

PRZEWODNIK DO PANDEMONIUM



WYDAWCA: WYDAWCA

K.L.

New RPG Order

Prezentuje

Gasnące słońca -
Przewodnik po Pandemonium



Informacje o Release'ie

Źródło.....: Kiersha
Skan.....: Kiersha
Edycja/składanie.....: Malkav
Liczba stron.....: 36
Rozdzielczość...: 2418x3356
Wydawnictwo.....: Mag
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2000
Data release'u...: 22.03.2007

Opis:

Pandemonium to świat ogarnięty chaosem. Zbudowane przed wiekami urządzenia terraformujące psują się, stając się przyczyną kataklizmu. A w tym chaosie kryją się zaginione skarby, czekające na odważnych śmiałków.

Przewodnik po Pandemonium to podręcznik dla Mistrzów Gry, pragnących poznać szczegóły niezwyklej planety i jej stolicy - Węzła. Uzupełniają go dwie, gotowe do poprowadzenia przygody.

Info :

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

Spis treści

Elementarz Pandemonium	1
Miejsca, mieszkańcy i plotki Pandemonium.	
Wieczny Płomień	16
Opowieść, w której Wąż ogarniają rozruchy, dotykające również bohaterów zajętych złowróżbnymi sprawami.	
Leczniczy eliksir	25
Opowieść o tym, jak bohaterowie wędrują po Pustkowiach poszukując świętego reliktu, poznając swe wady i cnoty.	
Mapa „Wężła”	tylna strona okładki

Jak korzystać z tej pozycji

Przewodnik po Pandemonium zawiera wiele szczegółowych informacji dotyczących planety mieszczącej się w uniwersum gry **Fading Suns: Gasnące Słońca**. Dzięki niemu można bliżej poznać istotne punkty Wężła i jego ważnych mieszkańców, a także rozejrzeć się po całej planecie. Ponadto w podręczniku znajdują się dwie opowieści, przeznaczone dla początkujących Mistrzów Gry i bohaterów.

Pandemonium przedstawione jest w taki sposób, że staje się idealnym miejscem do rozpoczęcia epickich przygód w świecie **Gasnących Słońc**. Początkujących bohaterów niemal nic nie będzie tu ograniczać – mogą pójść prawie wszędzie i spotkać kogo zapragną. Większość wydarzeń winno mieć miejsce w Wężle, gdzie swe przedstawicielstwa posiada większość ważniejszych frakcji cesarstwa. Tu będzie znajdować się źródło plotek i spisków, które obejmą drużynę twardych śmiółków, by ponieść ich przez Pustkowie, a potem na odległe światy – nawet na Byzantium Secundus, stolicę cesarstwa.

Początkującym Mistrzom Gry radzimy zacząć od poprowadzenia „Immunitetu dyplomatycznego” – opowieści umieszczonej w podręczniku głównym **Gasnących Słońc**. Potem mogą oni z powodzeniem sięgnąć po „Wieczny Płomień”, który znajduje się w tym podręczniku. Przyjaciele i wrogowie, jakich bohaterowie zyskają w pierwszej opowieści, zapewne podgrzeją atmosferę w trakcie drugiej przygody, podczas gdy Pandemonium zmieniać się będzie w piekło. Po tych wszystkich wydarzeniach postaci mogą zechcieć opuścić na jakiś czas miasto. Świetny pretekst do tego oferuje scenariusz „Leczniczy eliksir”, który daje również okazję na odkupienie popełnionych wcześniej grzechów.

Radzimy, by po tych opowieściach Mistrzowie Gry zaczęli tworzyć własne fabuły, związane z Pandemonium lub innymi światami uniwersum. Holistic Design i Wydawnictwo MAG oferują dodatki opisujące inne planety, czasem zawierające propozycje przygód lub scenariusze. Dobrym przykładem jest pozycja **Byzantium Secundus**, opisująca mieszkańców, miejsca oraz fabuły związane ze stolicą cesarstwa. Polecamy również **Dziwne miejsca** – zbiór informacji o niezwykłych miejscach Znanych Światów, które mogą stać się inspiracją wielu przygód.

Bawcie się dobrze i pamiętajcie o pierwszym nakazie Proka – o poszukiwaniach!

Wersja oryginalna

Tekst: Bill Bridges, Brian Campbell, Bill Maxwell, James Moore

Opracowanie i projekt typograficzny: Bill Bridges

Projekt graficzny: John Bridges

Ilustracje: John Bridges, Jack Keefer, Larry MacDougal

Mapy: Christopher Howard (Pandemonium), Bill Bridges (Wąż)

Ilustracja na okładce: John Bridges

Wersja polska

Tłumaczenie: tłumacz

Redakcja: redaktor

Redaktor linii: Tomek Kreczmar

Korekta: korektor

Opacowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń



Produkcja: Wydawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa

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

fax. 642-80-20

e-mail: krzaku@mag.com.pl

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

ISBN 83-87968-42-0

Wydanie I



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

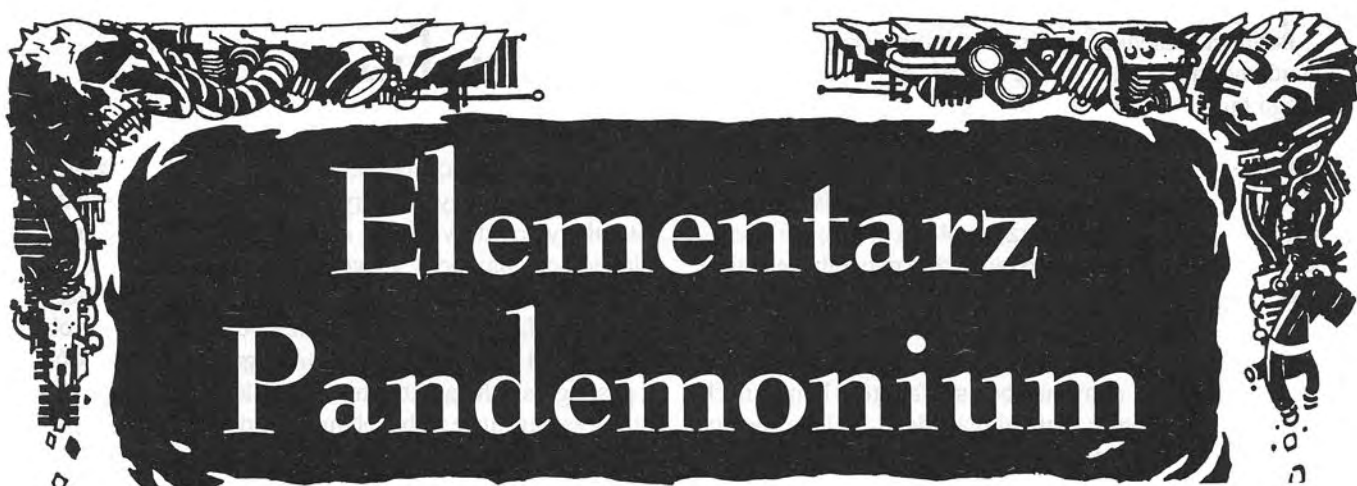
© 1997, 2000 by Holistic Design Inc. All rights reserved.

Fading Suns and **Weird Places** is a trademark and copyright of Holistic Design Inc. Used under licence.

Copyright for Polish translation

© 2000 by Wydawnictwo MAG.

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



Elementarz Pandemonium

Bill Bridges, James Moore

Historia

Najważniejsze wydarzenia z historii Pandemonium (dawniej: Folwarku) zostały opisane w dodatku do podręcznika **Fading Suns: Gasnące Słońca**. Pozostaje jedynie przytoczyć wspaniałą opowieść o sielskiej, rolniczej utopii, która istniała przez całe pokolenia; o czasach, w których jedynie niewielkie konflikty przypominały ludziom o okropnościach wojny. Okres, kiedy Pandemonium było odseparowane od reszty międzygwiazdowego społeczeństwa nazywa się Erą Odcięcia lub Spokojnym Bezkrólewem. Obecne czasy określa się jako Nowy Wiek Międzygwiazdny.

W okresie Spokojnego Bezkrólewia znaczna część planety podzielona była między małe królestwa. Zwykle łączyły je liczne przymierza i ożywiony handel, rzadziej dzieliła rywalizacja. Część terytoriów zjednoczono pod rządami Ligi Oldeppa – pozostałości po władzy ustawodawczej Drugiej Republiki. O ile królestwami władały znane rody szlacheckie, które pojawiły się na Pandemonium zanim utraciło ono kontakt z siecią międzygwiazdową, o tyle Ligą Oldeppa kierowali wybierani senatorzy, i to tacy, którzy zdążyli się zasłużyć oraz najczęściej wywodzili się z najbardziej uprzywilejowanych (ale nie szlacheckich) rodzin.

Lata mijały, a potomkowie rodów szlacheckich wślizgiwali się na senatorskie fotele i powoli niszczyli demokratyczną ligę od środka. Nim ród Juandaastów przekroczył gwiazdne wrota, aby zażądać praw do planety, al-Malikowie już zarządzili obszarami należącymi do Ligi Oldeppa.

Wyniknął z tego spór o prawa do planety pomiędzy Juandaastami a miejscowym domem Gilgarów spokrewnionym z al-Malikami (poprzez starożytną linię Casparich), który dzięki tym odległym więzom krwi uzyskał niespodziewane wsparcie. Konflikt podzielił inne królestwa na dwa zwalczające się obozy. Gilgarowie wraz z frakcją stojącą po stronie al-Malików zwyciężyli i zagarnęli ziemie należące do przeciwników. Prawa do planety ostatecznie przypadły al-Malikom, jednak zgodnie z wolą głowy rodu władca Pandemonium przybył z innego świata. Afil al-Malik, nowy gubernator, przybył i wprost pałił się, aby ograżyć planetę z jej sekretów. Zraził tym do siebie wszystkich krewniaków z miejscowego rodu Gilgarów.

Jego finansowa klęska doprowadziła do przejścia władzy przez obecnie rządzący ród Decadosów. Mówi się, że nie miały w tym udziału miały niechętnie al-Malikom miejscowe domy szlacheckie. Chociaż szczegóły dotyczące przekazania władzy nad planetą znane są jedynie najpotężniejszym członkom dwóch głównych domów, nie brakuje różnych plotek – jest ich zbyt wiele, aby wszystkie wymienić. Obecnie szlachta wywodząca się z Pandemonium posiada niewielkie wpływy, a u arystokracji ze Znanych Światów cieszy się szacunkiem nie większym niż bogaci kupcy. Nawet Gilgarowie, mimo powiązań z al-Malikami, traktowani są podobnie. Niemniej niektórzy miejscowi arystokraci zdobyli pewną pozycję i władzę jako zdrajcy, którzy przyłączyli się do rodziny Decadosów Sharnów i służyli jej radą we wszelkich kwestiach dotyczących Pandemonium.

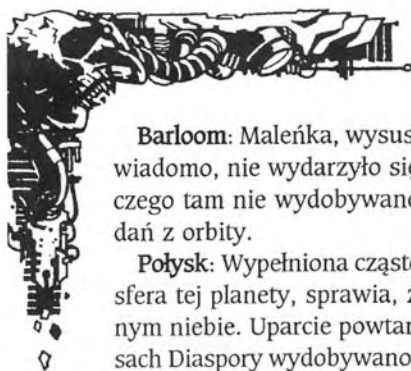
Mieszkańcy Pandemonium byli w większości prości i niewykształceni. Wystarczał im do szczęścia ograniczony wpływ na sprawy związane z demokratyczną Ligą Oldeppa. Praktycznie nie spostrzegli, kiedy ich los znalazł się w rękach szlachty, ponieważ ta zmiana w ogóle nie wpłynęła na ich życie – przynajmniej początkowo. Katakлизм nastąpił na długo przed tym, jak rządy Decadosów dały się wszystkim we znaki. Setki wieśniaków zgromadzonych w samym Węźle i wokół niego, widzi w członkach rodu potencjalnych wybawicieli. Cóż, nie wiedzą oni o fatalnej reputacji Decadosów wśród poddanych na innych planetach. Niektórzy uważają ten ród za źródło problemów, jednak większość oczekuje od niego pomocy.

Układ słoneczny

Słońce Pandemonium (nazywane Paleniskiem) w niewielkim stopniu uległo zjawisku gasnących słońc. Jednakże chłopci należący do bardziej tradycyjnych społeczności twierdzą, że kiedyś było ono jaśniejsze, oraz że plony stają się coraz mniej obfite i to już od czasów przed katakлизмem – wydarzeniem, za które wini się umierające słońce.

Brak zapisów z czasów Drugiej Republiki oraz zanikanie techniki na Pandemonium w okresie wyłączenia ze społeczności międzygwiazdowej sprawiają, że układ słoneczny tej planety jest w nieznacznym stopniu poznany i zbadany.





Barloom: Maleńka, wysuszona, kulista skała. Z tego, co wiadomo, nie wydarzyło się tam nic godnego uwagi. Niczego tam nie wydobywano, nie prowadzono nawet badań z orbity.

Połysek: Wypełniona cząsteczkami metali, gazowa atmosfera tej planety, sprawia, że Połysek mocno lśni na nocnym niebie. Uparcie powtarzane plotki mówią, że w czasach Diaspory wydobywano tam różne minerały. Jednakże nikt z osób badających tę planetę nie przyznał, że coś takiego widział.

Szczęście: Co prawda w cieniutkiej atmosferze tej planety ludzie mogą oddychać bez skafandrów komicznych i aparatów tlenowych, potrzebują jednak takiego sprzętu przy wszelkich czynnościach wymagających większego wysiłku. Nazwa tego świata prawdopodobnie jest pamiątką po odkryciu na nim złota i kamieni szlachetnych przez pierwszego jego badacza. Teraz Szczęście jest już doszczętnie ograbione. Wąwozy i doliny, jakie pozostawił po sobie przemysł wydobywczy z okresu Diaspory, ostro tną powierzchnię planety. Przewoźnicy, którzy ostatnio badali Szczęście, twierdzą, że w tamtejszych jaskiniach ukrywają się jakieś formy życia. Jednak proszeni o bardziej szczegółowe informacje, przyznają, że widzieli tylko poruszające się cienie, a nie same istoty...

Daleki Krzyk: To gazowy gigant podobny do Jowisza. Posiada ponad dwadzieścia księżyców, ale żaden z nich niczym szczególnym się nie wyróżnia. Nazwa planety pochodzi od małej stacji kosmicznej, umieszczonej na orbicie pośród księżyców, która za czasów Drugiej Republiki służyła jako kolonia karna dla przestępców. Stacja nadal krąży po swojej orbicie – poruszana jakimś cudownym silnikiem z okresu Drugiej Republiki – i nie można przedostać się przez jej pola siłowe. Nie wiadomo, czy jeszcze ktoś żyje w tym rozległym więzieniu, stworzonym tak, aby podtrzymywać ludzkie życie w nieskończoność.

Drżenie: Ta lodowa skała jest teraz domem dla małej grupy Inżynierów, którzy badają drugie gwiazdne wrota układu słonecznego Pandemonium. Czas pomiędzy wyprawami do tego artefaktu spędzają w budynku z prefabrykatów, wyposażonym w najlepszą technologię. Umieszczono go w wydrążonej w ziemi jamie. W pobliżu odkryto tunele biegnące pod powierzchnią ziemi, ale najwyraźniej nie prowadzą one do żadnego szczególnie ciekawego miejsca. Trzeba jednak dodać, że członek gildii, który je badał, nigdy nie powrócił.

Gwiazdne wrota: Czynnych wrót układu Pandemonium strzeże mała flota kościelnych fregat, których załogi czasami spędzają krótkie urlopy w bazie na Drżeniu. Tworzy się tam wtedy dość trudna do zniesienia mieszanina fanatyków kościelnych i Inżynierów. Główne zadanie fregat to zapobiec wkroczeniu mieszkańców Iwer do Znałych Światów.

Gwiazdne wrota 2: Te nieczynne wrota stanowią zagadkę dla wszystkich, którzy je badali. Wydają się niekompletne, jak gdyby nie dokończono ich budowy. Z drugiej zaś strony z zewnątrz wyglądają zupełnie normalnie. Choć wydobyto z nich gwiazdne kody, nie udało się ich uruchomić. Niektórzy mieszkańcy Pandemonium uważają, że właśnie Decadosi majstrując przy wrotach doprowadzili do kataklizmu związanego z terraformowaniem.

Geografia

Siedemdziesiąt procent powierzchni Pandemonium to lądy, kiedyś o klimacie umiarkowanym, obecnie w znacznej mierze pustynnym, pokryte licznymi morzami (kiedyś istniały tylko cztery morza, ale obecnie w skutek obniżania się poziomu wody i wypiętrzania mas skalnych jest ich siedem). Olbrzymie pastwiska zamieniły się w pustynie, lasy cofają się od równika i dziś porastają jedynie obszary wokół południowego i północnego bieguna. Niektóre z pasm górskich są aktywne wulkanicznie i od czasu do czasu wypluwają z siebie płynne jądro planety, pokrywając przy tym całą okolicę popiołem.

Lądy Gashan

Gashan to główny kontynent planety, na zachodzie graniczący z Morzem Oldeppa, a na wschodzie z Morzem Toshani. Na nim mieści się właśnie Węzeł, jedyne centrum cywilizacyjne, które przetrwało, oraz sąsiadujące z Węzłem osobliwości takie, jak katedra Ortodoksji, Pustynia Jeków, góry Makso i rzeka Sali.

Przed ponownym odkryciem Pandemonium, Gashan stanowił centrum ekonomiczne planety. Towary zza Mórz Oldeppa i Toshani płynęły w górę rzeki Drim (która już wyschła) i Sali aż do Gilgaru (obecnego Węzła). Handlarze i rzemieślnicy zewsząd gromadzili się w Gilgarze, aby sprzedać swoje towary kupcom z całego świata. Po ponownym włączeniu do sieci gwiazdnej, Gilgar, najludniejsze i najbardziej rozwinięte pod względem technicznym miasto, stało się stolicą i siedzibą rządu. Po kataklizmie związanym z terraformowaniem, populacja Pandemonium skierowała się (rzecz jasna) ku temu miastu w poszukiwaniu ochrony i dobrobytu.

Pustynia Jeków

Dawną krainę Puszczy Sachen kataklizm zamienił w pustynię: odłogi z wysuszonej gliny, sterczących skał i powyręczanych martwych korzeni – pozostałości po niegdyś potężnych drzewach. Silnie wiejący tuż nad powierzchnią ziemi wiatr, gwiżdże w starych korzeniach, co brzmi jak skrzypienie i zawodzenie. Ma się wrażenie, że to ziemia płacze z bólu. Przesądni miejscowi unikają tych obszarów jak ognia. Wierzą, że duchy wcześniejszych form życia istniejących na planecie nawiedzają to miejsce, dysząc żądzą zemsty na ludzkich zbrodniarzach.

Katedra

Katedra Ortodoksji została zbudowana właśnie pośród tej przerażającej, jałowej ziemi. Stanowi tam oazę normalności i bezpieczeństwa. W większości prace zostały już ukończone, ale w pewnych częściach nadal trwa budowa. Sama katedra nie została jeszcze nazwa i nie wiadomo pod czym będzie wezwaniem. Jak na razie parafianie (którzy zwykle

przybywają do katedry raz w tygodniu kościelnymi mechanicznymi ptakami) podzielili się w kwestii wezwania na trzy obozy: zwolenników Ostatniego (lokalnego świętego, który nie został jeszcze oficjalnie kanonizowany na Świętej Terze, Hombora (świętego żebraków) i Delucepa (biskupa, który zaczął budowę katedry i trzy lata temu zmarł).

Góry Makso

Góry Makso nadal są bogate w minerały. Ledwie co zdążyły odkryć swoje cenne zasoby przed górnikami, gdy doszło do kataklizmu, który położył kres wszystkim przedsięwzięciom wydobywczym na planecie. Plotki mówią o nieodkrytych żyłach złota, srebra, a nawet pigmallium. Niektóre pogłoski wspominają również o świętych relikwiach z czasów poprzedzających Drugą Republikę. Jednakże nagłe wstrząsy i zawały jaskiń stanowią ogromne zagrożenie dla każdego badacza.

Sali

Sali wypływa ze źródła w górach Makso i płynie dalej w dwóch kierunkach – wschodnim i południowym. Jest równie ogromna jak urthyjska Amazonka. Niegdyś wlewała się na wschodzie potężnym ujściem do Morza Toshani, jednak teraz na wysuszonym wybrzeżu podzieliła się na wiele małych strumieni i wpada do morza ze znacznie mniejszym impetem. Na południu wpływa leniwie do lasu Soldab i wsiąka w glebę, łącząc się z podziemnymi strumieniami i jeziorami.

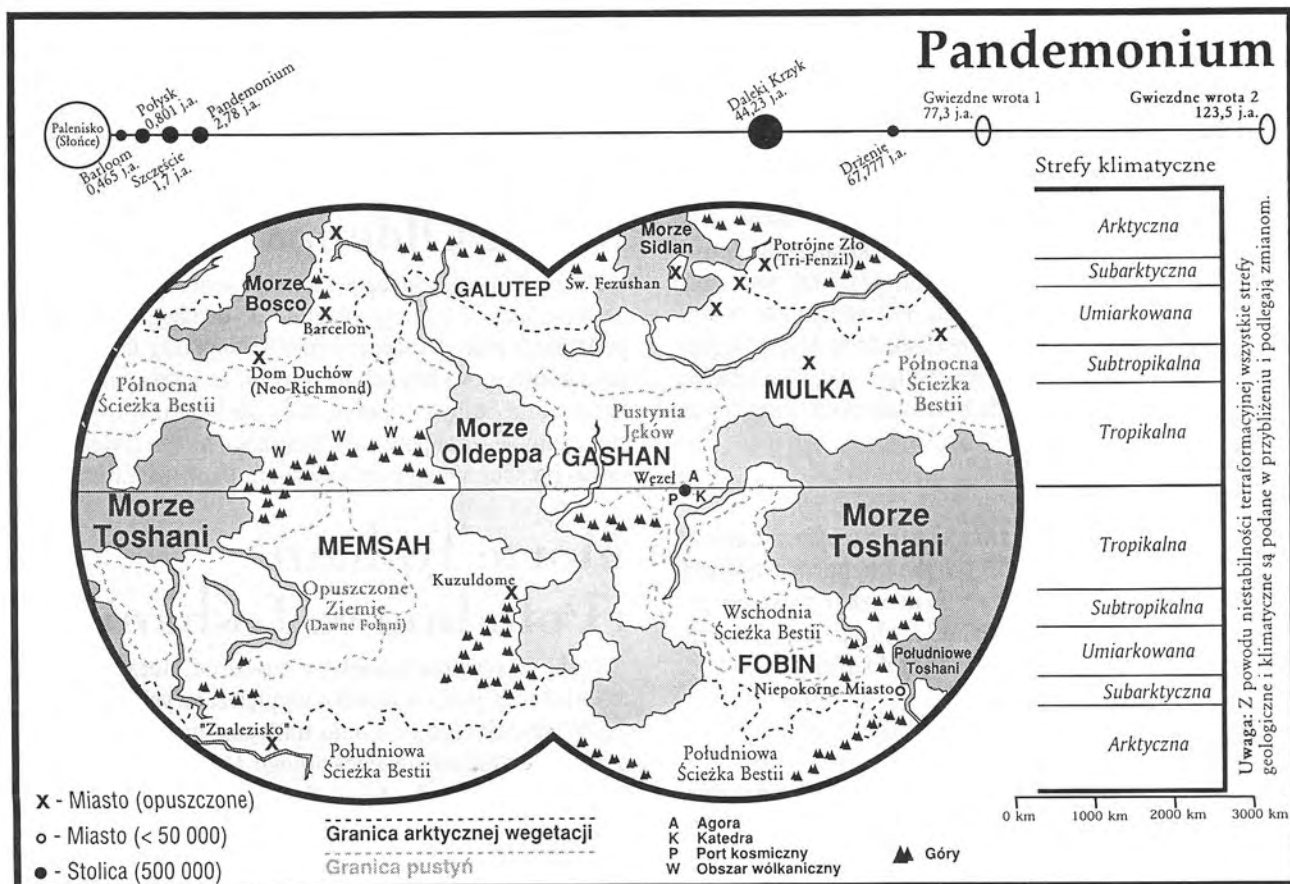
Kiedys na rzece pełno było wszelkiego rodzaju łodzi i tratw. Teraz tylko najtwardsi z tubylców korzystają ze szlaków wodnych i żyją ze zmniejszających się zasobów ryb.

