

harfista 'n' Am & friends

TEAM DMR
EBOOKS - COMICS - RPG

www.dmrch.info

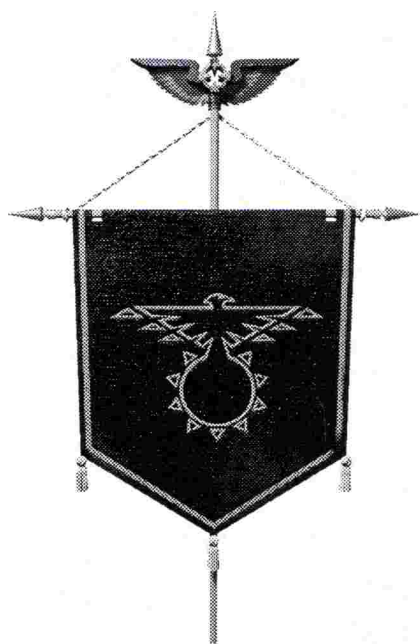
BYZANTIUM SECUNDUS



GALEA STORMS™



BYZANTIUM SECUNDUS



Chris Howard,
Andrew Greenberg
i Bill Bridges



GASNĄCE SŁOŃCA: BYZANTIUM SECUNDUS

Wersja oryginalna

Tekst: Chris Howard, Andrew Greenberg i Bill Bridges

Opracowanie i projekt typograficzny: Bill Bridges

Redakcja: Jennifer Hartshorn

Kierownik artystyczny: John Bridges

Ilustracja na okładce: John Poreda

Ilustracje: John Bridges, Tim Callender, Mike Channey, Michael Gaydos, Craig Gilmore, Mark Jackson, Anthony Hightower, Brian Mead, Joshua Gabriel Timbook, J. Chandler Stowe

Mapa: Chris Howard, Bill Bridges i Brian Mead

Symbole:

Na pasku z lewej strony okładki znajdują się trzy nowe symbole (dom Cameton, Szefowie i Cesarskie Oko). W tym podręczniku podano szczegółowe informacje dotyczące organizacji związanych z tymi symbolami.

Pielgrzymi:

Ścieżka zrozumienia wije się i skręca niebezpiecznie, a pokryta jest ostrymi kamieniami, wbijającymi się w stopy. Niech Wszechstwórca wskaże ci, którędy podążać. I niech ta księga okaże się przewodnikiem, który uratuje cię przed niebezpieczeństwami wszechświata. A tych, którzy odrzucą zawartą w tym dziele wiedzę, czekają same nieszczęścia. Niech karą za taki grzech będzie wieczne potępienie w lodowych okowach pustki.

Wersja polska

Tłumaczenie: Tomek Kreczmar, Małgorzata Strzelec

Redakcja: Tomek Kreczmar, Marcin „Seji“ Segit

Redaktor linii: Tomek Kreczmar

Korekta: Tomu\$

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń



Produkcja: Wydawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa

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

e-mail: krzaku@mag.com.pl

http://www.mag.com.pl

ISBN 83-87968-53-6

Wydanie I



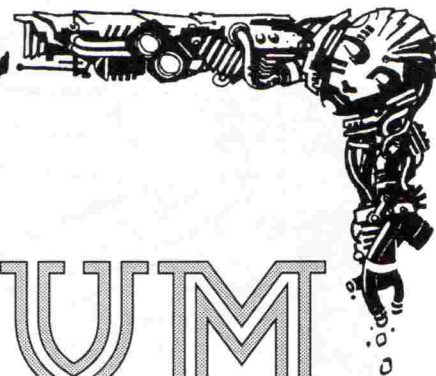
© 1996, 2001 by Holistic Design Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. **Gasnące Słońca** i **Gasnące Słońca: Byzantium Secundus** są zastrzeżonym znakiem towarowym Holistic Design Inc. Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1996, 2001 by Holistic Design Inc. All rights reserved. **Fading Suns** and **Fading Suns Byzantium Secundus** are a trademarks and copyrights of Holistic Design Inc. Used under licence.

Copyright for Polish translation © 2001 by Wydawnictwo MAG.

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





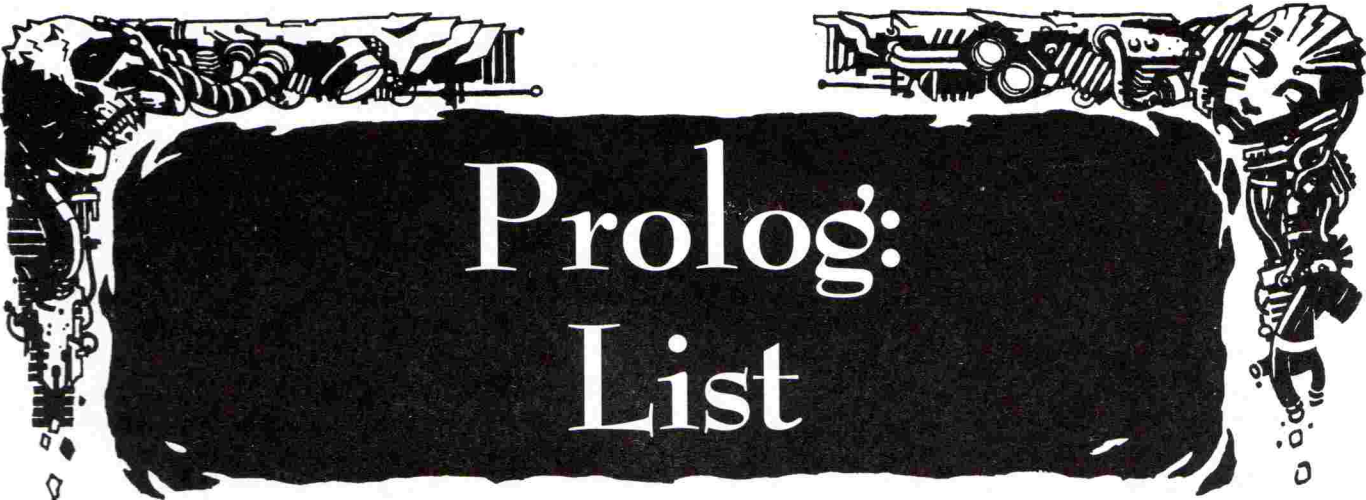
BYZANTIUM SECUNDUS

Spis treści

Prolog	4
Wstęp	12
Rozdział 1: Historia	16
Rozdział 2: Miejsca	26
Rozdział 3: Mieszkańcy	52
Rozdział 4: Spiski	94
Rozdział 5: Przygody	112
Dodatek: Cesarskie Oko	126
Mapa Byzantium Secundus	132







Prolog: List

Thrülday 3, księżyc Shenri, 4996 (według kalendarza Leminkainen)
Wtorek, 6 czerwca, 4996 (według kalendarza Świętej Terry)

Witam Cię, wuju Palamonie,

Wybacz lata milczenia, które oddzielają ten list od ostatniego, jaki do ciebie wysłałem. Jednakże dopiero dziś mogę do Ciebie napisać, gdyż owe lata otworzyły me oczy i wielce odmieniły mą duszę. Nie jestem już młodzieńcem, którego znałeś, obowiązującym bratankiem, synem Twojej najdroższej siostry, mej ukochanej matki. Wiem, że bardzo nie odpowiadał Ci kierunek, w jakim toczyło się moje życie. Być może nawet spalisz ten list zanim doczytasz go do końca. Dlatego też proszę Cię, w imieniu matki, byś czytał dalej. Jeśli nie dla mnie, to dla niej – jesteś jej wszak wdzięczny za lata opieki, którą Cię otoczyła po śmierci waszych rodziców. Jeżeli wciąż ją kochasz – a wiem, że tak jest – przeczytaj słowa jej jedyne go syna, a swego bratanka, który niegdyś patrzył na Ciebie jak pieszaka swego pana – z miłością i obawą w oczach.

Minęły dwa lata, odkąd opuściłem Midian i podążyłem z mą panią, Erian Li Halan, do gwiazd. A cztery, odkąd porzuciłem Ortodoksję i wstąpiłem w szeregi Zakonu Eskatonicznego. Wiem, że nie zrozumiałeś mego wyboru; uznałeś go za obrażę. Nie taki był jednak mój zamiar. Mam nadzieję, że dzięki temu listowi lepiej zrozumiesz ogień, który płonie w mej duszy, i pojmiesz przyczynę wyborów, których dokonałem. Czy arcybiskup nie uświadomił sobie pragnienia, jakie ciągnie duszę ku Wszechstworcy? Pragnienia znalezienia odpowiedzi na najważniejsze pytania dotyczące życia? Pragnienia wyjaśnienia nici łączących ze sobą przyjście na świat i odejście z niego? Chciałem odkryć odpowiedzi na tak wiele pytań. Zdecydowałem się więc wyruszyć na ścieżkę, która pozwoli mi na to – wyruszyć do gwiazd.

Zapewne potrafisz zrozumieć, że moje życie musi różnić się od Twojego. Pobożny spokój katedry, choć łagodzi ból świata, dla mnie jest tylko cofaniem

się lub staniem w miejscu. Kariera w szeregach Ortodoksji, jaką dla mnie zaplanowałeś, zdusiłaby mnie i powoli zabiła. Nie chcę Cię tymi słowami obrazić. Uczyniłeś to, co uważałeś za najlepsze. Miałeś dobre intencje. I zapewne niełatwo Ci czytać słowa młodzieńca, który atakuje Twoją ukochaną instytucję. Wiem co znaczy dla Ciebie katedra, „Kula“ i rytuały. Dla mnie też są ważne – naprawdę. Owszem, dorosłem, ale chłopiec, którego uczyłeś modlitw, wciąż jest częścią mnie.

Złożyłem przysięgę innemu odłamowi Kościoła nie dlatego, że byłem buntowniczo nastawiony czy niezadowolony, ale dlatego, że oferował mi on ucieczkę. Zakon Eskatoniczny, w odróżnieniu od Ortodoksji, wymaga od kapłanów poszukiwania – wszak taką cnotę jako pierwszą wymienił Prorok, gdy objawił mu się Święty Płomień. Zapewne wiesz o tym. Dlaczego więc czynić na przekór Prorokowi? Spotkałem wielu kapłanów Ortodoksji, którzy dławili się surowymi regułami arcybiskupów. Czy i Ty nie znasz potrzeb swych braci? Czy ich im odmawiasz? Zdradzę Ci, iż to nie podszepty demonów są przyczyną buntu, ale zew kreacji. Nazwij to herezją, jeśli takie jest Twoe życzenie. Mój zakon zbyt często spotyka podobne zarzuty. A prawda jest taka, że Twoi bracia nie chcą widzieć i pytać; nie chcą odkryć prawdziwej mądrości, kulturowanej przez eskatonicznych.

Wuju, poświęciłem zbyt wiele miejsca rozplątywaniu teologicznych zawłości. Lecz nie taki był mój zamiar, kiedy brałem w dłoń pióro, by napisać do Ciebie. Chciałem wszystko wyjaśnić, nie pojednać się. Jeśli przeczytawszy te słowa postanowisz mi wybaczyć, nie okażę skruchy. Jestem tym, kim uczynił mnie Wszechstwórca – nikim więcej i nikim mniej.

Miałem zamiar opowiedzieć Ci, dlaczego się zmieniłem; jakie ziarno zostało zasiane w mej piersi i jakie zrodziło ono korzenie. Nie czuję się winnym, gdy powiem Ci, iż to Twoja wina. Nie mogłeś przewidzieć, że koronacja cesarza rozpała we mnie ogień, który z roku na rok będzie coraz gorętszy. Kiedy zaprosiłeś matkę i mnie na Byzantium Secundus, byśmy byli świadkami koronacji, chciałeś jedynie objawić mi



wielkość owej wspaniałej katedry. Nie zaprzeczam, że była niezwykła. Powiem Ci, wuju, że istotnie, gdyby wyprawa zakończyła się na zwiedzeniu świętego przybytku, w którym miała miejsce koronacja Władymira, wszystkie swe ambicje związałbym z Ortodoksją. Jednak to nie katedra okazała się najważniejszym elementem wizyty, a nowy cesarz...

Nie potrafisz wyobrazić sobie, co oznacza przeżyć cały żywot w czasach wojny. Jesteś wystarczająco stary, by pamiętać czasy poprzedzające wojny o tron; dni, kiedy rody nie chwytaly siebie raz po raz za gardło. Oczywiście, zdaję sobie sprawę, że zawsze miały miejsce jakieś zatargi. Jednak w czasach Twej młodości możni byli przynajmniej dyskretni i kłócili się między sobą. Kiedy jednak Dariusz Hawkwood spróbował zasiąść na tronie, wszyscy ujrzeli nienawiść domów, gildii oraz – tak, tak – nawet Wszechświatowego Kościoła. I od mych narodzin aż do dnia, w którym odbyła się koronacja Alexiusa, toczyła się wojna. A ja nie znałem niczego poza nią. Ta wojna zabrała mi matkę – w krótkim czasie po koronacji, gdy niedobitki malkontentów spróbowały po raz ostatni i zawiodły.

Zapewne wiesz to wszystko. Chciałem ci jednak pokazać, że dopiero kiedy Alexius zasiadł na tronie, pokój stał się możliwy. A teraz, gdy piszę te słowa, panuje naprawdę. Jak długo jednak? Nie odważę się zgadywać. Modlę się jednak każdego ranka i każdej nocy, by trwał, by był wieczny.

Innym przyczynkiem do wyboru drogi, którą dziś podążam, były Twe czyny. To Ty pociągałeś za sznurki i sprawiłeś, że znalazłem się na usługach domu Li Halan. Ledwie złożyłem przysięgi i popełniałem jeszcze błędy w modlitwach – w oczach lubiących tradycję, surowych Li Halanów byłem niedoskonały. I właśnie ów łagodny ostracyzm zwrócił na mnie uwagę Erian, która ledwie osiągnęła pełnoletniość. Walczyła wtedy z uprzedzeniami, cechującymi jej rodzinę. Szybko staliśmy się towarzyszami spierającymi się z otaczającymi nas starszymi. Wybrała mnie na swego spowiednika, co rozsierdziło jej ojca, który pragnął, by znalazła się pod czujną obserwacją wskazanej przez niego osoby. Niedługo później porzuciłem Ortodoksję i przyłączyłem się do eskatoników, co wywołało niewielki skandal. A Erian poparła mą decyzję, choć przypuszczam, że był to jedynie kolejny przejaw buntu wobec ojca.

Erian za bardzo wątpiła. Miała wiele wątpliwości względem wiary, a ja z trudem znajdowałem odpowiedzi na jej pytania. Wszak sam ich poszukiwałem! Ja jednak nie wątpiłem. Ma wiara była silna. Nie zważałem na zagadki i paradoksy istnienia; widziałem Jedność kryjącą się za wszystkimi czynami; Jedność, którą był Wszechstwórca. Moim obowiązkiem było więc sprawienie, by Erian doświadczyła tego samego. Musiałem cały czas podbudowywać jej wiarę.

Kiedy jej ojciec zmarł, pozostawiając ją wydziedziczoną i przekazując wszystkie rodzinne dobra bratu, Erian nie miała wielkiego wyboru – musiała opuścić Midian. A ja musiałem podążyć wraz z nią. Nie

dlatego, że tego ode mnie wymagała, ale dlatego, iż od dłuższego już czasu tęskniłem za gwiazdami. Już od dawna w tajemnicy rozmyślałem o wyruszeniu w podróż, o błaganiu Erian o pozwolenie na wyprawę. Jednak przyczyna, która zerwała wszystkie więzy łączące mnie z Ortodoksją i Miadn, przyszła sama.

I tak oto gwiazdne szlaki stały się moim nowym domem. Zawsze fascynowały mnie gwiazdne wrota i wszelkie relikty anunnaki – rasy zwanej również urami. Kim byli? Gdzie są teraz? Czy znali Wszechstwórcę, tak jak my go znamy? Jakich mian używali na określenie Tajemnicy? Pożerała mnie ciekawość. Chciałem wiedzieć jak najwięcej o tej starożytnej rasie i jej zwyczajach. Wreszcie mogłem poświęcić się owej obsesji.

