowanie* itp.

Prana

(wszystkie poziomy, *Intrawersja + koncentracja*, tymczasowy, 1D)

Udany test Prana pozwala dodać ilość kostek obrażeń równą poziomowi, na którym bohater kupił tę moc,



do wszystkich ataków wręcz lub bronią białą. Ta moc może być kupiona na poziomach 1-10. Większość derwiszy kupuje tę moc jako pierwszą.

Przebiecie pancerza

(poziom 2, **Zręczność** + **sposstrzegawczość**, tymczasowy, 1D)

Zbroja przeciwnika bohatera, który użył tej mocy, staje się słabsza o jeden punkt za każdy punkt zwycięstwa, który postać uzyska. Przebiecie pancerza działa jedynie podczas walki wręcz lub bronią białą i tylko przeciw atakom wykonywanym przez bohatera.

Zmieszanie myśli

(poziom 3, **Ego** + **empatia**, dotyk, chwilowy, 1D)

Jeśli bohaterowi uda się dotknąć przeciwnika, traci on następne akcje w turze; jeżeli wykonał już akcję w tej turze, traci ją w następnej. Użycie tej mocy wymaga dwóch akcji: jednej, żeby dotknąć, i drugiej, żeby Zmieszać myśli.

Wirujący derwisz

(poziom 4, **Porywczność** + **koncentracja**, tymczasowy, 1D)

Od tej właśnie mocy pochodzi nazwa wojowników używających Bedlam. Udany test pozwala wykonać dwie akcje bez modyfikatora ujemnego, a trzy akcje z modyfikatorem -4.

Wewnętrzne wibracje

(poziom 5, **Introwersja** + **wigor**, tymczasowy, 1D)

Udany test sprawia, że ataki bohatera (walka wręcz lub broń biała) przenikają przez tarcze energetyczne jak ładunki broni plazmowej. Przy wynikach „1” i „2” tarcza się nie liczy.

Zewnętrzne wibracje

(poziom 5, **Introwersja** + **wigor**, dotyk, chwilowy, 1D)

Bohater może niszczyć materiały nieorganiczne, na przykład zbroje czy pancerze pojazdów. Udany test oznacza, że jeśli postać zada w ataku wręcz lub bronią białą więcej obrażeń niż jest w stanie zatrzeć pancerz, ulega on zniszczeniu.

Zamazanie

(poziom 6, **Porywczność** + **unikli**, tymczasowy, 1D)

Używającego tej mocy bohatera trudniej jest spostrzec i trafić. Testy Percepcji oraz trafienia przeciwników postaci są zmniejszane o uzyskaną przez niego liczbę punktów zwycięstwa.

Rezonans

(poziom 7, **Ego** + **wywieranie wrażenia**, chwilowy, 1D)

Ta moc pozwala użyć Zmieszania myśli przeciw wszystkim osobom znajdującym się wewnątrz jakiegś zamkniętej przestrzeni, na przykład czołgu. Jeśli bohater uderzy w tę budowlę lub pojazd, wszyscy przebywający wewnątrz tracą w następnej turze

akcje. Jeżeli postać znajduje się wewnątrz tej przestrzeni, też traci akcje. Ta moc nie działa na obszary większe niż 3 na 3 metry.

Wybuch Prana

(poziom 7, **Porywczność** + **wigor**, chwilowy, 1D)

Bohater działa jak 12-kostkowy granat. On sam znajduje się w centrum wybuchu i w odróżnieniu do wszystkich innych w zasięgu, nie doznaje żadnych obrażeń. Promień rażenia wynosi 5 metrów plus dwa za każdy dodatkowy punkt Dziwu.

Przeladowanie nerwów

(poziom 8, **Ego** + **pierwsza pomoc**, tymczasowy, 1D)

Trafiony tym atakiem przeciwnik tymczasowo zmniejsza wszystkie fizyczne współczynniki o liczbę równą ilości punktów zwycięstwa uzyskanych w teście. Tak jak Zmieszanie myśli, moc ta wymaga użycia dwóch akcji.

Ogłupienie

(poziom 9, **Ego** + **empatia**, chwilowy, 1D)

Osoba dotknięta przez bohatera używającego tej mocy traci na stałe tyle punktów Sprytu, ile punktów zwycięstwa uzyskano w teście. Ofiara może próbować przezwyciężyć tę moc testem **Ego** lub **Wiara** + **żelazna wola** (obdarzeni mocą mogą wykonać test **Psi** lub **Teurgia** + **żelazna wola**). Tak jak Zmieszanie myśli, moc ta wymaga użycia dwóch akcji.

Wizje

Jest to mało znana i prawie mityczna ścieżka, umożliwiająca tworzenie niemal doskonałych iluzji. Nie została ona dokładnie zbadana przez Instytut Phavian, a adepci jej używający unikają zgłoszenia i ujawnienia, ponieważ w całych Znanych Światach wywołują strach i niechęć prawie tak silnie jak telepaci.

Iluzje tworzone mocami tej ścieżki zazwyczaj są odbierane przez jedną osobę, jednak za każdy dodatkowo wydany punkt Dziwu ta liczba jest podwojowana. W takim przypadku nie są stosowane normalne modyfikatory ujemne związane ze zwiększaniem ilości celów. Jeśli stworzona ma być iluzja jakiegoś specyficznego przedmiotu, osoby lub czynności, Mistrz Gry może wymagać testu Sprytu i odpowiedniej umiejętności, aby sprawdzić, czy należyce zostały oddane wszelkie szczegóły (np. **Spryt** + **broń biała**, by oddać widowiskową figurę szermierczą w celu wywarcia wrażenia na ewentualnym przeciwniku; **Spryt** + **medycyna**, żeby stworzyć przekonywującą iluzję strasznej rany; **Spryt** + **geologia**, żeby wiarygodnie oddać trzęsienie ziemi; niektórzy twórcy wizji improwizują, a wtedy warto użyć testu **Sprytu** + **sztuka**). Jeśli ofiara (ofiary) spodziewają się czegoś lub są bardzo podejrzliwi, mogą wykonać test sporny **Spryt** + **sposstrzegawczość**, aby zorientować się, że coś jest nie tak.

Iluzje stworzone za pomocą Wizji, z wyjątkiem Zbiorowej halucynacji, nie są widoczne przez kamery czy słyszalne przez mikrofony i nie mogą zostać



nagrane. Ofiary o wyostrzonych zmysłach (za pomocą mocy okultystycznych, urządzeń cybernetycznych czy modyfikacji genetycznych lub chemicznych) mogą przejrzeć iluzję dzięki testowi *Percepcja + spostrzegawczość* z modyfikatorem +2. Dodatkowo obowiązują normalne zasady obrony przed mocami psi.

Falszywe mgnienie

(poziom 1, *Spryt + wywieranie wrażenia*, zasięg zmysłów, chwilowy, 1D)

Na tym poziomie psychonik może stworzyć krótkotrwałą iluzję trwającą jedną turą i działającą tylko na jeden zmysł. Na przykład, może stworzyć obraz trzymanego w ręku pistoletu, ale jeśli z niego „wysztreczeli”, nie wydobydzie się żaden dźwięk, a jeśli za długo będzie go trzymać na widoku, wszyscy spostrzegą, że jest to tylko kawałek rury. Iluzja nie może być zbyt duża, skomplikowana, ani nazbyt dokładna i nie przetrwa dokładniejszego badania. Często używanymi efektami są: odsłonięcie i ponowne ukrycie broni, obraz czyjejś twarzy w tłumie, wtrącenie zdania do rozmowy lub chwilowe wrażenie zapachu trującego gazu. Posiadanie odpowiedniego rekwizytu (jak zabawkowy pistolet) zapewnia modyfikator +1 do testu, a wspomagający test *zwinnych dłoni* lub *szelmstwa* może, za zgodą Mistrza Gry, wzmocnić efekt.

Falszywy obraz

(poziom 2, *Ekstrawersja + wywieranie wrażenia*, zasięg zmysłów, tymczasowy, 1D)

Ta moc działa praktycznie tak samo jak Falszywe mgnienie, jedynie trwa dłużej, bo 10 tur. To nie-

koniecznie musi być zaletą, bo pozostawia więcej czasu na zauważenie nieścisłości.

Kłamliwe zmysły

(poziom 3, *Ekstrawersja + koncentracja*, zasięg zmysłów, chwilowy, 1D)

Na tym poziomie można połączyć dwie, wpływające na różne zmysły iluzje. Tak więc strzał z fałszywego pistoletu spowoduje odpowiedni huk, a miotacz ognia będzie śmierdzieć olejem z ka.

Falszywy przedmiot

(poziom 4, *Spryt + koncentracja*, zasięg zmysłów, przedłużony, 1D)

Moc ta pozwala stworzyć prawdziwie wyglądający przedmiot (maksymalnie rozmiaru człowieka) z wszelkimi szczegółami. Ofiara wyczuwa jego masę i wydaje się jej twardy. Może go podnosić i się nim posługiwać, jednak nie będzie miał wpływu na fizyczny świat (kule z fałszywego pistoletu nigdy w nic nie trafią, fałszywa maczuga przeniknie przez głowę osoby nią uderzonej, a fałszywe drewno nie będzie się palić). Za pomocą tej mocy nie można stworzyć iluzji przedmiotów o wielu ruchomych częściach i skomplikowanym zachowaniu, takich jak skrzekotki, maszyny myślące, golemi oraz zwierzęta czy ludzie.

Falszywy krajobraz

(poziom 5, *Spryt + sztuka*, zasięg zmysłów, przedłużony, 1D)

Ta moc pozwala modyfikować ważniejsze elementy otoczenia ofiary, na przykład przemienić dzień





w noc czy zmieniać charakterystyczne punkty krajobrazu, aby zdezorientować ofiarę, ukryć przedmioty w pustym pomieszczeniu lub stworzyć obraz wydarzeń dziejących się w oddali. Te iluzje, choć działają na wiele zmysłów i są ruchome, w gruncie rzeczy nie są aktywne, a raczej interaktywne, ponieważ ofiara nie może nic w nich zmienić.