Memsah

Niegdyś tereny górskie stanowiły ojczyznę pogańskich plemion. Teraz wschodnie pasmo stało się aktywne wulkanicznie, a powtarzające się erupcje pokryły północne i południowe regiony popiołem oraz zanieczyściły Morze Oldeppa. Nikt nie wie, czy żyją tam jeszcze jakieś plemiona, ale większość ludzi powątpiewa, czy ktokolwiek przetrwałby pośród trzęsień ziemi, wybuchających wulkanów i buchających trującymi gazami fumaroli.

Kuzuldome

Na niższym wybrzeżu tego, co kiedyś było Morzem Oldeppa, a teraz jest zamkniętym, bezimiennym morzem, znajdują się pozostałości słynnego miasta Kuzuldome. Powstało ono ok. 4560 roku w czasie Ery Odcięcia. Założył je znany filozof, którego wypędzono z dawno już teraz zapomnianego dworu królewskiego. Miasto słynęło jako raj dla myślicieli i uczonych. Stało się także głównym portem dla kupców płynących Morzem Oldeppa, a potem rzeką Drim do Gilgaru. Chyliło się zaś ku upadkowi już w czasach nawiązania kontaktu z siecią międzygwiazdową i większość jego uczonej populacji migrowała do Gilgaru. W czasie kataklizmu było praktycznie opustoszałe – pozostało tam tylko kilku żeglarzy. Obecnie



nawet oni je opuścili. Chociaż Kuzuldome ograbiono ze wszelkiej technicznologii, to według krążących pogłosek jego biblioteki pozostały nietknięte.

Opuszczone Ziemie (dawne Folani)

Rozległe lasy i pastwiska uczyniły Folani wiejskim rajem. Kataklizm zamknął ten rozdział w historii planety raz na zawsze: dawny spichlerz Pandemonium zamienił się w pustynię i błotne równiny, a między miastami wyrosły góry. Folani było pierwszym obszarem, w którym zaczęły się wstrząsy terraformiczne. Zapoczątkowały one masowy exodus do obecnej stolicy, który szybko ogarnął cały świat – nawet regiony, których kataklizm nie dotknął. Ponieważ większość mieszkańców uciekła z Folani, obszar ten zaczęto nazywać Ziemiami Opuszczonymi. Tubylcy nadal jednak używają starej nazwy – Folani.

Południowa Ścieżka Bestii

Różne obszary Pandemonium opanowały bestie, które (jak się kiedyś wydawało) wyginęły lub żyły na bardzo ograniczonych terenach. Siedziby tych potworów mieszkańcy nazywają Ścieżkami Bestii. Południowa Ścieżka to tereny, które koloniści pozostawili w dzikim stanie, gdzie flora i fauna rozwijała się z dala od ludzkich interwencji. Kataklizm zniszczył góry i rzeki, które stanowiły wcześniej naturalne bariery dla bestii. Wobec tego zwierzęta opanowały teraz coraz większe obszary. Na Ścieżkach prawdopodobnie czają się niebezpieczne drapieżniki i przemienione potwory – a przynajmniej tak mówi pospólstwo.

„Znalezisko“

Wzdłuż brzegów rzeki Chevit, w pobliżu południowego bieguna, istnieje miejsce, które stanowi źródło niekończących się plotek: „Znalezisko“. Kiedyś było to stanowisko archeologiczne wokół ruin annunaki. Po kataklizmie opuszczono je i teraz nikt nie jest pewien, gdzie tak naprawdę się znajduje – a nawet czy w ogóle jeszcze istnieje. W Węźle co pewien czas zawiązują się ekspedycje do tego legendarnego skarbcza. Nieliczni, którzy z tych wypraw wracają, opowiadają jedynie o miesiącach bezowocnych poszukiwań.

Galutep

Jest to obszar bezgranicznie, oszałamiająco piękny. Ze wszystkich kontynentów uległ chyba najmniejszym zmianom geograficznym. Jednakże jego mieszkańcy, którzy potrzebowali wyrafinowanej techniki, aby przetrzymać tujsze ostre zimy, dawno już uciekli do Węzła.

Barcelon

Barcelon, czyli dawny Gushuphan, był stolicą potężnego królestwa z czasów Ery Odcięcia. Stojący tam pałac z rzeźbionego kamienia stał się centrum lenna hrabiego Efila Juana Domingo de Justus. Efil, jeden z najbogatszych

arystokratów z pośród tych, którzy przybyli na Pandemonium w Nowym Wieku Międzygwiezdny, kupił Galutep od tubylców za niewyobrażalne pieniądze (według ich standardów). Zamek, jak i otaczające go miasto, zostały opuszczone i ograbione ze wszystkiego, co miało nawet najmniejszą wartość.

Mulka

Słabo zaludniona jeszcze przed kataklizmem Mulka teraz jest kompletnie zapomniana przez wszystkich bogów i zdana na łaskę oraz niełaskę bandytów i dzikich bestii.

Potrójne Zło (Tri-Fenzil)

W szczytowym okresie Nowego Wieku Międzygwiezdny powstały trzy górnicze miasta. Początkowo każde należało do innej gildii, ale Przewoźnicy wykupili wszystkie udziały i zbudowali między miastami system kolei jednoszynowej. W ten sposób stworzyli Tri-Fenzil. Ludzie z tego regionu twierdzą, że kontrolę nad miastami przejęły trzy różne sabaty antynomistów i psychoników, które teraz walczą między sobą o władzę nad szybami górniczymi w pobliskich górach. Nikt nie pokusił się o sprawdzenie tych niesamowitych wieści, choć tubylcy zaczęli nazywać Tri-Fenzil „Potrójnym Złem“.

Fobin

W czasach przed kataklizmem piękne doliny pomiędzy piętrzącymi się górami uczyniły Fobin popularnym miejscem wypoczynku. Z tamtejszych gorących źródeł teraz sączą się trujące gazy, a w dolinach polują zwierzęta, które kiedyś można było spotkać w jednej tylko kotlinie.

Morza Morze Oldeppa

Niegdyś Morze Oldeppa ciągnęło niemal przez całą długość planety od jednego bieguna do drugiego. Kataklizm podzielił je jednak lądem i teraz istnieją trzy morza. Dwa południowe powstały tak niedawno, że jeszcze nie zostały nazwane – tubylcy opuścili te okolice kierując się do Węzła, zanim jeszcze powstały. Właściwe Morze Oldeppa jest nadal najspokojniejszym akwenem Pandemonium.

Morze Toshani i Południowe Toshani

Toshani, objętością większe nawet od Morza Oldeppa, również ucierpiało w wyniku wypiętrzających się mas lądu. W skutek tego powstało mniejsze morze, nazywane przez mieszkańców Niepokornego Miasta Południowym Toshani. Po wodach Morza Toshani nadal pływają statki, jednak jest ich coraz mniej. Większość z nich to jednostki badawcze, które próbują stworzyć nowe mapy morskie tych wciąż zmieniających się okolic.





Niepokorne Miasto

Małe miasto, które kiedyś było szlacheckim kurortem, nazywano Spokojnym Fendi. Obecnie mieszkają tam uchodźcy z Węzła i określają to miejsce Niepokornym Miastem. Uciekinierzy wcale nie zostali wygnani z Węzła, ani też nie odmówiono im schronienia w stolicy – po prostu nie chcieli oni żyć w takim brudzie. Arystokraci, księża, członkowie gildii, wolni ludzie, a nawet chłopcy wyznaczali działki pod nowe domy, ignorując stałą groźbę trzęsienia ziemi albo powodzi. Jak dotąd szczęście ich nie opuszczało i dokuczały im jedynie niewielkie problemy (siarczyste mrozy albo potworne upały). Nowo zasiedlone miasto istnieje jednak dopiero rok i sceptycy z Węzła z zapalem zakładają się, kiedy zniknie z powierzchni Pandemonium.

Bosco

Bosco to morze słodkowodne, którego spokojne wody kiedyś były domem dla wielu gatunków ryb.

Dom Duchów (Neo-Richmond)

Neo-Richmond zbudowali nad Bosco wzdłuż brzegów rzeki James pierwsi koloniści Gilgara. Plotki mówią, że wszyscy mieszkańcy miasta zginęli w ciągu jednej nocy w czasie pierwszego uderzenia kataklizmu. Przyczyną zagłady były ponoć chmury trującego gazu albo grasującej hordy dzikich bestii. Nikt jednak nie wie niczego na pewno. Ciała mieszkańców już dawno się rozłożyły, ale żaden z tubylców nie śmiał wejść do miasta. Wszyscy wierzą, że nawiedzają je rozszoszczone duchy. Niektórzy twierdzą nawet, że nocą pojawia się duch Gilgara, który rozpacza nad zniszczeniem wspaniałego dzieła sztuki – samej planety.

Sidlan

Zimne wody Sidlanu nadal są domem dla wieloryba z gatunku turupaz i kilku legendarnych węży morskich.

Święty Fezushan

Na wielkiej wyspie po środku wód Sidlanu, święty Fezushan wznosił klasztor. Fezushan był męczennikiem, który zmarł nawołując obywateli Drugiej Republiki, aby porzucili miasta i powrócili na łono natury. Policja, kiedy próbowała rozprężyć tłumy, rzuciła w stronę przywódcy zgromadzenia puszkę oszałamiającego gazu. Gdy opary się rozwiały, świętego nigdzie nie było. Nigdy więcej o nim nie słyszano. Później księża z czasów Mrocznych Wieków uznali świętość Fezushana i stał się on patronem Dzikich Ludzi z Lasów.

Klasztor bardzo ucierpiał z powodu kataklizmu: sanktuarium zapadło się w szczelinę w ziemi, która natychmiast wypełniła się wodą morską z jakiś głębokich źródeł. Mnisi odeszli – niektórzy do Węzła, a inni do rozsianych po całej planecie tajemnych azylów. Część z nich wciąż opowiada o cudownej relikwii, która kiedyś znajdowała się w klasztorze – płaszczu z niedźwiedziej skóry, chroniącym noszącego przed atakiem wszelkich dzikich bestii.

Ceny w porcie kosmicznym

Zwróć uwagę, że wszystkie ceny podlegają negocjacji, ale wymaga to udanego testu targowania/ łapówkarstwa przy spotkaniu z urzędnikami portowymi.

Usługa	Cena
Opłata za lądowanie*	50 feniksów
Opłata za hangar	
wielkość 1-3	25 feniksów za dzień
wielkość 4-5	50 feniksów za dzień
wielkość 6-7	75 feniksów za dzień
Sztauer	
rozładunek/załadunek (wymagany)	1 feniks za 100 kg
pilnowanie statku	3 feniksy za każdy dzień za jedną osobę

* Zawiera opłatę za start.

Węzeł

(Mapa Węzła znajduje się na tylnej wyklejce okładki).

Tylko jedno miejsce na Pandemonium roi się od mieszkańców – Węzeł. W tym mieście arystokraci ocierają się na każdym kroku o prostych chłopów – oczywiście nie z własnego wyboru, lecz z powodu potwornego zatłoczenia ulic. Pośród miejskich murów tłoczą się miejscowi uchodźcy i przybysze ze wszystkich światów cesarstwa, którzy szukają bogactwa. Polują na relikwie, wytwory zaawansowanej techniki, a przy okazji próbują oszukać naiwnych tubylców.

Port kosmiczny imienia Afila

W samym centrum Węzła znajduje się brzydki, ale bardzo funkcjonalny port kosmiczny. Hangary, centrum kontroli i prywatne biura tworzą krąg wokół olbrzymiego lądowiska, na którym lądowiki regularnie siadają, wyładowują się, zabierają nowy ładunek (od żywności po pasażerów) i odlatują w kierunku odległych światów. Niektóre statki zostają. Wtedy odholowuje się je do hangarów, za których wynajem trzeba słono zapłacić (patrz tabela **Ceny**).

Następujące frakcje utrzymują hangary na własny użytek: Decadosi, Przewoźnicy, Inżynierowie i Sędziowie (którzy głównie wynajmują je innym). Wszyscy inni muszą wynajmować hangary od właścicieli albo od Przewoźników, którzy zarządzają portem. Nierzadko wszystkie hangary są wypełnione. Wtedy piloci zmuszeni są lądować na Pustkowiu, zaraz za murami miasta (niektórzy jednak za pozwoleniem Kościoła lub Decadosów mogą tymczasowo lądować na odłogach Kwitnącej Krainy).

„Uciekinier” to portowa knajpa wiecznie pełna robotników i zdesperowanych wolnych strzelców. Zależnie od dostępności, można za horrendalną cenę jednego feniksa za noc wynająć łóżko w zatłoczonych pokojach na najwyższym piętrze (które w niewielkim stopniu chronią przed wyciem silników lądujących w pobliżu statków kosmicznych). Lepšie zakwaterowanie można znaleźć poza portem.





Portem kieruje dziekan Bezil Aldemann z gildii Przewoźników. Jest okropnym alkoholikiem. Zesłano go na to stanowisko, ponieważ nikt inny nie chciał tu pracować i nikt też nie chce ryzykować latania kierowaną przez niego maszyną. Wielka to szkoda, gdyż mimo miłości do gorzałki, Bezil nadal jest pierwszorzędnym pilotem.

Jednakże Bezil rzadko angażuje się w kwestie logistyczne związane z przylatującymi i odlatującymi statkami – zostawia to kierownikowi portu, Asco Drimmowi, Przewoźnikowi w stopniu kapitana. Asco to człowiek, który rzeczywiście zarządza portem. To jemu należy dać łapówkę, jeśli się chce coś załatwić. Nie ma on jednak pełnej kontroli nad wszystkim, ponieważ Pośrednicy i Pozyskiwacze mają znaczny wpływ na działalność portu – czy to idzie o sztaureów, czy o mechaników. Asco musi nieustannie „dzielić się dobrami” ze zmieniającą się listą szefów tych gildii, inaczej bowiem groziłoby mu strajki, a nawet bezpośrednia przemoc.

Bazar

Niewątpliwie serce Węzła to Bazar, który kontroluje gildia Pozyskiwaczy. Tutaj, w różnych sklepikach i na straganach, można kupić wszelkie towary i świecidełka z całej planety. Łowcy artefaktów i zdobywcy techniki z Pustkowiec sprzedają swoje znaleziska kupcom. Ci z kolei windują ceny i odsprzedają dobra spekulantom spoza planety, którzy przybywają na Pandemonium w nadziei na znalezienie nielegalnych zdobywcy techniki i zasobów wiedzy. Pandemonium to najbardziej „grzeszny” rynek Znanych Światów, a na planecie znajduje się zbyt mało

księży, żeby położyć temu kres. Większość kapłanów znacznie bardziej martwi się doczesnym cierpieniem uchodźców na Pandemonium. Nawet awestianie nic mogą na to poradzić – muszą skupić się na obecnych potrzebach, a nie na polowaniach na heretyków (choć na pewno znajdzie się czas i na jedno, i na drugie...).

Ogólnie rzecz biorąc, można tu znaleźć wszystko, czego dusza zapagnie. Nie zawsze od razu uda się wymarzoną rzecz dostać, ale jeśli zacznie się o nią pytać, to albo w końcu się ją odnajdzie, albo przynajmniej trafi się na kogoś, kto może zlecić jej wykonanie. Jednak nie jest to bezpieczny rynek – wokół postaci, która przeliczy innych kupujących, mogą nagle pojawić się wrogowie i złodzieje, a nawet płatni mordercy.

Ważniejsze sklepy

Jeluzhana Sklep dla Dżentelmenów (zaawansowana technika najwyższej jakości)

Dla tych, którzy poszukują najwyższej jakości wytworów zaawansowanej techniki, trudno o lepsze miejsce od Jeluzhana Sklepu dla Dżentelmenów. Jego właściciel to rzemieślnik z gildii Inżynierów i członek miejscowego rodu Gilgarów. Ma tytuł kawalera, ale raczej jest kupcem niż szlachcicem. Ceny są wysokie, ale daje gwarancje na swoje towary – wszelkie problemy (w granicach rozsądku), które pojawią się w ciągu tygodnia od zakupu zostaną, bezpłatnie usunięte. Jego klienci to przede wszystkim najwyższa klasa społeczna – Sędziowie, którzy chcą naprawić





maszyny myślące, szlachta, której marzy się przenośna magiczna latarnia (*laterna magica*), albo księża, którzy szukają cenzorskich układów scalonych (do kontroli dostępu do maszyn myślących).

Sklep mieści się pomiędzy sklepami znakomitych złotników i sukienników znajdujących się w północno-zachodniej dzielnicy, niedaleko posiadłości szlacheckich.

Cudowny Karmazynowy Skład i Sklep z Łakociami

Ten barwny sklep jest rzeczywiście pomalowany od zewnątrz i od wewnątrz na czerwono. Znajduje się w południowo-zachodniej dzielnicy w pobliżu Alei Południowej i obsługuje najróżniejszą klientelę. Główny towar to tanie urządzenia techniczne (na wszelkich poziomach zaawansowania), ale sprzedaje się tu także cukierki. Kościół patrzy na to bardzo krzywo, gdyż obawia się, że gromadzące się przed wystawą dzieci będą miło kojarzyć technikę ze słodyczami.

Właściciel sklepu, Sal Reddy, to Sędzia o nienajlepszej reputacji w swojej gildii. Niektórzy mawiają się, że kiedyś doszedł do pozycji dziekana, ale presja w pracy stała się dla niego nie do zniesienia, więc uciekł na Pandemonium i otworzył schizofreniczny sklep. Inni twierdzą, że Reddy jest wysokiej klasy szpiegiem, bardziej zaangażowanym w kodowanie i rozszyfrowywanie wiadomości niż w kupiectwo. Jednak są i tacy, co twierdzą, że Reddy to człowiek, który łączy w sobie praktyczny zmysł z poczuciem humoru – a to rzadka kombinacja w gildii Sędziów.

W Cudownym Karmazynowym Składzie i Sklepie z Łakociami można znaleźć za rozsądne ceny przydatny, choć niezbyt wyrafinowany technicznie ekwipunek na wyprawy, a czasem i wytwory bardziej zaawansowanej technologii. Ponadto oprócz cukierków Sal Reddy sprzedaje także żywnościowe, co przysparza sklepowi popularności wśród łowców artefaktów.

Teatr Powszechny

Pozostałości po wcześniejszym centrum publicznym, znajdujące się w południowo-wschodniej dzielnicy Bazaru, zostały odnowione i zamienione najbardziej popularny teatr *laterna magica* w całym Węźle. Chociaż w posiadłościach szlacheckich i w Sektorze Gildii można trafić do znamienitszych teatrów, to jednak w tym właśnie pokazują najlepsze „ruchome cienie”. Co jakiś czas biskup Lyander zamyka ten teatr. Nie mniej zawsze jest on ponownie otwierany zaraz po tym, jak kapłan powróci do swojej katedry na Pustkowi. Ostatnio najpopularniejsze wydają się pokazy o Ryce-
rzach Poszukujących i ich niesamowitych czynach. Można je obejrzeć o dowolnej porze.

Ostatnio najpopularniejsze wydają się pokazy o Ryce-
rzach Poszukujących i ich niesamowitych czynach. Można je obejrzeć o dowolnej porze.

Centrum Rejestrów

Budynek ten należy do starej części miasta i znajduje się w miejscu, w którym Bazar sąsiaduje z Wielką Drogą. To jedyna publiczna biblioteka w Węźle. Określenie „publiczna” nie jest do końca adekwatne, ponieważ dane udostępnia się tylko tym, którzy cieszą się dobrą reputacją, albo mają dobrego patrona – innymi słowy klasom wyższym i tym, którzy bezpośrednio dla nich pracują.

Gildia Zwiadowców

Na Pandemonium jest wiele miejsc, do których poszukiwacze przygód i badacze mogliby chcieć dotrzeć. Pomimo ostatnich wstrząsów i wielkiego ryzyka, są wśród tubylców ludzie, którzy posiadli sporą wiedzę na temat niemal każdego obszaru i których można wynająć. Koszty wynajęcia Zwiadowcy okazują się zwykle wygórowane i rosną stosownie do oceny zagrożenia na danym terenie (patrz poniżej), ale ryzyko związane z samodzielnym podróżowaniem jest tak wielkie, że warto zdecydować się na taki wydatek.

Większość Zwiadowców to miejscowi, którzy przed kataklizmem uczyli się radzić sobie w lasach i szkolili się w innych równie praktycznych umiejętnościach. Czasem to potomkowie tak wytrenowanych ludzi. Można polegać na ich wiedzy. Obejmuje ona nie tylko znajomość ogólnej geografii Pustkowie (mimo że kataklizm zmienił ukształtowanie terenów, o czym uprzedzają swoich pracodawców), ale i znajomość lokalnych dialektów oraz kultury wszelkich band żyjących na Pustkowi.

Można spotkać wielu ludzi, którzy nieustannie oferują podróżnikom swoje usługi, a nie są członkami gildii. Jednakże tylko Zwiadowcy gwarantują solidne przygotowanie. (Zwiadowcy są wyszkolenie w zakresie *sztuki przetrwania, tropienia i wiedzy na temat Węzła i Pustkowie*).

Usługa	Opłata
Przewodnik po mieście	1 feniks dziennie lub 5 tygodniowo
po Pustkowi	10 feniksów dziennie lub 50 tygodniowo (+10 za każde 150 km od Węzła)
po Ścieżkach Bestii	+25 feniksów dziennie

Rejestry dotyczące dawnych miast, miasteczek i wiosek na Pandemonium można znaleźć korzystając z maszyn myślących, łącznie z opisem płaconych podatków i dokładnym spisem ludności. Jednakże ostatni wpis miał miejsce tuż przed wybuchem wojen o tron.

Zajazdy dla arystokracji

Istnieje wiele zajazdów i gospod oferujących schronienie nowoprzybyłym i tym, którzy na Pandemonium już się zasiedzieli. Większość z nich znajduje się na Bazarze, albo w jego pobliżu, ale te starsze zwykle można znaleźć w głębi czterech dzielnic miasta.

Aragoński rumak

„Aragoński rumak” świadczy usługi jedynie najmniejszym gościom – to najdroższa gospoda ze wszystkich w mieście. Oferuje pokoje tylko tym, którzy są powiązani z domami szlacheckimi, ważniejszymi gildiami lub sektami. Tamejsza palarnia słynie z ważnych osobistości, które zaglądają do niej, aby poplotkować o problemach na Pandemonium. „Aragoński rumak” znajduje się w północno-zachodniej części Bazaru.



U Mamy Jazi

Ta ciasna, ale wygodna gospoda znajduje się w pobliżu Kaplicy Eskatonicznej w Dzielnicy Wolnych Obywateli. Jest bardzo popularna wśród zasiedziałych gości, którzy przybywają do Węzła i opuszczają go z najróżniejszych powodów (misjonarzy, poszukiwaczy artefaktów itp.). Mama jest imponującą kobietą – była bokserką – i nie pozwala na żadne krętownie w swoim zajęciu.

Posiadłości szlacheckie

W północnozachodniej dzielnicy miasta znajdują się posiadłości rodów szlacheckich Pandemonium. Wszystkie najważniejsze domy mają tu swoje „przedstawicielstwa” (z wyjątkiem posiadłości Hawkwoodów, którą przeniesiono na drugą stronę Wielkiej Drogi, na skraj Sektora Przemysłowego – patrz dalej). Nawet pomniejsze lokalne rody mają tu przynajmniej jeden apartament lub dwa. Wszystkie posiadłości skupiają się wokół dworu Sharnów, centrum kontroli Decadosów i zarazem rezydencji hrabiego Enisa Sharna.