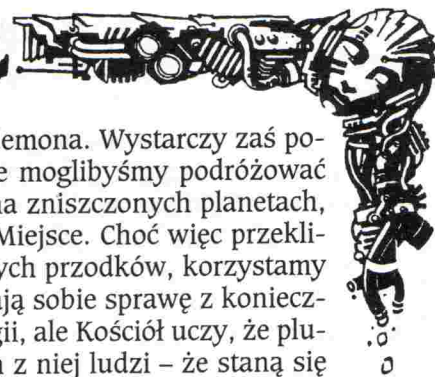
Przypuszczam, że wiesz o nich więcej niż ja. Jesteś w końcu arcybiskupem Byzantium Secundus. A ktoś, kto zaszedł tak wysoko, musiał poznać wiele tajemnic. Zdaję sobie też sprawę, że ojcowie Kościoła wiedzą więcej, niż ujawniają – szczególnie w kwestii historii i Tajemnicy oraz nieludzkich ras, które pozostały po sobie dziedzictwo wśród gwiazd. Cóż, zapewne istnieje gros rzeczy, których nigdy się nie dowiem – jak wielu innych, którzy nie cieszą się przychylnością patriarchy. Co jest jeszcze jednym powodem, by poszukiwać odpowiedzi gdzie indziej.

Do listu dołączam kilka szkiców, które wykonałem podczas podróży. Jest wśród nich rysunek gargulca z Zapomnianego Miejsca – ogromnego monumentu stojącego na pustkowiu, obdarzającego niektórych pielgrzymów wizjami i omenami. Pamiętam, że kiedy byłem bardzo mały, opowiadałeś mi o nim. Zdziwiające, że wciąż o tym pamiętam, prawda? Jak jednak mógłbym zapomnieć? Wszak kiedy opowiadałeś o gargulcu, w Twoich oczach płonęło podniecenie; zdawałeś się wtedy widzieć rzeczy, których nie było w świecie rzeczywistym.

Byłeś na pustkowiu z pielgrzymką. Przewodziłeś pokutującym szlachcom, poszukującym wybaczenia Kościoła. Jednak ta pielgrzymka bardziej wpłynęła na Ciebie niż na nich. Nie doświadczyłeś wizji, ale sama obecność w tym niezwykłym miejscu wpłynęła na Ciebie. Padł na Ciebie cień Tajemnicy. Wyobraź sobie, co wtedy czułeś, a zrozumiesz całe moje życie. I me poszukiwania.

Podczas podróży odkryłem, że Znane Światy nie są wcale takie, jak się o nich mówi. Ty zapewne to wiesz. Podejrzewam, że miałeś wpływ na kształt kościelnych opowieści. Skąd jednak tyle kłamstw? Znam ich polityczne wytłumaczenie, dla czego jednak Ty uczestniczysz w tym szerzeniu ignorancji? Pytam, wiedząc, iż nigdy nie otrzymam odpowiedzi. Powiesz, że chronisz ich dusze, choć zdaję sobie sprawę, iż sam w to nie wierzysz. Naprawdę nie wierzysz.

Ach, te miejsca, które ujrzałem! Mieszkańcy Znanych Światów są tak różni, a jednocześnie tak do siebie podobni... Dzieło Wszechstwórcy jest zaprawdę cudowne. Nie mam zamiaru opisywać Ci szczegółowo niezwykłych mieszkańców planet, na których stanęła moja noga. Czy jednak wiesz, że chłopci na Modoku



żyją na wielkich, połączonych łodziach, a wielkoduszni i hojni są ponad miarę, dzielą się bowiem z potrzebującymi (co więcej, potrafią odróżnić chciwe pragnienie od potrzeby!). Najbardziej cenią sobie rybaków, którzy instynktownie wyczuwają, gdzie płyną ławice ryb. W podobny sposób pewien starzec z Midian przewidywał, że pogoda się pogorszy – i to zanim terraformacyjne wieże Inżynierów poinformowały o tym kogokolwiek. Jak to jest możliwe?

Jak to możliwe, że poniewierani, brutalnie karani rebelianci z Cadavusa wciąż marzą i wciąż pragną – nawet jeszcze silniej, im bardziej możni karzą im się wyrzec nadziei? Wiedz wszak, wuju, że widziałem nadzieję. Nie jest ona niczym przelotnym, ale upartym, wiecznym ogniem w sercach i oczach osób, które ją mają. Ci zaś, którym brak nadziei, są niczym puste naczynia, rozpaczliwie czekające, by ktoś je napełnił. Niestety, zbyt często wypełnia ich nienawiść i gniew.

Mieszkańcy Znanych Światów łączą się w kliki i gangi, gildie i sekty, domy czy jakkolwiek to nazwą. Dla ochrony czy towarzystwa lub z jakiegoś innego powodu, który nie pozwala samotnie żyć pośród gęstniejących ciemności. Z doświadczenia wiem, że nie można samemu przejść przez życie i przemierzać wszechświata. Jeśli ktoś się na to odważy, szybko umrze. Zbyt wiele niebezpieczeństw czyha na samotnego wędrowca, za którego nikt nie poręczy i za którego nikt nie zapłaci okupu. Nie jestem głupcem. Mam wielu przyjaciół.

Wszystkich nas wychowywano w przekonaniu, że nie należy ufać komuś, kogo lojalność skierowana jest gdzie indziej – w stronę domu, gildii czy sekty. To jednak tylko mit, kłamstwo jak wiele innych rozsiewanych przez polityków w trakcie wojny. Sam mam przyjaciół wywodzących się z różnych frakcji. Poza moją panią, zaliczam do nich Przewoźnika i voroksa. Są wspaniałymi towarzyszami; wspólnie cieszyliśmy się podziwiając cuda wszechświata i wspólnie doświadczaliśmy jego niebezpieczeństw. Z radością poświęć za nich życie, a oni zrobią to samo dla mnie. Nie tego jednak uczono mnie w dzieciństwie. Poznałem wtedy wiele kłamstw.

Sanjuk oj Kaval, przyjaciółka Erian, często powtarza powiedzenie, krążące wśród gangów na jej rodzinnej planecie: „Im jesteś starszy, tym więcej kłamstw pokrywa twą skórę”. Odwołuje się ono oczywiście do ukaryjskiego zwyczaju zapisywania czynów w postaci blizn na skórze. I faktu, że dorośli rozumieją, jak naprawdę mają się rzeczy – że zwykle odbiegają od rzeczywistości. Jednak wątplenie to cecha młodych. Dlaczego nie mają więc też wątpić w dorosłość? Oczywiście jest, że nasi przodkowie nie znali odpowiedzi na wszystkie pytania, a ich przodkowie – choć wiedzieli wiele i umieli wiele – nie byli pokorni. Dziś płacimy za ich pychę.

Dziwne, że wiele z rzeczy, które nasi przodkowie w czasach Drugiej Republiki osiągnęli i z których są dumni, dziś uznaje się za świadectwo próżności i zła. Ich technologia jest wspaniała, a my odrzucamy ją,

jakby była narzędziem demona. Wystarczy zaś powiedzieć, że bez niej nie moglibyśmy podróżować pośród gwiazd czy żyć na zniszczonych planetach, takich jak Zapomniane Miejsce. Choć więc przeklinamy owoce pracy naszych przodków, korzystamy z nich. Cóż, wszyscy zdają sobie sprawę z konieczności istnienia technologii, ale Kościół uczy, że plugawi ona korzystających z niej ludzi – że staną się zbyt pewni siebie i że w swym zaślepieniu bardziej będą kochać siebie niż Wszechstworcę. To właśnie był grzech obywateli Drugiej Republiki.

Powiada się, że byli oni bezbożnikami, że przestali wierzyć w boga i że postavili siebie w miejsce Wszechstworcy. Trudno mi w to jednak uwierzyć. Jak można nie rozpoznać dzieła Wszechstworcy? Kryjącej się za wszystkim jego myśli? Wszak wtedy Kościół też istniał! Prorok prawił kazania jeszcze przed nadejściem Drugiej Republiki. Widziałem ignorancję i uparte wypieranie się prawdy, rzadko jednak na taką skalę co w tym przypadku. Nie, nie mogę uwierzyć, że ktoś, kto przemienia materię planety, by uczynić ją miłszą ciału, umysłowi i duchowi, robi to bez wiedzy o Wszechstworcy lub bez miłości do niego. Ego samo w sobie nie pozwoli osiągnąć takich rzeczy, choć oczywiście wielu będzie się ze mną spierać.

Na błogosławionych światach – takich jak Święta Terra – utrzymywanie w działaniu starożytnej technologii nie jest konieczne. Wszechstworca uczynił takie planety przyjaznymi ludziom. Jednak na innych światach, takich jak nieszczęsne Pandemonium, życie zależy od działania urządzeń. Wiem, że mnisi budują katedrę w samym sercu kataklizmu wywołanego uszkodzeniem sprzętu terraformacyjnego i spodziewają się, iż Wszechstworca ich ochroni. Och, zostaliśmy obdarzeni inteligencją i świadomością. Głupotą jest ignorowanie tych darów w obliczu niebezpieczeństwa. To obraza rzucona Wszechstworcy. Czy mądrość nauki nie opiera się na rozumieniu Jego praw? Z pewnością musimy wystrzegać się chciwości i dumy, kiedy korzystamy z technologii, nie oznacza to jednak, iż mamy o niej całkowicie zapomnieć!

Ludzie żyjący poza bezpiecznym ścianami walczą o przetrwanie wszelkimi możliwymi sposobami. Kapłani wyśpiewują w kościołach modlitwy o grzechu technologii, a za murami wszystko biegnie swoim torem. Otworzyłem oczy dopiero wtedy, kiedy zrozumiałem, jak wielu ludzi ignoruje małosłowne prawa Kościoła. Nie tylko Mnisi Żebrzący, ale chłopci, włóścianie, arystokraci, a nawet biskupi! Mówią jedno, ale na myśli mają coś zupełnie innego, szczególnie jeśli dotyczy to ich wygody lub potęg.

Od zakończenia wojny gwiazdnej drogi budzą się do życia. Ludzie podróżują na sąsiednie planety, które przez lata rozdzielali rywalizujący ze sobą władcy. Tam spotykają innych ludzi – podobnych do nich, a jednocześnie odmiennych. Taki oto wpływ na Znane Światy miały lata izolacji. Teraz niektórzy odnajdują rodziny lub przyjaciół. Innych zaś zżera wiekowa nienawiść i waśnie. Na światach znów rodzą się konflikty, a niewiele z nich różni się od starych.



Podobnie ma się sprawa na Malignatusie. Przez lata znajdował się on pod rządami Li Halan, a dziś władają nim niemoralni Decadosi. Ludzie zwracają się więc do starożytnych sekt, założonych przez ich przodków; odrzucają Ortodoksję, którą narzucono im tak dawno. Nic dziwnego, że z powodów religijnych wybucha wojna. I znów planetę obejmuje we władanie bieda i cierpienie. Dlaczego ludzie wierzący w tego samego stwórcę walczą tak zaciekle o szczególności jego łaski?

Wciąż zastanawiam się nad najwspanialszym dziełem Wszchstwórcy – człowiekiem lub obcym. Wszak choć widziałem gwałt i chciwość, pożądanie i inne grzechy niczym nie okiełznane, ujrzałem również cnoty. Na moich oczach chłop – ryzykując chłostę – ratował przyjaciela. Widziałem litościwych i wybaczących szlachciców, choć surowe kary wydawały się mądrzejsze. Czułość najemnika, którego objęły najmroczniejsze cienie Stygmatu i który z nich powrócił.

Dojrzałem w sposób, na jaki Kościół nigdy by nie pozwolił. Jestem przekonany, że świętość mieszka nie tylko w kaplicach, ale pośród ludzi, między światami i wśród gwiazd. Nie jestem jednak naiwny. Wiem o czającym się złe. Widziałem nie tylko dobro, ale i plugastwo. Podróżując doświadczyłem wizji zła równie potężnej, co dobra. Jak mówił Prorok – demony czają się w mroku między gwiazdami, czekając, by pożreć ciała nieuważnych.

Byłem również świadkiem opętania. Nieszczęsna rodzina prosiła mnie o egzorcyzmy. Musiałem jednak odmówić, nie potrafię bowiem czynić takich rzeczy. Tylko ci kapłani, którzy opanowali teurgiczne obrzędy Ortodoksji, mogą marzyć o spróbowaniu egzorcyzmów. Opętanego zlinczowali mieszkańcy miasta, zmęczeni jego sztuczkami i mrocznymi myślami.

Czy straciłeś kiedyś parafianina? Zapewne tak – jesteś jednak znacznie starszy niż ja. Ten człowiek nie należał nawet do mego stadka – jestem jednak wędrownym i mych kazań słucha tylko jedna osoba. Wiem jednak, co to znaczy być odpowiedzialnym za czyjąś duszę i ją utracić. Jakże taka strata musi Ciebie boleć – Twoja parafia to jednak całe Znane Światy.

Jakby mało było grzechów i cierpienia, grożą nam jeszcze umierające słońca. Jak sobie z tym wszystkim radzisz? Każdego dnia Twą katedrę muszą zalewać tłumy skruszonych, błagających o zbawienie i ratunek przed gęstniejącym mrokiem. Co im możesz dać? Z pewnością nie mówisz im frazesów – że to ich grzechy są przyczyną ciemności. Gdyby taka była prawda, to wspólna pokuta wszystkich ludzi od czasu Upadku Drugiej Republiki powinna zmyć wszystkie grzechy od początku wszechświata, nieprawdaż?

Jaka jest przyczyna? Czy naprawdę zbliża się koniec historii? Czy Sąd już blisko? Jeśli nawet tak, nie mogę uwierzyć, iż otrzymamy nagrodę za pokorne czekanie na śmierć. Gdyby tak było, Prorok nie powiedziałby: „Słońce musi świecić niezwykle jasno. Kiedy wypala się pasja, oddajesz światło”. Być może słońca umierają więc dlatego, iż brak nam pasji?

Pasji życia. Pragnienia ujawnienia Tajemnicy. Wszystko nas nudzi, gdyż osiągnęliśmy już wszystko. Historia wróciła do swego początku.

Ale być może odpowiedź wciąż na nas czeka? Być może umierające słońca są dla nas zachętą do wielkości, do poszukiwania, u kresu którego zrozumimy siebie i znajdziemy nasze miejsce we wszechświecie?

Tego zadania z radością się podejmę. Erian Li Halan też, choć może nie zdaje sobie z tego sprawy. Tak naprawdę, już się go podjęliśmy. Bowiem każdy, kto poszukuje nowych horyzontów, poszukuje również odrodzenia światła – zdając sobie z tego sprawę lub nie.

Do zobaczenia, wuju. Ma pani mnie wzywać; muszę iść. Nie wiem, na jaką planetę teraz się udamy. Być może będą mógł napisać do Ciebie, gdy tam przybędziemy. Ten list zapewne trafi do Ciebie, kiedy będę na jeszcze innym świecie. Jeżeli więc chcesz mi odpisać, wyślij wiadomość do matki Erian, na Midian. Nie ma pewności, że ją dostanę, lecz z nadzieją będę na nią czekał.

Twój bratanek,
Guissepe Alustro





Poniedziałek, 15 sierpnia, 4996
(wg kalendarza Świętej Terry)

Bracie Guissepe Alustro

Minął miesiąc odkąd otrzymałem od Ciebie list. Przeczytałem go, choć zastanawiałem się, czy go nie spalić, jak sam sugerowałeś. Mimo wszystko wierzę, że zasługujesz na odpowiedź.