Falszywa istota

(poziom 6, Ekstrawersja + występy publiczne, zasięg zmysłów, przedłużony, 1D)

Na tym poziomie możliwe jest stworzenie iluzji przedmiotów o wielu ruchomych częściach i skomplikowanym zachowaniu, takich jak skrzekotki, maszyny myślące, golemi oraz zwierzęta czy ludzie. Wizerunek znajduje się pod kontrolą psychonika, który – aby stworzyć przekonywające złudzenie – musi dobrze znać ten przedmiot lub osobę. Falszywa istota musi być ściśle kontrolowana przez twórcę i – tak jak Falszywy przedmiot – nie może wywierać wpływu na świat fizyczny. Na przykład, iluzyjny rycerz może zaatakować ofiarę, ale nie zada jej żadnych obrażeń.

Falszywy świat

(poziom 7, Spryt + sztuka, zasięg zmysłów, przedłużony, 1D)

Na tym poziomie można stworzyć kompletne złudzenie świata otaczającego ofiarę. Wszystkie słabsze moce mogą być użyte do zapewnienia iluzyjnego świata istotami i przedmiotami, które mogą normalnie wpływać na ofiarę. Iluzja jest tak doskonała, że bezbronna ofiara może czuć ból wywołany iluzyjnym

atakami i odczuwać wywołane ranami modyfikatory ujemne, nie tracąc jednak przy tym fizycznej żywotności.

Trwałe wizje

(poziom 8, Spryt + koncentracja, odległość, nieskończony, 1D)

Używając tej mocy psychonik może zwiększyć zasięg i przedłużyć czas trwania dowolnej z niżej poziomowych mocy, bez wydawania dodatkowych punktów Dziwu. Falszywe przedmioty nie znikają nawet po tym jak ich twórca opuszcza pomieszczenie, zaś Falszywej istocie można nawet „zaprogramować” pewne proste reakcje i powtarzalne zachowania.

Zbiorowa hałucynacja

(poziom 9, Ego + koncentracja, odległość, nieskończony, 1D)

Jest to najpotężniejsza moc tej ścieżki, dzięki której iluzje są widoczne dla wszystkich, a nie tylko dla określonej liczby ofiar. Są one realnymi obrazami widocznymi w świecie fizycznym, są nawet rejestrowane przez kamery, czy cybernetyczne i inny sprzęt rejestrujący.

Ukrywanie i Odwracanie

Są to wyjątkowo rzadko spotykane ścieżki i żadna z nich nie była badana naukowo. O ich istnieniu świadczą plotki krążące w sabatach, zaś osoby, które twierdzą, że były świadkami ich użycia, są zazwyczaj dyskredytowane i uznawane za niewiarygodne.





W rzeczywistości moce te dostępne są jedynie najwyższym kręgom zorganizowanych sabatów, takich jak Favanya czy Niewidzialność Ścieżka.

Ponieważ ścieżki te wpływają głównie na inne moce psi, Mistrz Gry może dać osobie o wyższej Psi modyfikator +1 za każde dwa punkty różnicy między poziomem Psi przeciwników. Taka walka może też zostać oddana jako skomplikowany ciąg działań spornych Ego + *żelazna wola* (teurgowie zamieniają Ego na Wiarę).

Ukrywanie

Ta ścieżka uczy ukrywać nie tylko fizyczną postać, ale również aurę i myśli.

Taniec w cieniu

(poziom 1 lub 2, *Spryt + skradanie się, tymczasowy, 1D*)

Ta moc daje adeptowi intuicyjną i automatyczną zdolność trzymania się tuż poza polem widzenia, wykorzystując zasłaniające przedmioty, maskujące cienie i drobne wydarzenia rozpraszające uwagę, a także instynktowne trzymanie się w tzw. „martwym punkcie”. Kamery i cybernetyczne oczy powodują modyfikator ujemny -2.

Na drugim poziomie mocą tą można objąć wiele osób i ma ona przedłużony czas działania.

Kamienna ściana

(poziom 3 lub 4, *Intrawersja + żelazna wola, tymczasowy, 1D*)

Na tym poziomie adept może zablokować podstawowe moce badawcze takie jak Czytanie aury, Czytanie w myślach oraz teurgiczne Rozdarcie Zasłony. Uniemożliwia to odczytanie przez ofiarę stanu ciała, umysłu i duszy psychonika.

Na czwartym poziomie mocą tą można objąć wiele osób i ma ona przedłużony czas działania.

Ukryta twarz

(poziom 5 lub 6, *Ego + wywieranie wrażenia, tymczasowy, 1D*)

Dzięki tej mocy adept może stworzyć fałszywe aury i myśli, które ofiary używające mocy w rodzaju Czytanie aury lub Czytanie w myślach odczytają jako prawdziwy obraz jego psychiki.

Na szóstym poziomie mocą tą można objąć wiele osób i ma ona przedłużony czas działania.

Stalowa wola

(poziom 7 lub 8, *Ego + żelazna wola, tymczasowy, 1D*)

Na tym poziomie psychonik może bronić się przed telepatycznymi poleceniami, mentalnymi atakami, teurgicznymi rytuałami, mającymi wymusić jakieś działanie, oraz większością innych typów okultystycznej kontroli umysłu i dominowania.

Na ósmym poziomie mocą tą można objąć wiele osób i ma ona przedłużony czas działania.

Niewidzialność

(poziom 9, *Intrawersja + skradanie się, przedłużony, 1D*)

Działanie tej mocy zapewnia prawdziwą niewidzialność. Światło i większość innych typów promieni elektromagnetycznych, jak również energia psi, przechodzą przez ciało bez żadnego oporu i bez zniekształceń czy odbić. Na tym poziomie adept nie ma żadnych modyfikatorów ujemnych, gdy używa tej mocy przeciwko kamerom czy cybernetycznym oczom.

Odwracanie

Odwracanie chroni adepta przed atakami psi i rytuałami teurgicznymi, często odbijając je w kierunku atakującego.

Zmysł Psi

(poziom 1, *Percepcja + koncentracja, zasięg zmysłów, przedłużony, 1D*)

Pierwszym krokiem na tej ścieżce jest zwiększenie wrażliwości na obecność i ruchy otaczającej nas przez cały czas energii Dziwu. Psychonik uczy się wyczuwać działania okultystyczne – nawet jeżeli ich nie obserwuje – jakąś formą widzenia mocy. Dodatkowo automatycznie odczuwa, gdy jakaś moc jest skierowana na niego lub przeciw niemu. Punkty zwycięstwa uzyskane dzięki tej mocy mogą być dodane do inicjatywy przy akcjach okultystycznych.

Rozproszenie

(poziom 2, *Spryt + koncentracja, wzrok, chwilowy, 1D*)

Ta moc uczy podstaw zakłócania przepływu energii Dziwu i rozpraszania jej. Punkty zwycięstwa uzyskane w teście stają się negatywnym modyfikatorem przeciwnika używającego mocy psi (lub rytuałów teurgicznych).

Wchłonięcie

(poziom 3, *Intrawersja + koncentracja, zasięg zmysłów, przedłużony, 0D*)

Bohater może wchłoniąć energię ataku okultystycznego i przenieść ją do swojego zapasu Dziwu. Ta czynność nie powstrzymuje samego ataku; aby to zrobić, adept musi normalnie przezwyciężyć moc lub rytuału lub użyć innej mocy Odwracania, by go rozproszyć lub odbić. Gdy adept jest atakowany, zyskuje jeden punkt Dziwu, chyba że już ma ich maksymalną liczbę. W takim wypadku może przenieść go do Przybytku Dziwu lub innego przedmiotu przechowującego Dziw. Energia jest pochłaniana niezależnie od tego, czy zostanie przezwyciężona, rozproszona czy odbita. Aktywowanie tej mocy nie kosztuje punktów Dziwu, jednak wymaga 5 minut cichej medytacji. Działa ona jedną scenę.

Wszystkowiedzenie

(poziom 4, *Intrawersja + spostrzegawczość, wzrok, chwilowy, 1D*)



Bohater może badać wzory, które energia okultystyczna pozostawia na ludziach. Nie jest to widzenie równie szczegółowe jak po użyciu Widzenia mocy lub Innego widzenia, pozwala jednak stwierdzić, czy dana osoba jest psychonikiem, teurgiem lub jakimś innym okultystą oraz poznać jej stygmat. Przy trzech punktach zwycięstwa bohater poznaje również ścieżki, jakie ofiara zna, i której z teurgicznych szkół używa. Cztery punkty zwycięstwa pozwalają stwierdzić, jak potężna jest ofiara (poziom Psi lub Teurgii). Pięć punktów ujawnia, czy przebudzone są Cień lub Pycha, a sześć – poziom mrocznej strony.

Odbicie

(poziom 5, *Spryt + żelazna wola*, wzrok, chwilowy, 1D)

Ta moc odbija od adepta wycelowaną na niego moc i kieruje ją na jakąś inną, losowo wybraną przez Mistrza Gry osobę. Osoba ta staje się celem odbitej mocy (badania, ataku czy polecenia).

Odwrocenie

(poziom 6, *Ego + koncentracja*, zasięg zmysłów, tymczasowy, 1D)

Na tym poziomie adept potrafi zawrócić moce okultystyczne na osobę, która ich użyła. Niejeden telepata oszalał, gdy w ten sposób zaczął odczytywać swoje własne myśli, kompletnie się zapętlał.