Posiadłości szczytą się najpiękniejszymi ziemiami, jakie pozostały na Pandemonium – rozległymi, zadbanymi trawnikami, romantycznymi zagajnikami, studniami i niesamowitymi labiryntami z żywopłotów. Chociaż każdy dom jest odgradzony murami, to jednak ich wysokość różni się w poszczególnych miejscach, tak że zawsze znajdzie się miejsce, które z łatwością mogą pokonać nocni kochankowie albo konspiratorzy. Tutaj nie tylko toleruje się atmosferę zabawy w szpiegowanie i węszenie, ale wręcz zachęca się do jej tworzenia – wszystko dobre, co odpędzi nudę. Nocni strażnicy często odpoczywają w swoich stróżówkach, rozmyślnie ignorując zakapturzone postaci przemykające wśród cieni.

Jednakże taka zabawa też ma swoje zasady: tylko niektóre okna i parapety posiadłości szlacheckich udostępnia się nocnym przybyszom. Inne obszary są dobrze strzeżone i nieproszeni goście są traktowani dość ostro. Dla szlachcica to wielki afront – dać się tak złapać. W czasie poważnych problemów lub groźby zamachu rezygnuje się z tak niefrasobliwych straży i posiadłości naprawdę dobrze się chroni.

Wielka Droga

Ta szeroka droga kiedyś była główną ulicą wjazdową i wyjazdową miasta, teraz jest praktycznie opustoszała, czasem tylko pokaże się tu jakiś pieszy. Ożywa głównie w czasie festiwali i świątecznych marszów. Właściciele rezydencji, które ciągną się po obu stronach Wielkiej Drogi, nie lubią kiedy kręca się po niej obcy w poszukiwaniu sklepów. Miejscowej straży dobrze się płaci za pozbywanie się stąd nieudaczników.

Sektor Przemysłowy (Gildiana)

Część sektora znajdującą się naprzeciwko Bazaru i alej zajmują siedziby gildii. Jednakże cała działalność produkcyjna

odbywa się w głębi: w fabrykach i odlewniach, gdzie oczyszcza się surowce mineralne Pandemonium, nim opuszczają one planetę. Chociaż z większości operacji zyski czerpie ród Decadosów, to bezpośrednio zajmują się nimi różne gildie, od Hutników do Wozaków. Nad jakością wszystkich prac czuwają Inżynierowie, a nad stroną ekonomiczną – Sędziowie.

Wschodnia Aleja

To główna droga prowadząca do wschodniej bramy miasta i miejsce o najgorszej opinii w Węźle, ponieważ tu właśnie żyją wszelcy możliwi „zawodowi grzesznicy”: kurtyzany, właściciele „jatek”, truciele i czarnorynkowi handlarze.

Slumsy

Na południe od Wschodniej Alei przycupnęły slumsy, ciasno upakowane, wielopiętrowe, zatłoczone budynki pełne biednych uchodźców z całej planety. Pod względem higieny to istny koszmar, ale slumsy to jedyne miejsce, gdzie mogą zatrzymać się przybysze – wszędzie indziej trzeba mieć pieniądze na wynajem, czyli coś, czego większość uciekinierów nie ma. Jednak i tak mają tu lepiej niż większość nieszczęśników poza murami miasta.

Izba Bractwa Wojennego

Na rogu Bazaru i Wschodniej Alei znajduje się Izba Bractwa Wojennego. Tu zwykle bracia szukają najemników i pracowników, którzy mają pomóc im w przedsięwzięciu na Pandemonium lub innych światach. Przede wszystkim jest to jednak noclegownia dla wędrownych rycerzy zakonnych Bractwa Wojennego i centrum treningowe – środkowe piętro budynku to zaduszony dziedziniec, gdzie miejscowi mnisi regularnie ćwiczą się w sztuce walki zwanej Mantok.

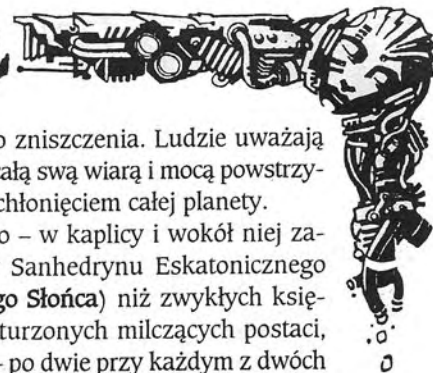
Misja amaltean

Niezależnie od tego kim jest określona osoba i jakie jest jej pochodzenie, w potrzebie zawsze znajdzie wsparcie w misji amaltean. Księża-medycy, którzy prowadzą tę nieprawdopodobnie zatłoczoną klinikę i jadłodajnię, mają znaczne doświadczenia w radzeniu sobie zarówno z zgłodzonymi chłopami, jak i rannymi złodziejami. Bardzo dobrze potrafią ocenić ludzi i nie muszą pytać nikogo o pochodzenie. Pokuta, jakiej wymagają w zamian za udzieloną pomoc, zmusza zwykle pokutnika do zastanowienia się nad swoim życiem. Najczęstszą pokutą jest praca społeczna, ale może nią być także wyprawa na Pustkowie po lecznicze zioła.

Slumsy obcych

Najgorszym kawałkiem slumsów jest z pewnością część dla obcych, gdzie zmuszona jest żyć większość ubogich istot, którym wszędzie indziej odmówiono schronienia. Tutaj pozbawieni środków do życia gannokowie żyją ramie w ramie z shantorem, a samotny hironom zawiera nieprawdopodobną przyjaźń z poplamionym sadzą etyri. Najczęściej spotyka się tu ukarów (sprowadzili ich tu al-Malikowie), a najrzadziej etyri i voroksów.





Południowa Aleja

Ta droga prowadzi do południowej bramy miejskiej i jest najbardziej zatłoczona pieszymi – tu wolni obywatele z zachodu spotykają się z chłopami ze slumsów. Zaraz za południową bramą znajduje się mały bazar Zewnętrznych Slumsów, miejsce znane z oszustów i niewolników.

Kaplica świątyni avestian

W pobliżu południowej bramy – skąd księża mogą mieć oko na szumowiny przybywające do Węzła i go opuszczające – stoi mała kaplica świątyni avestian. Składa się tylko z dwóch pomieszczeń (jednego na parterze, drugiego na piętrze), ale jest za to jednym z najczystszych miejsc w okolicy. Nocami avestianie śpią tam na słomianych matkach, a za dnia przemierzają ulice i Zewnętrzne Slumsy.

Izba Kajdaniarzy

Główne wejście do tego kontrowersyjnego budynku wychodzi na Zewnętrzne Slumsy. Jest to główne centrum niesławnego handlu niewolnikami gildii Pośredników. Pandemonium ze swoimi niezliczonymi zubożałymi uchodźcami stanowi wspaniałe miejsce dla Kajdaniarzy. Łatwo o niewolników, gdy poluje się na nich w Zewnętrznych Slumsach. Na drodze Pośrednikom stoją jedynie księża. Kajdaniarze nie łapią nikogo w obecności kapłana, ale i tak zapamiętują sobie ofiarę, aby pochwytać ją później (nocne ataki i porwania). Jednakże takie brutalne i skryte taktyki nie zawsze okazują się potrzebne – wielu uchodźców dobrowolnie sprzedaje się w niewolę w zamian za wywóz ich rodzin poza planetę.

Dzielnica Wolnych Obywateli

Na Pandemonium wolnych obywateli jest mniej niż chłopów. Sporo jednak uchodźców, którzy przybyli do Węzła zachowawszy cenne rzeczy i znaczące powiązania, zdołało zapewnić sobie przyzwoite życie w Dzielnicy Wolnych Obywateli. Chociaż nie jest to raj, jest tu dość bezpiecznie (dzięki patrolom obywatelskim) i ma się tu komfort, o którym nie można marzyć w Slumsach.

Kościół obawia się, że w tej dzielnicy ukrywa się enklawa republikanów, spiskujących, aby ponownie zamknąć gwiazdne wrota i pozbyć się międzygwiazdnych tyranów. Jedną z takich grup, Synowie Oldeppa, od czasu do czasu podrzuca propagandowe broszurki i maluje napisy na murach.

Kaplica Eskatoniczna

Kaplica Eskatoniczna nie jest przesadnie surowa, ani też nie znajduje się w najlepszym punkcie Węzła, ale wszyscy dobrze ją znają i powszechnie jej unikają. Szeroką budowlę z superbetonu w kształcie nieomal piramidy otaczają kopie posągów gargulców z gwiazdnych wrót (za czasów Drugiej Republiki mieściło się tu muzeum archeologiczne). Mówi się, że w budynku tym uwięziono przerażające moce, potężne artefakty i księgi wiedzy o demonach, które mogłyby

doprowadzić do potwornego zniszczenia. Ludzie uważają też, że Zakon Eskatoniczny całą swą wiarą i mocą powstrzymuje te ohydy przed pochłonięciem całej planety.

Jedno wiadomo na pewno – w kaplicy i wokół niej zawsze więcej jest członków Sanhedrynu Eskatonicznego (patrz: **Księża Niebiańskiego Słońca**) niż zwykłych księży z zakonu. Widok zakapturzonych milczących postaci, które stoją wokół budynku – po dwie przy każdym z dwóch wejść – wystarcza, aby przemykający się obok ludzie jeszcze bardziej przyspieszali kroku.

Nikomu spoza zakonu nigdy nie pozwolono wejść dalej niż do wielkiej sali służącej jako westybul. Nawet członkowie zakonu muszą przez długi czas zdobywać zaufanie miejscowego chartophylaxa, nim dopuści się ich do ważniejszych tajemnic. Jednak kiedy ktoś się już dostanie do środka, zorientuje się, że przerażająca atmosfera wokół strzeżonej kaplicy jest w znacznej mierze sztucznym wytworem – to prosty sposób trzymania z daleka wszystkich ciekawskich, którzy przeszkadzaliby kapłanom w prawdziwej pracy. Niektórzy prowadzą tu geomancyjne badania nad kataklizmem lub studia astrologiczne nad systemem drugich gwiazdnych wrót. Inni po prostu medytują lub przeprowadzają alchemiczne eksperymenty (które od czasu do czasu wypełniają kaplicę szkodliwymi gazami lub powodują niewielkie eksplozje).

Park Gilgara

To pozostałości niegdyś ogromnego i pięknego parku miejskiego, który miał być odbiciem wizji terraformatora Gilgara. Jest dobrze utrzymany, ale coraz mniejszy, gdyż nowe budynki i baraki wdzierają się na jego trawniki. Lokalna milicja, składająca się z przejętych tym stanem rzeczy wolnych obywateli, wypędza wszystkich nicponi i innych dzikich lokatorów, ale ci i tak wracają, żeby przespać noc pod gołym niebem.

W parku nadal stoi wykonany z superbetonu pomnik Gilgara, ale teraz pokrywają go różne napisy i obsceniczne rysunki.

Kwitnąca Kraina

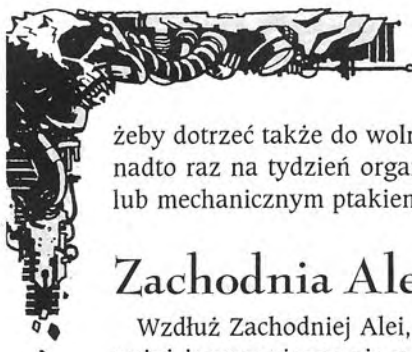
Ten region znajduje się przede wszystkim w posiadaniu Kościoła i rodu Decadosów; nie ma tam żadnych uchodźców, ani zamieszkiwanych na dziko chałupki. Tutejsze pola są jedynym pewnym źródłem żywności dla Węzła, z wyjątkiem nieregularnych zbiorów z Pustkowie i jedzeniem importowanym spoza planety. W związku z tym uważa się te ziemie za skarb Pandemonium, dba się o nie i pilnie strzeże ich granic. Pracujący tam chłopci są najlepiej traktowani. Pilnie strzegą oni wiedzy o zbiorach, dbając, by pozostała w rodzinie – w ten sposób starają się zapewnić następnym pokoleniom uprzywilejowaną pozycję.

Ortodoksyjni teurgowie, którzy przybywają z innych światów, aby odwiedzić katedrę na Pustkowie, często przed opuszczeniem Pandemonium błogosławią tutejsze plony.

Kaplica Ortodoksji Urth

Jest to mała miejska kapliczka na usługi klas wyższych. Dbający o nią księża często wychodzą na ulice,





żeby dotrzeć także do wolnych obywateli i biedoty. Ponadto raz na tydzień organizują wycieczki zaprzęgiem lub mechanicznym ptakiem do katedry na Pustkowiu.

Zachodnia Aleja

Wzdłuż Zachodniej Alei, szerokiej, brukowanej ulicy, wciąż jeszcze ciągną się pozostałości dawnych parków. Drzewa nadal rosną tu bujnie, małe ptaki, wiewiórki i ich miejscowe odpowiedniki przemykają po trawnikach. Środkiem biegnie strumień o wodzie czystej i orzeźwiającej. Nad nim przerzucono szereg mostów. Nie trzeba się tu niczego obawiać – szlacheckie straże patrolują aleję dzień i noc.

Domy wzdłuż Zachodniej Alei są ekstrawaganckie i bardzo drogie. W głównej mierze należą do arystokracji, której nie stać na wspaniałą posiadłość, oraz do księży i członków gildii, którzy są wystarczająco bogaci, aby sadowić się między wysoko urodzonymi. Czasami gdy arystokraci wyjeżdżają na dłuższe międzygwiazdne wojaże, można przy Zachodniej Alei kupić lub wynająć posesję.

Nieliczne tutejsze sklepy i gospody specjalizują się w towarach, o których kupieniu zwykli ludzie mogą sobie co najwyżej pomarzyć, w najbardziej szykownych szatach i wyrafinowanych smakołykach. Miejsca te i tak nie są otwarte dla każdego. Sprzedawcy są specjalistami, a sklepy to ich domy. Otwierane są tylko wtedy, gdy arystokrata lub wyjątkowo bogaty obywatel umówi się wcześniej i poprosi o spotkanie.

W każde kościelne święto bogacze wybierają się na przechadzkę po alei. Sędziowie zakładają najlepsze garnitury, chcąc zaimponować miejscowej szlachcie, która także wdziewa na tę okazję najlepsze ubranie, pokazując w ten sposób wolnym obywatelom, gdzie jest ich miejsce. Nawet księża łapią się na to – można zobaczyć diakonów i kanoników Ortodoksji w ceremonialnych szatach, jak spacerują „zażywając świeżego powietrza” po kazaniu.

Zachodnią Aleją można jeździć tylko konno lub eleganckim powozem, chociaż czasem czyni się wyjątek dla cichych mechanicznych ptaków i śmigaczy. Zakazane są pojazdy głośnie i wydzielające spaliny.

Poza murami

Wokół murów miejskich stoi masa chat, namiotów, chałup. Żyje tam w skrajnej nędzy mnóstwo ludzi i obcych. Ta zbieranina żebraków i nieudaczników nazywana jest Miastem Ruder. Tereny zaraz za głównymi bramami miejskimi są regularnie oczyszczane przez straże Decadosów, aby nie tamowano ruchu, ale obszary dalej od bram nie są patrolowane i rządzą nimi gangi oraz bandyci.

Przy wejściu do Węzła wymagana jest przepustka podpisana przez Sędziego, który kieruje ruchem na mocy kontraktu z hrabią Sharnem. Przepustki można kupić i potwierdzić przy bramach lub w sali zebrań gildii Sędziów w mieście. Kosztuje ona feniksa, ale obsługa przy bramie trwa przynajmniej tydzień, a w gildii można to załatwić w ciągu jednego dnia. Za przyspieszenia załatwiania przepustki zwykle płaci 5 feniksów łapówki.

Sekrety

Sekrety są wszędzie, tak samo jak ludzie, którzy twierdzą, że je znają. Mnóstwo plotek dotyczy przyczyn, dla których Pandemonium przechodzi tak gwałtowne przemiany oraz powodów ponownego pojawienia się zwierząt, o których myślano, że już wyginęły.

Za odpowiednią cenę – jeśli się trochę pomyśli i wie, komu zaufać – bohater może poznać najświeższe ploteczki na praktycznie każdy temat. Czasem może nawet dowiedzieć się prawdy.

Poniżej znajdują się „fakty”, które czekają na odkrycie. Mistrz Gry sam decyduje, które z nich (jeśli w ogóle któreś) są rzeczywiście prawdziwe.

Katedra na Pustkowie

- Kościół buduje wspaniałą katedrę, by bronić mieszkańców przed demonami ukrywającymi się w ziemi Pandemonium.

- Za budowę katedry tak naprawdę stoi ród Decadosów, który w ten sposób ukrywa pod wznoszoną budowlą popełnioną zbrodnię. Niektórzy nawet twierdzą, że Decadosi kontrolują cały Kościół na planecie. Dowody tylko czekają, aby ujrzeć światło dzienne.

- W trakcie budowy katedry odkryto wielki sekret na zbrojownię z czasów Drugiej Republiki. Broń ma zostać użyta przez Kościół w celu obalenia cesarstwa i zaprowadzenia nowej teokracji. Szmugluje się ją poza Pandemonium na kościelnych statkach.

- Annunaki porozumieli się z Kościołem Ortodoksji Urth, a ziemie, na których powstaje Katedra, tak naprawdę są przygotowane na ich powrót.

Sekrety domu Decadosów

- Decadosi zaczęli handlować organami do przeszczepów, a katastrofa, która spadła na Pandemonium, jest tego częścią – miała ułatwić zdobywanie niczego nieświadomych „dawców”.

- Decadosi zawarli pakt z demonami i dlatego właśnie nalegali, aby katedrę budowano tak daleko od Węzła.

- Decadosi są marionetkami w rękach Kajdaniarzy, u których toną w długach. To Kajdaniarze kontrolują planetę.

- Decadosi są bankrutami, a ich przywódca robią wszystko, aby ten fakt zataić.

- Cesarz Alexius odebrał Decadosom wszystko, zostawiając im jedynie Pandemonium jako siedzibę. Niedługo na ich miejsce przybędzie ród Hawkwoodów.

Sekrety Ścieżki Bestii

- Na Ścieżki Bestii wtargnęli symbionci, którzy obudziły starożytne bestie.

- Wszechstwórca po prostu odtworzył to, co kiedyś istniało. To znak Jego gniewu z powodu technologii użytej, aby zmienić Pandemonium.

- Ród Decadosów specjalnie zdemontował maszyny do terraformowania, bo chce posłużyć się nimi na planecie za drugimi gwiazdowymi wrotami.

- Naukowcy, nikczemni badacze, którzy chcą doprowadzić do zniszczenia cesarstwa, posługują się Ścieżkami, żeby ukryć tajne laboratoria.



Bohaterowie

Sir Martell Gilgar

Większość rodów szlacheckich doszukuje się wśród swoich przodków wielkich postaci historycznych. Podobnie czyni pomniejszy dom Gilgarów – domniemani potomkowie wielkiego terraformatora Pandemonium, który miał za swe naukowe dokonania otrzymać szlachectwo.

Sir Martell urodził się i wychował na Pandemonium i – jak wielu jego krewnych – dobrze wie, jak to było w czasach przed jego narodzeniem, kiedy ród Gilgarów dzierżył władzę praktycznie nad całą planetą. Zna ten okres z przepełnionych goryczą opowieści rodzinnych i świetnie pamięta sposób, w jaki jego dom ignorowano oraz pozbawiono władzy u zarania Nowego Wieku Międzygwieźdnego.

W Gilgarach jest bardzo dużo goryczy. Aura wokół nich sprawia, że mawia się, iż nazwa planety świetnie pasuje do serc tych arystokratów. Ród nadal włada rozległymi ziemiami Dawnego Folani (obecne Opuszczone Ziemie), które teraz wszyscy porzucili. Większość Gilgarów mieszka w Węźle w małych apartamentach przy Zachodniej Alei (ale głowa rodu ma niewielki dworek w sąsiedztwie posiadłości Decadosów). Chociaż praktycznie nie mają już żadnych poddanych, ciągle posiadają część Węzła (fragment dzielnic gildii oraz część Kwitnącej Krainy) i żyją ze ściąganych podatków.

Mają też skłonność przypominania wszystkim, którzy by mogli o tym zapomnieć, że kiedyś Gilgarowie byli najznaczniejszym rodem na Pandemonium – chociaż odznaczali się przede wszystkim próżnością i arogancją. Sir Martell celuje w dumie i okrucieństwie, które zmąciły długą historię jego rodziny na Pandemonium. Słynie z wyzywania na pojedynki na miecze lub broń plazmową ludzi o ostrym dowcipie. Powszechnie uważa się, iż woli walkę na miecze, ponieważ wtedy może z bliska oglądać śmierć przeciwnika.

Martell nie jest szczególnie muskularny ani wysoki, ale ci, co go spotkali, pamiętają rosnącego mężczyznę. Przyczyna jest prosta – wszyscy wiedzą, że jest śmiertelnie niebezpieczny w walce, a w dodatku ma sadystyczne skłonności. Dzięki wpływom rodziny Martell nie wpada w poważne kłopoty, więc i nigdy nie waha się wyzywać na pojedynek. Jedyne dwie odpowiedzi, jakie wtedy przejmuje to albo „tak”, albo bardzo długie i uniżone przeprosiny za obrazę do jakiej doszło (czy też która wcale nie miała miejsca). Ci, którzy mu odmówią lub odwrócą się od rzuconej im rękawicy, szybko odkrywają, że taką reakcję Martell traktuje jako zaproszenie do ataku. Pewnego razu, kiedy miał szczególnie dobry dzień – a nie było to tak dawno temu – okaleczył lub zabił siedem różnych osób, które go obraziły. Sam nigdy nie został ranny w żadnej z potyczek.

Martell spędza czas w wytwornym towarzystwie często ubierając i zachowując się wręcz skandalicznie – wie, że ujdzie mu to na sucho. Jego stroje są w najlepszym gatunku, a długie, falujące włosy zawsze ma nienagannie



ułożone. Jednak coś specyficznego tkwi w sposobie, w jaki Martell dobiera drobiazgi – zawsze coś jest nie tak: słynie on z noszenia na ubraniu naszywek i oznak, które mają drażnić innych. Doskonałym tego przykładem jest noszenie na rozporku wyhaftowanego symbolu Pośredników lub czyszczenie nosa w chusteczkę z symbolem Bractwa Wojennego.

Jedni arystokraci patrzą na zachowania Martella z przeżeniem, inni widzą w nim duszę towarzystwa. Kiedy nie spędza czasu w towarzystwie równych sobie, bierze ze sobą grupę osobistych ochroniarzy i odwiedza najgorsze spekulki Bazaru. Nie tyle idzie o to, czy młody arystokrata został obrażony, czy nie – to on decyduje, czy obraziło go czyjeś lekceważenie, choćby nie wiadomo jak drobne. Dobry pojedynek i podstępna walkę uważa za jedyny sport wart uwagi i najlepszy sposób, aby zapewnić swojej rodzinie szacunek, na jaki zasługuje.

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: Gilgar (pomniejszy ród), kawaler

Cytat: *Wyszła z mody? Tak właśnie oceniasz moją pelearnę?! Cóż za impertynent! Już ja cię nauczę, jak my, Gilgarowie, odpowiadamy na taką obrazę!* (wyciąga miecz...)

Cechy cielesne: Siła 7, Zręczność 9, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 8, Percepcja 6, Technika 5

Cechy duchowe: Ekstrawersja 6, Introwersja 2, Porywczość 9, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 5

Umiejętności wrodzone: broń biała 10, skradanie się 3, spostrzegawczość 5, strzelanie 7, uniki 9, urok osobisty 4, walka wręcz 9, wigor 9, wywieranie wrażenia 8.

Umiejętności wyuczone: biurokracja 5, cwaniactwo 4, etykieta 6, jeździectwo 5, języki (dialekt pandemoński), sztuka przetrwania 7, tortury 5, wiedza (historia Pandemonium) 5.

Błogosławieństwa: Śmiałość (+2 do Porywczości, gdy bohater działa, a inni się wahają).





Przekleństwa: Kłótniwy (-2 do Ekstrawersji w trakcie rozmowy), Zgryźliwość (-2 do Ekstrawersji, gdy bohater jest zły i rozdrażniony).

Dziw: 5

Broń: rapier (5 k), pistolet plazmowy (7 k).

Działania szermiercze: zna prawie wszystkie.

Zbroja: syntjedwab (4 k), tarcza szturmowa (5/15, 10 trafień).