Przesyłam to pismo przez czcigodną lady Tirę Li Halan – tak jak zaproponowałeś. To nad wyraz miłociwa pani. Jej opowieść o Twoim pobycie na Midian różni się nieco od wersji wydarzeń, jaką przedstawiłeś. Rodzina pani Tiry Li Halan uważa Twoje odejście od Kościoła Ortodoksji i nawrócenie się na wiarę Zakonu Eskatonicznego za coś więcej niż tylko „niewielki skandal”, jak to raczyłeś nazwać. Jej syn, baron, powiedział mi, że podejrzewa Cię o kradzież kości świętego Urda, relikwii rodu Li Halanów. Zapewniłem go – zgodnie z prawdą – że w żadnym wypadku nie dopuściłbyś się takiego świętokradztwa. Powiedziałem mu, że – w rzeczy samej – byłeś młody i naiwny, ale na pewno nie stałeś się złodziejem. Na przyszłość jednak powinienes uważniej dobrać sobie przyjaciół. Jeden z nich okazał się znanym złodziejem z regionu Ipswich. (Tak – od razu uprzedzę Twoje pytanie – cały czas czuwałem nad Tobą; przynajmniej tyle jestem winien mojej siostrze). Zasugerowałem, aby baronowa kazała go aresztować; odzyskali relikwię, a Ty, przynajmniej częściowo, odzyskałeś łaski tej miłosiernej kobiety.

Piszę Ci o tym wszystkim z dwóch powodów. Po pierwsze, abyś bardziej świadomie wybierał sobie towarzyszy. O ile Twoja pani, Erian Li Halan, bez wątpienia jest arystokratą (choć może zbyt porywczą i zbyt młodą), o tyle powinienes uważać na jej orszak. Nawet najgorsze łotry mogą przyłączyć się do świty szlachcianki. Gwiazdy tak bardzo przyciągają Twoją uwagę, że nawet nie patrzysz, dokąd zmierzasz. Z drugiej strony, czy właśnie nie takie cechy ceni Twój zakon? W każdym razie zawsze miej na względzie bezpieczeństwo swojej pani i na przyszłość bardziej przykładaj się do obowiązków. Myślę, że nie muszę już tłumaczyć Ci, jakie masz zadania jako jej duchowy opiekun. Po drugie: snuję tę opowieść, gdyż chcę pokazać Ci, jakie konsekwencje może mieć dla ewentualnej kariery w Kościele fakt, iż Twój zakon nie cieszy się powszechnym szacunkiem.

Tacy łotrzykowie jak ten, którego spotkałeś na Midian, to najmniejsze zmartwienie. Wiesz, że nie mam najlepszej opinii o Twojej nowej sekcji. Jednak – muszę przyznać – większość jej członków to lojalni duchowni Kościoła Wszechświatowego. Jeśli będziesz zważał na zalecenia Zakonu Eskatonicznego bardziej niż czyniłeś to do tej pory, może unikniesz wiecznego potępienia w lodowych otchłaniach, kto wie? Wiesz, wcale nie jestem pozbawiony poczucia humoru, jak o mnie myślałeś. Musisz jednak strzec się zwodniczych pokus, rozsiewanych przez obcych i filozofów-heretyków. Idee bywają bardzo kuszące. Heretyckie myśli zawsze pociągają za sobą heretyckie



uczynki. Niektórzy członkowie Twojego zakonu to wolnomyśliciele, anarchiści i – w skrytości ducha – zwolennicy republiki.

Mówię ci to samo, co jeszcze dobitniej przekazałem radzie biskupstwa. Zakon Eskatoniczny przede wszystkim skupia się na efemerycznych kwestiach. Nauczają, że idee same w sobie nie są niebezpieczne. „Herezja, która ogranicza się do osobistych rozmyślań, nie jest herezją”. Niektórzy w Twojej sekcji uczą nawet o odrażającym relatywizmie moralnym. Jednak nie tylko Twoja sekta mnie martwi. Poznałem raz wikarego z Twojego zakonu, który spędził rok wśród ur-obunów w ramach „stypendium antropologicznego”. Kościół pokrył koszty tej ekspedycji. Kiedy ten nieszczęsny grzesznik wrócił, zaczął bezmyślnie powtarzać ur-obuńskie, podejrzone animistyczne poglądy. Twierdzenie, że taka prymitywna rasa jak ur-obunowie mogłaby zaoferować Kościołowi coś więcej niż ta ich – trzeba przyznać – wyrafinowana technicznie sztuka, jest czymś głębszym od herezji. (I owszem, dostrzegłem coś z ich stylu w szkicach, które mi przysłałeś). Ich prace rzeczywiście są w modzie wśród szlachty z Byzantium Secundus. Ale dość tego – wierzę, że wyraziłem się jasno. Mam nadzieję, że nie staniesz się pogańskim czcicielem drzew.

A tak przy okazji, jedna z Twoich znajomych należy do rasy ur-ukarów, nieprawdaż? W swoim liście cytujesz mi coś z jej niewątpliwie prostackich „mądrości”. U ur-obunów niebezpieczne są tylko myśli; pamiętaj jednak, że w przypadku ur-ukarów zgubne są zarówno myśli, jak i uczynki. Niezależnie od Twych duszpasterskich wysiłków, i tak pozostaną malkontentami, sabotażystami i mordercami. Żyją w rynsztoku i żywią się plugastwem. Spotkałem w życiu jednego, może dwóch godnych szacunku ur-ukarów, ale niewielu przedstawicieli tej rasy dojrzało światło Wszechstworcy, niezależnie od ochoczych deklaracji. W każdym razie nie przyznawaj się do mnie, dopóki zadajesz się z tym motłochem. Znajdzie się wielu takich, co gotowi będą porwać Cię, albo nawet zabić – po to tylko, aby wymierzyć cios Kościołowi i mnie.

W cesarstwie czyha wiele niebezpieczeństw na takich jak Ty. Fałszu obcych i zepsucia ludzi nie da się okiełznać. Dzieje się tak mimo pełnych miłosierdzia wysiłków Kościoła (którego członkiem – przypomina Ci po raz kolejny – i Ty jesteś). W młodości ja również spotkałem się z wieloma takimi pokusami. Misternie obmyślona sofistyka i lubieżne kłamstwa, którymi będą Cię czarować, mogą omamić nawet najbardziej oddaną duszę i odsunąć od słusznej wiary. Zawsze byłeś mądrym młodzieńcem, celowałaś w niemal wszystkich dyscyplinach Kościoła i muszę przyznać, że Twoje dokonania napełniały mnie dumą. Właśnie dlatego ta Twoja „zmiana zapatrywań” tak mnie zirytowała. Inteligencja jednak nikogo nie ustrzeże przed fałszywymi ścieżkami wiedzy. W rzeczy samej – obietnice fałszywej wiedzy potrafią zwać człowieka w najbardziej nawet oczywistą pułapkę. Innych nęcą bardziej cielesne, przyziemne rozkosze.

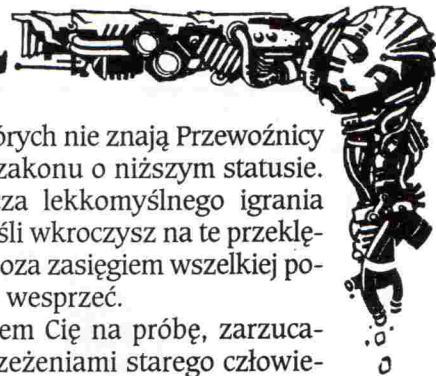
Nadmierny nacisk, jaki kładzie Twój zakon na kazania Proroka na temat poszukiwania, szczególnie narażają Cię na takie właśnie niebezpieczeństwa. Zawsze byłeś potwornie uparty, jeśli idzie o szukanie wiedzy – aż do granic herezji; nie znalazłem w Twoim liście zbyt wielu słów, które by mnie w tym względzie uspokoiły.

Nie jest łatwo patrzeć jak chłopiec, który był dla mnie niczym syn, zapiera się wszystkiego, czego go nauczyłem. Niewdzięczne dziecko. Takim właśnie Cię widziałem i takim widzę Cię teraz. Powiem Ci jeszcze, że Twoja zmiana wyznania narobiła mi nieco kłopotów natury politycznej w związku z moimi obowiązkami w Stolicy Apostolskiej. A jednak dam Ci to, o co tak delikatnie prosiłeś – moje wybaczenie. Do warunków, jakie postawiłeś w związku z moim wybaczeniem, muszę jednak dodać od siebie jeszcze jeden. Przebaczę Ci, choć nie wyraziłeś skruchy, Ty zaś musisz przyjąć to wybaczenie bez mojej aprobaty dla Twojego postępków. Nie proszę Cię o skruchę bo widzę, że jeszcze nie jesteś na nią gotów. Są takie miejsca na bezdrożach gwiazdnych szlaków, gdzie brak pokory może Ci zaszkodzić. Nie chcę, żeby to zabrzmiało jak złowieszcza, zawołana groźba – to po prostu duchowa prawda.

Patrzę na Ciebie i widzę siebie, kiedy miałem tyle lat, co Ty teraz. Byłem młody, zuchwały i wierzyłem, że dzieli mnie krok od odkrycia sekretów wszechświata. Ludzie nazywają to pychą i – w rzeczy samej – mówią słusznie. Stary wielebny ojciec z klasztoru pod wezwaniem świętego Horacego szybko wybił mi takie pomysły z głowy. Poszedłem do Chmurnych Jaskiń łamiąc prawo świątyni. Stary wielebny przyłapał mnie i słusznie ukarał, ponieważ w pieczarach żyły mięsożerne szczury wielkości ogarów z Bannockburn. Zadał mi pokutę, znacznie cięższą niż te, które zdarzało mi się Tobie wyznaczać. Mimo wszystko nauczyłem się wtedy jednej ważnej rzeczy: dłoń, która karze, to także dłoń, która chroni.

Tak oto doszedłem do Twojego pytania, co też mówię swojej trzódce. Czy nauczam ją zgodnie z „obowiązującym kanonem”, że ich grzechy w jakiś sposób przyczyniają się do gaśnięcia słońca? Nie przekonuje mnie twierdzenie, że ludzkość jako rasa nie ponosi tu żadnej odpowiedzialności. Czyżbyś wątpił w tę prawdę? W czasach Drugiej Republiki patrzyliśmy na niebiosy z pogardą. „Widzicie!” – mawialiśmy – „Ujarmiliśmy wszystkie siły natury. Panujemy nad trzęsieniami ziemi i burzami dzięki terraformującym maszynom i satelitom kontrolującym pogodę. Patrzcie! Nie jesteśmy już marnymi stworzeniami, która wypełniła boska iskra. Jesteśmy bogami!”. Wszechstwórca sprawiedliwie ukarał nas za bluźnierstwa, tak jak przepowiedział to Prorok. Wszak widzi On nawet najmniejszy pyłek kurzu na najbardziej odległych i martwych światach. Myślisz, że nie dostrzega niegodziwości w ludzkich sercach? Heretyk może ukryć swe grzechy przed społecznością, rodziną, a nawet przed samym sobą, lecz nie przed wszystkowiedzącym okiem Twórcy.





Jesteś uczony w sztuce pisania i retoryki. Prorok powiedział „szukajcie” – i Ty tak czynisz. Prorok rzekł: „Słońce musi płonąć, aby rodzić światło. Kiedy płoną twoje namiętności, rozblyskujesz blaskiem”. Widzisz w tych słowach upomnienie przeciwko temu, co uważasz za uciążliwe obowiązki związane z dyscypliną i tradycją. Ty, tak jak wielu innych, którzy podążają za tym nowym cesarzem, niewłaściwie interpretujecie słowa Proroka dotyczące poszukiwań. Prorok nie mówił o pasji poszukiwań w świecie. Nie był też rzecznikiem cokolwiek podejrzanych poszukiwań drogi do „oświecenia”. Prorok mówił o świętym zapale budowania jedynej prawdy Kościoła, tak aby wszyscy w całych Znanych Światach poznali błogosławioną łaskę Wszechstwórcy. Istotą ludzką rządzą dwa popędy: jeden ku temu co niskie i pogańskie; drugi – ku temu, co boskie. Skoro Kościół musi trzymać w karbach swoją trzódkę, aby ocalić ludzkie dusze, to niech to czyni. Jeżeli – jak mówisz – wielu ignoruje „pomniejsze” przykazania Kościoła, to co z tego? Fakt, że słabi zaniedbują się w obowiązkach nie powinno w żaden sposób wpływać na postęпки na zachowanie czystego sumienia. Kiedy nadejdzie kres rzeczy, nasze dusze muszą być w należytych porządku, zanim staną przed Sądem Ostatecznych i obliczem Wszechstwórcy.

Ale dość już. Nie będą spierał się z każdym kolejnym zdaniem w Twoim liście. Bez wątpienia uważasz go za swoją „Deklarację Wolności”, sprzeciw wobec tłamszących starych reguł. Za własnej młodość sam napisałem wiele takich dokumentów. Teraz butwiewają one pod moimi stopami – w kryptach katedry. Nie, zapalczywa w swoich poszukiwaniach „prawdy” młodość nigdy nie przyjmie mądrości, którą oferuje wiek i doświadczenie. Rozumiem – a może nawet zazdroszczę ci tej wolności, którą Twoim zdaniem oferują ci podróże. Przecież sam musisz popełnić błędy (choć większość inkwizytorów nie będzie tak łagodna w swoich osądach). Dopóki pozostajesz wierny ideałom Wszechświatowego Kościoła, dołożę wszelkich starań, aby Cię chronić. Robię to z miłości do mojej nieodżałowanej siostry i dlatego, że ciągle wierzę, iż kiedyś staniesz się naprawdę oddanym członkiem Kościoła. Rozmawiałem z biskupem Vestrussem. Zapewnił mnie, że jego parafia wciąż stoi dla Ciebie otworem, niezależnie od niefortunnnych okoliczności, w jakich ją opuściłeś.

Jeśli nie przyjmiesz tej propozycji, wiedz, że wybierasz drogę bardziej niebezpieczną od tych, którymi mi samemu zdarzyło się w życiu kroczyć. Dużo podróżowałeś – z Midian na Leminkainen. Jeśli w ogóle zważasz jeszcze na moje słowa, posłuchaj tego: Midian to względnie stabilny świat, bardziej niż Leminkainen. Jednakże Ty jeszcze nie wkroczyłeś na ścieżki ciemności. Istnieją światy – i dobrze wiesz, które mam na myśli – daleko bardziej zdradzieckie od tych, jakie zdążyłeś w swoim życiu zobaczyć. Sam cytowałeś słowa Proroka: „Mrok kroczy między gwiazdami”. Miałem wizję knowań obejmujących Znane Światy. Boję się, że nadchodzi czas wielkich niepokojów.

Istnieją mroczne drogi, których nie znają Przewoźnicy ani członkowie Twojego zakonu o niższym statusie. Poszukiwanie nie oznacza lekkomyślnego igrania z niebezpieczeństwem. Jeśli wkroczysz na te przekłete ścieżki, znajdziesz się poza zasięgiem wszelkiej pomocy i nie będę mógł Cię wesprzeć.

Niewątpliwie wystawiłem Cię na próbę, zarzucając tymi wszystkimi ostrzeżeniami starego człowieka. Na koniec więc uspokoję Cię choć w tym jednym względzie: nie chowam do Ciebie urazy w związku z Twoim wyborem... przynajmniej na razie. Chyba wciąż jeszcze nie mogę pogodzić się z tym, iż odrzuciłeś Ortodoksję, ale jeśli masz za to okazać skruchę, to wobec siebie samego i Wszechstwórcy. Jeżeli Twoje drogi zaprowadzą Cię do siedziby cesarstwa – drzwi mojego domu zawsze stoją dla Ciebie otworem.

Twój wuj,
Marek Aureliusz Palamon
arcybiskup na Byzantium Secundus







Wstęp

Byzantium Secundus. Ta nazwa wszystkim w Znanych Światach przywołuje na myśl potęgę. To siedziba cesarza Alexiusa, a przed nim cesarza Władymira I. Dom wielu pokoleń regentów – czasem wielkich przywódców, częściej słabych marionetek. Kiedyś stolica wspaniałej Drugiej Republiki, kolebka największego osiągnięcia ludzkości – czy raczej najcięższego grzechu.