Żniwa Dziwu

(poziom 7, *Introwersja + urok osobisty*, dotyk, chwilowy, 1D)

Bohater może wykorzystać energię okultystyczną innej osoby i dodać ją do swojego zapasu. Ofiara musi wyrazić na to zgodę. Adept może pobrać jeden punkt Dziwu na każdy punkt zwycięstwa uzyskany w teście, ale nie więcej niż pozwoli dawca. Można w ten sposób pobierać energię z Przybytku Dziwu (za zgodą właściciela).

Przeniesienie

(poziom 8, *Ego + koncentracja*, zasięg zmysłów, przedłużony, 1D)

Adept może zmienić cel każdej mocy okultystycznej użytej w jego pobliżu. Może zmieniać ruch rzeczy przenoszonych Dłonią Umysłu, zwracać ataki przeciw atakującym, sprawiać, że telepata odczyta myśli innej osoby, lub wykorzystać leczniczy rytuał, lecząc siebie.

Mroczne żniwa

(poziom 9, *Ego + wywieranie wrażenia*, dotyk, chwilowy, 1D)

Bohater może czerpać energię okultystyczną innej osoby bez jej zgody. Może zabrać jeden punkt Dziwu na każdy uzyskany punkt zwycięstwa. Ofiara może próbować obronić się przed tą mocą, używając normalnych zasad przezwyciężania mocy okultystycznych. Można w ten sposób pobierać energię z Przybytku Dziwu. Jest to moc wyjątkowo nieetyczna,

niezależnie od celu, na który energia zostanie użyta (nawet jeśli dzięki niej uchroni się wszechświat przed zagładą). Jej udane użycie może przebudzić lub wzmocnić mroczne alter ego; aby temu zapobiec, należy wykonać test *Ego + żelazna wola*.

Teurgia

Cudowne moce wiary. Większość sekt religijnych Znaków Światów używa jakichś rytuałów, czy to dla zapewnienia lepszych zbiorów, czy też do walki z niewiernymi.

Rytuały Ortodoksji

Podczas gdy inne odłamy Kościoła badają wiele mistycznych nauk takich jak geomancja czy astrologia, Ortodoksja nie pochwała takich praktyk. Preferuje za to bardziej bezpośredni kontakt z Wszechstworcą – bez żadnych dodatkowych, mogących tylko odwieść od celu, praktyk. Nie znaczy to, że rytuałów Ortodoksji łatwiej się nauczyć, jednak większość z nich nie ma przesłannictwa mistyki otoczki charakterystycznej dla innych sekt. Wiele z tych obrzędów ma na celu utrzymanie porządku i harmonii we wszechświecie, który staje się coraz bardziej chaotyczny.

Oczyszczenie

(poziom 1, *Ekstrawersja + retoryka*, L, wzrok, tymczasowy, 1D)

Grzesznicy są mistrzami w zapominaniu o swoich występkach. Ten rytuał przypomina jeden z grzechów ofiary i oczyszcza go z wszelkich racjonalizacji i usprawiedliwień. Teurg musi wiedzieć o jakiejś szczególnej przewinie i przypomnieć o niej grzesznikowi. Cóż ów uczyni z tą informacją – zależy wyłącznie od niego. Może zdecydować się odpokutować i wrócić na dobrą drogę lub też dalej grzeszyć, ale w takim przypadku robi to w pełni świadomy występczości swoich czynów. Takie objawienie grzechów może pozwolić grzesznikowi wykonać test *Wiara + koncentracja*, aby zmniejszyć poziom Pychy.

Gdy ten rytuał przestanie działać, grzesznik nadal pamięta objawienie, ale może od nowa zacząć wynajdywać usprawiedliwienia dla swoich czynów. Krytyczny sukces przedłuża czas trwania tego rytuału do całej sceny. Ten rytuał jest obosieczny – jeśli teurg ma na swoim sumieniu podobny grzech, też zdaje sobie na niego sprawę.

Uciszenie trzódki

(poziom 4, *Ekstrawersja + przemawianie*, LG, zasięg zmysłów, 1D)

Wiele przerażających rzeczy, zarówno naturalnych, jak i nadnaturalnych, może zagrozić wiernym. Czasami trzódka panikuje, przemieniając się w żądny zemsty tłum. Kapłan może ją uspokoić cytatami z pisma czy też słowami pełnymi rozważań. Chroni



(poziom 5, Wiara + przywództwo, LG, wzrok, nieskończony, 1D)

Czasami siły ciemności wyrządzają zbyt wielkie krzywdy, by je zatuszować, i społeczność odnosi ogromne szkody – zarówno fizyczne jak i duchowe. Mogą one nawet doprowadzić do rozpadu parafii. Pod wpływem takich wydarzeń sąsiedzi mogą przestać



sobie ufać, a niektórzy ludzie mogą wręcz utracić wiarę i odwrócić się od Wszczęstwórcy. Każdy ksiądz powinien starać się uzdrowić taką społeczność, ale teurg za pomocą tego rytuału może czynić cuda. Musi poświęcić się zadaniu uzdrowienia społeczności, pracując ramię w ramię z poddanyymi, szlachciami i członkami gildii, i starać się wnieść nadzieję do rozbitej parafii. Test rytuału może być modyfikowany ujemnie, zależnie od wielkości społeczności i powagi zniszczeń. Udane odprawienie obrzędu może scementować 15 procent społeczności za każdy uzyskany punkt zwycięstwa. Odzyskani w ten sposób wierni będą starali się odbudować społeczność, naprawiając fizyczne szkody, a nawet starając się łagodzić zagonione spory i niechęci.

Ksiądz, poświęcający się takim czynom, zwraca na siebie uwagę, uzyskuje szanse na awans oraz szacunek wiernych. Takie poświęcenie dla Wszczęstwórcy charakteryzuje świętych. Jeśli działania teurga przywrócą na łono Kościoła choć kilka duszyczek, może on wykonać test Wiara + koncentracja, aby zmniejszyć poziom Pychy.

Pieniądze Banki

W jaki sposób bohaterowie przechowują zarobione przez siebie pieniądze? Jeśli nie są to zbyt duże sumy (mniej niż 15 feniksów), mogą, tak jak większość maluczkich, upchnąć je w materacu lub schować w donicze; takich pieniędzy nie opłaca się trzymać w banku. Jeżeli jednak dysponują większą gotówką, bank jest jedynym bezpiecznym miejscem, gdzie można ją składować – oczywiście o ile skarbiec nie dysponują zamkiem z dobrze strzeżonym skarbcem.

W Znanych Światach istnieje wiele rodzajów banków. Szlachta zazwyczaj trzyma pieniądze na rodzinnym koncie, jednak w takim przypadku znacznie ci członkowie rodu mogą – i często to robią – wypłacić sobie pewną sumkę i wydać ją na wszelkie rozrywki. Członkowie Ligi mają własne konta w banku tej organizacji, którym opiekują się Sędziowie. Duchowni mogą trzymać pieniądze w katedralnym sejfie, gdzie zazwyczaj są bezpieczne. Jednak są tam narażone na kradzież oraz na katastrofy – lokalny diakon może za nie zakupić miliryz, aby zapobiec klęsce głodu. Dodatkowo bohater, który przechowuje nabyty duży pieniądź w katedralnym sejfie, może spotkać się z krytyką przełożonych, a nawet zostać posądzony o grzech chciwości.

Wpiew należy dokonać wyboru między bankiem międzygwiazdowym a lokalnym. Międzygwiazdowe banki dają lepsze zabezpieczenie – prawdopodobieństwo ogłoszenia bankructwa jest niewielkie, szczególnie od zakończenia wojen o tron. Pieniądże można pobrać w każdym oddziale – zwykle jest co najmniej jeden na planecie, jednak opłaty są znacznie wyższe.

Można tu wybrać między Bankiem Ligi (prowadzonym przez Sędziów, którzy cieszą się opinią solidnych pożyczkodawców), Bractwem Wojennym (ta sekta niedawno weszła na rynek walutowy) oraz Bankiem Cesarskim (jak dotąd posiadającym oddziały wyłącznie na Byzantium Secundus, Tetydzie, Stygmacie i Criticorum). Poniższa tabela przedstawia wymagania tych banków.

Bank	Minimalny stan konta*	Roczna opłata
Ligi	10	5% depozytu
Bractwa Wojennego	1	10% depozytu
Cesarski	5	3% depozytu

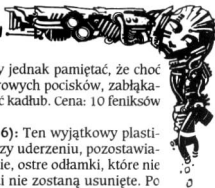
* w feniksach

Z tych instytucji najmniej pewną jest Bank Cesarzowski. Jeśli Alexius zostanie obalony, zanim wzmocni swą władzę i dynastię, bank zbankrutuje. Im dłuższe i spokojniejsze są jego rządy, tym pewniejsza jest przyszłość tej instytucji.

Lokalne banki są bardziej podatne na wszelkie katastrofy: buntownicy mogą spłądować miasto i opróżnić skarbiec, a właściciel może zdefraudować powierzone mu pieniądze i zniknąć – jego rodzinie spłacenie długu może zająć całe lata. Z drugiej strony, obsługa w nich jest bardziej życzliwa, a opłaty dużo niższe. Dodatkowo, właściciel konta ma pewność, że jego pieniądze nie zostaną użyte przez gildię czy dom szlachecki na jakiś szalony cel. Jednak pieniądze dostępne są tylko na tej jednej planecie. Są osoby, które zakładają wiele kont na różnych światach, jednak to wymaga umiejętności obracania pieniędzmi, którą posiada niewielu. Większość lokalnych banków nie ma minimalnego stanu konta, opłaty zaś wynoszą zazwyczaj w granicach jednego feniksa.