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

Karst Olafsan

Karst Olafsan to potężnie zbudowany człowiek, który z łatwością prowadzi podwójne życie. Za dnia jest członkiem gildii Pozyskiwaczy, nocą członkiem dwóch oddzielnych frakcji, na które władze Węzła bardzo źle patrzą. Należy do Synów Oldeppa i jest powszechnie znany z malowanych przez siebie sloganów i drukowanych ulotek, które zaśmiecają wszystkie ulice. Jako członek tej tajnej organizacji pragnie doprowadzić do końca dominację sieci międzygwiazdnej, która od momentu powrotu przybyszów z zewnątrz zniszczyła planetę i Węzeł.

Oprócz tego należy do Syndykatu Sirocco, rosnącego w siłę gangu osiłków, którzy w pełni wykorzystują chaos w Węzle i zarabiają mordując oraz okaleczając pospólstwo. Dzięki często brutalnym napaściom na bezdomne rodziny i wymuszeniom haraczu od tych, którzy mają choćby odrobinę pieniędzy, gang szybko stał się organizacją, z którą należy się liczyć. Kilkakrotnie zadarł także ze strażnikami i szlachtą. Jak dotąd członkowie Sirocco nie tknęli jedynie oficjalnych członków Kościoła.

Karst Olafsan jest jednym z hersztów Sirocco i z radością zrobi wszystko, aby jak największy chaos ogarnął Węzeł – byleby tylko przybysze spoza planety wyglądali jak najgorzej. Co mu przyświeca? Mieszkańcy Pandemonium muszą zwrócić się ku swym prawdziwym przywódcom, tym sprzed okresu Nowego Wieku Międzygwiazdowego – jeśli chcą uwolnić się od panującego terrozu. Karst jedynie pomaga im podjąć decyzję, a że przy okazji zarabia...

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: szef Pozyskiwaczy/ członek Syndykatu Sirocco

Cechy cielesne: Siła 6, Zręczność 5, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 4, Percepcja 5, Technika 5

Cechy duchowe: Ekstrawersja 5, Introwersja 1, Porywczosć 3, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 3

Umiejętności wrodzone: broń biała 6, spostrzegawczość 5, walka wręcz 5, wywieranie wrażenia 4.

Umiejętności wyuczone: biurokracja 2, cwaniactwo 7, czytanie (urtyjski), hazard 4, przywództwo 5, szelmstwo 3, sztuka wojenna (terroryzm) 7, technika 5.

Przekleństwa: Prawość (-2 do Opanowania, gdy ktoś kwestionuje słusność osądu bohatera).

Dziw: 5

Broń: rewolwer (5 k), pałka (4 k).

Zbroja: zbroja skórzana (5 k).

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

Sarma Trojas

Sarma urodziła się w gildii Hutników i przez całe życie pracowała, marząc, że pewnego dnia sama będzie kierowała pracą przy wspaniałych piecach. Chociaż jest utalentowanym Hutnikiem, świetnie przygotowanym przez ojca do zarządzania, to jednak pozycję zastępcy mistrza zawdzięcza niezwyklej umiejętności: zawsze wie więcej niż powinna i to na niemal każdy temat.

Sarma jest o wiele ostrzejsza niż na to wygląda. Macza palce praktycznie we wszystkim, co się dzieje w Węzle. Trzej różni członkowie rodziny Decadosów są na jej usługi – to bezpośredni skutek tego, że była przypadkowym świadkiem pewnych ich zachowań, których zdecydowanie nie była przeznaczona dla jej oczu. Nie chwali się tym na prawo i lewo, tak samo jak nie wykorzystuje też zbyt gotowości szantażowanych arystokratów do wyświadczenia jej przysługi. Swoje dojścia zostawia na specjalne okazje, kiedy normalne biurokratyczne procedury nie wystarczają.





Sarma z pewnością mogłaby mieć znacznie wyższą pozycję w swojej społeczności. Posiada informacje, które wprawiłyby w zakłopotanie praktycznie każdego. Nie wykorzystuje swojej wiedzy, chyba że może to przyspieszyć sprawy wpływające na wydajność pracy Hutników. Nie została mistrzem tylko dlatego, że nie chce usuwać ze stanowiska swojego ojca.

Jednakże mimo wielkiej ostrożności szybciej zdobywa wrogów niż przyjaciół – i dobrze o tym wie. Aby zapobiec swojej nagłej śmierci, ukryła olbrzymią ilość danych, a o ich lokalizacji w wypadku jej zgonu dowiedzą się różni członkowie kilku gildii, Kościoła i rodów szlacheckich. Za informacje o miejscu ukrycia tych danych dużo by zapłacono.

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: zastępca mistrza Hutników

Cytat: *Taaak, wiem coś o tym. Wystarczająco, żeby cię ciarki przeszły. Ale nic ci o tym nie powiem. Chyba, że sam masz mi coś ciekawego do powiedzenia...*

Cechy cielesne: Siła 6, Zręczność 4, Wytrzymałość 5

Cechy umysłowe: Spryt 8, Percepcja 9, Technika 6

Cechy duchowe: Ekstrawersja 6, Introwersja 4, Porywczność 3, Opanowanie 5, Wiara 3, Ego 2

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość 9, strzelanie 6, wigor 6, wywieranie wrażenia 4.

Umiejętności wyuczone: biurokracja 8, cwaniactwo 9, etykieta 3, sztuka przetrwania 3.

Błogosławieństwa: Przenikliwość (+2 do Sprytu, gdy ktoś chce bohatera oszukać).

Dziw: 3

Broń: pałka elektryczna (6k szok/3k pałka).

Zbroja: zbroja skórzana (5 k).

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Moshet Branko

Moshet Branko nigdy nie miał dotrzeć na Pandemonium. Porwano go jako szczenię, by sprzedać w niewolę Pośrednikom. Zamiast tego ukradli go piraci, którzy spłądrowali wiozący go statek. Przywódca piratów, młody i raczej naiwny Cecil Emilio Decados, zabrał swoją zdobycz na Pandemonium. Tam popełnił śmiertelny błąd – chciał na osobności dokładnie obejrzyć młodego voroksa. Nie wiedział jak niebezpieczne mogą być szpony jadowe obcego.

Moshet porzucił stygające ciało i odszedł. Przez kilka lat żył jak dzikie zwierzę, potem powoli zaczął korzystać z bardziej wyrafinowanych tworów – ludzkiego języka i technologii. Po tym jak grupa badaczy Pustkowiec nieomal go zabiła (a mieli być jego obiadem), trafił do Miasta Ruder na zewnętrznych obrzeżach Węzła. Tam zaprzyjaźnił się z rodziną gannoków, którzy w czasie jego rekonwalescencji opiekowali się nim, karmili go, dali mu imię i nauczyli mówić. Zamieszkał z nimi jako ich stróż i członek rodziny zarazem.

Wtedy zjawił się Syndykat Sirocco, żądając od gannoków pieniędzy za ochronę. Moshet pokazał im, że źle robią – zabił trzech pierwszych ludzkich drapieźników, którzy usiłowali wymusić spełnienie swojej woli na rodzinie gannoków. Tej nocy spalono rozpadającą się chatę,



w której mieszkali gannokowie i Moshet – zostali z niej jedynie popioły. Tylko voroks przeżył.

Teraz Moshet Branko stanął po drugiej stronie barykady – każdemu obcemu oferuje darmową ochronę przed wymuszającymi pieniądze ludźmi. Działa raczej jako „środek odstraszający” niż prawdziwy ochroniarz, ale wiadomo, że wyszedł i zabił kilkoro ludzi, którzy skrzywdzili kogoś, kto był pod jego opieką. Niewiele osób zna równie dobrze uliczki Miasta Ruder i Slumsów Obcych w samym Węzle tak dobrze, jak Moshet Branko. Dla wielu ludzi, którzy wybierają się w tamte strony, jest na pół legendą, na pół koszmarem.

Moshet Branko nadal w znacznym stopniu jest dziki i zachował wszystkie swoje szpony jadowe. Potwornie nienawidzi ludzi, ale nie na tyle, aby ryzykować życie jedynie dla przyjemności ich zabijania. Każdego, kto skrzywdzi jego podopiecznego, czeka niemiła niespodzianka. Branko nie zawaha się ani chwili – wysłizgnie się ze slumsów i odnajdzie tego człowieka, niezależnie od tego, gdzie sypia. Voroks nie używa żadnej broni, ale znany jest z niezwyklej umiejętności improvizowania.

Rasa: voroks (dziki)

Ranga/Klasa: żadna

Cytat: *Ty kopnąć ukar? Ja go chronić. I teraz cię zjeść...*

Cechy cielesne: Siła 9, Zręczność 10, Wytrzymałość 9

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 6, Technika 2

Cechy duchowe: Ekstrawersja 3, Introwersja 1, Porywczność 7, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 3

Umiejętności wrodzone: broń biała 5, skradanie się 10, spostrzegawczość 9, uniki 8, walka wręcz 10, wigor 8, wywieranie wrażenia 7.

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 8, języki (urtyjski, szelmstwo 5, sztuka przetrwania 9, tropienie 9, voroksański).

Błogosławieństwa: Drapieżność (+ 2 do Percepcji, - 2 do Opanowania, gdy jest głodny), Ogromny (bieg: bazowo 14 metrów), Wrażliwy węch (+ 1 do węchu).

Przekleństwa: Brak ogłady (- 2 do Ekstrawersji w sytuacjach społecznych).



Dobrodziejstwa: Dodatkowe kończyny (w sumie sześć kończyn, których może używać jako ramiona lub nogi).

Dziw: 3

Broń: Szpony jadowe (5 k, raniony otrzymuje modyfikator ujemny -1 w każdej turze), Ugryzienie (-1 do inicjatywy, 5 k).

Zbroja: skradziona tarcza energetyczna (5/10, w baterii pozostało jeszcze tylko 5 trafień).

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

Dziwaczne stworzenia

Baralough

Kiedyś baralougha uważano za legendę – stworzenie, które być może istniało w odległych zakątkach Północnych Ścieżek Bestii. Zgodnie z opowiadanymi historiami, baralough przypomina pokrytą grubą łuską małpę z wielkimi kłami w potężnej, szerokiej paszczy. Mówi się, że obdarzony jest siłą kilku mężczyzn, a skórę ma wystarczająco twardą, by bez żadnego problemu odbić uderzenie najlepszego miecza. Choć nigdy nie przypisywano mu szczególnego sprytu, wiadomo, że potrafi tropić swoją ofiarę kilometrami i nigdy nie gubi raz podjętego tropu potencjalnego obiadu.

Rodzice zwykle straszą nim swoje dzieci, mówiąc, że baralough na pewno je złapie, jeśli będą zbyt długo bawić się na dworze, albo nie będą słuchać opiekunów. Teraz okazuje się, że legenda miała swe źródła w faktach. Baralougha lub coś, co go bardzo przypomina, już kilka razy zaobserwowano. Na szczęście nadal jest rzadko spotykany – za co każdy, kto go chociaż raz widział, dziękuje Wszechstworcy. Za każdym razem, kiedy się pokazuje, umierają ludzie.

Prawda jest niemal tak samo potworna jak mit. Baralough rzeczywiście istnieje i do niedawna wystarczało mu życie na Ścieżkach Bestii, ale kataklizm to zmienił. Żeby mieć co zjeść, stworzenia zaczęły wędrować coraz dalej

i dalej, odsuwając się od swego dawnego rajy w poszukiwaniu nowego źródła pokarmu.

Choć niewiele zostało z dawnych dokumentów na temat planety, kilku uczonych doniosło o starożytnych pergaminach, które nazywały to stworzenie „naturalnym oprawcą winowajców”. Wierzy się, że Baralough posiadał w niewielkim stopniu zdolność psi pozwalającą mu wyczuć nieczyste sumienie, które najwyraźniej pobudza jego apetyt.

Cechy cielesne: Siła 13, Zręczność 8, Wytrzymałość 12

Cechy umysłowe: Spryt 4, Percepcja 7, Technika 0

Umiejętności wrodzone: empatia 3, uniki 2, walka wręcz 7.

Moce: Wycucie winy (test percepcji + empatii, zasięg 25 metrów).

Broń: szpony (4 k), kły (4 k).

Zbroja: twarda skóra (7 k).

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

Psi-pijawki

Na Ścieżkach Bestii istnieją stworzenia, które wydają się niektórym fanatycznym członkom Kościoła zbyt piękne, aby mogły naprawdę istnieć. Nazywa się je psi-pijawkami i jest to bardzo dobrze dobrane określenie. W przeciwieństwie do urtyjskich pijawek, te potrafią latać. Dzięki szczątkowym skrzydełkom i elastycznemu pęcherzowi pławnemu pijawki mogą poderwać się z piaszkowych wydm, w których się ukrywają, i przez krótką chwilę frunąć – zwykle wystarczająco długo, aby zdążyć przyssać się czaszki ofiary. A żerują jedynie na... psychonikach.

Według plotek psi-pijawki to uboczny produkt z czasów Drugiej Republiki, ale niektórzy uważają, że nie powstały aż tak dawno i że stworzyli je szaleni technosofiści ukrywający się na Pustkowiu. Ksenobiologowie praktycznie nie mają wątpliwości, że psi-pijawki nie są pochodzenia naturalnego. Zbyt różnią się od wszelkich znanych form życia – muszą być wytworem inżynierii genetycznej. Ich zawężona dieta najwięcej o tym mówi. W obecności psychonika – nawet takiego, który posiadał jedynie najbardziej podstawowe zdolności – ożywiają się



i robią się głodne. Poza tymi chwilami tkwią w stanie hibernacji zasypane w piachu. Apetyt na psychoników sprawia, że wielu ludzi boi się, że są skażone symbiontami.

Całe ciało psi-pijawki jest przystosowane do jednej prostej czynności – pożerania mózgu psychonika. Te dziwne stworzenia, nazywane bardziej poetycko „latającymi kwiatami”, mają niemal pół metra długości, chropowatą brązową skórę i paszczę pełną bardzo ostrych i bardzo twardych zębów. Jedyny organ zmysłowy to wyrostek powyżej paszczy, który najprawdopodobniej postrzega wzorzec fal mózgowych psychonika z odległości do 50 metrów. Ogólnie rzecz biorąc, nie reagują na bodźce wzrokowe, słuchowe i zapachowe. Za to reagują – i to bardzo negatywnie – na wiwiskację.

Kiedy tylko te potwory namierzają cel, ich ciała natychmiast rozdymają się i nadmuchują pęcherze pławne do granic możliwości, aby unieść się w powietrze. Podrywają się i lądują na czaszce ofiary. Ich paszcze otwierają się jak kielich kwiatu o pięciu płatkach, aby lepiej przywrzeć do czerepu. Zęby odrywają skórę od czaszki, a ostra jak brzytwa ssawka przechodzi przez kość, aby potem wydzieścić ciekłą substancję, która unieruchamia ofiarę i zabija ją. W ciągu kilku minut po wprowadzeniu trucizny psi-pijawka może wyssać mózg psychonika.

Cechy cielesne: Siła 2, Zręczność 1, Wytrzymałość 3

Cechy umysłowe: Spryt 1, Percepcja 7, Technika 0

Umiejętności wrodzone: latanie 5, uniki 0, walka wręcz 5, wigor 4.

Broń: zęby (3k), ssawka (wstrzykuje truciznę, która zamienia mózg w papkę: 10k na turę; punkty zwycięstwa ofiary z testu Psi + *panowanie nad ciałem* działają jak zbroja). Wysysanie mózgu: Psi-pijawka musi najpierw wykonać test *latania* + *walki wręcz*, aby wylądować na ofierze, która znajduje się najdalej 10 metrów od stworzenia (ofiara może robić uniki). Następnie zęby muszą przeciąć zbroję (zadać przynajmniej 1 punkt obrażeń ofierze – tarcza energetyczna nie liczy się ze względu na bliskość). W następnej turze ssawka wstrzyknie truciznę, które zniszczy mózg. Psi-pijawkę można oderwać, jeśli ofiara wykona test Siły + *walki wręcz* przeciwko testowi Siły + *wigoru* pijawki. Zabite stworzenie odpada od czaszki.

Zbroja: brak.

Żywotność: -6/-3/0/0/0

Niszczyciele

Na Ścieżkach Bestii pojawiło się coś nowego – ale nie nowe na Pandemonium. O niszczycielach pisano w historycznych ksiązkach. Żywią się, rozmnażają, śpią i budzą się, jakby stanowiły jeden organizm. Zapisy nie są zgodne, czy istnieje coś, co mogłoby je zniszczyć – poza ogniem. Za to wszystkie twierdzą, że ta gromada insektów zje wszystko, co tylko znajdzie się na jej drodze. Jeśli można jakąś rzecz strawić, niszczyciele od razu potraktują ją jak posiłek.

Jest jedna dobra wiadomość: insekty te szybko zaspakajają głód. Zła wiadomość zaś jest taka, że głodnieją



mniej więcej raz na trzy miesiące. Jak dotąd ludzie zetknęli się z nimi tylko dwa razy. W obydwu wypadkach po osadach pozostały jedynie puste skorupy budynków mieszkalnych i kilka martwych niszczycieli. Najwyraźniej nie stworzenia te nie zjadają nieżywych przedstawicieli swego gatunku.

Na razie donoszono, że niszczyciele poruszają się w obrębie Memsah, ale jeśli zabraknie im pożywienia, to równie dobrze mogą zmienić kierunek i poszukać zielonych pastwisk, gdzie żyje największa część populacji planety. Kiedy je po raz pierwszy zaobserwowano, ich terytorium obejmowało jedynie 20 kilometrów kwadratowych. Jednak najbardziej niepokojąca jest informacja, że w czasie odpoczynku nie zostawiają po sobie najmniejszego śladu.

Cechy cielesne: Siła 1, Zręczność 1, Wytrzymałość 1

Cechy umysłowe: Spryt 0, Percepcja 1, Technika 0

Umiejętności wrodzone: żadnych.

Broń: zęby (1k – tarcze energetyczne i zbroja nie liczą się, chyba że są hermetyczne).

Rój: Niszczyciele są niebezpieczne nie ze względu na siłę albo moc poszczególnych jednostek, ale dlatego, że działają jak jedna, olbrzymia całość (dziesięć może pokryć cel wielkości człowieka w ciągu tury), prześlizgując się z łatwością przez większość zabezpieczeń i odgryzając po kawałeczku to, co znajdują. Odgryzając całe mnóstwo takich kawałeczków. Człowiek, który znajdzie się wewnątrz roju niszczycieli, najprawdopodobniej umrze bardzo szybko śmiercią, chyba że chroni go zaawansowana technologia lub hermetyczny skafander. Niszczyciele nie gryzą przedmiotów nieorganicznych, ale wszystko co żywe jest warte zachodu. Nie są zbyt silne, ale za to bardzo uparte – zjedzą nawet stare kości.

Mistrz Gry nie musi wykonywać testów za niszczycieli – musi tylko rzucić 1 kostką obrażeń za każdego insekta w roju w ciągu tury.

Zbroja: brak

Żywotność: 0/0





Wieczny Płomień

Bill Maxwell

W świecie, w którym potworne nieszczęścia są na porządku dziennym, najgorsze wiadomości przyjmuje się bez żadnych zastrzeżeń. W **Wiecznym Płomieniu** bohaterowie początkowo zostają wynajęci do odnalezienia Inżyniera. To doprowadzi ich do splotu intryg, które zaowocują wybuchem rozruchów w całym mieście – ludzie zaczną się obawiać, że jeden z księżyców Pandemonium spadnie na powierzchnię na planety.

Początek zadania

Dwa miesiące temu hrabia Enis Sharn, władca Pandemonium, poprosił ród Decadosów, aby przysłali mu Rycerza Modliszki, który pomógłby mu utrzymać porządek. Decadosi od razu się zgodzili i przysłali mu barona Kohla Von Hellera, żeby stworzył Gwardię Modliszki. Gwardia składa się z oddziałów. W każdym z oddziałów oprócz nowych rekrutów spośród miejscowych rycerzy i wolnych obywateli znalazł się jeden dostojnik ze świty Kohla. Patrolują oni Węzeł w regularnych odstępach czasowych, od czasu do czasu zapuszczając się też za mury miejskie.

Uzyskana w ten sposób chwila „spokoju” pozwoliła hrabiemu Sharnowi oczyścić scenę polityczną: pozbyć się z planety niechcianych arystokratów i umocnić więzi łączące go z gildiami oraz Kościołem. Hrabia szczególnie skupił się zakochanych w technice al-Malikach. Wszak właśnie oni spośród wszystkich rodów szlacheckich są jego największymi rywalami w poszukiwaniu artefaktów odkrywanych przez ciągle trzęsienia ziemi na Pandemonium. Dla bohaterów oznacza to, że poczynania postaci o szlacheckim pochodzeniu – a zwłaszcza tych z rodu al-Malików – będą w Węźle bardzo uważnie obserwowane.

(Współczynniki Gwardii Modliszki umieszczono dalej, w rozdziale *Bohaterowie*).

Wieczny Płomień

Pandemonium ma trzy księżyce: Floksam, Flaksom i (największy) Wieczny Płomień. Jak dotąd ten ostatni miał najbardziej stabilną orbitę. Jednak to ma się zmienić...

Niech więc się zacznie...

Pewnego dnia, niezbyt późnym popołudniem, bohaterowie zauważą, że tłumy na ulicach robią się niespokojne. Jeśli któraś z postaci spróbuje się czegoś dowiedzieć, usłyszy, że być może dzisiaj odbędzie się Wyścigi. Kilka minut potem parę przecznic dalej rozlega się ryk i dziwne gwizdy. Ludzie znający zasady Wyścigu szybko opuszczają ulicę.

Wyścigi

Wyścigi to niesłychanie niebezpieczny i nielegalny sport. Mierzą się w nim pojazdy zasilane alkoholem (których zwykle używa się do holowania ciężkiego sprzętu) i stado zwierząt nazywanych meerka. Meerka to ogromne, dwunogie, pokryte futrem jaszczurki, kiedyś hodowane przez kolonistów do uboju. Osiągają prędkość do 100 kilometrów na godzinę i są wystarczająco silne, aby unieść jeźdźcę. Nie nadają się jednak wierzchowce, ponieważ okazały się wyjątkowo narowiste.

Na początku Wyścigów uczestnicy (wolni obywatele, arystokraci oraz członkowie gildii szukający rozrywki) uwalniają grupę Meerka z niestrzeżonej zagrody i wskazują na ich grzbiety. W tym samym czasie druga grupa kradnie pojazdy mechaniczne, z hukiem najeżdża i zaczyna ścigać meerka po mieście. Wygrywa ta grupa, która pierwsza osiągnie wcześniej ustalony punkt.

Chwilę po tym, jak bohaterowie usłyszą hałasy, ulicą przeleci kilkanaście przerażonych meerka z siedzącymi na nich arystokratami. Za nimi z rykiem przejedzie pośpiesznie sklecona kupa żelastwa i kół. Wszystkie stragany i piesi, którzy znajdowali się jeszcze na ulicy, zostaną zmieceni na bok przez pędzący Wyścig.

Niezbyt miłe dla oka stado pędzi ulicą i znika tylko po to, aby po chwili pojawić się z powrotem, tym razem przelatując w przeciwnym kierunku. Tym razem na niektórych meerka nie ma już jeźdźców. Któryś z bohaterów, jeśli okaże się dość szalony, może spróbować wskoczyć na jedno ze zwierząt i pojechać (test Zręczności + wigoru z modyfikatorem



ujemnym -4; jeden punkt zwycięstwa oznacza, że postać ledwo trzyma się na rzucającej się dziko bestii).

Wtedy pojawia się Gwardia Modliszki. Jeźdźcy usilnie starają się pokierować meerką w stronę bocznych uliczek, byle dalej od gwardzistów. I wtedy dochodzi do nieszczęśliwego wypadku. Przerażona meerka pędzi w panice tuż przed stalowym wehikułem. Pojazd uderza w zwierzę. Wszyscy: uczestnicy, meerka i samochód kończą na krwawym stosie tuż przed bohaterami. Jeden ze ścigających się jest nieprzytomny. Drugi z pogruchotaną nogą błaga postaci o pomoc. W tym czasie gwardia toruje sobie drogę przez tłum, aby pochwycić uczestników Wyścigu.