Wielu poddanych marzy o tym, aby ujrzyć centrum ludzkiej cywilizacji, odwiedzić świat, na którym o ich losach decyduje arystokracja, księża i członkowie gildii – większość jednak dobrze wie, że nigdy nie będzie im to dane. Dla nich Byzantium Secundus na zawsze pozostanie legendarnym pałacem, który leży poza zasięgiem jakichkolwiek gwiazdnych wrót. Ci, którzy mają władzę – nieważne czy dzięki potędze, litaniiom, a może pieniądзом – też marzą o Byzantium Secundus. Stanowisko w tym świecie może być kamieniem milowym na drodze do największych wpływów, ale jeden fałszywy krok może zakończyć się utratą wszelkich łask.

Mówi się, że Byzantium Secundus promienieje ponad wszystkimi Znаныmi Światami – i że jego cień jest równie rozległy, co rozlany blask. Dobry uczynek na Byzantium Secundus może poprawić losy ludzi na wielu planetach, zły postępek zaś może wszystko obrócić w niwecz. Znane ludowe przysłowie mówi, że kiedy szlachcic na Byzantium Secundus podnosi dłoń, to w całym ludzkim wszechświecie wielu podnosi głowy. Ta sama dłoń opadając wpycha tysiące twarzy w błoto. Może jest w tym pewna przesada, ale ma swoje uzasadnienie w dziesiątkach lat wojen o tron, które zniszczyły kruchą jedność Znanych Światów. Teraz mówi się, że cesarz unioś swą dłoń i jeszcze jej nie opuszcza. Optymizm wśród poddanych można zmierzyć, pytając, kiedy się spodziewają, że dłoń ta opadnie.

Reformy nowego cesarza silnie wpłynęły na Znane Światy. Stworzył nową instytucję – Rycerzy Poszukujących, których rozesłał, by odszukali stracone światy ludzkiego wszechświata. Rycerze przemierzają cały kosmos, szerzą promowane przez Alexiusa

wartości i umacniają jego autorytet, naprawiając błędy mieszkańców odległych światów. To wzbudza wielkie oburzenie wśród lokalnych wielmoż, którzy uważają, że ludzie cesarza traktują swoją rolę zbyt poważnie i nie pojmują do końca praw chwiejnej równowagi na pograniczach. Jednak Alexius zostawia swoim ludziom wolną rękę. Z kolei wielka popularność, jaką rycerze cieszą się wśród poddanych, sprawia, że możnowładcy boją się sprowokować bunt ludu.

Następnych kilka lat będzie kluczowe dla stabilizacji nowego cesarstwa. Przeciwnicy Alexiusa w ukryciu tworzą przeciwko niemu koalicje i nikt nie wie, kiedy wykonają następny ruch. Cesarz musi zachować ostrożność, umacniając władzę, i nie może tak ostro poczynać sobie ze swoimi wcześniejszymi wrogami, jakby sobie tego niektórzy życzyli. Obie strony gromadzą więc sprzymierzeńców w obliczu nieuniknionej konfrontacji.

Jeszcze nigdy zwykły człowiek nie osiągnął tak znaczącej pozycji, zwłaszcza na Byzantium Secundus. W czasie tego niepewnego odprężenia po wojnach o tron żadne ze stronnictw nie odważy się odkryć kart. Zamiast tego wszystkie werbują agentów spoza ustalonych układów sił, aby działali w ich imieniu; agentów, których – jeśli plany legną w gruzach – mogą się wyprzeć, a których sowiec wynagrodzą za dobrze wykonaną pracę. Niektórzy z tych najemników dobrze rozumieją swoją sytuację i chcą w związku z tym jak najlepiej wypełnić powierzone im zadania; inni nie są świadomi wielkiej gry, która toczy się wokół nich, i rosnącego ryzyka. Na Byzantium Secundus jak mało gdzie ignorancja bywa śmiertelnie niebezpieczna.

Co znajdziesz w tej książce

Poniżej pokrótce przedstawiono zawartość tego podręcznika.





• **Prolog** – Odpowiedź na list zamieszczony w prologu pierwszoedycyjnego podręcznika **Gasnące Słońca**. (W polskiej wersji niniejszego podręcznika zamieszczono oba teksty). Wuj Guissepe Alustro odpisuje siostrzeńcowi w typowym dla Byzantium Secundus stylu: autorytatywnie, surowo i z niezachwianą wiarą w swoją słuszość.

• **Wstęp** – Kilka ogólnych uwag dotyczących tej książki; w tym zarys, który właśnie czytasz.

• **Rozdział 1: Historia** – Długie dzieje najważniejszego świata ludzkiego uniwersum, poczynając od wczesnego okresu, kiedy Byzantium Secundus było kryjówką sathrystów, poprzez czasy, gdy pełniło funkcję stolicy Drugiej Republiki, aż po ostatnie lata, kiedy to stało się siedzibą cesarza.

• **Rozdział 2: Miejsca** – Szczegóły dotyczące kontynentów, czyli wysp tego bagnistego świata, którego poziom wód ciągle się podnosi. Znajdziesz tu zarówno opis rozciągających się na głównym kontynencie nowoczesnych miast-molochów, jak i opustoszałych ziem oraz niezbadanych dżungli w odległych zakątkach globu.

• **Rozdział 3: Mieszkańcy** – Opis tych, którzy coś znaczą na Byzantium Secundus. Wymieniono osoby najwyższe rangą oraz te, które sytuują się niżej na drabinie społecznej; jednak wszystkie one mogą mieć ogromny wpływ na losy wszechświata.

• **Rozdział 4: Spiski** – Stronnictwa i ich zamiary: czasem oczywiste, ale zwykle skrywane. Mistrz Gry może wykorzystać różne poglądy polityczne, które tam wymieniono, lub je zignorować – to zależy od jego koncepcji.

• **Rozdział 5: Przygody** – Kilka możliwych przygód: od króciutkich epizodów po długie sagi.

• **Dodatek: Cesarskie Oko** – Sześć dodatkowych postaci dla graczy, pochodzących z Byzantium Secundus: międzygwiazdni intryganci i szpiedzy na usługach cesarza.

Jak posługiwać się tą książką

Byzantium Secundus to opis jednego ze światów w fantastyczno-naukowym kosmosie **Gasnących Słońc**. Stworzono go z myślą o Mistrzach Gry. Stanowi punkt wyjścia do tworzenia przygód, prezentuje przykłady bohaterów niezależnych, fabuł i scenariuszy. Podręcznik **Gasnące Słońca** zawiera opis Pandemonium, świata na obrzeżach cesarstwa; w tej książce przedstawiono samo centrum Znanego Świata – stolicę ludzkiego wszechświata, miejsce rozgrywek o władzę, wpływających na historię światów.

Można się posłużyć tym światem na różne sposoby – zależnie od tego, jakiego typu przygody wybiorą sobie Mistrz Gry i gracze. Książka ta dotyczy rozgrywek politycznych na najwyższym szczeblu, co nie oznacza, że trzeba je bezpośrednio wprowadzać do gry. **Byzantium Secundus** może więc pomóc w stworzeniu tła dla przygód bohaterów, jeśli gracze nie będą chcieli angażować się w tak skomplikowane kwestie jak polityka i walka o władzę. Mistrz Gry może wprowadzić do swoich przygód tyle elementów z przedstawianej tu poplątanej siatki interesów, ile tylko zechce. Jeśli woli prowadzić przygody, w których wyraźnie oddzielone jest



czarne i białe, dobro i zło, to może skupić się na osobach, próbujących pomóc lub zaszkodzić świeżo zjednoczonej ludzkości. Może też rozegrać trzymającą w napięciu przygodę szpiegowską, w której niemal każda postać z dworu cesarskiego (lub dowolnego pałacu jakiegoś możnowładcy) prowadzi podwójną grę. Byzantium Secundus może być światem prostym lub złożonym – zależnie od wymogów przygody.

Atmosfera zależy tylko od pomysłu Mistrza Gry. Jeśli wszyscy bohaterowie będą Rycerzami Poszukującymi, to przygoda może potoczyć się w iście arturiańskim stylu – baśniowej przypowieści o honorze i cnocie. Równie dobrze może przypominać nastrój „Trzech muskietierów” – zuchwałe poczynania, zawile intrygi i lojalność towarzyszy w obliczu różnych sił, które próbują pokrzyżować plany bohaterów. Gra może też koncentrować się wokół Cesarskiego Oka – zadań w stylu „Mission Impossible” i Jamesa Bonda; albo wokół nieustraszonych badaczy w stylu Indiany Jonesa, którzy odkrywają tajemnice ukryte w ruinach zapomnianych cywilizacji. Można też stworzyć coś całkowicie oryginalnego – przygodę w niczym nie przypominającą tych, które już kiedyś rozegrano.

Posłużymy się podanymi tutaj wątkami, aby wesprzeć historię i przygodę w kolejnych dodatkach. Mimo to nie trzeba znać tej książki, aby skorzystać z wielu materiałów, które zamierzamy wydać w przyszłości. Mamy nadzieję, że pomysły z tej książki spodobały Ci się i ubarwią grę.

Byzantium Secundus

Oto najważniejsze dane dotyczące Byzantium Secundus, zgodne ze wzorcem tworzenia planet podanym w dziewiątym rozdziale podręcznika głównego **Gasnące Słońca**. Szczegóły znajdują się w pozostałej części tej książki.

Władca: cesarz Alexius

Katedra: katedra pod wezwaniem świętej Mai (Ortodoksja)

Agora: Port Authority (Szefewie – miejscowa gildia)

Garnizon: 10

Stolica: Cesarskie Miasto

Skoki: 0

Sąsiednie światy: (wszystkie po nocnej stronie) Aragonia, Criticorum, Leminkainen, Madok, Pentateuch, Shaprut, Stos, Suthec, Tetyda

Układ gwiazdny: Wezuwiusz 1, Santius 2, Byzantium Secundus 3 (Jerycho), Aden 4 (Nowa Malta), Magog 5 (Tuszla, Amida, Cyryl), Iblis 6 (Wrak)

Stacje kosmiczne: Diadem (Flota Cesarska), Kopiec (Liga Kupiecka), Cumulus

Technologia: 6

Populacja ludzi: 6 miliardów

Populacja obcych: 600 tysięcy

Bogactwa naturalne: uprawa zbóż i wpływy polityczne

Eksport: zboże, statki kosmiczne

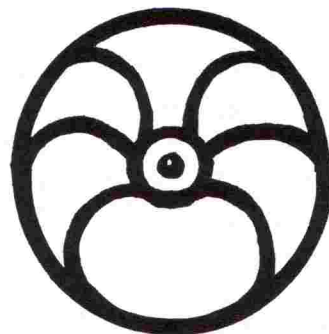
Krajobraz: pełne wód, bagniste kontynenty-wyspy z miastami-molochami



dom Cameton
(wilk bizantyjski,
już wymarły)



Szefewie
(ocean i groble)



Cesarskie Oko
(pajęczycyca)







Rozdział 1: Historia

Zanim ludzkość ruszyła ku gwiazdom w dwudziestym czwartym wieku, Pierwsza Republika znacząco część swojej potęgi straciła na rzecz olbrzymich przedsiębiorstw z Ziemi. Właśnie te kartele otworzyły drogę do gwiazd – szukały nowych bogactw naturalnych, zakładały miasta i trzymały w garści cały handel międzygwiazdny. Syndykaty szybko się rozwijały i wzajemnie prześcigały w zdobywaniu praw do kolejnych nowych światów.

Byzantium Secundus stanowiło cel jednego z pierwszych takich wyścigów. Po części dzięki badaniom, po części podstępem, cztery przedsiębiorstwa niemal jednocześnie odkryły kody gwiazdnych wrót prowadzących z Dobrodziejstwa Sathry (obecnie Suthec) na Byzantium Secundus. Każda z korporacji wysłała swoich badaczy, którzy popędzili do wrót tak szybko, jak tylko zdołali, a jednocześnie na każdym ze statków tajni agenci próbowali sabotować wyprawę. Całej czwórce udało się przejść przez wrota dzień po dniu, ale ucierpiały na tym wszystkie statki.

Pierwszy wrota przebył statek należący do międzynarodowego kartelu, który specjalizował się w technologiach informatycznych; pojazd jednak rozbił się na planecie Iblis. Drugi, własność przedsiębiorstwa z Europy Wschodniej, które miało udziały we wszelkich możliwych dziedzinach, rozbił się na księżycu Adenu – Nowej Malcie; tym razem przynajmniej przeżyło kilku członków załogi. Trzeci pojazd, który należał do koncernu górniczego z Ameryki Północnej, zaginął. Ówczesne media winiły za to ogromne konsorcjum energetyczne IOPEC – właścicieli czwartego statku, który zdołał wylądować na bagnach Byzantium Secundus. To właśnie ono nadało ton wszystkim późniejszym ludzkim przedsięwzięciom na Byzantium Secundus.

Podwaliny

Planeta, którą odkryli zwiadowcy IOPEC, nie przypominała Byzantium Secundus z czasów cesarza Alexiusa. To był dziki świat; nawet najmniejszy ślad

nie wskazywał na to, żeby kiedykolwiek żyła na nim jakaś inteligentna forma życia. Zamiast tego olbrzymie mięsożerne gady pływały się w licznych bagnach, gigantyczne potwory morskie pływały w rozległych oceanach, dzikie stada zwierząt włóczyły się po otwartych równinach. Nowo przybyli koloniści natychmiast zaczęli to zmieniać.

Kolonizacja zaczęła się od przyjazdu pracowników IOPEC: geologów, techników, nalcziarzy, ochroniarzy i ich rodzin. Ponieważ konkurencyjne zaibatsu rościły sobie prawa do pozostałych planet układu i przysyłały potajemnie swoich ludzi na Byzantium Secundus (czyli na Nową Mekkę, jak nazwał tę planetę pilot-odkrywca), IOPEC był zmuszony sprowadzać więcej i więcej kolonistów – niestety, coraz mniej lojalnych.

IOPEC potrzebował tych nowych osadników, aby utrzymać prawa do planety. W związku z tym mile widziany był każdy, kto chciał przybyć na Byzantium Secundus i zapewnić konsorcjum energetyczne o swojej lojalności. IOPEC sprawdzał niezwykle dokładnie przeszłość potencjalnych kolonistów. Zasiadanie zaczęło w 2325 roku. Początkowo nowych mieszkańców traktowano jak źródło taniej siły roboczej, ale oni mieli na ten temat inne zdanie.

Wpiew relacje między kolonistami i IOPEC były dość serdeczne, ale w miarę jak przybywało osadników i populacja Nowej Mekki dojrzewała, stosunki stawały się coraz bardziej napięte. W 2350 roku na planecie doszło do pierwszych zamieszek – mieszkańcy domagali się większej swobody, aby mogli nie tylko uprawiać ziemię i robić to, co bezpośrednio wiąże się z interesami IOPEC. Winą za zamieszki konsorcjum obarczyło konkurencyjne kartele i zareagowało dość ostro. Zanim kierownictwo się opamiętało, zwolniono wielu znakomitych pracowników.

Kiedy odkryto szlaki gwiazdne biegnące od wrót Nowej Mekki, jej układ słoneczny stał się bardzo ruchliwym miejscem. Żadna z planet tego systemu nie miała niczego specjalnego do zaoferowania podróżnym – z wyjątkiem Nowej Mekki. Ponieważ ci, którzy byli odpowiedzialni w IOPEC za zwolnienie



zbuntowanych pracowników, sami zostali wyrzuceni, ich miejsca zajęła nowa grupa ludzi ukierunkowanych na zyski. Sprzedawali oni kolonistom ziemię, dawali zezwolenia na zakładanie własnych interesów i serdecznie witali statki, które robiły sobie na Nowej Mekce postoje. Do roku 2400 Nowa Mekka okazała się niezwykle udanym przedsięwzięciem. Piloci z najróżniejszych miejsc przylatywali tu, aby się osiedlić. Planeta stała się centrum wszelkich działań związanych z kosmosem, także nowej religii – sathryzmu.