Do transakcji międzygwiazdowych banki zazwyczaj używają weksli: właściciel konta przed podróżą zamiast pieniędzy dostaje pokwitowanie, które na innej planecie może wymienić na gotówkę. Podczas wojen o tron ta forma płatności nie była pewna; lokalne oddziały nie zawsze honorowały weksle pochodzące spoza planety, nawet jeśli były wystawione przez ten sam bank. W owych czasach przymierza zmieniały się zbyt często: weksel wystawiony przez Sędziów z Ligheim nie był honorowany przez Sędziów z Bastionu, jeśli jego właścicielem był ktoś z domu Li Halan – nowych i nie lubianych władców planety. Obecnie, w erze pokoju, papierowe pieniądze stają się coraz popularniejsze – zbyt dużo ludzi podróżuje, by tak się nie działo, a ponadto stosunki między różnymi instytucjami się poprawiają.

Weksle są łatwiejsze do podrobienia niż feniksy. Sędziowie i cesarstwo używają zaawansowanej techniki, aby utrudnić fałszerstwo – kwity są drukowane przez maszyny myślące na specjalnym papierze i uzupełniane o pieczęcie (z wosku lub niezwykłego plastiku). Mimo to zdarzały się wypadki fałszerstw. Kary za takie występki są oczywiście straszne – przestępcy są poddawani torturom (aby podali nazwiska współników), po czym następują publiczne egzekucje. Rycerze zakonni Bractwa Wojennego



nie używają weksli przy przewożeniu pieniędzy pielgrzymów, gdyż mało kto wazyłby się napaść na chroniony przez nich transport.

Ekwipunek

Broń

Uzbrojenie w świecie **Gasnących Słońc** jest bardzo różnorodne; stanowi mieszaninę różnych poziomów technicznych i dzieł różnych wytwórców. Na przykład miecze były kiedyś używane jedynie jako oznaka statusu społecznego, teraz są bardziej popularne od zdawałoby się wszechobecnej dawniej broni plazmowej.

Zaawansowane technologie nadal istnieją, jednak umiejętność wytwarzania wielu skomplikowanych rodzajów broni została zapomniana. Naukowcy, którzy potrafili wyprodukować lekki i bardzo śmiercionośny oręż popularny w czasach Drugiej Republiki, są rozchwytywani, jednak znacznie więcej jest niewykształconych kowali. Chociaż niektóre gildie i domy szlacheckie nadal produkują zaawansowaną technologicznie broń, nie jest ona równie zgrabna ani potężna co ta wyprodukowana w Drugiej Republice.

Umiejętność produkowania skomplikowanej broni zdobywa się latami. O ile przeciętna osoba łatwo może się nauczyć używać takiego sprzętu, o tyle osób, które potrafią go naprawić czy zmodyfikować jest naprawdę niewiele. W czasach, w których czytanie i pisanie to rzadkie umiejętności, większość ludzi nie rozumie również działania pojazdów czy broni plazmowej.

Broń biała

Kurgański miecz przyboczny (PT 5): Lekki i zabójczy miecz przyboczny jest nietypową, ale skuteczną bronią białą. Wewnątrz rękojeści znajduje się metalowa rączka. Gdy się ją chwyci, wyściółka ściśle przylega do dłoni i przedramienia, przez co trudno jest wytrącić oręż z ręki (Siła + **broń biała** + 3, przeciwko próbom rozbicia).

Jako pierwsze z tym mieczem spotkały się siły Hazatów w czasie walk z Kurganami. Pochodzenie tej broni nie jest znane, nie posiada jej jednak zbyt wielu kurgańskich żołnierzy. Hazatowie podejrzewają, że jest ona przeznaczona do walk na pokładzie statków kosmicznych.

Nieużywany miecz trzyma się w pochwie przyczepionej do nogi paskiem na rzep lub innym łatwym do odczepienia. Pochwa jest zaopatrzona w ostrze, przez co kopnięcia są dość niebezpieczne. Cena: 400 feniksów.

Pistolet pokładowy: Ta broń to połączenie pistoletu z nożem. Podana charakterystyka dotyczy noża: może on być dołączony do lekkiego lub średniego rewolwru lub pistoletu. Broni tej używają zarówno piraci, jak

i obrońcy statków. Należy jednak pamiętać, że choć broń ta używa małokalibrowych pocisków, zabłąkana kula nadal może przebić kadłub. Cena: 10 feniksów plus koszt pistoletu.

Miecz odłamkowy (PT 6): Ten wyjątkowy plastikowy miecz kruszy się przy uderzeniu, pozostawiając w ciele ofiary niewielkie, ostre odłamki, które nie przestają jej ranić, dopóki nie zostaną usunięte. Po zranieniu tym mieczem, ofiara na początku każdej tury odnosi dwie kostki obrażeń. Ponieważ w ranie zostaje wiele małych odłamków, aby usunąć wszystkie, należy zgromadzić 6 punktów zwycięstwa w testach **Zręczność** + **medycyna**. Główną wadą tego miecza jest fakt, że każdy cios go osłabia. Po zadaniu trzech ran oręż nie nadaje się już do użytku. W czasach Drugiej Republiki miecze te produkowano w wielkich ilościach i używano jako tanią broń przy ochronie statków. Dzisiaj spotyka się je bardzo rzadko. Cena: 50 feniksów.

Broń miotana

Proca: Broń w kształcie liter „Y”, z gumą do naciągania i kieszonką na kamienie. Mimo bardzo prymitywnej postaci, dzięki kilku wprowadzonym na przestrzeni lat modyfikacjom jest dość skuteczną bronią. Znane są przypadki użycia procy do wystrzelania kapsuł eksplozyjnych (robią to tylko wyjątkowo odważne osoby). Próby takie nie zawsze dobrze się kończyły. Cena: proca – 1 grzebień, pięć kamieni – 1 skrzydło.

Kusza pneumatyczna: To narzędzie do polowania ryb to również skuteczna broń do walki pod wodą. Oręż ten wykorzystuje kilka oddziałów morskich. Za pomocą dwutlenku węgla, przechowywanego pod ciśnieniem w specjalnych nabojach, kusza wystrzeliwuje pojedynczy pocisk na niewielką odległość. Każdy nabój starcza na cztery strzały. Załadowanie pocisku zajmuje jedną akcję.

Pocisk może być wyposażony w jeden z kilku typów głowic. Najpopularniejsze są następujące:

Głowica	Łatwość	Obr.	Cena
Standartowa		3	1 grzebień za 4
Strzykawką*	+1	3	1 grzebień za 4
Z zadziornami**		4	1 grzebień za 4
Wybuchowa***	-1	7	2 grzebienie za 4

* Przy uderzeniu wstrzykuje zawarty w niej specyfik (o ile choć jeden punkt obrażeń nie zostanie zatrzymany przez zbroję lub tarczę).

** Zwykle przyczepiona jest do niej lina lub sznur.

*** Wybucho przy uderzeniu.

Broń palna

Decadoska niespodzianka (PT 5): Taki pistolet najczęściej ukrywany jest w suspensorium, ale po zmodyfikowaniu może być umieszczony w innym miejscu. Jest on niewidoczny, dopóki się go nie aktywuje przez naciśnięcie guzika – wtedy sprężyna zostaje zwolniona, prostując lufę. Guzik najczęściej





ukryty jest w pierścieniu, jednak może być zastąpiony elektrodą przyczępioną do mięśnia i nastawioną, by reagować na określony ruch. Kaliber .32. Cena: 40 feniksów.

Revolver myśliwski mitchau (PT 5): Wyjątkowo celny rewolwer, przeznaczony do wykorzystania na turniejach strzeleckich i widowiskowych polowaniach. Zwykle używany z celownikiem (+2). Ulubiona broń mieszkającej na wsi szlachty, uważana również za modny dodatek do stroju na przyjęciach (szlachcic zazwyczaj przyjeżdża na dwór gospodarza na wierzchołcu, jakby właśnie wrócił z polowania i nie zdążył nawet zostawić broni). Jednak czasami nadmierne obnoszenie się z tym orężem prowadzi do wyzwani i zmusza do udowadniania umiejętności posługiwania się nią, na przykład w konkursie na celność. Kaliber .40. Cena: 50 feniksów.

Automatyczna strzelba dreksler (PT5): W pełni automatyczna strzelba. Amunicja przechowywana jest w magazynku bębnowym, znajdującym się przed spustem. Standartowe zasady strzelania seriami. Cena: 50 feniksów.

Broń palna strzałkowa

Opisane poniżej pistolety i karabiny strzelają amunicją strzałkową – drobnymi kawałkami metalu, a czasami plastiku. Podobnie jak strzelby, broń strzałkowa wyrzuca wiele skrawków naraz, przez co łatwiej jest trafić przeciwnika.

Pistolet igłowy (PT 6): Ten pistolet wykorzystuje generowane przez baterię jądrową pole magnetyczne, by nadać prędkość wyrzucanym z lufy opilkom

metal. Można z niego strzelać seriami. Słynnym modelem tej broni jest reznor „Gwoździak”, który wykorzystuje taną amunicję uzyskiwaną z opilków metalu z odzysku. Cena: 70 feniksów za pistolet, 1 skrzydło za pocisk (garstka opilków).

Karabin igłowy (PT 6): Podobnie jak pistolet igłowy, ten karabin wykorzystuje generowane przez baterię jądrową pole magnetyczne, by nadać prędkość wyrzucanym z lufy opilkom metalu. Można z niego strzelać seriami. Jedynym produkowanym obecnie modelem jest reznor IX. Cena: 100 feniksów za karabin, 1 skrzydło za pocisk (garstka opilków).

Amunicja strzałkowa

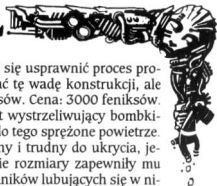
Broń igłowa wymaga specjalnie przygotowanej amunicji strzałkowej, choć i pistolet, i karabin używają identycznych pocisków. Można ją załadować nieobrobionym ładunkiem (np. kawałkami metalu), jednak niszczy to lufę. Taką amunicję można oddać tylko jeden strzał, po którym lufę broń należy naprawić lub wymienić. Dopóki tego się nie zrobi, nie da się z niej strzelać nawet odpowiednią amunicją.