To, co stanie się za chwilę, określi stosunki bohaterów z Gwardią Modliszki. Jeśli pomogą rannym, gwardziści będą bardzo nieprzyjaźnie nastawieni. Postacie mogą nawet wyłądownąć w więzieniu (na jeden dzień) za pomoc przestępcom. Jeśli pomogą gwardii, zostaną pochwaleni jako „wzorowi obywatele“ i zaproszeni do najbliższej knajpki na jedną kolejkę. Jeśli nic nie zrobią, Gwardia Modliszki pozornie ich zignoruje, traktując jak członków anonimowego tłumu. W rzeczywistości jeden ze gwardzistów dokładnie zapamięta bohaterów i powiadomi o wszystkim barona Hellera.

Ploteczki

Jeśli bohaterowie nie skończą w więzieniu, zauważą wzrastające w Węzle napięcie. Na wpół podsłuchana rozmowa będzie napomynać o problemach za murami miejskimi. Plotki mówią częściej niż zwykle o wielkich spotkaniach modlitewnych, samobójstwach i szerzącym się szabrownictwie. Jeśli ktoś zainteresuje się tymi pogłoskami, dowie się, że tkwi w nich ziarno prawdy. Mieszkańców Miasta Ruder przeraziło widmo zbliżającej się katastrofy. Nawet jeśli bohaterowie współczują ludziom, którzy znaleźli się w tak trudnym położeniu, to niewiele mogą dla nich zrobić.

Posłaniec

O zachodzie słońca (albo w drodze powrotnej postaci z więzienia), do bohaterów podejdzie wycieńczona i zabiedzona dziewczynka. Będzie miała dla nich wiadomość. Jeśli zechcą ją usłyszeć, dziecko powie im, że są oczekiwani dziś wieczorem w letniej rezydencji Sereny Decados. Jeżeli nie będą chcieli jej wysłuchać, dziewczynka przez jakiś czas będzie za nimi szła, a potem nagle zniknie (Kajdaniarzy jest pełno w tej części miasta).

Posiadłość Decadosów

Pałac Sereny jest niewielki i krzykliwie ozdobiony. Z powodu ogromnych długów, jakie zaciągnęła u Pozyskiwaczy, pozwala im wykorzystywać swój pałac jako klub dla wyższych klas. Tutaj arystokraci, księża i członkowie gildii korzystają ze wszelkich uciech oraz snują intrygi.

Bohaterowie spotkają się osobiście z Sereną, która powita ich dość łaskawie. Następnie służący zabierze ich do luksusowego ogrodu wewnętrznego. Tam, w inkrustowanej drogimi kamieniami altanie, będzie siedział mężczyzna, który po nich posłał: baron Kohl Von Heller.



Przyjmie ich z nieukrywanym zadowoleniem i poprosi, by usiedli. Gdy kłaśnie w dłonie, pojawiają się proponujący różne przekąski służący. Oczywiście każdemu z bohaterów przydzielono dwie osoby płci przeciwnej, które mają się o niego zatroszczyć. Służący to rzecz jasna niewolnicy – świadczą o tym piętna na ich karkach.

Kohl od razu przechodzi do rzeczy. Chce, aby bohaterowie wysłedzili nieuchwytnego Inżyniera – Endomara Sordieka. Najchętniej zawarłby prostą umowę: pieniądze (200 feniksów dla każdego) albo części do statku kosmicznego, w zamian za niezadawanie zbędnych pytań. Jeśli okaże się to potrzebne, posłuży się różnymi sztuczkami, aby bohaterowie w końcu przystali na taką umowę. Kohl woli pracować metodą „kija i marchewki”: z jednej strony pokaże zalety współpracy z nim, a z drugiej nieprzyjemne konsekwencje odmowy.

Kohl wybrał bohaterów z konkretnego powodu – znajdują się oni poza normalną strukturą władzy na Pandemonium. Ponadto ma wrażenie, że po incydencie związanym z Wyścigami potrafi całkiem przyzwoicie ocenić ich możliwości. Jeśli bohaterowie przeciwstawili się gwardii, może ich postraszyć powrotem do więzienia. Jeśli pomogli – może obiecać przysługi natury politycznej za ich „obywatelską postawę”.

Jeżeli bohaterowie zaakceptują umowę, podziękuje im i wyjdzie, zostawiając uzgodnienie szczegółów dostojnikowi z gildii Sędziów. Ten sumiennie poinformuje postaci, że Endomar przybył do Sektora Gildii niedawno, jako członek świty nowego terraformatora. Niedługo po tym widziano, jak zabierano go do posiadłości al-Malików. Na drugi dzień zbiegł z posiadłości i zniknął w Slumsach. Na końcu Sędzia da bohaterom podobiznę Endomara i 30 feniksów na pokrycie kosztów poszukiwań.

Sędzia nie powie im jednego: że Kohl zainteresował się Endomarem dopiero, gdy dowiedział się, iż Inżynier odwiedził al-Malików. Ponadto zaraz po rozpoczęciu poszukiwań Kohlowi złożył wizytę inkwizytor, który również szukał Endomara. To sprawiło, że baron zaczął podejrzewać, iż al-Malikowie maczają palce w czymś interesującym. Można zebrać te informacje przekupując służbę w pałacu Sereny, albo przez kogoś, kto ma silne powiązania z Kościołem lub arystokracją.

(Współczynniki Sereny i Hellera umieszczono dalej, w rozdziale Bohaterowie).

Następstwo wydarzeń

Bohaterowie mogą teraz postąpić na kilka różnych sposobów. Dla ułatwienia informacje uporządkowano zgodnie z tym, jak w ciągu trzech kolejnych nocy wzrasta w mieście panika. Nie oznacza to, że bohaterowie muszą postępować zgodnie z tą kolejnością, albo że Mistrz Gry musi się trzymać tego porządku. Wszyscy mogą (nawet powinni) dopasować historię do swoich potrzeb.

Co ma zrobić Mistrz Gry, jeżeli bohaterowie zaniechają poszukiwań? Powinien pamiętać, że jeszcze kilka sił kontroluje tę sytuację (na przykład Pośrednicy i awestianie). Będą próbowali wynająć bohaterów – potencjalni „pracodawcy” wyjdą z założenia, że postaci posiadają informacje, do których oni sami jeszcze nie dotarli.

Pierwsza noc: wschód księżyca

Wieczny Płomień wspina się ponad horyzont – większy niż zwykle – właściwie tak dużym go jeszcze nie widziano. Jest dość blisko, żeby powiązać z nim słabe trzęsienie ziemi. Za murami Węzła niektórzy ludzie boją się końca świata padają trupem ze strachu. Inni uciekają w stronę bram miejskich. Ci, którzy przebywają w stolicy, dalej tkwią w błogiej nieświadomości, choć niektórzy mogą zauważyć, że Gwardia Modliszki jest w pełnej gotowości. Jeżeli ktokolwiek zaryzykuje wyjście poza miasto, zobaczy kompletną panikę – ludzie są przekonani, że Wieczny Płomień spadnie na Pandemonium.

Sektor Gildii

Szybko rozejdzie się wieść, że jakiś Inżynier przewidział upadek Wiecznego Płomienia na Pandemonium.

Posiadłości szlacheckie

Ludzie często będą zwracać uwagę na niezwykle wielkość księżyca.

Slumsy

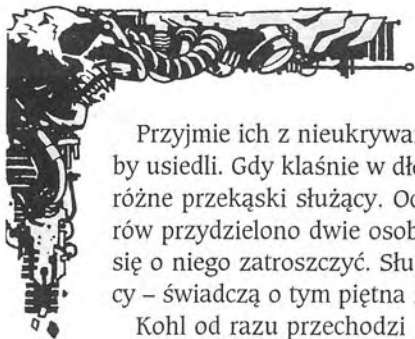
Rozruchy zaczną się zaraz po północy i potrwać do późna następnego dnia. Kościół będzie rekrutował wszystkich bohaterów, jakich tylko zdoła, aby pomogli w uśmierzeniu obaw ludzi. Na przykład poleci im eskortować z Sektora Gildii Inżyniera, który ma odpowiedzieć ludziom na ich pytania.

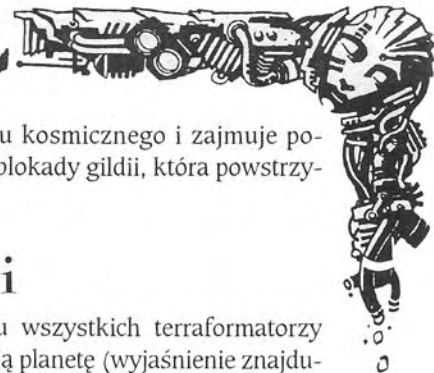
Targowisko

Jest takie miejsce pomiędzy zatłoczonymi rudarami, gdzie można usłyszeć brzęk garów i ochryple nawoływania mężczyzn sprzedających pachnący przyprawami gulasz zrobiony z trudnych do zidentyfikowania obrzydków. Tutaj życie niewiele kosztuje, a feniksy nie są warte nawet splunięcia. Tu obowiązuje handel wymienny, mój przyjacielu. Tu za towar, którego potrzebujesz, aby przeżyć jeszcze jeden dzień, musisz wyświadczyć komuś przysługę.

Slumsy w Węzle są naprawdę nędzne, ale i tak wielu uważa je za raj w porównaniu z żałosnymi rudarami usytuowanymi za miejskimi murami. W tym miejscu kluczem do uzyskania informacji jest możliwość wymiany. Jeśli chcesz handlować, lepiej miej ze sobą kilkanaście porządných noży – bardziej przydadzą się od choćby stu feniksów. Wynika to głównie z braku miejsca w Slumsach. Ludzie nie ruszają się daleko od swoich domów (nawet do Bazaru, który jest tak blisko), ponieważ słusznie się obawiają, że ktoś mógłby zawłaszczyć sobie ich dom, zanim zdołaliby wrócić.

Sanktuarium Wieczności to instytucja, która w największym stopniu próbuje zapanować nad chaosem w Slumsach. Księża niestrudzenie pracują wśród ludzi, aby dać im choć iskierkę nadziei. Kapłani pod przewodem siostry Elishei przemierzają ulicę, niosąc pomoc chorym i prowadząc





zaimprovizowane spotkania modlitewne. Często te działania nie wystarczają. W obliczu ogromnej biedy wysiłki księży to kropla w morzu potrzeb.

Jeśli bohaterowie potraktują amaltean lub ich parafian dobrze, to zdołają odnaleźć pracownię Endomara. Pod jego łóżkiem znajdą notatki opisujące skrytkę ze sprzętem technicznym, który Endomar wycenił (a także dowiedzą się, że ta kryjówka znajduje się gdzieś w Sektorze Gildii). Mogą też odkryć kilka częściowo nadjeżdżonych ciał, ukrytych w pobliżu chaty Inżyniera. Częściowo pożarte resztki to ciała ofiar dziwnego apetytu Endomara. Musi on jeść ludzkie mięso przynajmniej dwa razy w tygodniu, inaczej zaczyna się rozkładać. Endomar nie jest już pewien, czy zdoła ograniczyć swoje potrzeby do nieboszczyków – niektórzy z jego żywych klientów zaczynają wyglądać smaczkowicie. Nieprawdą jest, że Endomar nie chce wyleczyć się ze swoich ludożerczych nawyków – nie chce tylko, aby wyleczono go w za pomocą awestiańskiego miotacza ognia.

(Współczynniki siostry Elishei i Endomara Sordieka umieszczono dalej, w rozdziale **Bohaterowie**).

Avestianie

Prędzej czy później bohaterowie wpadną na brata Pietro i bandę avestian, którzy polują na Endomara. Kapłani odkryli kilka świeżo napoczętych „posiłków” Inżyniera i teraz mają zamiar go zniszczyć. W tej chwili próbują odnaleźć dziecko (to samo, które przekazało bohaterom wiadomość), które według nich porwał Endomar. Prawda jest taka, że dziewczynkę porwał wolny obywatel pracujący dla Kajdaniarzy.

(Współczynniki brata Pietro i bractwa avestian umieszczono dalej, w rozdziale **Bohaterowie**).

Druża noc: wschód księżycy

Noc ponownie zaczyna się od serii trzęsień ziemi. Slumsy ogarnęła teraz kompletna panika, wszyscy toną w rozpacz. Wieczny Płomień niewątpliwie jest niezwykle duży. Liga zablokowała port kosmiczny, a Bazar praktycznie świeci pustkami. Spotkani na ulicy mieszkańcy spoza Slumsów nie są zbyt rozmowni. A kiedy się odzywają, zawsze zerkają w górę – na księżyc.

Slumsy

Ludzie z Gwardii Modliszki (a zwłaszcza ludzie Kohla) giną w zastraszającym tempie. Postaci, które są świadkami jednej z takich „przypadkowych” śmierci, mogą zauważyć, że zabójcy są całkiem nieźle wyszkoleni – w rzeczywistości są to ludzie al-Malików, tyle że w przebraniu.

Posiadłości szlacheckie

Szlachta wydała rozporządzenie, że nikt nie opuści planety, dopóki nie zostanie wydany oficjalny rozkaz. W ramach wprowadzenia edyktu w życie, falanga Gwardii

Modliszki wkracza do portu kosmicznego i zajmuje pozycje niebezpiecznie blisko blokady gildii, która powstrzymuje spanikowane tłumy.

Sektor Gildii

Ku wielkiemu zdziwieniu wszystkich terraformatorzy z gildii Inżynierów opuszczają planetę (wyjaśnienie znajduje się w części **Prawda o Wiecznym Płomieniu**), udając się swoim statkiem w nieznanym kierunku. Dla wszystkich to oczywisty sygnał, że nie potrafili oni rozwiązać problemu i planeta jest skazana na zagładę! Gildie desperacko szukają możliwości ucieczki wobec nadciągającego niebezpieczeństwa. Pośrednicy zaproponowali zajęcie portu kosmicznego (zostawiając arystokratów na lodzie). Jeśli bohaterowie odnaleźli notatki Endomara, mogą wysledzić kryjówkę z wytworami techniki z czasów Drugiej Republiki. Niestety jest ona dobrze strzeżona przez ludzi Pośredników i al-Malików.

Kiedy bohaterowie wejdą do Sektora Gildii, powita ich ostre niebieskie światło palników acetylenowych i przyćmiona poświata fluoroscencyjnych latarek Pozyskiwaczy, krążących wśród śmieci niczym muchy nad ściervem. Sektor Gildii to wysypisko wszelkich niepotrzebnych odpadków technologicznych, jakie ludzie tylko znajdą. Nigdy nie wiadomo, kiedy jakiś dziwny kawałek metalu może okazać się tą niezbędną częścią, która ocali ci życie.

Pozyskiwacze to pierwsze osoby, które bohaterowie spotkają w Sektorze Gildii. Czyściciele ulic chętnie – za niewielką opłatą (dwa szpony) – zaprowadzą grupę do sali zebrania gildii. Przewoźnicy przypomną sobie, jak brali na pokład nowego terraformatora i jego załogę. Sędziowie zebrali pieniądze, aby zapewnić grupie naukowców dach nad głową. Kajdaniarze zdziwią się, dlaczego bohaterowie wyręczają ich w zbieraniu informacji.

Inżynierowie z Węzła mieszkają w miejscu nazywanym Pylicznym Zaułkiem. Dym z fabryk jest tam tak gęsty, że prawie zbija się w namacalne bryłki, nim ostatecznie odleci w stronę Alei Żebraków i innych, równie nędznych części miasta. Większość przebywających tam Inżynierów nosi maski z filtrami na twarzy, aby chronić się przed najgorszym smogiem (można je wypożyczyć za jednego feniksa tygodniowo).

Jeziah Sheridan, głowa gildii Inżynierów, poświęci bohaterom dokładnie piętnaście minut – pod warunkiem, że wypełnią wszystkie stosowne papiery (co wymaga albo niezłych układów w gildii, albo dwugodzinnego stania w kolejce oczekujących). Jeziah wie, że Endomar przyłączył się do grupy terraformatora w ostatniej chwili. Jego specjalnością najprawdopodobniej była astrofizyka i miał za zadanie ocenić wpływ księżyców Pandemonium na pracę terraformatora. Jednak zaraz po przybyciu stało się jasne, że Endomar nie spełnia oczekiwań. Inżynierowie pozbyli się go, oddając go al-Malikowi, który się nim zainteresował. Odtąd nie mieli żadnych wiadomości od Endomara.

Pozyskiwacze i Inżynierowie z grupy pracującej przy terraformowaniu mają kilka dodatkowych informacji. Wiedzą, że w rzeczywistości Endomar uciekał przed inkwizycją na Ligheimie. Inżynierowie zdają sobie również sprawę, że Argos sprzedał go Saladynowi al-Malikowi. Pozyskiwacze uważają, że Endomar był prawdopodobnie przemysłnikiem



techniki, ponieważ ktoś próbował wysłać statkiem ogromną kontrabandę – przedmioty z czasów Drugiej Republiki. (Współczynniki Jeziah umieszczono dalej, w rozdziale *Bohaterowie*).

Kajdaniarze

Argos Halfman, przywódca gildii Pośredników i współpracownik Saladyna al-Malika, któremu pomógł w wytworzeniu paniki związanej z księżycem (patrz dalej, *Prawda o Wiecznym Płomieniu*), słyszał, że Kohl rozmawiał z bohaterami i jest bardzo ciekawy, co tak naprawdę szef Gwardii Modliszki wie. Jednakże Argos nie cierpi marnować żadnej możliwości i jeżeli tylko będzie miał okazję, to spróbuje przeciągnąć bohaterów na stronę Saladyna. W żadnym wypadku nie narazi jednak na szwank planu al-Malika, ani też nie zaryzykuje swojej pozycji w gildii Pośredników.

Jeśli okaże się to potrzebne, wyśle zbirów z gildii, aby nauczili bohaterów trzymać język za zębami i nie węszyć wokół składu, w którym al-Malik ukrywa sprzęt z czasów Drugiej Republiki. Magazyn nie jest oznaczony i wygląda jak inne, w których trzyma się przetworzone rudy – wyróżnia go tylko straż złożona ze zbirów Pośredników i garstki rycerzy al-Malików. Każdy przyłapany na węszeniu przy składzie zostanie ciężko pobity i odesłany do Slumsów.

Bohaterowie, którym uda się zakraść do magazynu (co wymaga testu działań długotrwałych: Sprytu + *skradania się* i 9 punktów zwycięstwa), zobaczą części do maszyny myślących z okresu Drugiej Republiki, ukryte w kontenerach przeznaczonych do przechowywania rud. Są zbyt duże, aby zabrać je nie wzbudzając podejrzeń, ale każdy, kto się na tym zna (Spryt + *wiedza (towary na handel)* lub *wybawienie zaawansowanej technologii*) zorientuje się, że wszystko jest warte przynajmniej 10 tysięcy feniksów. Zaszyfrowane na dyskach komputerowych dane naukowe z zakresu terraformowania są warte prawie drugie tyle: 5 tysięcy feniksów i kilka dużych przysług ze strony gildii Inżynierów.

(Współczynniki oddziału Pośredników i rycerzy al-Malików umieszczono dalej, w rozdziale *Bohaterowie*).

Ostatnia noc

Ponieważ panika ogarnia także posiadłości szlacheckie, arystokraci zostają wezwani na dwór hrabiego Sharna.

Slumsy

Endomar ucieka ze Slumsów do portu kosmicznego ścigany przez avestian i wszystkich, którzy rozpoznają w nim przyczynę plotek. Nie przeżyje, jeżeli bohaterowie mu nie pomogą. Nawet wtedy będą zmuszeni walczyć, aby wyciągnąć go z tego cała.

Sektor Gildii

Gildie uciekają. Gwardia Modliszki została pokonana i teraz gildie wszystko kontrolują. Widać jak statki kosmiczne startują jeden po drugim. Sektor Gildii praktycznie opustoszał. Oddział al-Malika i Pośredników Argosa bierze się za

przenoszenie zawartości kryjóWKI na fregatę al-Malika („Pochodnię Proroka“). Statek kosmiczny wystartuje, gdy tylko sprzęt techniczny zostanie bezpiecznie zeskładowany.

Posiadłości szlacheckie

Jeżeli nikt nie powstrzyma Saladyna, ponad trzy czwarte najwyższych rangą członków Gwardii Modliszki zostanie zabitych. Kohl uzna to za osobistą porażkę. Popadnie w rozpacz na wystarczająco długo, aby al-Malik zdążył przekonać odpowiednią liczbę arystokratów, że nie należy pozwolić Kohlowi na utworzenie następnej Gwardii Modliszki.

Posiadłość al-Malików

Za ozdobnie rzeźbionymi bramami ze spiżu i złota leży mała posiadłość wspaniale udekorowana barwami pustyni. Rozmowy są ciche i kulturalne, ponieważ tutaj, na tej planecie z dala od domu, przeniesiono kawałek ojczyzny: Istakhr. Tutaj także nade wszystko przetrwały szlacheckie ideały.

Jeżeli bohaterowie nie mają powiązań z al-Malikami (któryś z nich nie jest z rodu al-Malików lub członkiem gildii) ani nie znają imienia Saladyna, to będzie im bardzo trudno doprosić się o audiencję u kogokolwiek. Choć al-Malikowie ogólnie rzecz biorąc są bardzo łaskawi, to jednak ostatnio byli wysoce niezadowoleni ze straży. To właśnie Gwardia Modliszki konfiskowała wszystko, co pachniało herezją, i oddawała avestianom, aby spalili publicznie podejrzane przedmioty.

Bohaterowie łatwo dogadają się ze służbą. Ludzie z pałacu wiedzą, że Endomar został zabrany do posiadłości pod strażą oraz że Saladyn pracował ostatnio i dla Pośredników, i dla rodu al-Malików.

Jeżeli bohaterom uda się dotrzeć do któregoś al-Malika, to szybko spotkają Saladyna. Będzie dość uprzejmy, zaproponuje im przekąski i pomoc służby w wykonaniu drobnych zadań. Zaproponuje także wyjaśnienie całego nieporozumienia, i jeśli bohaterowie wykażą zainteresowanie, stwierdzi, iż zatrudnił Endomara, aby ten sprawdził kilka źle działających hologramów.

Jeśli w jakiś momencie pokaże się Saladynowi ewidentne dowody jego działalności, natychmiast stanie się bardzo oschły. Następnie zacznie ostrą tyradę na temat Decadosów, tego jak niszczą oni cały układ i tego, jak planeta rozkwitłaby pod rządami kogoś innego. Następnie zażąda, aby bohaterowie opuścili jego posiadłość. Zaraz potem wyśle kogoś od Pośredników, aby ich zabili.

(Współczynniki Saladyna umieszczono dalej, w rozdziale *Bohaterowie*).

Starcie

W którymś momencie bohaterowie będą świadkami starcia (albo wezmą w nim udział) pomiędzy siłami al-Malików i Gwardią Modliszki. Wszystko zacznie się, kiedy rutynowy patrol gwardii zaczepi kobietę z rodu al-Malików, oczywiście zachowując się wobec niej w typowy dla siebie, prostacki sposób. Jeżeli bohaterowie są w dobrych układach z gwardią, usłyszą, żeby zostali i zobaczyli „jak wymierza się sprawiedliwość“. Jeśli zadarli z gwardzistami, to usłyszą, żeby



się wynosili – i to szybko. W tym momencie pojawi się kilku rycerzy al-Malików. Od razu zaczynają obrzucać Gwardię Modliszki potwornymi obelgami, a to doprowadza do wyciągnięcia broni. Zachowanie bohaterów wobec obydwu stron określi, czy będą musieli włączyć się do walki.

(*Współczynniki Gwardii Modliszki i rycerzy al-Malików umieszczono dalej, w rozdziale **Bohaterowie***).

Prawda o Wiecznym Płomieniu

Kilka czynników sprawiło, że Wieczny Płomień zaczął krążyć tak blisko Pandemonium. Po pierwsze, przyczyną przesunięcia na niestałą orbitę było nieprawidłowe funkcjonowanie maszyn terraformujących. Terraformatorzy, którzy mieli rzekomo drugiego dnia opuścić układ, w rzeczywistości wylądowali na Wiecznym Płomieniu, aby zainstalować tam węzeł terraformacyjny. Ma on przywrócić księżycowi właściwą orbitę. Całkowicie pochłonięci pracą nie pomyśleli o wydzwiku, jaki miała dla tłumów ich mała wycieczka i po powrocie będą dość zaskoczeni wywołanym zamieszaniem.