Sathryzm

Pierwszy pilot, który przebył wrota prowadzące na Dobrodziejstwo Sathry, doświadczył niezwyklego uczucia transcendentalnego spokoju i harmonii. Wielu z tych, którzy przebyli po nim tą samą drogę, przeżyli coś podobnego, ale uczucia te zawsze najmocniej dotyczyły pilota i nawigatora. Dla większości ludzi przejście przez wrota było miłym przeżyciem, ale nie zmieniało ono radykalnie ich życia. Z kolei dla każdego pilota przelot stawał się uroczystym obrzędem i objawieniem wyższego rzędu. Nigdy nie potrafili oni dokładnie nazwać tego, co widzieli i odczuwali, ale każdy doskonale rozumiał, co ma na myśli drugi, kiedy opowiadał o skoku.

Początkowo rządowi naukowcy poświęcili mnóstwo czasu i energii na wyjaśnienie tego fenomenu. Podłączali pilotów do wszelkich możliwych urządzeń monitorujących, ale nic z tego nie wynikało. Astronauci opowiadali o niewyobrażalnych wizjach, poczuciu uniwersalnego zjednoczenia i ponadmysłowych doświadczeniach, ale maszyny niczego nie wykrywały. Naukowcy nie dali za wygraną, lecz do niczego nie doszli. Po pewnym czasie nauczyli się blokować te przeżycia, ale nie umieli ich wywoływać.

Astronauci zaś mieli wrażenie, że przypadkiem natrafili na to, czego zawsze szukali. Lata mijały, kosmonauci latali coraz więcej i coraz słabiej czuli się związani z wielkimi zaibatsu, które ich zatrudniały. Piloci z IOPEC spotkali się z tymi z Soyasan LTD., a nawigatorzy z Benz-Senault GmbH z kolegami po fachu z IDH. Nie robili tajemnicy z tych spotkań, ale bardzo się starali, aby trzymać niewtajemniczonych z dala.

Krążyły liczne plotki na temat przebiegu tych zgromadzeń. Sami piloci zaprzeczali, jakoby spotkania miały cokolwiek wspólnego ze spiskiem i dementowali pogłoski, iż stworzyli nową religię. Twierdzili, że nadal są wyznawcami tradycyjnych religii – chrześcijanami, muzułmanami, żydami, buddystami i tak dalej. Te tłumaczenia jednak nie wystarczały kartelom, które coraz usilniej próbowały odkryć, co tak naprawdę knują piloci.

Obawy dodatkowo wzrosły, gdy pracujący dla zaibatsu naukowcy zaczęli coraz lepiej rozumieć zjawiska psychoniczne. Ludzkość w swojej historii odnotowała wiele podobnych cudów, ale od momentu

odkrycia pierwszych gwiazdnych wrót tego typu historii stały się niemal powszechne. Najczęściej wiązano je ze wyznawcami sathryzmu, a doniesienia o ich mocach jeszcze bardziej martwiły szefostwo potężnych karteli.

W końcu opowieści o dwulicowości pilotów przebrały miarkę – zaibatsu nie mogły dłużej tego ignorować. Oddziały straży zablokowały statki i aresztowały lub wyeliminowały wszystkich podejrzanych pilotów, co oznaczało, że na wolności pozostali tylko ci najmniej doświadczeni. Kiedy wielkie przedsięwzięcia świętowały początkowy sukces, piloci, którzy w czasie aresztowań przebywali poza planetami, zaatakowali. Nowa Mekka oraz Aden stały się centrami oporu, a w układzie toczyły się zacięte i krwawe walki. Starcia między obydwoma grupami trwały dziesięć lat.

Mimo ogromnego doświadczenia i umiejętności psychonicznych, wyznawcy sathryzmu mieli niewielkie szanse w walce z połączonymi siłami zaibatsu. Ci, którzy przetrwali ostatnie walki w pobliżu Ziemi, Dobrodziejstwa Sathry i Nowej Mekki, zniknęli bez śladu. Większość ludzi wierzy, że zginęli oni w bitwach lub zmarli na odległych planetach. Wciąż jednak krążą plotki, według których wielu z ocalałych posłużyło się psychonicznymi (czy ciemnymi) mocami, aby przeniknąć do ludzkiego społeczeństwa i tak załazek sathryzmu podąży wszędzie tam, gdzie wyrusza ludzkość.

Diaspora

Jednym z niezamierzonych efektów restrykcji wprowadzonych przez zaibatsu było zerwanie międzygwiazdnych szlaków komunikacyjnych i handlowych. Do roku 2500 ludzkość zdołała odkryć dwadzieścia pięć układów gwiazdnych i rozpoczęła kolonizację przynajmniej dwudziestu z nich. Jednakże gdy zabrakło doświadczonych pilotów i w czasie walk pomiędzy zaibatsu i sathrystami wiele najlepszych statków uległo zniszczeniu, konsorcja z trudem kontrolowały swoje odległe posiadłości. Większość światów, w tym Nowa Mekka, dochowały się bogatych właścicieli ziemskich, zmęczonych rządami anonimowego kierownictwa i nieludzkich przedsięwzięciami.

Nikt nie pamięta nazwiska pierwszego właściciela ziemskiego, który uznał ziemię korporacji za własną, ale jego posunięcie uruchomiło lawinę, a tej nie mogło zatrzymać. Proces zaczął się od najodleglejszych światów i bardzo szybko się rozprzestrzenił – wiele majątków przejęto zanim przedsiębiorstwa dowiedziały się o przewrocie. Gdy konsorcja w końcu ruszyły, aby bronić swej własności, napotkały właścicieli ziemskich gotowych i uzbrojonych, z doskonale przygotowaną i dowodzoną flotą. Początkowo traktowały sytuację jak ciąg dalszy powstania sathrystów, lecz powoli zdawały sobie sprawę, że w rzeczywistości rozpoczęła się prawdziwa rewolucja.

Chronologia

2320	Na Nowej Mekce ląduje pierwszy statek IOPEC.
2350	Wśród kolonistów odnotowano pierwsze zamieszki.
2490-2500	Powstanie sathrystów.
2590	Pierwsza Republika; początek represji na Nowej Mekce.
2599	Dom Hamid ogłasza swoje prawa do układu i przemianowuje planetę na Nowy Istambuł.
2600	Bitwa o Nowy Istambuł.
3338	Dom Cameton przejmuje kontrolę nad Nowym Istambułem.
3500	Byzantium Secundus staje się stolicą Drugiej Republiki.
3996	Sabotaż komputerów opieki społecznej; poważne uszkodzenia.
3999	Sekta Ortodoksji zostaje uznana za religię państwową.
4000	Zbuntowane światy i obcy atakują Byzantium Secundus; Dziesiątka przejmuje kontrolę nad planetą.
4271	Dom Gesar obejmuje władzę nad Byzantium Secundus.
4537	Barbarzyńcy plądrują Byzantium Secundus.
4550	Cesarz Władymir ginie w zamachu.
4664	Domy al-Malik i Decados niszczą ród Gesar.
4979	Hazatowie plądrują Byzantium Secundus.
4983	Alexius zostaje regentem.
4993	Koronacja Alexiusa na cesarza.
4994	Ostatnia wielka bitwa kosmiczna w systemie Byzantium Secundus; bombardowanie niszczy system podtrzymywania życia na księżycu Jerycho.
4995	Koniec wojen o tron.
4996	Cesarz Alexius zakłada zakon Rycerzy Poszukujących.

Na najbardziej odległych od centrum planetach wpływowi właściciele ziemscy albo przekupili, albo pokonali oddziały korporacji. Jednakże kartele były pewne, że w końcu odzyskają swoje posiadłości, ponieważ tylko one były w stanie wybudować nowe międzygwiazdne statki. Nie wiedziały jednak, że posiadacze ziemscy w tajemnicy spotkali się z przedstawicielami Syndykatu Czerwonego Księżyca – stowarzyszenia techników i anarchistów, przeciwników wielkich przedsięwzięciami, których część w czasie niedawnych walk stanęła po stronie pilotów. Przeprowadziwszy akcję godną najbardziej wyrafinowanej powieści szpiegowskiej, członkowie Czerwonego Księżyca przemycili z Ziemi plany napędu gwiazdowego i przekazali je właścicielom ziemskim w czasie tajnego spotkania na Adenie, planecie układu Nowej Mekki.



Szala zwycięstwa szybko przechyliła się na stronę właścicieli ziemskich. Ludzie z karteli pospiesznie opuszczali szefów, znęcani oferowaną im ziemią i niezależnością na nowych światach. Same korporacje reagowały powoli, a gdy próbowały przejść do ataku, współpraca nie szła im najlepiej. Konflikt trwał ponad sto lat – obie strony pograżyły się w najbardziej chaotycznej w historii ludzkości wojnie domowej. Kiedy kartele w końcu zgodziły się pracować pod auspicjami Pierwszej Republiki, było już za późno – republika mogła liczyć na lojalność tylko 5 światów, wśród nich Nowej Mekki.

Mimo licznych trudności, Pierwsza Republika utrzymała kontrolę nad znaczną częścią ówczesnych pieniędzy i ludności. W samym układzie Ziemi mieszkała niemal połowa ówczesnej populacji ludzkiej, a i inne systemy znajdujące się w sferze ziemskich wpływów były bardziej zaludnione i rozwinięte. Wyłaniająca się arystokracja zdała sobie z tego sprawę i szybko zaczęła działać, aby temu zaradzić. Przywódcy rebelii w pierwszej kolejności skupili się na Nowej Mekce i Vera Cruz, mając nadzieję, że oswojenie tych ważnych światów zmusi do kapitulacji stacjonujących na Ziemi przywódców.

IOPEC nadal był najważniejszym pracodawcą na Nowej Mekce i to on utrzymywał siły obronne. Pierwsze działania rebelii toczyły się na małą skalę – zaczęło się od niezbyt poważnych aktów terrorystycznych i wspierania związków zawodowych. Potem przyszły wieści, że Pierwsza Republika ma zamiar posłużyć się Nową Mekką jako tymczasową bazą, z której miała narzucić zbuntowanym światom kontrolę. Ten nagły kontratak zaczął się od wzmożonych represji wobec wszystkich podejrzanych dysydentów. Odzew był natychmiastowy – ludność zbuntowała się przeciwko kolejnemu uciskowi. Tę rewoltę o wiele

lepiej zorganizowano, niż przewidywały siły obronne. Dodatkowo zbiegła się ona w czasie z niszczycielskim atakiem na orbitującą wokół gwiazdnych wrót stację kosmiczną IOPEC.

Pierwsza Republika pograżyła się w chaosie. Świeżo powstałe domy szlacheckie ujrzały szansę dla siebie i szybko zareagowały, wprowadzając do układu Nowej Mekki najcięższe oddziały szturmowe, zanim Pierwsza Republika zdołała uzbroić flotę. Przegnały większość statków IOPEC oraz Pierwszej Republiki, po czym same wylądowały na planecie. Arystokratów powitano jak zbawców i – pod wpływem nagłych nacisków ze strony bardziej wpływowych obywateli – przemianowano Nową Mekkę na Nowy Istambuł.

Zanim wojska Pierwszej Republiki nadleciały falą przez gwiazdne wrota, siły szlachty zostały ponownie zaopatrzone. Ponadto arystokracja oddała kontrolę nad Nowym Istambułem szlacheckiemu rodowi Hamidów, którzy zwerbowali ogromną liczbę utalentowanych pilotów z całej planety. Flotę arystokratów dowodził baron Santius Hamid, który zresztą sam był wyśmienitym pilotem.

Flota zaibatsu była liczniejsza i lepiej uzbrojona, ale arystokracja miała lepiej wyszkolonych podwładnych. W układzie Nowego Istambułu rozegrało się największe starcie gwiazdnych statków w dziejach ludzkości. Początkowo jednostki szlachty musiały się wycofywać wobec napierających sił karteli, ale w miarę jak statki zbliżały się do Nowego Istambułu, opór był coraz bardziej zjadły. Najzacieklejsza walka miała miejsce na orbicie planety, kiedy arystokratom udało się wreszcie przerwać linie zaibatsu i zaatakować ich transportery wojskowe. Większość żołnierzy Pierwszej Republiki zginęła w przestrzeni kosmicznej, gdy ich statki zostały zniszczone pod ostrym ostrzałem.

Po tej bitwie konflikt przerodził się w serię niekończących się potyczek z niedobitkami w układzie Nowego Istambułu. Sam baron Santius zginął w starciu w pobliżu planety, która teraz nosi jego imię. Zniszczono jeszcze wiele statków zanim Pierwsza Republika ostatecznie wycofała się na Suthec. Obie strony straciły większość jednostek w czasie bitwy o Nowy Istambuł, ale pełną kontrolę nad samą planetą nadal sprawował dom Hamid, a Pierwsza Republika nie mogła już więcej zagrozić temu światu.

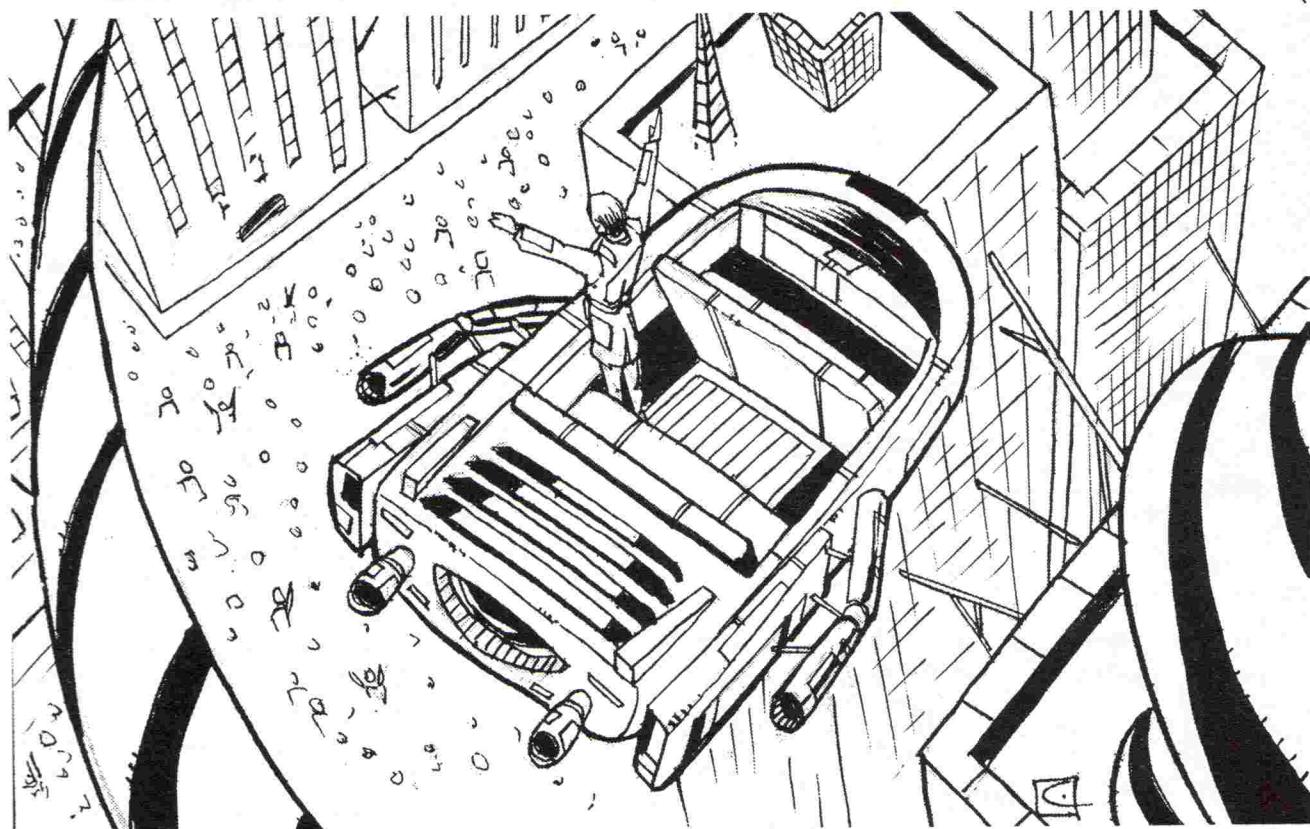
Pierwsza Republika trwała jeszcze przez ponad pięćset lat – w takiej czy innej formie – ale nigdy już nie odzyskała potęgi. Arystokracja zagarnęła pozostałe ziemie Nowego Istambułu i podzieliła je pomiędzy zwycięzców, tworząc tym samym nowe rody szlacheckie. Planeta stała się więc centrum szlacheckiej potęgi, ważnym ze względu na strategiczne położenie na granicy z Pierwszą Republiką oraz na bogactwa naturalne i zaawansowaną technikę. Przez większość czasu władzę nad nią sprawował ród Hamidów, chociaż wiele innych domów szlacheckich uzyskało tam znaczne wpływy.