Ciemie: Amunicja o ząbkowanych ostrzach. -1 łatwość (sumowana z modyfikatorem broni), +1 obrażenia. Cena 2 feniksy za strzał.

Kły: Amunicja cerametalowa. +2 obrażenia. Cena: 7 feniksów za strzał.

Karabin strzałkowy (PT 7): Jest to do niedawna zapomniana broń z czasów Drugiej Republiki, odzyskana przez Ahrimana Dreskela dla Pozyskiwaczy. Jest bardzo przydatna w operacjach (takich jak badanie i odzyskiwanie) prowadzonych z dala





od baz, gdzie utrudnione są dostawy zapasów. Ten duży karabin, używając zamontowanych wewnątrz laserów, przerabia dowolny włożony w otwór magazynka materiał na amunicję. Ta jest później wystrzeliana przy użyciu sprężonego powietrza (substancje niemetaliczne) lub pola magnetycznego (substancje metaliczne).

Materiał, który można wykorzystać jak amunicję, wkładany jest do otworu magazynka – dziury o wymiarach 10 x 10 centymetrów, znajdującą się na spodzie karabinu. Broń została przetestowana z drewnem, lodem, stalą, kamieniem i wieloma innymi substancjami, jednak nie można użyć niczego twardszego od stali przemysłowej. Niektóre substancje, np. lód, są chętnie używane przez agentów ze względu na dodatkowe cierpienie, które wywołują. Kilogram materiału wystarcza zwykle na 20 strzałów, jednak ta liczba jest różna dla różnych substancji. Bateria jądrowa dostarcza energii na przegotowanie i oddanie 50 strzałów.

Obrażenia uzależnione są od materiału użytego jako amunicja. Poniżej podane są sugerowane obrażenia:

Substancja	Obr.
Drewno	3
Kamień	5
Lód	4
Plastik	4
Stal	6

Cena: 2000 feniksów.

Broń energetyczna

Pistolet plazmowy „Eruptor” (PT 7): Jest to bardzo potężny pistolet podobny do „Alembica”; jedyna różnica to możliwość strzelania seriami. Ten pistolet jest jednak niestabilny. Jego lufa musi być wykonana z niezwykłą precyzją, gdyż nawet najmniejsza skaza może spowodować późniejszą awarię. Jeśli przy strzale serią wystąpi wyjątkowa porażka, pistolet wybuchną, zadając 7 kostek obrażeń trzymającej go osobie. Jedynie w pistoletach wykonanych przez mistrzów rusznikarzy (jakość +3, cena 700 feniksów) nie występuje ryzyko wybuchu. Cena: 700 feniksów.

Topór plazmowy „Nitobi” (PT 7): Jest to eksperymentalna broń do tłumienia buntów z czasów Drugiej Republiki, będąca połączeniem potężnej broni plazmowej z ostrzem z najlepszej stali. Została ona zaprojektowana przez korporację Nitobi. Upadek Drugiej Republiki spowodował jednak zamknięcie firmy i koniec krótkotrwałej produkcji tej broni. Niedawno jednak zaczęto ją ponownie wytwarzać. Jest to zasługa Ermina Jalona, rusznikarza zatrudnionego przez dom Li Halan.

Choć jest to broń o solidnej i wytrzymałej konstrukcji, jej wytwarzanie wymaga zastosowania wielu skomplikowanych procesów. Wyjątkowa porażka przy strzale z niej może spowodować wybuch zadający 9 kostek obrażeń trzymającej ją osobie. Er-

min Jalon cały czas stara się usprawnić proces produkcji, aby wyeliminować tę wadę konstrukcji, ale póki co nie odnosi sukcesów. Cena: 3000 feniksów.

Pistolet (PT 6): Pistolet wystrzelujący bombki-rakiety, wykorzystując do tego sprężone powietrze. Choć jest dość nieporęczny i trudny do ukrycia, jego stosunkowo niewielkie rozmiary zapewniły mu popularność wśród najemników lubujących się w niszczeniu różnych rzeczy. Najbardziej znanym modelem jest „Ciskacz” Gobo, produkowany przez gildię rusznikarzy Gobo, mającą siedzibę na Bannockburn. Cena: 100 feniksów.

Karabin pęczkowy (PT 6): Za każdym pociągnięciem cyngla z tego karabinu wystrzeliwany jest „pęczek” trzech bombek. Bombki trafiają w cel oraz w jego otoczenie, zadając obrażenia wszystkim znajdującym się w promieniu 1-2 metrów. Jest to ulubiona broń osób, które muszą szybko „wyczyścić” obszar i nie boją się zrobić bałaganu. Popularnym modelem jest „Wymiatacz” Gobo. Cena: 100 feniksów.

Granaty

Granaty zadają obrażenia każdemu, kto stoi w promieniu rażenia (obrażenia zmniejszają się o jedną kostkę na każdy metr dzielący ofiarę od miejsca wybuchu).

Granat oślepiający (PT 5): Jest to broń produkowana rzadko i zazwyczaj na potrzeby wojska. Granat wybuchając emituje oślepiający błysk. Zależnie od nastawienia, wybuch następuje po upływie określonego czasu bądź przy uderzeniu. Wszyscy, którzy widzą błysk, muszą wykonać test Spryt + *spostregawczość*, aby w porę odwrócić głowę lub przykryć oczy. Ci, którym się to nie uda, zostają oślepieni i wykonują wszystkie akcje wymagające wzroku z modyfikatorem ujemnym -6 (modyfikator jest zmniejszany o jeden za każde cztery metry dzielące ofiarę od punktu eksplozji). Ci, którym się uda, zmniejszają ten modyfikator o jeden za każdy uzyskany punkt zwycięstwa. Osoby używające urządzeń wspomagających wzrok (noktowizory itp.) podwajają modyfikatory ujemne.

Broń tę rzadko używa się w czasie wielkich bitew, natomiast często wykorzystuje się w misjach sił specjalnych i do kontrolowania tłumów. Podczas konfliktu z siłami kalifatu Kurga te granaty są często wykorzystywane. Cena 70 feniksów.

Granat antyradiacyjny (PT 7): Wszystkie ocalałe egzemplarze tych granatów są pozostałością po czasach Drugiej Republiki. Najczęściej używane są w elektrowniach atomowych. Na pewien czas (zwykle parę minut, ale nigdy nie wiadomo ile) zmniejszają one promieniowanie radioaktywne na obszarze o promieniu 5 metrów. Są bardzo cenione przez Inżynierów i Przewoźników, choć mało kto spoza tych gildii znajduje dla nich zastosowanie w praktyce. Wielu łowców skarbów i archeologów używa ich, aby wejść na jakiś czas do napromieniowanych ruin czy budynków. W niektórych przypadkach, gdy



promieniowanie było słabe, udało się za pomocą tych granatów całkowicie je wyeliminować. Nikt tak naprawdę nie wie, w jaki sposób te urządzenia działają. Cena: 200 feniksów.

Granat ogłuszający (PT 5): Wynalezione w czasach Drugiej Republiki, niedługo po ogłuszcaku, jako jedna z broni do rozpraszania tłumów. Emitują one w promieniu czterech metrów silny ładunek elektryczny. Wszyscy znajdujący się w polu rażenia muszą wykonać test Wytrzymałość + wigor (z modyfikatorem +1 za każdy metr dzielący ofiarę od punktu eksplozji). Ci, którym się nie uda, tracą przytomność na tę rundę i następną. Cena: 90 feniksów.

Granat mgiełny (PT 5): Te granaty pokrywają obszar o promieniu sześciu metrów szklaną mgłą, która zmniejsza obrażenia każdej przechodzącej przez nią wiązki lasera o 4 kostki. Dodatkowo mgła ta zmniejsza łatwość strzelania z innych broni strzeleckich o -2. Granaty te rzadko są używane przez wojsko, szczególnie przez jednostki uzbrojone w lasery, ale są bardzo popularne wśród ludzi, którzy walczą przeciw takim właśnie jednostkom. Cena 70 feniksów.

Broń obezwładniająca

Karabin pianowy (PT 7): Jest to karabin z dołączonym plecakiem, wyrzeliwający podobną do piany substancję oblepiającą cel. Piana tym ściślej powstrzymuje ofiarę, im więcej ta się rusza, aż w końcu ją unieruchamia. Osoba trafiona tą kleistą substancją, aby się poruszyć, musi wykonać test Siła + wigor przeciwko mocy piany (standardowo 6 sukcesów). Jednak im więcej ofiara się porusza, tym trudniej jej się wyrwać; za każdą turę, w której robi jakikolwiek ruch, moc rośnie o jeden. Po 30 turach piana samoczynnie się rozpuszcza. Jeśli ofiara się nie porusza, piana powoli się z niej zsuwa (moc piany zmniejsza się o trzy w każdej turze; jeśli moc spadnie do zera, piana się całkowicie ześlizgnęła). Broń ta została wymyślona przez naukowców Drugiej Republiki do walki z demonstrantami, a obecnie najczęściej używana jest przez Kajdaniarzy do kontrolowania niewolników. Cena 70 feniksów.

Ogłuszająca sieć (PT 5): Jest to duża sieć, odpowiednio dociążona i wybiegającym z jej środka przewodem podłączona do baterii jądrowej. Sama bateria znajduje się zazwyczaj w specjalnej uprząży, za pomocą której operuje się całą siecią.

Osoba używająca sieci, aby oplotać przeciwnika, musi wykonać test Zręczność + rzucanie. Jeśli jej się uda, wszystkie fizyczne testy ofiary są zmniejszane o modyfikator -3. W każdej turze atakujący może wykonać test Siła + wigor, aby zacieśnić sieć. Każdy uzyskany w tym teście punkt zwycięstwa zwiększa modyfikator ujemny ofiary o -1. Ofiara również może w każdej turze wykonać test Siła + wigor, a każdy uzyskany w tym teście punkt zwycięstwa zmniejsza modyfikator ujemny w następnej turze o jeden. Jeżeli modyfikator ujemny zostanie mniejszy od 0, ofiara się wyswobadza.