Drugi powód, dla którego Wieczny Płomień wydawał się większy, jest całkiem prosty. Czy zauważyliście, że Księżyc zawsze jest nieco większy nad horyzontem niż wysoko na niebie? Wielkość satelity wcale się nie zmienia – jedynie ludzkie postrzeganie ulega modyfikacji. Księżyc wydaje się większy, kiedy jest nisko, bo horyzont stanowi punkt odniesienia – pozwala na porównanie wielkości. Wieczny Płomień obecnie pojawia się w otoczeniu dwóch siostrzanych księżyców. To działa jak „fałszywy horyzont” i sprawia, że księżyc wygląda na większy niż jest w rzeczywistości. Zjawisko to w zestawieniu z niestałą orbitą

Wiecznego Płomienia i doskonale przygotowaną plotką Saladyna zaowocowało masową histerią.

Endomar przewidział to wszystko, łącznie z możliwością upadku księżyca na Pandemonium, ale miało do tego dojść za jakieś pięćdziesiąt do trzystu lat. Saladyn po prostu przeformułował przewidywania Inżyniera, tak aby zagrożenie wyglądało na rychlejsze.

Po trzecim dniu zbliżania się Wiecznego Płomienia, księżyc powoli zacznie wracać na swoją orbitę, a pozostałe księżyce przyjmą wobec niego inne położenie. Wszystko powróci do poprzedniego stanu.

Dwór hrabiego Sharna

Do ostatecznego rozrachunku dojdzie, kiedy wszyscy zostaną poproszeni o zdanie relacji z tego, co zaszło. Saladyn skomentuje nieefektywność Gwardii Modliszki. Kohl stwierdzi, że to gildie są prawdziwym źródłem problemów.

Bohaterowie są we wszystko zamieszani, zostaną więc wciągnięci w sam środek rozgrywki. Nim publicznie przedstawia zdobyte dowody, zarówno Kohl, jak i Saladyn wezmą ich na stronę i będą próbować pozyskać ich lojalność. Zależnie od podjętego wyboru postaci mogą zyskać potężnego sprzymierzeńca lub równie niebezpiecznego wroga.

Gdzie jest Graaf

Trudno uwierzyć, aby tak szeroko zakrojona intryga mogła obyć się bez Graafa. Jednak w ostatnich dniach nigdzie w Węźle nie można znaleźć „Króla Złodziei”. Mistrz Gry może zdecydować, dokąd zawiodły Graafa plany – czy jest na wyprawie na Pustkowiu, czy może wyruszył w tajemną misję na Iver (gdzie ma sekretne kontakty i – jak mówią plotki – powiązania rodzinne).

Bohaterowie

Baron Kohl Von Heller

Kohl stanowi przedziwną mieszankę sprzeczności. Z jednej strony jest typowym Rycerzem Modliszki – rzadko kiedy okazuje się skuteczny. Z drugiej jednak strony ukrywa wielką tajemnicę – naprawdę pragnie być honorowym rycerzem w starym stylu, głoszącym chwałę domu Decados dobrym przykładem, a nie popisami. Wykorzystuje czas na Pandemonium, aby zebrać rycerzy, którzy myślą podobnie jak on i stworzyć zakon (między innymi z tego powodu tak rzadko dobrze wykonuje swoje obowiązki).

Kohl nienawidzi al-Malików. W czasie wojen o tron zniszczyli oni ziemię jego rodu. Teraz, na Pandemonium, traktuje ich jak nic nie warte pasożyty. Gdyby dać mu szansę, natychmiast pozbyłby się z planety wszystkich al-Malików.
Ranga/Klasa: baron Decados, Rycerz Modliszki
Cytał: *Jestem pewny mój przyjacielu, że ideały Zakonu Modliszki okażą się ci bardzo bliskie.*

Opis: Wysoki, wyglądający na niebezpiecznego mężczyznę o kruczoczarnych włosach i ciemnych, przenikliwych

oczach. Zwykle jest towarzyski, ale czasem targają nim zmienne nastroje.

Cechy cielesne: Siła 8, Zręczność 8, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 5, Technika 3

Cechy duchowe: Ekstrawersja 5, Introwersja 4, Porywczność 3, Opanowanie 6, Wiara 1, Ego 4

Umiejętności wrodzone: broń biała 9, strzelanie 5, uniki 6, walka wręcz 5, wigor 4, wywieranie wrażenia 8.

Umiejętności wyuczone: etykieta 5, jeździectwo 5, pierwsza pomoc 4.

Błogosławieństwa: Elokwencja (+2 do Ekstrawersji, kiedy bohater stara się wpłynąć na innych wygłaszając mowę).

Przekleństwa: Próżność (-1 do Percepcji, kiedy ktoś bohaterowi pochlebia).

Dziw: 4

Broń: rapier (6k), nóż (4k), średni pistolet automatyczny (5k).

Zbroja: syntjedwab (4k), tarcza energetyczna (5/10, 10 trafień).

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



Gwardia Modliszki

Ta hałastrą dowodzona przez kontyngent Rycerzy Modliszki (odpowiedź Decadosów na Rycerzy Poszukujący Alexiusa) to właściwie kolejny popis Decadosów. Praktycznie nie robią wiele więcej poza wygłaszaniem gorących przemów i rujnowaniem obywateli życia.

Ranga/Klasa: różne

Cytat: *Jeśli jesteś niewinny, to nie masz powodu, aby bać się Gwardii Modliszki!*

Opis: Młodzi wolni obywatele i rycerze. Noszą zielone kaftany ze złotym godłem modliszki.

Cechy cielesne: Siła 5, Zręczność 5, Wytrzymałość 5

Cechy umysłowe: Spryt 5, Percepcja 6, Technika 3

Cechy duchowe: Ekstrawersja 5, Introwersja 2, Porywczosć 4, Opanowanie 1, Wiara 2, Ego 4

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, skradanie się 4, spozostzegawczość 6, strzelanie 5, walka wręcz 4.

Umiejętności wyuczone: docieklivość 4, przeszukiwanie 4, szelmostwo 4, tropienie 2.

Dziw: 2

Broń: strzelba (8k), rapier (5k), nóż (3k).

Działania szermiercze: cięcie, parowanie, pchnięcie.

Zbroja: kaftan skórzany (4k), tarcza energetyczna (5/10, 10 trafień).

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Baronowa Serena Vincenza

Serena zajmuje najgorszą pozycję wśród szlachty na planecie. Co więcej, wychodzi ze swoją switą na zewnątrz, do Miasta Ruder, aby oglądać barbarzyńskie (potwornie krwawe) walki gladiatorów. Lubi widok krwi i nie ukrywa tego.

Ranga/Klasa: baronowa Decados

Cytat: *Widzę, że nosisz miecz. Jaki ładny... Taki ostry... Często go używasz?*

Opis: Jest ładną kobietą, ale cierpi z powodu starej blizny, która sprawia, że jej twarz krzywi się w nieustannym wyrazie szyderstwa. Ma krystalicznie błękitne oczy, jej spojrzenie jest ostre, rzadko kiedy mruga.

Cechy cielesne: Siła 5, Zręczność 8, Wytrzymałość 5

Cechy umysłowe: Spryt 5, Percepcja 7, Technika 3

Cechy duchowe: Ekstrawersja 7, Introwersja 3, Porywczosć 7, Opanowanie 2, Wiara 1, Ego 5

Umiejętności wrodzone: broń biała 7, uniki 6, wywieranie wrażenia 6.

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 1, etykieta 4, jeździectwo 6, panowanie nad ciałem 2, szelmostwo 5.

Błogosławieństwa: Podejrzliwość (+2 do Percepcji, gdy w grę wchodzi rywalizacja).

Przekleństwa: Cham (-2 do uroku osobistego).

Dziw: 5

Broń: rapier (5k), laser ręczny (3k, ukryty).

Zbroja: tarcza turniejowa (5/10, 15 trafień, ukryta).

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Siostra Elishea DeSalvo

Siostra Elishea jest powszechnie znana w Slumsach. Goriwie walczą o prawa swoich parafian. Nawet Pośrednicy

ją lubią. Nieraz udawało jej się uratować kogoś z ich łańcuchów prostym słowem.

Ranga/Klasa: kapłanka, amalteanka

Cytat: *Wybacz mi bracie, ale zauważyłam, że twoja rana wymaga opatrzenia. Usiądź tu na moment, a ja przez ten czas zaparzę ci herbatę.*

Opis: Zwyczajna kobieta, o niesfornych włosach i ogorzałej, śniadej cerze. Ma wysmukłe i delikatne dłonie.

Cechy cielesne: Siła 3, Zręczność 5, Wytrzymałość 4

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 7, Technika 4

Cechy duchowe: Ekstrawersja 5, Introwersja 3, Porywczosć 3, Opanowanie 5, Wiara 6, Ego 1

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość 4, urok osob. 5.

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 3, czytanie (urtyjski), docieklivość 3, empatia 7, języki (dialekt pandemoniński), koncentracja 4, medycyna 6, pierwsza pomoc 8, rzemiosło (gotowanie) 2.

Błogosławieństwa: Sprawiedliwość (+2 do Porywczosci, gdy naprawia wyrządzone zło).

Przekleństwa: Kiepski łgarz (-2 do Sprytu, gdy bohater kłamie).

Dziw: 5

Broń: brak.

Zbroja: brak.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Endomar Sordiek

Naprawdę nazywa się Farimid Demaarcan i był Inżynierem genetycznym, specjalizującym się w technice Drugiej Republiki. Podczas pracy nad nanotechniką został zainfekowany mechanizmami wielkości wirusa. Opętany dziwnymi potrzebami uciekł na Pandemonium. Niestety, został rozpoznany przez al-Malików i zabrany do markiza Amila Salady, który posłużył się Inżynierem, aby dowiedzieć się o zbliżającej się koniunkcji księżyców (patrz część **Prawda o Wiecznym Płomieniu**) i uzyskać wycenę wielkiego zbioru techniki z okresu Drugiej Republiki. Endomar uciekł zabijając strażników. Teraz ukrywa się w Slumsach u amaltean, pomagając im w leczeniu dzięki znajomości anatomii.

Ranga/Klasa: rzemieślnik gildii Inżynierów

Cytat: *Stój! Proszę! To właściwie był wypadek! Nie miałem zamiaru zjadać jego oczu!*

Opis: Wysoki, żylasty mężczyzna o wydatnych kościach policzkowych i czarnych, zapadniętych oczach. Nosi proste ubranie, mówi szybko, zwykle delikatnie się uśmiechając.

Cechy cielesne: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 5

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 4, Technika 7

Cechy duchowe: Ekstrawersja 1, Introwersja 5, Porywczosć 1, Opanowanie 3, Wiara 1, Ego 3

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość 5.

Umiejętności wyuczone: czytanie (urtyjski), kierowanie pojazdami lądowymi 2, księgozawstwo 5, maszyny myśjące 5, nauka (genetyka) 6, wiedza (technika drugiej republiki) 4, wybawienie elektryki 4, wybawienie mechaniki 5, wybawienie zaawansowanej technologii 6.

Dziw: 3

Broń: nóż (3k).

Zbroja: brak.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0



Brat Pietro, Sługa Płomienia

Brat Pietro zarządza zgromadzeniem avestian w slumsach. Dla niego grzech czai się wszędzie, a zapłatą za występki jest oczyszczająca moc Świętego Płomienia. Na równi nie cierpi szlachty i gildii, winiąc je za potworne warunki, w jakich żyją jego parafianie.

Ranga/Klasa: diakon avestian i inkwizytor

Cytat: *Ty będziesz mi mówił o niewygodzie? Spójrz na swoją własną plugawą duszę! Będziesz wrzeszczał, kiedy po twojej śmierci demony zawleką cię do Gehennungap!*

Opis: Skóra brata Pietro jest spękana od częstego wystawiania na gorąco, a jego głos brzmi chrapliwie, zdarty wygłaszaniem nieomylnych sądów. Jest ślepy na jedno oko – to gorzkie wspomnienie jedyne raz, kiedy okazał łaskę (pozwolił żyć niewinnej kobiecie, którą przesłuchiwał, a ona oślepiła go w obronie swojego męża, antynomisty).

Cechy cielesne: Siła 6, Zręczność 4, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 4, Percepcja 5, Technika 3

Cechy duchowe: Ekstrawersja 3, Introwersja 5, Porywczność 5, Opanowanie 2, Wiara 5, Ego 1

Umiejętności wrodzone: skradanie się 4, spostrzegawczość 4, strzelanie 7, wigor 6, wywieranie wrażenia 7.

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 3, języki (dialekt pandemoński), koncentracja 4, panowanie nad ciałem 3, pierwsza pomoc 3, przeszukiwanie 5, tortury 2, żelazna wola 5.

Błogosławieństwa: Pobożność (+2 do Ekstrawersji, gdy przebywa wśród grzeszników).

Przekleństwa: Duma (-2 do Opanowania, kiedy zostanie znieważony).

Dziw: 5

Broń: miotacz ognia (5k/3k tak długo, aż w którejś turze ofiara nie odniesie obrażeń – wtedy płomień gaśnie).

Zbroja: zbroja skórzana i żaroodporne szaty (7k, +3k przeciw ogniowi).

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

Bractwo avestian

Ranga/Klasa: nowicjusze avestianie

Cytat: *Stój!* (szuuu – i odgłos buzujących płomieni)

Opis: Bracia zakrywają się od stóp do głów złotobrazowymi szatami. Mocno śmierzają przypalonym ciałem i olejem ka.

Cechy cielesne: Siła 6, Zręczność 4, Wytrzymałość 4

Cechy umysłowe: Spryt 4, Percepcja 6, Technika 3

Cechy duchowe: Ekstrawersja 1, Introwersja 3, Porywczność 5, Opanowanie 1, Wiara 5, Ego 1

Umiejętności wrodzone: broń biała 6, spostrzegawczość 5, strzelanie 6, urok osobisty 4, walka wręcz 6, wywieranie wrażenia 6.

Umiejętności wyuczone: dociekliwość 6, medycyna 3, przeszkukiwanie 6, tortury 2, wiedza (doktryna avestian) 3.

Dziw: 5

Broń: miotacz ognia (5k/3k tak długo, aż w którejś turze ofiara nie odniesie obrażeń – wtedy płomień gaśnie), pałka (4k).

Zbroja: zbroja skórzana i żaroodporne szaty (7k, +3k przeciw ogniowi).

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Argos Halfman

Argos stanowi nieodzowną część Sektora Gildii. Powrócił tu po wojnach o tron. Zna każdy centymetr sektora i chętnie podzieli się tą wiedzą – za odpowiednią opłatą, oczywiście. Kiedy był młodszy, pracował dla al-Malików na Criticorum. Gdy granat Decadosów pozbawił go lewej nogi i lewej ręki, to właśnie Saladyn odciągnął go w bezpieczne miejsce. Od tej pory Argos zawsze dba o Saladyna, powiadamiając go o każdej nadarzącej się okazji. To właśnie on powiedział markizowi o Endomarze i to jego ludzie dopomogli arystokracji zrealizować plany.

Ranga/Klasa: sierżant w gildii Pośredników

Cytat: *Jeśli chcesz iść tędy, to w porządku, ale za pół guldena pokażę ci jak ominąć Kajdaniarzy, w których łapy właśnie się ładujesz.*

Opis: Stary, potwornie pomarszczony mężczyzna, o oczach jak czarne paciorki i uśmiechu od ucha do ucha. Jego lewa noga i ręka są cybernetyczne.

Cechy cielesne: Siła 5, Zręczność 6, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 5, Percepcja 4, Technika 5

Cechy duchowe: Ekstrawersja 3, Introwersja 1, Porywczność 3, Opanowanie 4, Wiara 3, Ego 1

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, spostrzegawczość 5, strzelanie 8, walka wręcz 6, wigor 5, wywieranie wrażenia 5.

Umiejętności wyuczone: dociekliwość 4, hazard 5, panowanie nad ciałem 2, pierwsza pomoc 4, szelmostwo 5, sztuka wojenna (materiały wybuchowe) 2, wybawienie mechaniki 3.

Błogosławieństwa: Zaciekawienie (+2 do Ekstrawersji, gdy widzi coś nowego).

Przekleństwa: Kulawy (bieg: bazowo 8 metrów).

Dziw: 3

Broń: strzelba (8k), nóż (3k).

Zbroja: syntskóra (7k).

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

Jeziah Sheridan

Jeziah Sheridan zarządza gildią Inżynierów na Pandemonium. Ponad wszystko ceni sobie efektywność, przedkłada ją nawet ponad własne zdrowie. Stoi u steru wystarczająco długo, aby wiedzieć, co kto wie i jak to wszystko działa.

Ranga/Klasa: Inżynier

Cytat: (wyrzuca z siebie słowa w tempie karabinu maszynowego) *No tak. Zmarnowałeś kolejne 32,6 sekundy mojego czasu. Pospiesz się, albo się wynoś.*

Opis: Niska, przysadzista kobieta, która potrafi rzucać tak lodowate spojrzenie, że wszyscy od razu milkną. Obdarzona jest precyzyjnym, bystrym umysłem i ma wyjątkowe poczucie upływu czasu.

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 3

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 4, Technika 7

Cechy duchowe: Ekstrawersja 1, Introwersja 3, Porywczność 4, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 4

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość 5, strzelanie 7, wywieranie wrażenia 6.



Umiejętności wyuczone: czytanie (tech-utrh), maszyny myślące 5, nauka (inżynieria) 7, przeszukiwanie 4, wybawienie elektryki 6, wybawienie mechaniki 8, wybawienie zaawansowanej technologii 4.

Błogosławieństwa: Przenikliwość (+2 do Sprytu, gdy ktoś próbuje bohatera oszukać).

Przekleństwa: Lekceważenie (-2 do Ekstrawersji w obecności autorytetów).

Dziw: 3

Broń: pistolet (5k).

Działania szermiercze: zna je prawie wszystkie.

Zbroja: tarcza energetyczna (5/10, 10 trafień).

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0

Banda Pośredników

Ranga/Klasa: szeregowcy gildii Pośredników

Cytat: *Pamiętasz nas?* (i odgłos uderzeń pałą o otwartą dłoń)

Opis: Pośrednicy zwykle ubierają się w brunatno-czarne skóry i zakładają pasy z licznymi klamrami, do których łatwo można przyczepić różny sprzęt.

Cechy cielesne: Siła 7, Zręczność 5, Wytrzymałość 8

Cechy umysłowe: Spryt 4, Percepcja 5, Technika 5

Cechy duchowe: Ekstrawersja 5, Introwersja 2, Porywczność 4, Opanowanie 2, Wiara 1, Ego 4

Umiejętności wrodzone: broń biała 6, spostrzegawczość 5, strzelanie 6, uniki 5, walka wręcz 6, wywieranie wrażenia 6.

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 4, kierowanie pojazdami 4, przeszukiwanie 6, tropienie 5, wiedza (Sektor Gildii) 4.

Dziw: 4

Broń: pałka elektryczna (6k elektryczne obrażenia, 3k normalne), nóż (4k), kajdanki.

Zbroja: zbroja skórzana (5k).

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

Rycerze al-Malików

Ranga/Klasa: rycerze al-Malików

Cytat: *Ha! Wyzwanie!*

Opis: Zadbani, brodaci rycerze, ubrani w eleganckie szaty i rudobrzazowe peleryny.

Cechy cielesne: Siła 6, Zręczność 5, Wytrzymałość 5

Cechy umysłowe: Spryt 5, Percepcja 6, Technika 3

Cechy duchowe: Ekstrawersja 2, Introwersja 6, Porywczność 6, Opanowanie 2, Wiara 3, Ego 1

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, spostrzegawczość 6, walka wręcz 4, wywieranie wrażenia 4.

Umiejętności wyuczone: docieklivość 4, etykieta 4, umiejętności społeczne (retoryka) 6.

Dziw: 2

Broń: rapier (5k), nóż (3k), rewolwer (5k).

Działania szermiercze: parowanie, pchnięcie, praca nóg.

Zbroja: tarcza energetyczna (5/10, 10 trafień).

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Amil Saladyn al-Malik

Saladyn to skomplikowany człowiek, który zajmuje się wieloma sprawami. Świecie wierzy w to, że Decadosi niszczą Pandemonium i pragnie temu zapobiec. Ma nawet dowody na to, że majstrowali przy niedokończonych gwiezdnych wrotach, co prawdopodobnie doprowadziło do awarii sieci terraformicznej i – w efekcie – zbliżenia się Wiecznego Płomienia do planety.

Argos przekazał Endomara w ręce Saladyna, który następnie szantażem zmusił Inżyniera do współpracy. Od Endomara Saladyn dowiedział się o zbliżającej się koniunkcji trzech księżyców (patrz część **Prawda o Wiecznym Płomieniu**) i pojął do czego można wykorzystać taką informację. Wykorzystał także Endomara do przejrzenia ogromnej kolekcji świeżo odkrytych mechanizmów z czasów Drugiej Republiki.

Saladyn wpadł na prosty plan. Na początku jego szpie-dzy rozsiali plotkę o przewidywanym upadku Wiecznego Płomienia na Pandemonium. Potem umocnił te pogłoski dobrze opłaconymi plotkami, które rozsiewali Pośrednicy z bandy Argosa, tak aby panika obejmowała coraz szersze kręgi. Powstały w ten sposób chaos umożliwił mu wywiezienie z planety odkrytego sprzętu – nie musiał już obawiać się interwencji ze strony awestian czy Decadosów. Ponadto zamieszki stanowiły świetną przykrywkę dla zabójstw dokonywanych na członkach Gwardii Modliszki. Póki co wszystko jest na jak najlepszej drodze.

Saladyn to bardzo ostrożny człowiek, ale sprowokowanie zamieszek na taką skalę może grozić mu śmiercią. Zawsze zacierza za sobą ślady i jest gotów poświęcić przyjaciół – nawet takich jak Argos – aby ocalić życie.

Ranga/Klasa: markiz z rodu al-Malik

Cytat: *Hm. Rozumiem, dlaczego tak to widzisz. Ale wierz mi, zmysły nie raz nas mylą.*

Opis: Sympatyczny mężczyzna o pełnej twarzy, ciele podstarzałego wojownika i inteligentnym spojrzeniu. Nosi świetnie skrojone, proste ubrania i pali egzotyczne cygara.

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 7, Wytrzymałość 5

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 7, Technika 4

Cechy duchowe: Ekstrawersja 5, Introwersja 5, Porywczność 4, Opanowanie 5, Wiara 2, Ego 4

Umiejętności wrodzone: broń biała 8, strzelanie 7, uniki 6, urok osobisty 7, walka wręcz 4, wywieranie wrażenia 8.

Umiejętności wyuczone: empatia 4, etykieta 7, jeździectwo 5, języki (kwiecista mowa), maszyny myślące 3, pierwsza pomoc 3, szelmstwo 5, umiejętności społeczne (przemawianie) 5, żelazna wola 3.

Błogosławieństwa: Kurtuazja (+2 do Ekstrawersji przy podejmowaniu gości).

Przekleństwa: Mściwość (-2 do Opanowania, gdy zostanie znieważony).

Dziw: 5

Broń: rapier (5k), pistolet laserowy (5k).

Zbroja: syntjedwab (4k), tarcza turniejowa (5/10, 15 trafień).

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0



Brain Campbell

Zamoźniejsi obywatele Węzła, stolicy Pandemonium, odizolowali się od biednych, doprowadzonych do rozpacz i pozbawionych środków do życia ludzi. Miasto zalały setki zagubionych duszyczek, które szukały sposobu opuszczenia planety – tak wiele, że hrabia Enis Sharn sfiansował budowę potężnego, kamiennego muru wokół stolicy. W obrębie murów istnieje przynajmniej namiastka czegoś, co można uznać za cywilizację, a poza nimi nie ma już żadnej nadziei. Przekroczenie tej granicy to jak wejście do innego świata. Za rozsypującym się Miastem Ruder całymi kilometrami ciągnie się zniszczone Pustkowie.