Wojna z ukarami

Gdy ur-ukarowie wypowiedzieli ludzkości wojnę, Nowy Istambuł był jedną z najbardziej zagrożonych planet. Wraz z rozpoczęciem działań wojennych, arystokraci skutecznie zniszczyli Pierwszą Republikę, ale nie powstało nic, co mogłoby ją zastąpić. Chociaż ur-ukarów było mniej, odnieśli spore sukcesy, wykorzystując dezorganizację ludzkości. Sam Nowy Istambuł kilkakrotnie ucierpiał w wyniku ukaryjskich najazdów.

W rezultacie ród Hamidów stanął na czele arystokracji i wezwał do kontrataku. Hamidowie mieli nadzieję, że dzięki temu uda im się zdobyć nieco wpływów poza Nowym Istambułem. W czasie wojny dowódcy z domu Hamid nie zwyciężyli nawet w jednej bitwie. Nigdy też nie zagarnęli w posiadanie żadnej z pokonanych planet. Kiedy ludzkość dzieliła między siebie łupy wojenne, Hamidowie zostali niemal z pustymi rękami. Na całym Nowym Istambule słychać było, jak niosą się pomruki niezadowolenia.





Druga Republika

Podczas gdy rody szlacheckie walczyły między sobą i kłóciły się o władzę nad poszczególnymi planetami, w siłę urosły nowe organizacje. Powstały przedsiębiorstwa i zrzeszenia kupieckie, o wiele mniej autorytarne od dawnych zaibatsu. Sprzedawały one broń, która służyła rodom do walki z innymi rodami. Udzielały też pożyczek na zakup sprzętu wojskowego. Wytwarzały nowe technologie, które swobodnie sprzedawały – zarówno arystokracji, jak i wolnym obywatelom. Co najważniejsze, pomagały głosić słowo boże nowego Kościoła, który nauczał o równości i wolności – a przynajmniej tak było na początku jego istnienia.

W czasie Diaspory ludzkość rozproszyła się i rody szlacheckie poczuły, że ich władza zaczyna słabnąć. Większość arystokratów miało wpływy tylko na planecie, z której pochodzili; nawet ci, którzy sprawowali władzę nad większym obszarem, nigdy nie wyszli poza granicę garstki układów planetarnych. Dom Hamid, jeden z najpotężniejszych rodów szlacheckich, nigdy nie zdołał zapanować nad sąsiednimi systemami. Jedyną grupą, która rzeczywiście miała wpływy na skalę międzygwiazdową, były nowe przedsiębiorstwa kupieckie.

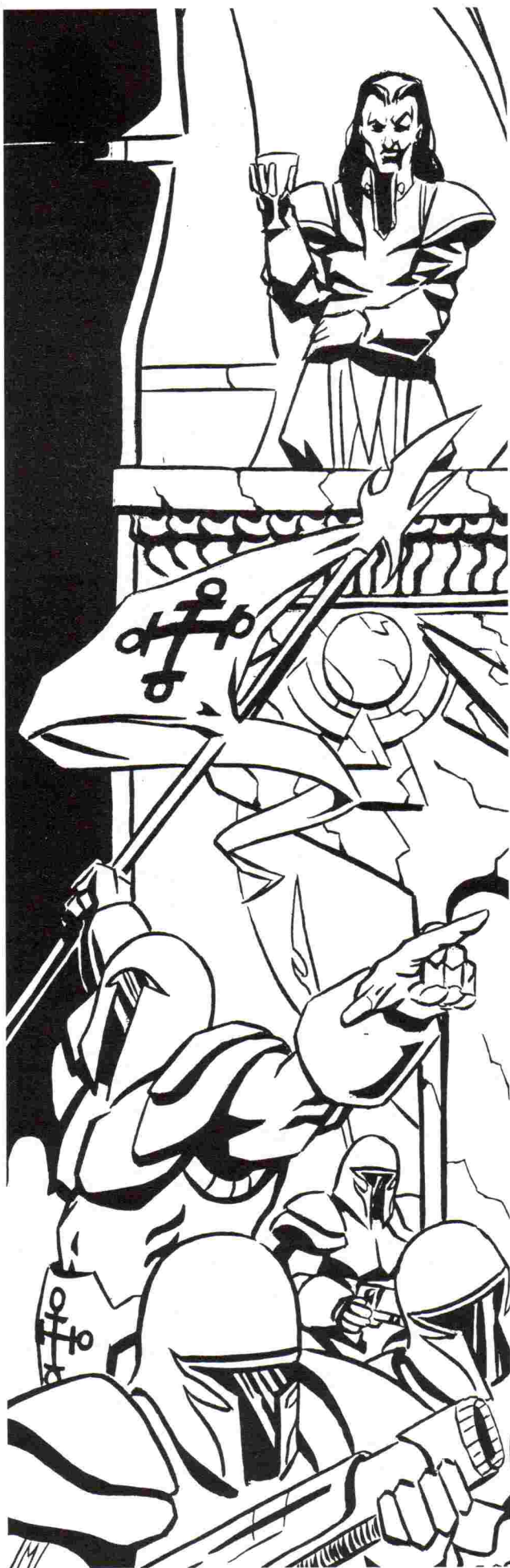
Leżący w jednym z najczęściej odwiedzanych układów, Nowy Istambuł stał się centrum handlowym. Na początku Diaspory kupcy z kilku powodów nie mieli specjalnych problemów z arystokracją. Przede wszystkim dlatego, że szlachta dawała w tych niespokojnych czasach pewne poczucie

bezpieczeństwa. Jednakże w miarę jak interesy się rozwijały, kupcy zaczęli wielość rodów szlacheckich postrzegać jako wyraźną przeszkodę. Na początku narzekali głównie na cła i podatki. Każdy dom szlachecki miał własny sposób pobierania należnych opłat, a kupcy zorientowali się, że przy kolejnych gwiazdnych wrotach muszą płacić coraz wyższe myto.

W efekcie kupcy zaczęli się organizować: małe domy kupieckie powoli urastały w gigantyczne kartele. Coraz częściej też sprzymierzali się z pomniejszych rodami szlacheckimi, szukając takich, które zgodzą się na nowy porządek, jeżeli i w nim będą miały władzę. Najbardziej ugodowy okazał się wicehrabia Psellus Cameton – głowa niezbyt znacznego, ale za to najambitniejszego rodu na Nowym Istambule. Wicehrabia zgodził się, że po przejęciu kontroli nad planetą jego dom będzie administrował nią wspólnie z grupą kupców. Wtedy organizacje kupieckie zaczęły kanalizować przepływ broni i innych dóbr technologicznych tak, aby docierały one przede wszystkim do rodu Cametonów.

Gdy ród Cametonów wypowiedział w końcu wojnę Hamidom, miał tak dużą przewagę technologiczną, jakiej nikt się nie spodziewał. Ponadto Hamidowie zorientowali się, że ogromna część ich uzbrojenia jest w fatalnym stanie. Przeżyli ciężkie chwile, gdy zmuszeni byli wymienić uszkodzony sprzęt. Cametonowie wyjątkowo szybko przejęli władzę nad planetą. W ramach warunków rozejmu wicehrabia Psellus ożenił się z księżniczką Malikah Hamid. W ten sposób zapewnił sobie nie tylko panowanie nad światem, ale





również to, że jego spadkobiercy będą potomkami barona Santiusa.

Psellus dopomógł także kupcom ustanowić na Nowym Istambule radę nazywaną Szefami Rynku. Po cząwszy od tej planety, kupcy zaczęli organizować na różnych światach podobne siły, a szlachta nawet nie wiedziała o tym zagrożeniu dla jej władzy. W roku 3400 główne rody szlacheckie tonęły w długach u Szefów Rynku i wtedy kupcy zaczęli domagać się większej swobody politycznej.

Wszelkie dokonania kupców najpierw testowano na Nowym Istambule, a dopiero potem wprowadzono je na innych planetach. Dlatego też planeta stała się centrum technologii edukacyjnych, komunikacyjnych i informacyjnych. Szefowie Rynku inwestowali także w przemysł rozrywkowy, który również miał centrum na Nowym Istambule. Wreszcie kupcy byli wystarczająco pewni swojej władzy, aby wykonać następny ruch.

Rewolucja okazała się praktycznie bezkrwawa i spowodowała daleko mniej zniszczeń w porównaniu z tą, która doprowadziła do upadku Pierwszej Republiki. Rozpoczęła się na Nowym Istambule i natychmiast rozprzestrzeniła na wszystkie ludzkie światy. Chociaż szlachta nadal posiadała większość ziem, to jednak widziała, że wpływy kupieckich przedsiębiorstw przyćmiły jej dotychczasowe bogactwa i władzę. Kolejno na wszystkich planetach zmuszano arystokratów, aby przychylali się do żądań o bardziej demokratyczne rządy. Szlachta zgadzała się w obawie, że w przeciwnym wypadku straci wszystko. Włosi tych, którzy stawiali opór, izolowano od reszty ludzkości, a ich poddani buntowali się pod wpływem rozprowadzanych przez kupców filmów i kaset video.

Po upływie stu lat kupcy poczuli, że ich wpływy są wystarczająco zabezpieczone, by wreszcie stworzyć pierwszy rzeczywiście międzygwiazdny rząd – Drugą Republikę. Zamiast wybrać na stolicę Ziemię, która kojarzyła się z Pierwszą Republiką i potęgą Kościoła Wszechświatowego, kupcy zdecydowali, iż siedzibą rządu zostanie Nowy Istambuł. Tam właśnie przybyli delegaci z ponad stu światów i w pocie czoła stworzyli konstytucję, która miała zjednoczyć Kościół, szlachtę, kupców i wszystkich innych.

Załamanie

Przez pięćset lat Nowy Istambuł był jednym z najpotężniejszych światów. Ludzkość zdobywała nowe planety. Ponownie odkryto światy stracone w czasach Diaspory. Na Nowy Istambuł przybywało coraz więcej i więcej przywódców politycznych i nieudaczników. Można by stwierdzić (i tak też się mówi), że Nowy Istambuł zbyt skupiał się na własnej chwale i stracił kontakt z wydarzeniami na peryferiach. Szefowie Rynku nadal istnieli i szerzyli swoją politykę ekonomiczną oraz handlową w całej republice. Ród Cametonów miał coraz większą siłę

i bogactwa, ale nigdy nie zdołał rozszerzyć swoich wpływów poza układ Nowego Istambułu – i to było przyczyną wiecznego niezadowolenia głowy rodu. Dla większości starych domów szlacheckich ten okres okazał się czasem próby. Musiały zapomnieć o znajdujących się niegdyś na wyciągnięcie ręki bezkresnych ziemiach i zadowolić się dotychczasowymi posiadłościami.

Nowe planety przeznaczono dla kolonistów, którymi kierowali administratorzy. Druga Republika oddawała w dzierżawę prawa do bogactw naturalnych i tylko ona była ich prawnym posiadaczem. Wiele rodów szlacheckich, które zyskały na znaczeniu w czasie Diaspory, teraz całkowicie wymierały, albo pochłaniały je inne domy. Cametonowie zdołali przejąć posiadłości dwóch innych rodów na Nowym Istambule – Talów i Webserów, ale niczego więcej nie zdziałali.

Najlepiej powodziło się w tym czasie rodom, które znalazły się wystarczająco daleko od Nowego Istambułu, aby Druga Republika nie mogła kontrolować wszystkich ich poczynąń, a zarazem dość blisko centrum, żeby korzystać z najświeższych nowinek. Dziesięć takich rodów urosło w siłę i na początku czterdziestego pierwszego stulecia przystąpiło do działań – złożyło domowi Cameton pewną propozycję.

Ich agenci potrzebowali pomocy, żeby przeniknąć do rozrośniętej biurokracji na Nowym Istambule. Dziesiątka obiecała, że nikt na tym nie ucierpi. Agenci mieli jedynie rozpocząć pracę, która doprowadzi do przekazania części praw rządu lokalnym władzom – zwykle powiązanym ze szlachtą. Cametonowie

zgodzili się w zamian za obietnicę pomocy w zdobyciu wpływów na sąsiadujących światach.

Kiedy jednocześnie zniszczeniu uległy wszystkie banki danych opieki społecznej, ród Cametonów ucierpiał tak samo jak wszyscy inni. Rozruchy na Nowym Istambule zostały szybciej uśmierzone, niż to było możliwe gdzie indziej, ale mimo wszystko wyrządziły liczne szkody. Posiadłości i inwestycje Cametonów potwornie ucierpiały, wobec czego ród całą wściekłość skierował na Dziesiątkę. Ta zaś zaprzeczyła, jakoby miała cokolwiek wspólnego ze zniszczeniem banków danych i jednocześnie zasugerowała Cametonom, jak wykorzystać panujący chaos.

Gdyby ród Cametonów nadal współpracował z Szefami Rynku i jednocześnie był członkiem Dziesiątki, wtedy sprzymierzeni arystokraci mogliby przejąć kontrolę nad jakimś systemem oddalonym o jeden skok od Nowego Istambułu. Zaślepieni wizją władzy, która ciągnęłaby się od Suthecu po Velisimil, od Pentateuchu po Madok, Cametonowie wyrazili zgodę. Zaoferowali wszystkie swoje zasoby Szefom Rynku i ściśle z nimi współpracowali, aby ponownie przywrócić porządek. Druga Republika być może znów stanęłaby na nogach, gdyby słońca nie zaczęły gasnąć.

Dziesiątka natychmiast rozesłała agentów, aby niepokój zamienić w anarchię. Kościół, który bardzo się umocnił od momentu zniszczenia komputerów opieki społecznej, działał równie szybko. Obie strony obwiniały o wszystkie problemy ludzkości Drugą Republikę. Zamieszki, które wstrząsnęły Znanymi Światami po załamaniu systemu opieki społecznej,





były niczym w porównaniu z tym, co wydarzyło się potem. Druga Republika niewiele mogła zdziałać: światy jeden po drugim ogłaszały niepodległość.

W ostatnim odruchu rozpaczy przywódcy Drugiej Republiki zaczęli błagać Kościół o interwencję. Święty płomień, który wznieciło zaangażowanie się Ortodoksji, przyćmił ogień zamieszek. Walki na Nowym Istambule stały się jeszcze bardziej zaciekle. Ponieważ planeta ta była ośrodkiem władzy, każda sekta religijna miała na niej swoich stronników – najbardziej oddanych wyznawców. Rząd zaczął wzywać wojsko z wszystkich sąsiednich układów, ale nawet to nie wystarczyło, aby położyć kres przemocy.