W dowolnym momencie atakujący może użyć elektrycznego ładunku ogłuszającego sieci, który zadaje zaplanowanej osobie 6 kosztów obrażeń. Jedna bateria jądrowa wystarcza na dziesięć wyładowań.

Sieć może zostać rozerwana bądź przecięta; jest wykonana z plastiku i ma Zbroję 3, a Żywotność 10.

Sieci ogłuszające są bardzo chętnie wykorzystywane przez Kajdaniarzy, którzy używają ich do poskramiania buntowniczych niewolników i do chwytania nowych. Służą też czasami rozmaitym grupom jako narzędzie tortur. Cena: 200 feniksów.

Chwytać (PT 6): Ten pistolet zamiast pocisków wystrzeliwuje cienki drut o dużej wytrzymałości (do 500 kg) z przyczepionym na końcu chwytakiem, zdolnym przycięć się do praktycznie każdej powierzchni. Drut ma długość 20 metrów i taki właśnie jest maksymalny zasięg tej broni. Naciągając przełącznik, osoba używająca oręża może zwolnić chwytak, co spowoduje ponowne zwinięcie drutu.

Jeżeli pistolet ten zostanie użyty w walce, to napędzany silniczkiem chwytak zadaje przy uderzeniu dwie kostki obrażeń, a następnie przycięcia się do ofiary. Uwolnienie wymaga testu Siły przeciwko Siłom chwytaka, która wynosi 10.

Istnieje również „inteligentna” wersja tej broni z podłączonym do chwytaka urządzeniem naprawdzającym. Przed wyrzuceniem urządzenia namierzają jakąś osobę, za którą po wyrzuceniu podąża, niezależnie od tego, gdzie się przemieszcia (chyba że od momentu, w którym ta osoba zniknęła z pola widzenia, upłynęły trzy tury). Oczywiście broń nadal ogranicza jej zasięg. Można ją nastawić tak, aby zamiast uderzyć, okrywała cel, oplotując go w ten sposób. Cena 70 feniksów.

Broń artefaktyczna

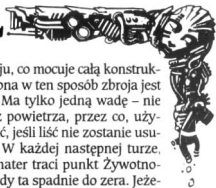
Technologia produkcji opisanej poniżej broni została zapomniana podczas Upadku (lub ludzkość nigdy jej nie знаła) i nie jest ona już wytwarzana.

Karabin jądrowy (PT 8): Ta jedna z najpotężniejszych broni rzeczywistych była produkowana w czasach Drugiej Republiki. Strzał z tego dużego, ale wysmukłego czarnego karabinu jest w stanie stopić nawet ceramalt. Dzięki doskonałemu wyważeniu, broń ta wydaje się być lżejsza niż jest w rzeczywistości. Cena 5000 feniksów.

Symbioncki karabin żywiołowy (PT 8): W całych Znanych Światach znajduje się niewiele egzemplarzy tej broni i są one bardzo cennie. Wszystkie pochodzą ze Stygmatu, gdzie zostały zdobyte podczas walk z symbiontami. Z wyglądu bardziej przypominają muszlę niż broń. Zewnętrzna powłoka pokryta jest siecią organicznych kolców i ostrych krawędzi, które wydają się nie pełnić żadnych funkcji. Karabiny żywiołowe są żywe; podejrzewa się, że wyrastają z ciał pierwotnych użytkowników.

Za każdy punkt zwycięstwa uzyskany w teście, trafiana jest dodatkowa, blisko stojąca osoba. Niewiele wiadomo o zasadach funkcjonowania tej broni;





używając jej, ryzykuje się otworzenie puszek Pandory, wypełnionej nieznany siłami. Przy wyjątkowo porażce występuje jakieś dziwne zjawisko pogodowe. Może być to nagła, a wyjątkowo gwałtowna burza lub występujący na wyjątkowo niewielkim obszarze kataklizm: monsun obejmujący mały kawałek plaży, tornado zstępujące na jeden punkt i później znikające czy też błyskawica, która uderza w jedno miejsce, nawet nie dwa razy, ale trzy i więcej. Takie zjawiska mogą trwać bardzo długo lub występować na tym samym obszarze co jakiś czas przez wiele lat.

Co dziwniejsze, na przestrzeni ostatnich paru miesięcy coraz więcej egzemplarzy tej niezwyklej broni zaczęło się pojawiać w niezwyklej miejscach. Dotychczas zaledwie kilka z nich zostało sprzedanych, lecz uzyskano za nie wysoką cenę. Na niektórych planetach handel tą bronią jest zakazany. Jej egzemplarze należy natychmiast przekazać Kosciolowi, gdyż to demoniczne urządzenie uważne jest za nieczyste. Cena 5000 feniksów.

Zbroje

Kombinezon próżniowy (PT 7): Te lekkie skafandry dzięki wykorzystaniu nanotechnologii pasują na każdą osobę. Uważane są za najlepsze urządzenie umożliwiające funkcjonowanie w nieważkości. Standardowy zapas tlenu wystarcza na 10 godzin. Do wyposażenia należą: lina zabezpieczająca, przyczepiana do powierzchni statku macierzystego, rakietowe silniczki sterujące oraz zawory ochronne na różnych częściach rąk i nóg, zapewniające przeżycie osobie, której kombinezon został uszkodzony zbyt poważnie, by systemy samonaprawiające dały sobie radę. Kiedy skafander zostaje przebity, zawór zamyka się, gładko odcinając rękę lub nogę i zapewniając szczelność. W końcu lepiej stracić kończynę, niż umrzeć. Specjalny laser wypala ranę, aby zabezpieczyć noszącego przed wykrwawieniem się na śmierć. Kombinezony próżniowe chronią przed promieniowaniem, jednak jeśli zostaną napromieniowane, należy je przed zdjęciem odkazić. Nadal używa się ich na wielu statkach kosmicznych.

Nie można jednocześnie używać kombinezonu próżniowego i innej zbroi czy tarczy energetycznej.

Cena: 200 feniksów.

Liść Abaru: Jest to prymitywny pancerz używany przez barbarzyńskich mieszkańców Leminkainen. Wynalezienie go przypisuje się jednak askorbitom z Severusa (którym nie szkodzi odcięcie dopływu powietrza). Ciało wielokrotnie owija się liściem tej obcej rośliny, a następnie pokrywa warstwą

specjalnego roślinnego kleju, co mocuje całą konstrukcję i ją uszczelnia. Stworzona w ten sposób zbroja jest elastyczna i wytrzymała. Ma tylko jedną wadę – nie przepuszcza ona również powietrza, przez co, używając jej, można się udusić, jeśli liść nie zostanie usunięty po upływie 30 tur. W każdej następnej turze, licząc od trzydziestej, bohater traci punkt Żywotności, tracąc przytomność, gdy ta spadnie do zera. Jeżeli liść nadal nie zostanie usunięty, osoba w nim zamknięta umiera w godzinę po utraceniu przytomności.

Na wierzch zamocowanego liścia można założyć ubranie pikowane bądź grube, skórzane lub z syntetycznej zbroi, jednak w takim przypadku bohater zaczyna się dusić już po 15 turach. Cena: 30 feniksów.

Kolce (PT 2): Duże kolce można dołączyć do sztywnych zbroi, małe zaś do elastycznych, takich jak kolczuga. Nie zwiększają one zbyt wiele obrony, ale są bardzo skuteczną bronią w walce wręcz. Za każdym



Broń palna – działania

Działanie	Poziom	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Opis
Strzał kawaleryjski	6	Zr + strzelanie				Ułatwia jednoczesne jechanie i strzelanie

Tabele broni

Wszystkie ceny w feniksach z wyjątkiem oznaczonych: S = skrzydło, G = grzebień, K = kamień.

Broń biała

Broń	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Siła	W	Cena
Kurgański miecz przyboczny	Zr + broń biała			6	2	L	400
Kurgańska pochwa przyboczna*	Zr + broń biała			+3	1	S	(400)
Pistolet pokładowy	Zr + broń biała			3	3	M	10 + cena pistoletu
Miecz odłamkowy	Zr + broń biała			5/2	3	L	50

* Zwiększa obrażenia zadawane podczas kopnięcia.

Broń miotana

Broń	Test	Łatw.	Obr.	Siła	Z	Sz	W	Cena
Proca	Zr + strzelanie	-1	3	2	5/10	2	S	1G (1S/5K)
Kusza pneumatyczna	Zr + kusznictwo głowica	3/3/4/7/10/20	2	M.	25			(1 za pojemnik z gazem)

Broń palna

Broń	Test	Łatw.	Obr.	Z	L. strz.	Sz	W	Cena
Decadosa niespodzianka	Zr + strzelanie	-1	3	5/10	4	2	XS	40 (5 naboju/feniksa)
Rewolwer myśliwski mitchau	Zr + strzelanie	+2	5	30/40	6	2	M	50 (3 naboje/feniksa)
Automatyczna strzelba dreksler	Zr + strzelanie		8	20/30	12	2(S)	L	50

Broń palna strzałkowa

Broń	Test	Łatw.	Obr.	Z	L. strz.	Sz	W	Cena
Pistolet igłowy	Zr + strzelanie	+1	4	10/20	7	3(S)	M	70 (1S/pocisk)
Karabin igłowy	Zr + strzelanie	+2	5	20/30	13	2(S)	L	100 (1S/pocisk)
Karabin strzałkowy	Zr + strzelanie	+1	*	15/30	20	2(S)	XL	2000

* Drewno: 3; kamień: 5; lód: 4; plastik: 4; stal: 6.