Książę i szlachta z najlepszymi intencjami wchodzi między lud – w tłum tych biednych istot ludzkich, lecz nędza populacji dalece przekracza ich możliwości niesienia pomocy. Widok tak wielkiego cierpienia wystawia na próbę wiarę nawet najbardziej pobożnych. Jednak mimo tak straszliwej biedy, niesprawiedliwości i beznadziei wierni jakoś przetrwali. W tej przysgodzie gracze mają wybór: czy postąpić bohatersko, wspinałomyślnie i etycznie, czy też stać się występnyymi i diabolicznymi, zabierać wszystko, co może pomóc im przetrwać. Zakończenie tej przygody zależy od wybranej przez bohaterów drogi...

W prowadzenie bohaterów do przygody

Tak jak w wielu innych przypadkach opowieść ta zaczyna się od plotek powtarzanych w całym mieście. Podobno jakiś wędrowny ksiądz odnalazł na Pustkowie rzadki artefakt. Nie ma w tym nic niezwykłego, ponieważ tutaj – te potężne ruchy masywów skalnych często wynoszą na powierzchnię przedmioty pozostawione przez poprzednich mieszkańców planety. To, czy bohaterowie usłyszą tę nowinę w mrocznym kącie „Araońskiego rumaka“, podczas posiłku „U Mamy Jazi“, w barakach gildii czy też w poczekalni dworu Sharnów jest nieistotne. Informator będzie cynicznym człowiekiem, który stwierdzi, że samotny ksiądz ma tyle szans na przetrwanie poza murami, co kostka lodu na Stosie.

Tego samego dnia inny bohater usłyszy o czymś, co będzie stanowić jeszcze jeden powód, aby wybrać się poza

mury. Wymyśl taki, który okaże się odpowiedni dla określonej postaci. Kupiec może dowiedzieć się o nielegalnym handlu czymś, czego jego grupa strasznie potrzebuje. Arystokrata może usłyszeć o głowie rodu, która została doprowadzona do skrajnej nędzy w Mieście Ruder na Pustkowie. Nieważne co wymyślisz – niech to brzmi prawdopodobnie, a zarazem będzie jednym wielkim kłamstwem. Bohaterowie nie dowiedzą się o podstępie, dopóki nie opuszczą miasta.

Za murami pogłoski o szerzącym się cierpieniu znajdują potwierdzenie w faktach. Miasto Ruder zeszło do poziomu zatrważającej nędzy i plugastwa. Wywłaszczeni chłopcy umierają z odwodnienia, głodu i chorób – przez ostatnie trzy tygodnie trwa susza. Masy ludzi leżą pod naprędką skleconymi namiotami, szukają cienia gdzie tylko się da. Pobliskie rowy służą za kanały ściekowe, ale nie ma wody, która spłukałaby nieczystości. Umierający z głodu okradają chorych, zdesperowani rabują to, co pozostawili zmarli. Nie można już żyć gorzej niż poza murami Węzła.

Jest jeszcze jedno utrudnienie: kiedy szlachta lub wysoko postawieni członkowie gildii po raz pierwszy przybywają do Węzła, mogą zdecydować się na załatwienie papierów identyfikacyjnych u miejscowych Sędziów. Te dokumenty są niezbędne przy wjeździe do miasta i przy wyjeździe. Jeżeli bohaterowie będą próbowali wrócić do Węzła przed zakończeniem przygody, odkryją, że ich przepustki straciły ważność. Może to być efekt postępów bohaterów w poprzedniej przygodzie, część zdradzieckiego planu Decadosów, zemsta gildii Sędziów za rzekomą obelgę albo zwykła pomyłka przy identyfikacji. Niezależnie od przyczyn, minie kilka dni, nim grupa będzie mogła wejść do Węzła. Zaczniemy więc zwiedzanie slumsów.

Miłosierdzie: ksiądz w potrzebie

Kuci na cztery nogi bohaterowie mogą dowiedzieć się (test Sprytu + *cwaniactwa*), że trzy pomniejsze syndykaty walczą o przejęcie kontroli nad tym terenem. Dla zachowania pozorów w mieście każdy z nich prowadzi interesy w zgodzie z prawem, a poza murami słyną głównie z nielegalnej działalności. Na przykład Syndykat Sirocco

funkcjonuje pod przykrywką „agencji ochrony“, wynajmującej tanich mięśniaków. Jeśli się temu dokładniej przyjrzeć, członków syndykatu można raczej nazwać bandziorami, którzy siłą ściągają należności i wymuszają haracze.

Gdy grupa naogląda się dość ludzkiego cierpienia, spotka ją jeszcze gorszy horror. Księdza hezychata otoczyła banda mężczyzn w brudnych kombinezonach. Jeden z nich kopniakiem posyła obłok kurzu prosto w twarz kapłana, drugi kopie go, kiedy nieszczęśnik próbuje się podnieść. Bandyci są dobrze odżywieni, przyzwyczajeni do zbudowania i ewidentnie męczą kogoś, kto praktycznie umiera z głodu. Kiedy jeden z rzeźmieszków podnosi dłoń, aby strzelić kapłana-żebraka prosto w twarz, bystry bohater (test Percepcji + *cwanictwa*) może zauważyć mały tatuaż w kształcie trąby powietrznej na wnętrzu dłoni; w tym momencie jasny staje się udział Syndykatu Sirocco. Jeśli bohaterom powiedzie się test Sprytu + *wiedzy (Węzeł)*, dowiedzą się, że syndykat powiązany jest z Pozyskiwaczami.

Jeśli postaci zachowują się bohatersko, niewątpliwie porazi ich całkowity brak szacunku bandziorów dla życia ludzkiego. Każdy szlachcic w tej sytuacji prawdopodobnie będzie gotów wymierzyć sprawiedliwość. Nawet jeżeli bohaterowie to szumowiny, pomyślą, że bandyci nie powinni zamęczać samotnego hezychaty, chyba że miałyby on coś, czego oni potrzebują. Niezależnie od motywów stojących za decyzją, postacie powinny poczuć się w obowiązku, aby ratować świętego męża z rąk pozbawionych hamulców zbiorów.

Członkowie gangu to wynajęte mięśniaki i daleko im do mistrzów walki wręcz. Dobry prowadzący może ubarwić scenę zagrywkami poniżej pasa: bandyci będą próbowali oślepić bohaterów garściami piachu, wepchną kogoś na kaktusy, a nawet wrzucą do kanału ściekowego. Upokorzenie jest w tej sytuacji ważniejsze od samych obrażeń. Zbiry nie będą walczyć na śmierć i życie – płaci się im za to, aby po zadaniu kilku porządných ciosów brali nogi za pas. Tak to wygląda, ponieważ zwykle ich zadaniem jest donosić *prawdziwym* bandytom o wszystkich, którzy okazują się silniejsi.

Hezychat

Samotny kapłan jest bezgranicznie wdzięczny grupie za pomoc. Niezależnie od motywów rządzących bohaterami, jest pod wielkim wrażeniem ich czynów.

– Prorok byłby dumny z ludzi takich jak wy – stwierdzi.
– Oto bohaterowie, którzy ucieleśniają cnotę miłosierdzia!

Mnich żebrzący nazywa się Von Effman i jest przekonany, że pojawienie się bohaterów to cud, efekt bożej ingerencji. Natychmiast im zaufa i zacznie błagać o pomoc:

– Nie ulega wątpliwości, że zostaliście zesłani, aby mi dopomóc w wędrówkach. Przyszedłem do miasta, aby wybłagać trochę skromnych datków na moją wyprawę. Widzę, że Wszechstwórca ofiarował mi prawdziwy skarb! Może i wy mieliście wizję? Mielicie? Przepelniony kielich i szlachetnie urodzony w lśniącej zbroi? Leczniczy eliksir? Błagam o pomoc. Sami widzicie, że nie starczy mi już siły, aby wyruszyć w taką podróż samemu. Pozyskiwacze i koczownicy grasują na Pustkowie. Wszechstwórca obdarzy was swoją łaską, jeśli zgodzicie się chronić mnie w czasie mojej wędrówki.

Jeżeli gracze są z gatunku tych, którym niewiele trzeba, żeby dać się wciągnąć w przygodę, to historia właśnie się zaczyna. Jeśli są bardziej sceptyczni albo interesowni, to poprosi o ochronę przynajmniej do chwili, gdy znajdzie trochę wody i jedzenia.

Cień

Przez resztę przygody hezychat będzie nieustannie przesuwiał w palcach koraliki różańca wykonanego z małych kawałków kości. Będzie też niemal obsesyjnie opisywał wszelkie działania członków grupy w kategoriach siedmiu cnót, które wymienił Prorok Zebulon w „Ewangelii Omega“. Już zdążył z wielkimi podziwem skomentować ich *miłosierdzie*. A teraz gotów jest w każdej chwili chwalić bohaterów także za inne cnoty, które objawiają się w ich czynach. Własne zachowanie obserwuje jeszcze skrupulatniej – przyzna się do każdego najmniejszego grzechu, który dostrzeże w swoich uczynkach.

Jeśli drużynowy kapłan odprawi teurgiczny rytuał Rozdarcia zasłony, przekona się, że dusza mnicha błyszczy niczym regularnie polerowane zwierciadło. Można dostrzec jedynie niemal niewidoczne ślady duchowej niedoskonałości. Jednakże pod powierzchnią widać delikatne zmatowienie – jakby grzech, który nigdy nie zniknie. Dalsze badania nie pozwolą określić, co tego świętego człowieka mogło tak zmienić na całe życie.

Oczywiście istnieje przyczyna tego stanu rzeczy. Po kilku dniach ksiądz wyjawia bohaterom, że został wypędzony z klasztoru Ortodoksji, jednak nie będzie chciał powiedzieć z jakiego powodu. A jego mroczna tajemnica polega na tym, że nie zawsze miał „wizje“ swoich przodków – czasem celowo ich *przywoływał*. W czasie misjonarskiej podróży wśród ur-ukarów odkrył w sobie ukryty talent do zabronionych praktyk Mandża, starożytnej sztuki czczenia przodków. Ksiądz miał smykałkę do odnajdywania religijnych relikwii, ponieważ jego przodkowie dawali mu wskazówki, gdzie ich szukać. Będzie ukrywał ten sekret niemal do końca przygody. Jeżeli psychonik spróbuje zajrzeć do jego umysłu, aby poznać prawdę, hezychat będzie bronił się wykonując test Wiary + *żelaznej woli*. Łatwość testu w jego wypadku wynosi 18 – wolę księdza umocniły niezliczone lata niedoli.

Wędrówka

Hezychata, kierując się objawieniem z wizji, może wskazać grupie drogę do relikwii, której sam poszukuje. Wędrówka po Pustkowie w pobliżu Pustyni Jęków to coś więcej niż test siły i wytrzymałości podróżnika – to także próba dla jego duszy. Dla świątobliwych ludzi podróże przez te opuszczone tereny nie są niczym nowym, tak bowiem często sprawdzają swą wiarę. Niedostatki i cierpienie ujawniają ich wady i potknięcia.

Podróż do szukanego miejsca powinna zająć jakieś cztery dni. Każdego dnia bohaterowie przeżyją coś, co podda ich charakterowi próbie. Von Effman wszystkie zdarzenia potraktuje jako sprawdzian wiary i aż nazbyt chętnie rozprawiać będzie o siedmiu cnotach Kościoła Ortodoksyjnego. Możesz ułożyć krótkie przypowieści o Zebulonie i siedmiu świętych, które będą przykładami cnotliwego zachowania.

Świętość i grzech

Poniżej wypisano cnoty i występki, na które wyczulony jest hezychata. Ten zbiór przekonań to bardzo uproszczony przewodnik po doktrynie Ortodoksji Urth.

Cnoty	Występki
poszukiwanie	duma
lojalność	chciwość
współczucie	żądza
dawanie ochrony	zazdrość
sprawiedliwość	lenistwo
mądrość	gniew
pokora	krzywoprzysięstwo
dyscyplina	

Pokora: zebranie o jedzenie

Nawet jeśli bohaterowie nie są pewni, czy chcą towarzyszyć hezychatowi w podróży na Pustkowie, to powinni przynajmniej uszanować jego prośbę o pomoc w zgromadzeniu zapasów żywności. Jeżeli zabiorą się do pracy w ciągu godziny od pierwszego spotkania ze zbirami Syndykatu Sirocco, to zdołają znaleźć dla księdza trochę niezbyt wyrafinowanego jedzenia. W slumsach można dostać rozklekotane wozy i zawiniątka z materiału, w których znajduje się trochę niedoprawionego, ale pożywnego pokarmu. Jednakże nigdzie nie ma wody. Chłopi mają kilka tykw słonawej cieczy, ale strzegą ich jak rodzinnego skarbu. Pustkowie często nawiedzają długotrwałe susze. Wszyscy boją się wizji śmierci z pragnienia. Wodę równie trudno tu znaleźć co nadzieję.

Wszelkie testy przy próbach odwołania się do miłosierdzia miejscowych (test Ekstrawersji + *uroku osobistego* to najlepszy wybór) powinny być wykonywane przy modyfikatorze ujemnym od -1 do -5 (zależnie od tego, na ile przekonująco gracz odegra scenkę). Grupa, która uderzy w bohaterskie tony, aby zachęcić do hojności, może odwołać się *umiejętności społecznych (przemawianie)* lub do *występów publicznych*. Można skorzystać z *dociekliwości*, żeby znaleźć rodzinę, która gotowa będzie podzielić się swoją własnością za kilka feniksów, a nawet z *cwaniactwa*, aby odszukać chłopów, którzy tak bardzo nienawidzą Syndykatu Sirocco, że gotowi będą wspomóc jego wrogów. Niezależnie od tego, jakimi cechami gracz się posłuży, ilość zdobytego jedzenia zależeć będzie od liczby punktów zwycięstwa zdobytych przy wykonywaniu testu. Jeśli gracz wykona kilka różnych testów, wybiera najwyższy wynik. Niemniej nikt nie zdobędzie więcej jedzenia niż na sześć dni.

Kiedy mnich zostanie zaopatrzony, okaże bohaterom bezgraniczną wdzięczność. Jeśli bohaterowie z szacunkiem podchodzili do głodujących chłopów, kapłan wychwali ich *pokorę*. Jeżeli od razu wyruszą razem z nim na Pustkowie bez żadnych zapasów, pochwali ich za *dyscyplinę*. Jeśli zaś będą zdecydowani ograbić gromadkę chłopów, kapłan napomni ich krótko, wspominając o *chciwości*. Początkowo tego typu uwagi będą dość delikatne, ale pod koniec



przygody hezychata stanie się znacznie bardziej fanatyczny i będzie odwoływać się do wszelkich ograniczeń, o jakich uczył awestianie w szkołkach niedzielnych.

Objawienia: prorocze wizje

Niektórzy gracze mogą mieć poczucie, że ich bohaterowie potrzebują czegoś więcej, aby ruszyć z mnichem w tak niebezpieczną podróż. Jeśli widzisz, iż się wahają, czy rzeczywiście towarzyszyć temu szaleńcowi, albo ich morale zacznie opadać w czasie pierwszych dni podróży, niech hezychata zatrzyma się i przytrzyma ich dłonie na znak, aby zachowali ciszę. Najbystrzejszy z bohaterów (Percepcja + *sposzregawczość*) dostrzeże w oddali męczyznę w średniowiecznej pełnej zbroi płytowej wędrującego w piekielnym upale.

Kiedy reszta grupy go dostrzeże, rycerz wzniesie lśniącego kielich, jak gdyby oferował im łyk zimnej wody. Wizja zaraz potem zniknie, ale dopiero wtedy, gdy odgłos grzmotu rozedrze niebiosy. W tym momencie nagle ulewa w cudowny sposób zakończy suszę. Woda okaże się błotnista i niezbyt smaczna, ale wystarczy, by zakończyć trwającą tygodniami posuchę. Mnich z egzaltacją odwróci się do bohaterów i powie:

– Mielicie wizję. *Wszechstwórca wyjawiał swą wolę.*

Nic więcej nie trzeba dodawać. Kapłan rusza w dalszą drogę przez Pustkowie. Wszyscy, którzy szukają cudów, pójda za nim.

Komplikacje: bandyci z Syndykatu Sirocco

Bohaterowie mogą postanowić, że wysledzą szefa gangu Sirocco (Karsta Olafsona; patrz **Bohaterowie** w części **Elementarz Pandemonium**) i ukradną jego zapasy żywności. Jednak szef nie jest sam; dowodzi grupą twardzieli, którzy zajmują się zbieraniem haraczu. Jeżeli bohaterowie nie poszukają ich sami, to oni znajdą grupę. Co więcej, mogą oni nawet postanowić, że wyruszą za bohaterami na pustynię, a może nawet będą za nimi iść aż do miejsca, gdzie znajduje się relikwia. Jeśli Mistrz Gry zdecyduje się na rozegranie walki, będzie musiał podwyższyć współczynniki członkom Syndykatu Sirocco (patrz dalej, **Bohaterowie**) przed tym drugim spotkaniem. Podnieś umiejętności bojowe posłom z gangu, urządz zasadzkę i pozwól, aby zemsta potoczyła się własnym torem.

Dyscyplina: przetrwanie na Pustkowie

Kiedy już bohaterowie wyruszą z Miasta Ruder, przetrwanie na Pustkowie okaże się trudne, ale nie niemożliwe. Im dalej od miasta, tym gorzej. Każdego dnia podróży jeden z bohaterów musi wykonać test Percepcji + *sztuki przetrwania*; za każdy dzień dalej od murów miejskich dodaj do łatwości testu modyfikator ujemny -2. Każdy uzyskany punkt zwycięstwa oznacza jedzenie na jeden dzień dla trzech osób. Jeżeli bohater nie ma tego dnia co jeść lub

pić, odkreśl mu jeden poziom Żywności. (Aby wspomóc grupę, członek gildii Zwiadowców może wykonać test wspomagający *wiedzy o Pustkowie*.)

Jeśli pod koniec pierwszego dnia któremuś bohaterowi uda się test Percepcji + *tropienia*, to odnajdzie on ślad ledwo idącego, umierającego z głodu bydła. Przed zapanięciem zmroku grupa może wysledzić to sześciorogie zwierzę pociągowe, wolno ciągnące przymocowany do karaku wóz. Wewnątrz pojazdu znajdują kilka pustych tykw i trzy rozkładające się ciała, których nawet sępy nie chciały tknąć.

Komplikacje: drżąca ziemia

Jeśli dowolnego dnia komuś wypadnie w teście *sztuki przetrwania* mniej niż pięć sukcesów, bohaterowie doświadczą niesławnych ruchów tektonicznych. Zaczni od testu Percepcji + *sposzregawczości*, kiedy ziemia zaczyna drżeć. Przy jednym punkcie zwycięstwa bohaterowie mają turę, aby jakoś na drżenie zareagować. Niech gracze bez zastanowienia powiedzą, co ich postaci robią. Poniżej wypisano kilka możliwych nieszczęść, do których może dojść.

- Trzęsienie ziemi rzuca wszystkimi o ziemię. Każdy, kto okazał się wystarczająco przewidujący, aby przygotować się na uderzenie, może wykonać test Siły + *wigoru* i uniknąć 3k obrażeń. Wszyscy nieprzygotowani wykonują ten test z modyfikatorem ujemnym -4.

- Otwiera się rozpadlina wypełniona trującymi gazami. Każdy, komu nie uda odskoczyć (graczowi nie wyjdzie test *uników*), dostaje 4k obrażeń. Każdy, kto zdobędzie mniej niż jeden punkt zwycięstwa, wpada do rozpadliny i otrzymuje obrażenia w każdej turze z powodu duszenia, aż do momentu, kiedy zostanie uratowany.

- Nagle z ziemi wyrastają ostre skały, tworząc sześciometrową formację z lawy. Postać, która wyrzuci najmniej sukcesów w teście Percepcji + *sposzregawczości*, musi wykonać test *uników* lub otrzyma 5k obrażeń.

Współczucie: rodzina uchodźców

Kilkoro desperatów woli włączyć się po Pustkowie niż znosić wyzysk syndykatu. Pewnego dnia grupa dostrzeże na horyzoncie sześcioro umierających z głodu wieśniaków, którzy ledwo już idą po skalistym terenie. Wszecobecne kolczaste krzewy zmieniły ich ubrania w strzępy. Mimo ewidentnej nędzy, nie idą oni do miasta, w lech w przeciwną stronę.

Na początku nieznajomi są paranoidalnie podejrzliwi i święcie wierzą, że podróżni chcą ich obrabować (albo zrobić coś jeszcze gorszego). Mogą nawet postanowić uciekać. Jeżeli bohaterowie zdecydują się ich dogonić, przeżeni tułaczę będą błagać o litość i opowiedzą grupie o „koczownikach z pustyni“, którzy zmiotli z powierzchni ziemi ich dom – wioskę, która istniała daleko na pustkowie. Najstarszą córkę złapano i niewątpliwie sprzedano w niewolę.

Prawdziwi bohaterowie zapewne zaoferują zagubionej rodzinie jedzenie albo pieniądze. Jeśli tak uczynią, hezychat wspomni o cnotce *współczucia*. W przeciwnym

wypadku zwymyśla ich za *chciwość*, która każe im wyżej cenić własne potrzeby od czyjegóż głodu. Jeżeli bohaterowie zaproponują rodzinie wzięcia bydłęcia i wozu, kapłan będzie jeszcze bardziej zadowolony. Zaraz potem wieśniacy dopadną zwierzę z nożami, zadżgają je i wypiją na oczach bohaterów jego krew.

Sprawiedliwość: pomszczenie wieśniaków

W tej okolicy grasuje gang nomadów. Na pustyni mała rodzina założyła coś na kształt „Gildii Piwowarów”. Józef Piwowar, stary łajdak, zamontował kocioł destylacyjny na tyłach rozklekotanego, napędzanego alkoholem pojazdu, dzięki czemu może otworzyć „sklep”, gdzie mu się zachce. Jego rodzina wykupiła kilka innych pojazdów; wykorzystują samogon Piwowara jako paliwo do swoich przedsięwzięć.

Każdy z olbrzymich pojazdów wiezie z przodu czterech albo pięciu członków gildii w strojach przystosowanych do pustyni, a z tyłu wielki zbiornik z kiepskim alkoholem. Płyn, którego nie zużyją jako paliwa, jest później sprzedawany jako kompletnie ogłupiający trunek. „Piwo Bezołowiowe” to wyborowe pomyje: okropny, żółtawy płyn, który daje takiego „kopa” jak, nie przymierzając, wściekły voroks. Pospólstwo z Pustkowie chętnie je kupują. Wioski, którym się powodzi, kupują więcej alkoholu, żeby móc świętować sukcesy; ci, którzy walczą o przetrwanie, stają się ofiarami – kolejnymi niewolnikami sprzedawanymi Kajdaniarzom.

Ostrożni bohaterowie rozglądający się po okolicy dostrzegą (udany test Percepcji + *spostrzegawczości*) toczące się przez pustynię pojazdy Piwowara. Jeżeli ktoś użył pięć albo więcej sukcesów, to zauważy, że dwaj pasażerowie są zakuci w łańcuchy. Jeśli grupa spotkała rodzinę uchodźców, to rzuci im się w oczy uderzające podobieństwo jednej z kobiet do poznanych wcześniej wieśniaków. Pojawiają się dwie oczywiste możliwości:

- Jeśli bohaterowie zachowują się jak tchórze, to w pobliżu znajdą odpowiednią kryjówkę (Zręczność + *skradanie się*). W takiej sytuacji hezychata ostro skrytykuje tchórzostwo i *lenistwo* postaci.

- Jeśli twoi gracze to maniacy na punkcie walki i nadal mają swój wóz, to bez wątpienia będą się palić do odtworzenia hałaśliwej sceny pościgu po pustyni rodem z „Mad Maxa”. Hezychata pochwali ich za poczucie *sprawiedliwości*, a przygoda potoczy się w kierunku...

...**burzliwej sceny pościgu**: Jeśli twoi gracze palą się do walki, dojdzie do prawdziwego spustoszenia. Kilka ozdóbek uczyni to stracie jeszcze bardziej dramatycznym.