Siły obronne planety były zbyt poważnie osłabione, aby powstrzymać atak zbuntowanych światów i mściwych obcych. Ta napaść zniszczyła resztki tego, co pozostało po rządach Drugiej Republiki, a jej obywatele błagali o ratunek. I pośród tego chaosu pojawiła się Dziesiątka. Z gwiazdnych wrót Nowego Istambułu wyłoniła się flota, a na jej czele stała arystokracja. Wojska możnych pokonały zbuntowane światy, obcych i... Drugą Republikę. Dziesiątka zawiesiła nad budynkiem rządowym szlachecką chorągiew. Druga Republika przestała istnieć raz na zawsze.

Mroczne Wieki

Ród Cameton też praktycznie przestał istnieć. W wyniku walk jego posiadłości uległy niemal całkowitemu zniszczeniu. Przywódcy domu naciskali Dziesiątkę, aby dopełniła przyrzeczenia. Rody wytknęły

jednak Cametonom ich słabość na rodzinnej planecie jako dowód, iż nie radzą sobie nawet z własnymi sprawami – a co dopiero z problemami innych światów. Dziesiątka ostatecznie pognębiła Cametonów, ustanawiając radę, która składała się z jej przedstawicieli. Miała zarządzać planetą przemianowaną w czasie niezwykle doniosłej ceremonii na Byzantium Secundus.

Oficjalnie rada rządziła planetą przez blisko pięćset lat, ale jej wpływy malały w miarę jak zmieniało się samo Byzantium Secundus. Szefowie Rynku już nie istnieli, ale przetrwali ich przywódcy, którzy przekazali spadkobiercom wiedzę i majątki. Ci zaś stworzyli organizację Szefów, która do dziś jest najpotężniejszą gildią w historii planety.

Dom Cameton nie miał tyle szczęścia. Po ataku Dziesiątki upadł tak nisko, jak jeszcze nigdy wcześniej. Jego dawni sprzymierzeńcy – Szefowie – wiedzieli już o zdradzie i robili wszystko, co w ich mocy, aby uprzykrzyć życie Cametonom. Na zgłiszczach wyrosły nowe rody szlacheckie, a pewni siebie członkowie Dziesiątki zaczęli rościć sobie prawa do planety. I wtedy z ciemniejących niebios spadli barbarzyńcy.

Setki światów zostało odciętych (albo odcięto się z własnej woli) od centrum ludzkości. Utrata jednego kodu do gwiazdnych wrót mogła uniemożliwić połączenie z kilkunastoma światami. Fortuny Byzantium Secundus przez wieki regencji na przemian to rosły, to się kurczyły. Jednakże niektóre z odciętych światów połączyły swoje siły i ponownie nawiązały kontakt z resztą ludzkości – tym razem poprzez



przemoc i bestialstwa. W czasach, kiedy planetą władał ród Gesar, na Byzantium Secundus dotarły hordy barbarzyńców. Zniszczenie, do jakiego doprowadziły, było wprost niewiarygodne. Gesarowie łaknęli krwawej zemsty.

Książę Władimir Alecto wiedział o tym pragnieniu i uczynił z Gesarów swoich pierwszych sprzymierzeńców w walce z barbarzyńcami. Kiedy Władimir zdobył władzę, w potęgę urosł i dom Gesar na Byzantium Secundus. Pozostałości po rodzie Cametonów również przyłączyły się do krucjaty księcia Alecto. Byzantium Secundus powoli odzyskiwało dawny blask. Siła Władymira rosła zaś z zawrotną szybkością. W końcu ogłosił się cesarzem i niemal wszystkie światy świętowały z okazji tej radosnej nowiny.

W 4550 Władimir wylądował na Byzantium Secundus, gdzie miał się koronować. Wysiadł z lądowika i ruszył do katedry pod wezwaniem świętej Mai. Przyjął koronę i włożył ją na głowę. Nagle wystrzeliły płomienie i Władimir padł na posadzkę z wypaloną czaszką. Natychmiast zaczęto wzajemnie się obwiniać. Szlachta winiła Kościół, Kościół – gildie, a gildie oskarżały wrogich Władymirowi arystokratów.

Posłużono się systemem ustanowionym przez niedoszłego cesarza i wybrano nowego władcę, ale nadano mu jedynie tytuł regenta. Jednocześnie wszyscy rozpoczęli intrygi. Każdy chciał znaleźć się bliżej przyszłego cesarza. I wtedy wybuchła wojna.

Ród Gesarów był osłabiony po wojnach z barbarzyńcami, Cametonowie zaś urosli w siłę. Ci pierwsi rościli sobie prawo do korony cesarskiej, ale drudzy mieli własne plany. Dom Gesarów zaczął podupadać. Pewnej nocy, w 4664 roku, flota statków al-Malików, Decadosów i najemników przekroczyła gwiazdne wrota. Zanim zdążyli zniszczyć wszystkie orbitujące statki Gesarów, oddziały Cametonów (z pomocą ponad tysiąca najemników, którzy ukrywali się na Adenie) zajęły posiadłości rodu, jednocześnie zabijając wszystkich jego członków.

Dom Cameton ponownie stał się najważniejszym domem na planecie, ale inne rody nieustannie zagrażały jego pozycji. Rody Lambethów i Setevisów pozostawały jego najpoważniejszymi miejscowymi rywalami, ale atakowano również spoza Byzantium Secundus. Na samym początku wojen o tron planeta Cametonów stała się celem wielu skrytobójców i malkontentów. Po zamordowaniu jednego z Hazatów, ród ten splądrował Byzantium Secundus, zabił tysiące ludzi i skradł wszystko, co wpadło mu w ręce.

Cesarstwo

Cztery lata po ataku Hazatów i po zamordowaniu regentki Samitry Li Halan, regentem został książę Alexius Hawkwood. W tym czasie rody szlacheckie szczytowy okres swej potęgi miały już za sobą i boleśnie odczuwały skutki ciągnących się wojen. Desperacko pragnęły zakończenia walk, wobec czego Alexius nie musiał zbytnio się starać, aby zapewnić sobie wsparcie pomniejszych domów. Wyjątkiem okazał się tylko ród Cameton, który pozostał przy dawnych powiązaniach z Decadosami – nawet po tym, jak Hawkwoodowie podpisali pakt o przymierzu z al-Malikami. Po części winny był temu afront, jaki uczynił Cametonom przodek Alexiusa – Dariusz Hawkwood, który próbował ogłosić się cesarzem na Delfach zamiast na Byzantium Secundus.

Kiedy Alexius zdobył poparcie księcia Flaviusa Li Halana, głosy Ligi i niechętną akceptację ze strony patriarchy, ogłosił się cesarzem. Reakcja była ostra – czego można było się spodziewać. Byzantium Secundus znalazło się w samym środku zawieruchy. Ataki Hazatów i Decadosów powtarzały się z zadziwiającą regularnością, a Alexius nakazał swoim oddziałom bacznie obserwować posunięcia lojalistów domu Cameton. Po ostatecznej bitwie, nazwanej „Oblężeniem Jerycha“, na księżycu zostały tylko ruiny – zwłaszcza po tym, jak zbombardowano jego generatory atmosfery. Dziesiątki tysięcy ludzi zginęły potworną śmiercią, a oddziały Alexiusa ledwo trzymały się na nogach.

Alexius nie miał jednak pojęcia, ile ten atak kosztował Decadosów. Rok później głowy rodów Decadosów i Hazatów zaakceptowały zwierzchnictwo Alexiusa jako cesarza. Hawkwood zawarł wreszcie przymierze także z Cametonami, chociaż zarówno oni, jak i ich administratorzy wiecznie się spierali, jak należy zarządzać planetą. Jednakże obie strony zgadzały się, że niezbędny jest ogólny plan restrukturyzacji – przebudowa postępowała w niesamowitym tempie.

Jedną z przyczyn ciągłych sporów było założenie zakonu Rycerzy Poszukujących – organizacji, która wedle słów Alexiusa, miała szerzyć między gwiazdami jedność i sprawiedliwość. Jednakże według Cametonów szerzy ona na ich ziemiach tylko burdy i pijackie hulanki; ponadto oponenci obawiają się, że młodzi arystokraci zażądają dla siebie lenna na Byzantium Secundus. Z drugiej jednak strony dom Cameton wszystko, co dzieje się na planecie, postrzega jako zagrożenie dla swojej pozycji, więc nigdy nie wiadomo, jak zareaguje.







Rozdział 2: Miejsca

Ten rozdział zawiera informacje o najważniejszych miejscach na Byzantium Secundus oraz opis geograficzny planety.

Uwaga: Dodatkowe informacje znajdują się na mapie, zamieszczonej na końcu książki.

Układ słoneczny

Byzantium Secundus krąży wokół blednącej gwiazdy – jednego z tych słońc, które ucierpiały w wyniku tajemniczego zjawiska po raz pierwszy zaobserwowanego przez naukowców Drugiej Republiki. Do tej pory nie wyjaśniono tego fenomenu. Owo gasnące słońce – tak jak i inne gwiazdy na nocnym niebie – dla wielu stanowi dowód tego, iż ludzkość jest pełna grzechu i musi zmienić swoje postępowanie. Dla innych to przejaw wymagającej badań tajemnicy, która poszukiwaczy przygód i idealistów zachęca do śmiałych podróży do dalekich światów w poszukiwaniu odpowiedzi i lekarstwa dla umierającego świata. Słońce Byzantium Secundus ma wiele imion: Solaris Primus, Vita Imperia, Pochodnia Cesarza, Gwiazda Korony. Wokół niego krąży sześć planet, po orbitach przypominających układ Świętej Terry.

Wezuwiusz

To najbliższa słońca planeta, mała i gorąca – rozżarzona jak Merkury. Bardzo dokładnie go badano w początkowym okresie Drugiej Republiki, ale uważano, że eksploatacja jego niewielkich złóż bogactw naturalnych będzie zbyt kosztowna. Współcześni kosmiczni podróżnicy zwykle go omijają.

Santius

To wulkaniczne piekło znane jest jako miejsce śmierci barona Santiusa, szlachcica z okresu Diaspory, którego statek spadł na planetę w czasie kosmicznej bitwy – obrony Byzantium Secundus przed flotą Pierwszej Republiki. Oddziały barona zwyciężyły i odepchnęły marynarkę ziemskich zaibatsu, ale Santius przypłacił to życiem. Planeta nazwana imieniem bohatera nigdy – podobnie jak Wezuwiusz –

nie została zasiedlona, gdyż koszty terraformowania uważano za zbyt wysokie.

Byzantium Secundus

Siedziba cesarza Znanych Światów, szczegółowo opisana w tej książce.

Byzantium Secundus ma jeden księżyc nazwany Jerycho. W czasach Drugiej Republiki został on poddany terraformowaniu i skolonizowany; posiadał atmosferę, jednak w trakcie wojen o tron ta spłonęła, kiedy maszyny podtrzymujące życie zostały przypadkowo zniszczone. Za ten potworny czyn, który stał się przyczyną śmierci tysięcy kolonistów, obwinia się Decadosów. W rzeczywistości jednak to Hawkwoodowie ponoszą odpowiedzialność za bombardowanie, które zniszczyło generatory atmosfery; fakt ten jest skrzętnie skrywany przed obywatelami. Na Jerychu nadal istnieje baza księżycowa oraz kilka pomniejszych zakładów górniczych, ale niewielu pracowników dłużej tam wytrzymuje. Wielu się skarży, że prześladują ich duchy zmarłych kolonistów, drapiących w śluzę i rozpaczliwie łapiących resztki powietrza. Kościół odprawił ceremonię pogrzebową i egzorcyzmy, ale niczego to nie zmieniło.

Wokół Byzantium Secundus krąży kilka satelitów i stacji kosmicznych.

Diadem: Stacja kosmiczna z czasów Drugiej Republiki i główna kwatera Floty Cesarskiej, która krąży po orbicie geostacjonarnej nad Pałacem Cesarskim i monitoruje kwaterę główną Cesarskiego Oka. Posiada dwadzieścia pięć doków, w których mogą cumować statki najróżniejszych rozmiarów (wyjątkowo duże jednostki mogą zająć więcej niż jeden dok). Przez cały czas na stacji przebywa znaczny kontyngent oficerów i oddziałów wojskowych; prawdopodobnie to najlepiej utrzymana (pod względem technicznym) stacja kosmiczna Znanych Światów. Stałe stanowiska ma tutaj Inżynier w stopniu rzemieślnika – Erdo Sedgewick – uważany za najlepszego specjalistę od technologii stacji kosmicznych z czasów Drugiej Republiki. Oficerowie i żołnierze Cesarskiej Floty traktują go ze szczególnym szacunkiem.



W przestrzeni zawsze przebywa znaczna liczba jednostek Cesarskiej Floty – są rozsiępane pomiędzy gwiazdnymi wrotami i Byzantium Secundus. Ruchy floty koordynuje dowództwo marynarki na Diademie.

Kopiec: Druga stacja kosmiczna, którą zarządza Liga Kupiecka. Jest tak naprawdę forpoczta urzędu celnego oraz dokiem naprawczym. Chociaż mniejsza od Diadem, i tak jest jedną z największych stacji kosmicznych Znanych Światów. Po kierownictwem Ligi Kupieckiej Kopiec przekształcił się w placówkę handlową dla podróżnych, którzy chcą sprzedać to, co na Byzantium Secundus uznano za nielegalny towar (miejscowy Kościół pod wpływem nagłego kaprysu zakazuje handlu pewnymi dobrami, a potem – równie niespodziewanie – zmienia zdanie). Mówiąc wprost – chociaż Lidze nie wolno handlować zakazanymi towarami w układzie Byzantium Secundus, to jednak czyni to właśnie na Kopcu. Kościół nauczył się, że wtrącanie się do spraw stacji zwykle sprawia, że przemysłownicy próbują sprzedawać swoje towary na czarnym rynku na planecie, w efekcie czego jeszcze więcej zakazanych dóbr – mimo kontroli – dociera na powierzchnię. Nie oznacza to jednak, że kościelni urzędnicy i inkwizytorzy nigdy nie odwiedzają stacji Ligi, aby powęszyć za czarnym rynkiem.

Kopiec to także główny dok naprawczy dla statków, które nie są w stanie wejść w atmosferę planety. Ponieważ Diadem jest otwarty tylko dla jednostek wojskowych, cały ruch cywilny przewija się przez tę stację.

Orbita Kopca znajduje się pomiędzy Magogiem i Adenem.

Aden

Jest to skalisty, nagi świat, który uznano za zbyt wielki, aby poddać go terraformowaniu. Wiele korporacji Drugiej Republiki walczyło o prawa do eksploatacji tutejszych bogactw naturalnych, ale nigdy nie rozpoczęto żadnych prac wydobywczych. Chociaż Aden nie posiada atmosfery, plotki mówią o plemionach koczowniczych, żyjących pod powierzchnią planety w rozległej sieci tuneli i jaskiń. Kilka inspekcji, które wysłano, aby sprawdziły te pogłoski, znalazło raptem parę pieczar – tym bardziej nie ma co wspominać o ludziach. Jednakże niedawno w Port Authority pojawił się mnich żebrzący, który twierdził, że nauczył się od koczowniczych z Adenu tajemnych rytuałów religijnych. Hezychata obiecywał, że przekaże je tym, którzy się do niego przyłączą.

Księżycem Adenu jest Nowa Malta, która w czasach Drugiej Republiki została poddana terraformowaniu, by służyć jako wysunięty posterunek wojskowy. Obecnie znajdują się tam ośrodki szkoleniowe Gwardii Cesarskiej. Odosobnienie księżyca pozwala gwardii przygotowywać elitarne oddziały piechoty, kawalerii oraz marynarki z dala od potencjalnych szpiegów. Mimo wszystko tutejsza atmosfera nie jest zbyt bogata w tlen – żołnierze muszą żyć w kopułach.

Na zewnątrz, bez masek tlenowych i skafandrów kosmicznych, można prowadzić tylko krótkotrwałe akcje. Statki cesarskie rutynowo sprawdzają szlaki w pobliżu planety, aby wyperswadować potencjalnym podróżnikom dalszy lot tą trasą.