Broń energetyczna

Broń	Test	Łatw.	Obr.	Z	L. strz.	Sz	W	Cena
Pistolet plazmowy „Eruptor”	Zr + strzelanie		7#	10/20	9	1(S)	M	700
Topór plazmowy „Nitobi”	Zr + strzelanie		6/9#	20/30	15	1	XL	3000
Pistolet rakietowy**	Zr + strzelanie	-2	6	10/20	2	1	M	100
Karabin pęczkowy***	Zr + strzelanie	-2	6	10/20	5^	1	XL	100

Ładunki tej broni mogą przenikać przez tarcze energetyczne. Test obrażeń wykonuje się normalnie, ale przy wynikach „1” i „2” tarcza się nie liczy.

* Obrażenia są dla topora/karabinu plazmowego; wymagana Siła 5.

** Obrażenia dostają wszyscy w zasięgu jednego metra od źródła wybuchu.

*** Obrażenia dostają wszyscy w zasięgu jednego metra z każdej strony wybuchu (trzymetrowa linia).

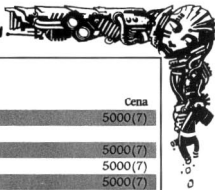
^ Karabin pęczkowy strzela kilkoma bombkami naraz.

Broń obezwładniająca*

Broń	Test	Łatw.	Obr.	Z	L. strz.	Sz	W	Cena
Karabin planowy	Zr + strzelanie	+1	-	5/10	5	1	XL	70
Chwytnacz	Zr + strzelanie		2	10/20	1	1	M	70

* Dokładne działanie broni wyjaśnione jest w opisie.





Broń artefaktyczna

Broń	Test	Łatw.	Obr.	Z	L. strz.	Sz	W	Cena
Karabin jądrowy	Zr + strzelanie	+1	15	30/40	20	1	XL	5000(7)
Karabin żywiłowy								
Błyskawica	Zr + strzelanie	-1	9	40/60	10	1	XL	5000(7)
Grad	Zr + strzelanie		7	20/30	10	1	XL	5000(7)
Wiatr	Zr + strzelanie	+1	6	10/20	10	1	XL	5000(7)

Tabela zbroi

Typ zbroi	Obrona	Zręczność	Wigor	Cena
Kombinezon próżniowy	4	-1	-1	200
Liść Abaru	7	-1		30
Kolce*	dodaj 2	-1		20
Kombinezon maskujący	4			300
Kombinezon rozmazujący	2			500
Kombinezon zmiennokształtny	8	-1	10000	

* Obrażenia 2 podczas pochwylenia i szarży.



razem, gdy osoba nosząca zbroję zaopatrzoną w kolce pochwyli przeciwnika lub na niego zaszarżuje (bądź gdy przeciwnik pochwyli ją lub na nią zaszarżuje), oprócz normalnych obrażeń zadaje dodatkowo dwie kostki. Cena: 20 feniksów.

Kombinezon maskujący (PT 7): Faktura i kolor tej zbroi zmienia i dostosowuje się do otoczenia. Kombinezon pokryty jest cienką powłoką nanitów, kontrolowanych przez centralny komputer (zwykle podłączony do noszonego na rękę urządzenia sterującego). To właśnie komputer nadzoruje kamuflując właściwości kombinezonu, pozwalając wtapiać się w tło. Zapewnia to modyfikator +4 do wszelkich testów *skradania się*, gdy osoba go nosząca porusza się, zaś +6, gdy pozostaje bez ruchu.

Jeśli powłoka jest zbyt często uszkodzana, część nanitów może zostać zniszczona, co uniemożliwia używania maskujących możliwości danej części kombinezonu. Kombinezon pobiera energię z baterii jądrowej. Jedna bateria starcza zwykle na tydzień, jednak jeśli strój musi bardzo często zmieniać kolorystykę, może wyczerpać się wcześniej.

Grubość powłoki maskującej uniemożliwia używanie tego kombinezonu ze standardową lub turniejową tarczą energetyczną. Cena: 300 feniksów.

Kombinezon rozmazujący (PT 7): Kiedy ten kombinezon jest uaktywniony, sylwetka go noszącej osoby staje się rozmazana i trudna do dostrzeżenia (ale nie niewidoczna). Jeśli osoba ta się nie porusza, przeciwnikom, którzy nie zdają sobie sprawy z jej obecności, bardzo trudno ją zauważyć (testy Percepcji zmniejszane są o -8), jednak jakkolwiek ruch może ją wydać (testy Percepcji zmniejszane są wtedy tylko o -2). Kombinezon wykorzystuje zaawansowane emitory pola, aby nagiąć fale świetlne, oraz minikomputer, by uwzględniać zmiany spowodowane ruchem czy różnymi źródłami światła.

Kombinezonu tego nie można łączyć z żadną zbroją, ani tarczą energetyczną. Cena: 500 feniksów.

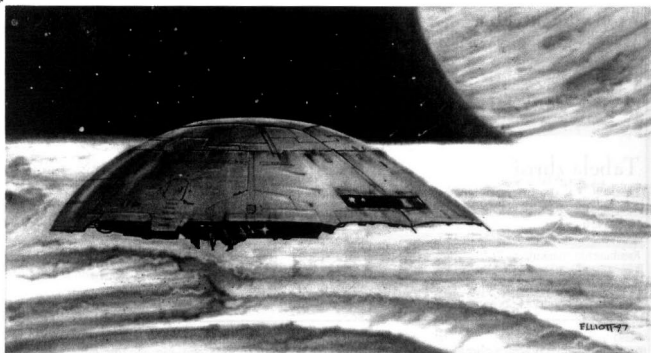
Kombinezon zmiennokształtny (PT 8): Jest to bodajże najbardziej niezwykły z istniejących typów zbroi. Wykonany jest na bazie syntskóry i dzięki zastosowaniu nanotechnologii kombinezon ten może wytworzyć praktycznie dowolny przedmiot – od kółców po kamuflaż czy też broń. Cały kombinezon jest swego rodzaju komputerem podłączonym za pomocą niewielkich elektrod do podstawy czaszki noszącej go osoby. Elektrody te mogą odczytać jej pragnienia i zamienić je w potrzebny efekt. Komputer ma wbudowaną bazę danych, zawierającą wszystkie stworzone przez siebie przedmioty; wykreowanie przedmiotu, którego wzór nie znajduje się w bazie, może potrwać parę tur. Obiektów o bardziej skomplikowanej konstrukcji lub posiadających ruchome części (np. pistoletu) nie można stworzyć, jeśli nie posiada się wzorca. Jednak jeżeli kombinezon wytworzy już jakiś nowy przedmiot, zapisuje go w bazie danych, zachowując na przyszłość. Im starszy i bardziej doświadczony jest skafander, tym więcej rzeczy potrafi wytworzyć.

Samo stworzenie przedmiotu nie umożliwia używania go. Aby użyć wyprodukowanego przez kombinezon miecza, trzeba wykorzystać umiejętności *broń biała*.

Te kombinezony występują wyjątkowo rzadko, gdyż technologia potrzebna do ich produkcji była bardzo zaawansowana nawet według standardów Drugiej Republiki. Po jej upadku już się ich nie produkuje. Krążą pogłoski, że kombinezony te obdarte są sztuczną inteligencją i posiadają instynkt samozachowawczy, niekiedy przejmują na jakiś czas kontrolę nad ruchami osoby je noszącej.

Kombinezonu tego nie można łączyć z żadną zbroją ani tarczą energetyczną. Cena: 10 000 feniksów.





Sprzęt

Wzmacniacz światła szczątkowego (PT 4): Urządzenie to wzmacnia dostępne światło, pozwalając lepiej widzieć w ciemnościach. Eliminuje to wszelkie modyfikatory ujemne, wynikające z ciemności, chyba że bohater znajduje się w miejscu, do którego nie dochodzi żadne światło (sejf banku, głęboka jaskinia itp.). Cena: 50 feniksów.

Zestaw do charakteryzacji (PT 4+): Zestaw do makiażu najwyższej jakości, jakiego używają aktorzy (a także uciekinierzy i skrytobójcy). Zawiera on nie tylko kredkę do oczu i szminkę, ale także wszelkiego rodzaju podkłady, pudry, lakiery itp., które pozwalają zmienić się w jakąś zupełnie inną osobę. Cena: 5 feniksów.

Pakiet jądrowy (PT 6): Jest to pas lub plecak mający 10 gniazdek, do których można podłączyć baterię jądrową. Każde gniazdko wyposażone jest w szereg przełączników umożliwiających użycie wszelkich typów baterii produkowanych w czasach Drugiej Republiki. Obwody pakietu łączą wszystkie baterie, dzięki czemu przedmiot do niego podłączony może korzystać z energii wszystkich baterii. Pozwala to na dłuższe działania bez zmiany baterii. Zarówno włożenie nowej

baterii do gniazdka, jak i podłączenie do pakietu jakiegos urządzenia zajmuje trzy akcje. Cena: 250 feniksów (baterie nie wliczone).

Rękawica energetyczna (PT 8): Urządzenie to zostało zaprojektowane przez członków Zakonu Inżynierów, na podstawie wykradzionej techniki vau. Jest to rękawica, do której podłącza się 5 baterii jądrowych. Można nią zasilić dowolne trzymane w ręku urządzenie. Dzięki temu działa ono dłużej, baterie zaś trzeba wymieniać tylko w samej rękawicy. Urządzenie to jest bardzo popularne wśród techników oraz osób używających broni energetycznej. Najemnicy Pośredników bardzo sobie je chwalą, ponieważ znacznie zmniejsza konieczność przeladowywania broni w czasie bitew.

Jedyną wadą rękawicy jest fakt, że ma tendencję do awarii, gdy w pobliżu znajdują się mocniejsze pola energetyczne. Za każdym razem, kiedy tarcza energetyczna wypala się w odległości mniejszej niż trzy metry od osoby używającej rękawicy, ta wyłącza się na 10 tur. Cena: 1000 feniksów (baterie nie wliczone).