- Jeżeli woźnica zdecyduje się uciekać albo ruszyć w po-goń, to w ramach działań spornych może wykonać test *kierowania pojazdem* przeciwstawiony testowi Piwowarów. Ponieważ wóz jest wolniejszy od pojazdów na alkohol, woźnica musi uwzględnić modyfikator ujemny -4.

- Woźnica może zmusić bydło do szybszego biegu (Spryt + *wiedza o zwierzętach* lub Zręczność + *kierowanie zaprzęgiem*). Niestety zwierzę padnie z wyczerpania w godzinę po takim wysiłku.

Zaprzęg

prędkość	pancerz	paliwo	zasięg	ładowność	ludzie
6 km/h	2k	karma	50 km	1 tona	1/12
Żywotność (zaprzęg): zniszczony/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0					
Żywotność (bydło): -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0					

Gruchot na alkohol

prędkość	pancerz	paliwo	zasięg	ładowność	ludzie
60 km/h	4k	alkohol	100 km	100 kg	1/6
Żywotność (pojazd): zniszczony/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0					
Poziom techniki: 4					

- Posługiwanie się bronią o dalekim zasięgu z poruszającego się pojazdu jest dość trudne. Salwa z trzęsącego się zaprzęgu wymaga uwzględnienia modyfikatora ujemnego -4. Jeden ze strażników Piwowarów ma łuk i trzy strzały, a strzela z modyfikatorem -4. Bohaterowie mogą woleć zbliżyć się do wrogów, aby walczyć na miecze i pięści.

- Kiedy wóz zbliży się już do pojazdów Piwowarów, obydwoj prowadzący będą musieli manewrować, aby utrzymać dobrą pozycję. Każdy z nich wykonuje test Zręczności + *kierowania pojazdem*. Weź wyższy wynik, zamień go na punkty zwycięstwa i daj każdemu, kto jest w prowadzącym pojeździe stosowną premię do uderzenia w walce bronią białą.

- Nie krępuj się i rozrzucaj najróżniejsze przeszkody, które prowadzący pojazdy będą musieli omijać: kępki kaktusów, stado galopujących zwierząt, a nawet otwierającą się przepaść. Obowiązują testy Zręczności + *kierowania pojazdem* z modyfikatorami od -1 do -5.

- Przy wyjątkowej porażce w teście *kierowania*, jeden pojazd zadaje 5k obrażeń drugiemu. Każdy używający broni o dalekim zasięgu oddaje łatwy strzał bez modyfikatora ujemnego, a posługujący się białą bronią może zamachnąć się na wrogi pojazd mając +5 do trafienia.

- Ogień spowoduje wybuch zbiorników z alkoholem. Wóz sąsiadujący z płonącym pojazdem także może zająć się ogniem. Zabłąkana kula może uderzyć w zbiorniki z alkoholem, rozpryskując łatwopalne chemikalia praktycznie wszędzie. Jeden z pasażerów ma zapalniczkę i jest wystarczająco głupi, aby się nią posłużyć.

Jeśli bohaterowie zabiją Piwowarów, albo przynajmniej pozostawiają ich samych sobie na pustyni, to przejmą kontrolę nad ich dziwnymi pojazdami i ogromną kadzią z alkoholem. Dwie niewolnice przykute do zbiornika będą dozgonnie wdzięczne wybawicielom.

Lojalność: obrona sprzymierzeńców

Ostatniego dnia przygody Von Effman zwierzy się bohaterowi, który jak dotąd uosabia najwięcej cnót (albo najmniej wad):

- Nie przedsięwziąłem tej podróży dla własnych zysków, mój przyjacielu. Ślubowałem ubóstwo. Nie miałem innego wyboru po tym, jak opuściłem Kościół Ortodoksji.



Nie zechce jednak powiedzieć, dlaczego opuścił sektę Ortodoksji Urth, przyzna tylko, że popełnił grzech. Hezychata poprosi potem bohatera, aby obiecał mu, że dostarczy relikwię do świątyni. Jeżeli postać przystanie na to, kapłan podaruje jej prezent. Z wdzięczności pokaże jej mały elektroniczny kompas, maszynę myślącą, która pokazuje współrzędne ostatecznego celu: klasztoru, zwanego Świątynią Płonącego Krzewu, z którego wychodzi się hezychata. Pochwali również postać za *lojalność*, jaką okazała ufając mu. Jeśli bohater nie złoży przysięgi, kapłan zaduma się smętnie na resztę dnia.

Ostateczny rytuał

Ostatniego dnia podróży Von Effman, ślaniając się, da grupie znak, aby się zatrzymała. Zrobi jeszcze kilka kroków, padnie na kolana i zacznie się modlić. Zwróci się do bohatera, który wcześniej złożył przysięgę. To jest ostatnia próba dla postaci; krzywoprzysięstwo uważane jest w Kościele Ortodoksji za grzech.

– Niezależnie od tego, co tu zobaczysz, musisz dostarczyć relikwię Kościołowi. Powiedz im o moich uczynkach. Oto jest miejsce, które widziałem w wizji.

Potem poprosi Wszechstworcę o wybaczenie tego, co za chwilę uczyni. Wyjmuje różaniec i mamrocze w pospolitej łacinie, powoli coraz bardziej zatracając się w tym, co robi. W końcu zaczyna krzyczeć w języku ukaryjskim. Upuszcza różaniec, wyjmując z torby dwa żebra i pociera je o siebie. (Test Sprytu + *okultyzmu*, *teologii* lub *księgoznawstwa* pozwoli rozpoznać bohaterom pieśń należącą do rytuałów Mandża; w przeciwnym wypadku kapłan wygląda tak, jakby po prostu oszalał). Ziemia zaczyna drżeć, otwiera się szeroka przepaść. Mistrz Gry powinien zapytać graczy, jak w tym momencie zachowują się ich bohaterowie.

Tak jak przy wcześniejszych trzęsieniach: każdy, kto się zawaha, spada w trzymetrową rozpadlinę. Jeżeli bohaterowie wcześniej uskoczą w bezpieczne miejsce, nikomu się nic nie stanie. Ci, którzy wpadną do przepaści, zobaczą spoczywającą w jaskini świętą relikwię. Za nią znajduje się pełna zbroja, która... powoli podnosi się z ziemi. W ciągu kilku chwil wypełnia się rozkładającym się ciałem, które potem zamienia się w żywą skorupę mężczyzny. Von Effman bez końca powtarza dwa słowa: „leczniczy eliksir, leczniczy eliksir...”.

Jeśli bohaterowie są szlachetni:

Jeżeli grupa pozwoli kapłanowi pierwszemu wejść do jaskini, ten uklęknie przed ożywionym rycerzem. Na chwilę miecz skorupy zawisnie nad głową księdza; jeśli nikt nie wtrąci się, rycerz wbije miecz w ziemię tuż przed hezychatem, a potem ofiaruje mu kielich. Mnich żebrzący zaintonuje wtedy:

– Wszechstworco, wybacz mi moje grzechy i ofiaruj mi ten leczniczy eliksir.

Z wielkim namaszczeniem przetyka zawartość kielicha... i pada na ziemię martwy. (Rytuał Rozdarcia zasłony tuż przed śmiercią księdza pozwoli zobaczyć, że skaza na jego

Cnoty i występki

Poziom Żywotności skorupy zależy od ilości występów bohaterów. Za każdy grzech rycerzowi przybywają 3 poziomy do bazowych 10. Ponadto cnotliwe zachowanie daje premie przy próbie picia z kielicha, występki zaś wymagają posłuszenia się modyfikatorem ujemnym. Poniżej znajdują się najbardziej znaczące w tej przygodzie przykłady zachowania szlachetnego i grzesznego.

Duma (-1)	żądanie pomocy od umierających z głodu, biednych chłopów
Chciwość (-1)	kradzież dla zysku
Lenistwo (-1)	pozwolenie, aby niewolnicy uciekli; pozwolenie, aby inni zaspokajali potrzeby bohatera
Żądza (-1)	„swobodne” poczynanie sobie z niewolnikami
Gniew (-1)	zbyt surowe ukaranie Piwowarów
Miłosierdzie (+1)	uratowanie hezychata z rąk Pozyskiwaczy
Pokora (+1)	pokorne prośenie o wsparcie w Mieście Ruder
Dyscyplina (+1)	wytrwanie prób na pustyni bez skargi
Współczucie (+1)	pomoc dla rodziny uchodźców
Sprawiedliwość (+1)	wyruszenie śladami gangu koczowników, aby pomóc wieśniaków
Lojalność (+1)	wsparcie współtowarzysza z grupy w trudnych chwilach w trakcie przygody
Poszukiwanie (+1)	szczęśliwe dotarcie do Świątyni Płonącego Krzewu

duszy zniknęła). Rycerz umieszcza kielich przy ciele świątobliwego mnicha, rysuje w powietrzu znak gwiazdnych wrót i pada. Dopóki nikt się nie wtrąca, rycerz nie zaatakuję.

Jeśli bohaterowie są perfidni:

Jeżeli grupa składa się z czarnych charakterów, bohaterowie po prostu zabijają szalonego okultystę i spróbują ukraść kielich. Gdy do tego dojdzie, ożywiony rycerz, patrząc przez otwory przyłbicy, ujrzy dusze bohaterów. „Westchnie” głęboko, czerpiąc siłę z każdego złego uczynku, które bohaterowie popełnili od czasu opuszczenia Węzła. Skorupa zaczyna mając 10 poziomów Żywotności; dodaje sobie trzy poziomy za każdy występki grupy w czasie wyprawy (patrz tabela *Cnoty i występki*, gdzie znajdują się szczegółowe informacje). Przywołany rycerz walczy wypełniony gniewem i chęcią zemsty; łatwość testu dla jego miecza wynosi 16. Co ciekawe, broń palna i energetyczna nie czyni mu żadnej krzywdy, jedynie ciosy pięścią, kopnięcia i broń biała o niskim poziomie technicznym (czwartym lub niższym) zadają mu obrażenia. Ostateczny cios sprawi, że kawałki zbroi rozsypią się, a wtedy kielich upadnie z łoskotem na



ziemię. Jeśli któryś z bohaterów naiwnie uwierzył, że odnalazł właśnie Świętego Graala, pozwól mu żyć tymi złudzeniami, dopóki nie rozwieje ich ksiądz.

Poszukiwanie: dostarczenie Świętego Kielicha

Każdy, kto obejrzy kielich, zauważy, że słowa, które wyrecytował mnich (albo które miał właśnie wymówić), są wygrawerowane na brzegu pucharu. Każdy, kto uklęknie, wymówi wyrzeźbione słowa i spróbuje napić się z kielicha, może wykonać test Wiary + *empatii* lub *koncentracji*. Za każde zachowanie zgodne z cnotami Kościoła w czasie wyprawy, bohater może dodać 1 do łatwości testu, za każde grzeszny postępek musi odjąć 1.

Każda postać ma tylko JEDNĄ próbę. Jeśli test się powiedzie, bohater odzyskuje cały Dziw, a stały poziom Dziwu zwiększa mu się o 1. Jeżeli z kielicha napije się psychonik lub teurg, może także pozbyć się duchowych niedoskonałości, zmniejszyć o 1 poziom Pychy lub Cienia. Mistrz Gry może zgodzić się na następującą możliwość: jeśli graczowi przy teście Wiary przytrafi się wyjątkowy sukces, jego Wiara może na stałe podnieść się o 1.

Można też zdecydować, że kielich posłuży „uzdrowieniu” Pustkowia. Jeżeli raz na tydzień szlachetny mężczyzna lub kobieta napełni puchar wodą i wyleje jego zawartości na ziemię, to tak „oczyszczony” teren przez siedem dni będzie wolny od zmyły trzęsień ziemi. Wszystko, co zostanie w tych miejscach zasadzone, pięknie wyrośnie – to prawdziwe błogosławieństwo dla cierpiących wieśniaków z Pustkowia.

Rozwiązanie: Płonący Krzew

Relikwia działa dopóki bohater, który złożył przysięgę kieruje się do Świątyni Płonącego Krzewu. Jeżeli zdecyduje się on zawrócić do miasta, złoty kielich poczerwienieje. *Krzywoprzysięstwo* to ciężki grzech, a święta relikwia nie zadziała w rękach grzesznika. Gdy grupa dotrze do Miasta Ruder, metal zamieni się w zwykłą blachę, a kielich będzie

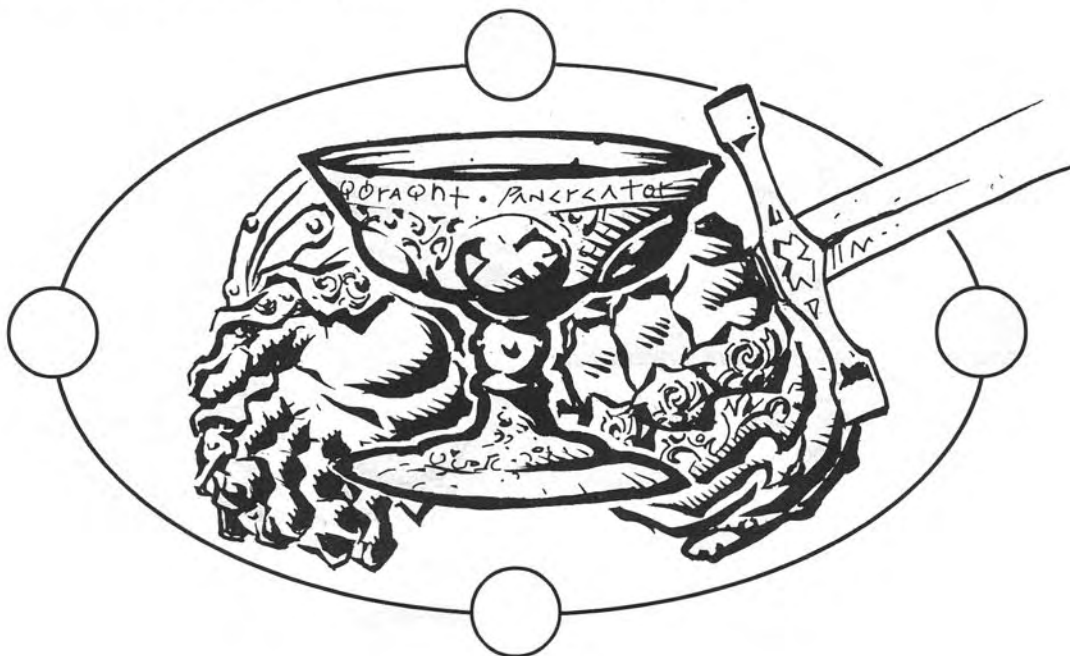
poobijany i kompletnie bezwartościowy. Straże przy bramie miejskiej mogą przyjąć skradziony kompas elektroniczny jako łapówkę za wypuszczenie bohaterów do Węzła.

Jeżeli postacie chcą przyspieszyć tempo wydarzeń, możesz od razu przejść do ich przybycia do Świątyni Płonącego Krzewu, mrocznego klasztoru, w którym żyje mała grupka mnichów, dążących do oświecenia dzięki ascetycznemu życiu na pustyni. Surowa kamienna świątynia ostro kontrastuje z pustynnym krajobrazem. Wnętrze to jaskinia otoczona ścianami ozdobionymi płaskorzeźbami; na zewnątrz zaś masywne skały ozdobiono rzeźbami w stylu gotyckich katedr z Urth. Na szczycie wieży po środku kamienia płonie wieczny ogień – symbol gwiazdnych wrót.

Gdy bohaterowie dotrą do kościoła, świątobliwi mężowie (i kobiety) dadzą im wody i zaproponują opatrzenie ran. Ksiądz ze smutkiem przyjmie wieść o śmierci Von Efmara. Wyrazi się o nim jako o świętym człowieku, który utracił bożą łaskę. Gdy zobaczy złoty kielich, jego stosunek się zmieni. Natychmiast rozpozna w nim Święty Kielich (ucina wszelkie uwagi na temat Świętego Graala), relikwie strzeżoną przez jednego z Rycerzy Lextiusa. Stworzono ją, aby ofiarować boską pomoc tym, którzy szerzą cnoty Proroka pośród gwiazd.

Kapłan z namaszczeniem bierze kielich i umieszcza go na kościelnym ołtarzu. Od tego momentu kielich raz w miesiącu będzie napełniał się leczniczym eliksirem dla jednego, najbardziej szlachetnego podróżnego, który zwróci się o pomoc. Kapłan stwierdził, że Leczniczy Elixir zapewne oczyścił duszę hezychata z grzechów. Wszyscy, którzy w czasie wyprawy z pokorą wypełnili swe zadania, otrzymają od księdza błogosławieństwo. Dostaną także podarunek: stary kawałek pergaminu, na którym kapłan wyraża swoją wdzięczność. Jeżeli bohaterowie pokażą pergamin Kościołowi Ortodoksji w Węzle, zdobędą tam wdzięcznych przyjaciół. A pokazując go strażnikom przy bramie, mogą śmiało twierdzić, że wypełniali misję na rzecz Kościoła i teraz wracają do miasta.

Powrót grupy do Węzła oznacza zakończenie naszej niezwykłej przygody.



Bohaterowie



Von Effman

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: ksiądz hezychat

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 5, Technika 3

Cechy duchowe: Ekstrawersja 4, Introwersja 6, Porywczność 3, Opanowanie 6, Wiara 9, Ego 1

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość 5, urok osobisty 5.

Umiejętności wyuczone: alchemia 2, czytanie (łacina), empatia 4, języki (dialekt pandemoński), koncentracja 8, księgoznawstwo 1, medycyna 2, panowanie nad ciałem 3, pierwsza pomoc 6, przeszukiwanie 2, sztuka przetrwania 3, wiedza (legendy kościoła) 4, żelazna wola 9.

Okultyzm: Teurgia 3

Rytuały: Błogosławieństwo Proroka, Doradca (rytuał Mandża), Nałożenie rąk.

Dziw: 7

Broń: nóż (3k).

Zbroja: brak.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Bandyci z Syndykatu Sirocco

Rasa: człowiek

Cytat: *Gdzie to jest, ścierwo? Gadał! Cholera, krwawisz na mnie!*

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 7, Technika 4

Cechy duchowe: Ekstrawersja 4, Introwersja 3, Porywczność 3, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 3

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

Umiejętności wyuczone: dociekliwość 3, przeszukiwanie 7, tropienie 6.

Dziw: 3

Broń: pięści (2k), kopnięcia (3k).

(Dwóch zbirów potrafi stosować rzut).

Zbroja: brak.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

Łowcy niewolników Piwowara

Rasa: człowiek

Cytat: *Szybciej, do cholery!*

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 6, Wytrzymałość 4

Cechy umysłowe: Spryt 5, Percepcja 5, Technika 6

Cechy duchowe: Ekstrawersja 5, Introwersja 2, Porywczność 2, Opanowanie 2, Wiara 3, Ego 2

Umiejętności wrodzone: broń biała 6, spostrzegawczość 5, strzelanie 6, uniki 4, walka wręcz 4, wywieranie wrażenia 3.

Umiejętności wyuczone: kierowanie pojazdem 7, przeszukiwanie 3, tropienie 3.

Broń:

– kierujący ma bicz (5k);

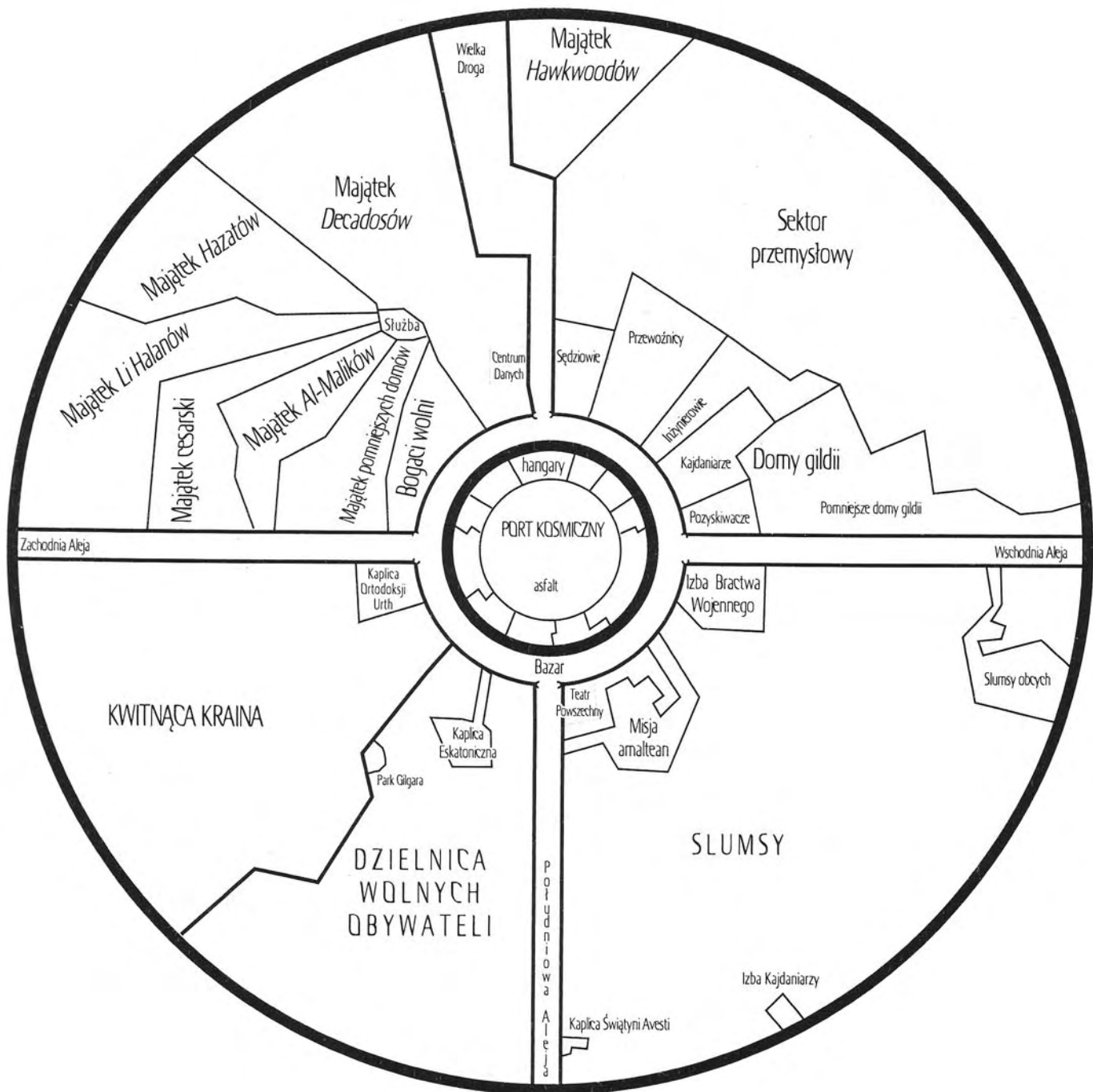
– połowa pasażerów posługuje się mieczami (6k), reszta używa myśliwskich łuków (4k);

– ostatni pasażer brawurowo atakuje sztyletem (4k), a broni się trzymanym w lewej ręce main gauche. Wykonuje trzy działania w rundzie.

Zbroja: brak.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0





WĘZEL

Ekran Mistrza Gry i Przewodnik po Pandemonium

Ekran dla prowadzących Gasnące Słońca
Pełny i wyczerpujący zbiór tabel, które pomogą Mistrzowi Gry prowadzić opowieści. Ozdobiony przepiękną ilustracją, zawiera wszystkie przydatne podczas gry dane, które rozrzucono po całym podręczniku podstawowym.

Przewodnik po Pandemonium

Pandemonium to świat ogarnięty chaosem. Zbudowane przed wiekami urządzenia terraformujące psują się, stając się przyczyną kataklizmu. A w tym chaosie kryją się zagione skarby, czekające na odważnych śmiałków.

„Przewodnik po Pandemonium” to podręcznik dla Mistrzów Gry, pragnących poznać szczegóły niezwykłej planety i jej stolicy - Węzła. Uzupełniają go dwie, gotowe do poprowadzenia przygody.

#FSEIP

© 2001 Fading Suns™ (Gasnące Słońca) is a trademark of Holistic Design, Inc.
Used under licence.



GASNĄCE SŁOŃCA