Magnetyczne buty i przyssawki (PT 5): Urządzenia te dzięki zastosowaniu elektromagnesów pozwalają osobie ich używającej poruszać się po różnych





metalowych powierzchniach. Buty mają zamontowane w podszewkach elektromagnesy. Przed wynalezieniem sztucznej grawitacji były one wykorzystywane na statkach kosmicznych. Używa się ich również podczas abordażu oraz napraw zewnętrznej części kadłuba. Buty takie znajdują się na pokładzie większości statków. Można ich używać przy normalnym ciężeniu, jednak mają udźwig zaledwie 50 kilogramów.

Przysaskawki magnetyczne to okrągłe przedmioty przymocowywane do dłoni, aktywowane i dezaktywowane przez naciśnięcie małego guzika, znajdującego się przy kciuku. Pozwalają one bohaterowi wspinać się po pionowych, metalowych ścianach. W tym celu należy wykonać test Siła + *wigor* – każdy punkt zwycięstwa pozwala pokonać pięć metrów.

Obu tych przedmiotów można użyć na inne, mniej konwencjonalne sposoby: do skakania na metalowe pojazdy czy przyciągania przedmiotów. Zasilane są baterią jądrową – jedna wystarcza na około 50 godzin eksploatacji. Cena: 100 feniksów.

Narkotyki i lekarstwa

Kamizelka wspomagająca (PT 6): Ta gruba kamizelka, zazwyczaj syntetyczna (obrona 3) jest jednym z najbardziej nieludzkich wynalazków z okresu wojen o tron. Jej celem jest utrzymywanie, za pomocą wstrzykiwanych chemikaliów, zdolności żołnierzy do walki (patrz „Chemiczni żołnierze” w „Rozdziale piątym: Wojsko”). Po wewnętrznej stronie znajduje się wiele zbiorniczków, zaopatrzonych w teleskopowe igły. Dozowaniem znajdujących się w nich chemikaliów zawiaduje dołączony komputer diagnostyczny. Większość kamizelek zaprogramowana jest tak, że utrzymuje noszącą ją osobę w dobrej formie przez 48 godzin, dodatkowo również je lecząc. Zdarza się, że pozbawieni skrupułów dowódcy podważają zapasy substancji, aby żołnierze byli w stanie walczyć dłużej.

Kiedy bohater ma na sobie taką kamizelkę, jest odporny na zmęczenie, a modyfikatory ujemne wynikające z otrzymywania przez niego ran zmniejszane są o +2 – trwa to do zużycia środków chemicznych. Dodatkowo kamizelki zaopatrzone są w dwie dawki eliksiru, które aplikowane są w momencie, gdy bohater zraniony jest na tyle, że zaczyna działać modyfikatory ujemne.

Używanie tego urządzenia bardzo wyniszcza organizm. Po zdjęciu kamizelki należy wykonać test Wytrzymałość + *wigor*; konieczne jest uzyskanie jednego punktu zwycięstwa za każde trzy godziny używania kamizelki. Jeśli się to nie uda, bohater jest bardzo osłabiony i musi stosować modyfikator ujemny -6 do wszystkich swoich akcji. To osłabienie trwa tak długo, jak długo noszona była kamizelka. Jeśli będzie miała miejsce wyjątkowa porażka, bohater otrzymuje jedną ranę.

Urządzenie to produkowane jest głównie przez domy szlacheckie i używane przez ich chemicznych żołnierzy, jednak czasami wykorzystują je również Pośrednicy. Cena 500 feniksów, +100 za dawkę chemikaliów.

Obroża „Zasuwaacz” (PT 6): Podobnie jak kamizelka wspomagająca, te obroże przeznaczone są dla chemicznych żołnierzy. Każda taka obroża zawiera pięć dawek „Zasuwaacza” – pochodnej metamfetaminy i kilku innych wzmacniających narkotyków. Na obroży znajduje się pięć guzików, a wciśnięcie każdego z nich aplikuje jedną dawkę.

Każda dawka w wielkim stopniu zwiększa energię i czujność bohatera. Wszystkie cielesne cechy i Percepcja wzrastają o +1, natomiast Opanowanie zmniejszane jest o -1. Trwa to przez 10 tur. Efekty działania większej ilości narkotyku kumulują się: pięć dawek powoduje wzrost o +5 cech cielesnych i Percepcji oraz spadek o -5 Opanowania – wszystko na 50 tur (około dwie i pół minuty).

Problem polega na tym, że jeśli w ciągu jednej sceny zażyje się więcej niż jedną dawkę, następuje wycieńczenie organizmu. Należy wykonać test Wytrzymałość + *wigor*. Jeżeli test się powiedzie, bohater jest osłabiony i musi stosować modyfikator ujemny -5 do swoich akcji do końca sceny. Jeśli się nie uda, postać nie traci przytomności, ale praktycznie nie ma siły poruszać (-10 do wszystkich akcji). Natomiast wyjątkowa porażka oznacza atak serca; bohater otrzymuje dwie kostki obrażeń za każdą dawkę, którą zażył. Te obrażenia nie mogą być w żaden sposób zmniejszone.

W niektórych armiach, oficer dowodzący chemicznymi żołnierzami ma urządzenie kontrolujące wstrzykiwanie specyfiku i to on, a nie jego podwładni, decyduje, kiedy i ile substancji użyć. Cena 300 feniksów, +50 za nowy komplet chemikaliów.

Errata

Czujne oko Wszechstwórcy przepuściło niestety kilka uchybień swych niegodnych sług, które wypadła i trzeba poprawić.

PODRECZNIK PODSTAWOWY

Strona 80, dwór/ambasador: zamiast *sztuka* (retoryka) powinno być *sztuka* (pisarstwo).

Strony 88 i 93, Przy tworzeniu postaci vorokoswie mają błogosławieństwo ogromny +2 do Żywotności i tylko je należy brać pod uwagę, jeśli chodzi o Żywotność voroksów (nie mają oni modyfikatora +4).

Strona 92, tabela **Koszt współczynników w punktach dodatkowych**. Koszt podniesienia cech powinien wynosić 3, a koszt podniesienia Dziwu 2.

Strona 94, **Czuły węch** – koszt 2, +2 do Percepcji.

Strona 126, **Delikatny dotyk** – koszt 2, +2 do Percepcji.

Strona 127, lewa kolumna, ostatni akapit, pierwsze zdanie: *Postać zaczyna grę z 10 punktami, które może przeznaczyć na dobrodziejstwa.*

Strona 139, **Moce/Rytuały**, pierwszy akapit, przedostatnie zdanie powinno brzmieć: *Postać może opłacać tylko te moce, których poziom nie przekracza poziomu jej cech okultystycznych.*

Strona 140, drugi akapit od dołu, pierwsze zdanie winno zaczynać się: *Przeciwno mocom fizycznym (...).*

Strona 184, drugi akapit od góry, ostatnie zdanie winno brzmieć: *Jeśli tego warunku nie spełnia, może próbować działanie wykonać, ale nie będzie miał z niego opisanych korzyści.*

Strona 209, koszt **karabinu plazmowego** winien wynosić 1000 feniksów, nie 100.

Strona 214, ramka **Przenikanie energii przez tarczę**, drugi akapit: zamiast *szczęścia kostkami sześciennymi*, winno być *siedmioma*.

Strona 227, pierwszy akapit od góry, ostatnie zdanie winno brzmieć: *Urządzenia cybernetyczne po-*

zwalają bohaterowi zacząć grę z cechami przekraczającymi maksymalną na początku wartość 8, a nawet można dzięki nim przekroczyć ludzkie maksimum rasowe, czyli 10.

Strona 191, tabela. Siła potrzebna do naciągnięcia **ciężkiej kuszy** to 8, nie 6.

Strona 245, wynagrodzenie **strzelca** to oczywiście 5 feniksów za skok.

EKRAN MG

Tabela umiejętności wyuczone:

przy Żargonie Pozyskiwaczy nie napisano: umiejętność Pozyskiwaczy

przy Kierowaniu statkami kosmicznymi nie napisano: umiejętność członków gildii

przy Nauce nie napisano: umiejętność członków gildii

przy Skafandrach kosmicznych nie napisano: umiejętność członków gildii

przy Umiejętnościach bojowych nie wymieniono ich: szermierka, sztuki walki

Tabela zbroi

W wyniku wycięcia kolumny Siła nie ma informacji, że Szata Adepta daje +2 do Siły

Tabela łuki i kusze

Siła potrzebna do naciągnięcia **ciężkiej kuszy** to 8, nie 6.

PRZEWODNIK PO PANDEMONIUM

Zapomnieliśmy wyrazić imionami, kto stoi za tym dziełem:

tłumacz: Małgorzata Strzelec

redakcja: Tomuś

korekta: Bartek

Niech Prorok ma na w swej opiece, abyśmy więcej takich błędów nie popełniali.

PODREČZNIK GRACZA

WEZWANIE DO PRZYGODY!

Bohaterowie graczy wywodzą się z różnych miejsc i społeczności. Jedni są szlachcicami, inni książkami, jeszcze inni członkami gildii, przedstawicielami obcych ras czy barbarzyńcami. Od dziś wszyscy oni będą mieli jedną wspólną cechę: książkę, w której zawarto wiele cennych informacji, pozwalających poznać tło ich postaci. W **Podrečniku gracza** znajdziecie nowe moce okultystyczne, nową broń i nowe tajemnice. Opisano w nim także wiele innych rzeczy: rycerzy zakonnych, sekty Kościoła, zapomniane religie, oddziały wojskowe... Zawarto tu również informacje, dotyczące obcych ras oraz genetycznie zmodyfikowanych/przemienionych.

GASNĄCE SŁOŃCA

© 2001 Fading Suns™ (Gasnące Słońca) is a trademark of Holistic Design, Inc. Used under licence.



FSPGR