Magog

Kiedys wierzono, iż na tym gazowym świecie nie ma żadnego życia, jednak pewien Inżynier udowodnił, że wewnątrz atmosfery żyją maleńkie, pozbawione zmysłów istoty przypominające meduzy. Początkowo ta informacja nie wywołała szczególnego zainteresowania. Jednakże inny Inżynier odkrył, że z układu nerwowego tych maleńkich istot można otrzymać niezwykle silną i praktycznie niewykrywalną truciznę (choć poddawany temu procesowi okaz ginie). Meduzopodobne stwory nazwano „jadowitymi meduzami”. Stały się one niezwykle chodliwym towarem w czasach wojen o tron, poszukiwanym przez skrytobójców ze wszystkich rodów szlacheckich. Jednym z pierwszych postanowień Alexiusa jako regenta było zablokowanie dostępu do Magoga i odcięcie dostaw jadowitych meduz (które nigdzie poza tą planetą nie chcą się rozmnażać). Do tej pory nie zniósł blokady, ale w tej chwili żadne jednostki nie strzegą dostępu na planetę. Niemniej przemysł i rozprowadzanie jadowitych meduz karane są śmiercią.

Magog ma trzy księżyce: Tuszlę, Amidę i Cyryla. Na każdym z nich pozostały ruiny po przykrytych kopułami miastach z czasów Drugiej Republiki. Na Tuszli odkryto bogate żyły luminitu, ale w czasie ataku Dziesiątki na Byzantium Secundus całą ludność ewakuowano i księżyc nigdy ponownie nie zasiedlono. Amida był kolonią artystów, którą zaraz po Upadku zawładnął Kościół. Większość obywateli zmuszono do życia w nędzy, a ich „grzeszną” pracę patriarchowie potępili. Na Cyrylu mieściło się miasto handlowe, które przyciągało lecące na Byzantium Secundus statki, częstokroć oferując nielegalne towary. Podobnie jak Amida, Cyryl został zamknięty przez Kościół, a tamtejsi kupcy albo zaczęli prowadzić uczciwe interesy, albo odlecieli do odległych światów.

Iblis

Jest to zamrażająca planeta podobna do Plutona. Mroczne opowieści czynią z niej siedzibę demonów, które trwają w lodowych grobowcach głęboko pod powierzchnią. Ostatnio pewien Przewoźnik wykrył pod powierzchnią Iblis coś wielkiego, przykrytego wieloma warstwami lodu. Zanim zdążył powrócić z ekspedycją archeologiczną, inkwizycja zablokowała planetę i nie wpuściła tam nikogo. W ramach wyjaśnienia przedstawiła starożytne dokumenty mówiące o odwiecznym złu pogrzebanym na Faralon 6, jak dawno temu nazywano Iblis. Dało to początek zatręśnieniu sporów i plotek na temat prawdziwej natury wykrytego obiektu – czy jest to demon, obcy, czy może jakiś nieudany eksperyment z czasów Drugiej Republiki? Inkwizytorzy nie mają zamiaru pozwolić,



aby ktokolwiek odpowiedział na to pytanie. Nie ześlali na dół nawet własnej ekspedycji – tak bardzo Synod Inkwizycji obawia się skutej lodem Iblis.

Wokół Iblis krąży mały księżyc nazywany Wrakiem. Nadal działa tam małeńka cesarska strażnica. W Cesarskiej Flocie służbę na Wraku uważa się za najbardziej ponurą, a wyznaczeni na ten postereunek wariują z powodu klaustrofobii i odosobnienia, jeśli spędzą tam więcej niż trzy miesiące. Kościół zaprzecza pogłoskom szerzącym się wśród żołnierzy, jakoby ludzie wysłani na Wrak mieli sny, w których jakiś bezcielesny, ale przekonujący głos kusi ich, aby lecieli na Iblis, wciągając do bezdennej czarnej przepaści.

Gwiazdne wrota

Gwiazdne wrota Byzantium Secundus przypominają te, które odnaleziono w układzie Świętej Terry. W przeciwieństwie do systemów wielu innych Znanych Światów, Byzantium Secundus ma dość ludzi, aby przez cały czas strzec wrót. Zawsze jedna lub dwie jednostki Cesarskiej Floty patrolują okolice gwiazdnych wrót na wypadek pojawienia się nieproszonych gości. Interesują się jedynie tymi statkami, które kazano im zatrzymywać – na przykład należącymi do barbarzyńców – chyba że z Diademem nadejdą inne rozkazy. W układzie Byzantium Secundus piractwo jest praktycznie nieznane, chociaż czasem miejscowi korsarze ośmielają się napadać na swoich małych stateczkach, a potem znikają gdzieś na Adeptie lub księżycach Magoga.

Gwiazda Mai

Mówi się, że Wszechstwórca pobłogosławił Byzantium Secundus dając mu trzy słońca. Poza własną żółtą gwiazdą siedziba cesarza ma także Odrodzone Słońce (odległą gwiazdę, która wedle opowieści rozbłysnęła w chwili koronacji cesarza) i Gwiazdę Mai – komętę, która okrąża cały układ.

O ile Odrodzone Słońce jest ledwie widoczne z Byzantium Secundus, o tyle Gwiazda Mai dosłownie rozświetla nocne niebo. Raz na trzy lata ogromna lodowa kometa mija Byzantium Secundus o włos (czyli 128 tysięcy kilometrów) i jest doskonale widoczna z powierzchni planety. Większość mieszkańców Byzantium Secundus wierzy, że kometa to gwiazdne wcielenie patronki planety – świętej Mai. Niektórzy boją się, że kometa może roztrzaskać się o powierzchnię Byzantium Secundus, ale większość przyjmuje zapewnienia Przewoźników, że takie niebezpieczeństwo w ogóle nie istnieje.

Gwiazda Mai jest starsza od Odrodzonego Słońca. Większość zapisków donosi, że pojawiła się wkrótce po śmierci Proroka. Stała się źródłem licznych ludowych opowieści i kościelnych mitów. Przewoźnicy traktują komętę jako dobry omen, ale są i pesymiści, którzy narzekają, że „trzy słońca to potrójny skwar”. Wielkie rzesze ludzi w czasie przejścia komety przeżywa wizje i choć większość uważa je za dobrodziejstwo, to jednak mówi się,



że niektórych pojawienie się Gwiazdy Mai na niebie przypisało o szaleństwo.

Kometa jest widoczna przez miesiąc raz na trzy lata.

Byzantium Secundus

Byzantium Secundus to wilgotna, ciepła planeta, nieco większa od Urth. 85% jego powierzchni pokrywają oceany, a ulewne deszcze niszczą większość z sześciu głównych kontynentów. W ciągu ostatnich pięciuset lat poziom morza systematycznie podnosił się głównie z powodu – tak przynajmniej powszechnie się uważa – zjawiska gaśnięcia słońca. Od początku większość kontynentów leżała niewiele ponad poziomem morza, a pięćset lat niemal ciągłych deszczy i śródlądowych powodzi zamieniły cztery z sześciu kontynentów w ogromne archipelagi.

Cztery główne kontynenty to Galatea, Harmonia, Tamerlan i Aldaia. Płytkie morza śródlądowe zalały niżej położone lądy, dzięki czemu powstały wyżej wymienione kontynenty-archipelagi. Głębsze i starsze oceany oddzielają same kontynenty. Dwa z nich w ogóle nie zostały zalane. Jeden to Tars, arktyczne pustkowia, drugi zaś to Upiorny Ląd, całkowicie pustynny i słabo zaludniony. Znaczna część sześciomiliardowej populacji żyje na czterech wyspiarskich kontynentach.

Większość powierzchni czterech zamieszkałych kontynentów pokrywa bujna roślinność. Otchłań zieleni, która kłębi się wokół i pośród centrów miejskich planety, często odbiera odwagę przybyszom ze Znanych Światów. Planeta znajduje się wewnątrz rozległego obłoku wodorowego naturalnego pochodzenia, a zawartość w nim wody z każdym rokiem wzrasta, w miarę jak coraz więcej wodoru wytrąca się w atmosferze. Przyćmione słońce Byzantium Secundus i inne nieznane siły w wielkiej mierze wzmocniły to zjawisko. W związku z tym przez ostatnie pięćset lat planetę opanowały nowe, nienaturalne wzorce pogodowe. Pierwsi terraformatorzy z czasów Drugiej Republiki ukształtowali warunki geograficzne tak, aby planeta opierała się powodziom. Ogromne, sztucznie uformowane łańcuchy górskie miały chronić lądy przed zalewaniem, ale ówczesni terraformatorzy nie mogli przewidzieć powodzi typowych dla obecnej ery. Na Byzantium Secundus jest trochę cieplej niż na większości planet cesarstwa. Nastawieni na turystykę arystokracji lansują tę planetę jako tropikalny raj.

Ukształtowanie powierzchni lądów i regiony

Na poziomie makro poszczerbiona powierzchnia Byzantium Secundus odznacza się regularnością i majestatycznym pięknem. Terraformatorzy wyrzeźbili kontury kontynentów w ozdobne, zawile wzory. Wybrzeża są albo uskokami (klify), albo ściętymi od góry fiordami (jeszcze więcej klifów). Piaszczyste plaże to

wielka rzadkość. Odgradzono je dla samej śmietanki społeczeństwa Byzantium Secundus. Sporo drobniejszych wysp także jest piaszczysta, ale na nich też pojawiają się tylko bogacze. Między wyspiarzami a spekulantami z kontynentów miało już miejsce niejedno starcie.

Ukształtowanie terenów w głębi kontynentów także jest bardzo regularne. Wielkie wzgórza i łańcuchy górskie przypominają piramidy schodkowe. Góry wyglądają jak strome, postrzępione zikkuraty z granitu. Kiedyś było o wiele więcej pasm górskich niż teraz, ale wcześniejsze grupy kolonistów (z okresu poprzedzającego powódzie) wykorzystali je w czasie wielkiej ekspansji przemysłu budowlanego (Byzantium Secundus eksportowało wiele surowców mineralnych w okresie Diaspory i Drugiej Republiki). Obecnie wielu uznaje to za katastrofalną pomyłkę. Obszary góryste najlepiej opierają się powodziom; poprzednie pokolenia postąpiły niebyłoby rozsądnie niszcząc najbardziej potrzebne elementy krajobrazu planety.

Grube pokłady wapienia pokrywają wiele z ocalałych obszarów kontynentalnych. Inżynierowie uważają, że oznacza to, iż planeta przeżyła zalew wód już wcześniej. Niestety, oznacza to także, że większość nizinnych terenów charakteryzuje krajobraz krasowy (obfitujący w zdradzieckie zapadliska i wspaniałe wapienne jaskinie). Pieczary, podziemne strumienie i jeziora dziurawią powierzchnię planety. Opowieści o potworach z miejscowych jaskiń, które pożerają niegrzeczne dzieci, są oparciem dla wszystkich rodziców na Byzantium Secundus. Niestety, czasem te historie się sprawdzają. Drapieżne monstra niewiadomego pochodzenia czają się i polują w najgłębszych pieczarach. Te straszdyła rzadko kiedy zbliżają się do powierzchni planety, ale czasem dostają się do tuneli pod miastami. Niektóre też dotarły do powierzchni i terroryzowały odizolowane społeczności, a także mieszkańców miast.

Większość zamieszkałych terenów zaliczyć można do jednej z trzech poniższych kategorii: wzgórz, wyżyn albo nizin. W przeciwieństwie do wielu innych planet, tu – na tym tonącym świecie – różnice w wysokości nad poziomem morza okazują się bardzo istotne. To, gdzie dany człowiek mieszka, jest jednym z podstawowych wyznaczników jego statusu społecznego. Dodatkowo istnieją jeszcze stworzone przez ludzi obszary – miasta i slumsy (tak więc każde lokalne slumsy uważa się za część olbrzymiego obszaru Slumsów). Żaden z tych terenów nie jest właściwie regionem geograficznym, ale można je znaleźć praktycznie wszędzie, na każdym z czterech głównych kontynentów.

Wzgórza

Wzgórza to teren górzysty, znajdujący się znacznie powyżej poziomu morza, a obejmujący jedynie około 10% powierzchni planety. Roślinność nadal jest tam bardzo bujna. Obszary te, w przeciwieństwie do tych niżej położonych, nie ucierpiały w skutek powodzi.



Dlatego właśnie mieszkają tam najbogatsi obywatele. Większość mieszkańców Byzantium Secundus traktuje wzgórze jak nietykalne złote miasta pośród wzniesień (czyli wyobrażają je sobie tak, jak przybylsze spoza planety myślą o całym Byzantium Secundus). Wzgórze przed obywatelami gorszej kategorii bronią szeregi wysokich murów, elektroniczne umocnienia i doskonale wyszkolone siły policyjne. Na tych terenach przeważają wspaniałe budynki Drugiej Republiki i nowoczesne budowle cesarstwa. Iskrzące się wieże z marmuru, szkła oraz luminitu przeplatają się z zamkniętymi dzielnicami, bujnymi publicznymi parkami i prywatnymi rezydencjami. Właśnie tu znajduje się cała machina biurokratyczna cesarstwa; tutaj też rozkwita kultura i osiąga swoje szczyty sztuka.

Nawet w czasach Drugiej Republiki bogaci woleli mieszkać na wyżej położonych terenach i właśnie tam znajdują się najwspanialsze i najlepiej zachowane zabytki ludzkości. Odnowione budowle mające tysiąc lat albo i więcej nie są tu specjalną rzadkością. Nawet w najgorszych czasach Mrocznych Wieków na Byzantium Secundus zdołano utrzymać w niezłym stanie wiele z tych imponujących starożytnych konstrukcji. Obecnie cała planeta przeżywa wielki rozkwit budownictwa, a żaden z obszarów nie skorzystał na tym tak mocno, jak właśnie wzgórze. Niestety, zjawisko to wzbudziło wiele goryczy w różnych warstwach społecznych. Najbogatsi obywatele Byzantium Secundus pyszną się swoimi fortunami, budząc zazdrość w biedniejszych.

Co więcej, dochodzi do dość poważnych konfliktów między różnymi wpływowymi grupami, a dotyczą one nawet najmniejszych skrawków ziemi na wzgórzach – ziemi, która na Byzantium Secundus jest najbardziej poszukiwanym towarem. „Jest warta tyle shapruckiego złota, ile sama waży” – tak często mawiają Sędziowie. Wszyscy kradną ziemię biedniejszym od siebie, ale rabowanie jej na wzgórzach to gra o władzę, w której uczestniczą tylko najpotężniejsi tego świata. W tej grze nie ma żadnych zasad. Zwykle to arystokrata przywłaszcza sobie grunt, ale często i gildie walczą między sobą o lukratywne kontrakty budowlane, które wiążą się z aneksją ziem. Te walki o prawa do budowy często są dość gwałtowne. Często słyszy się plotki o dziekanach, którzy kończą jako część fundamentów nowopowstałej budowli. Najlepsze ziemie leżą wysoko nad poziomem morza, ale jednocześnie blisko oceanu – ze względu na piękne widoki i handel. Cesarz zagarnął większość nielicznych skalistych terenów dla celów strategicznych.

Wyżyny

35% lądów, które znajdują się nieco powyżej poziomu morza, nazywa się wyżynami. Choć dokucają im okresowe powodzie, są w miarę bezpieczne. Mieszka tam większość tutejszej populacji. Byzantium Secundus to jeden z nielicznych światów cesarstwa z pokaźną (choć coraz bardziej kurczącą się) klasą średnią.



W różnych miejscach wyżyn można napotkać budynki z czasów Drugiej Republiki, ale są one w gorszym stanie niż te na wzgórzach. Często stoją opustoszałe albo zostają zrównane z ziemią, aby zrobić miejsce nowoczesnym konstrukcjom. Znakomita większość obywateli z wyżyn mieszka w domach zbudowanych z superbetonu – szarobiałego, opartego na silikonie materiału budowlanego, który produkuje gildia Inżynierów. Większość tych budynków jest bardzo odporna na różne warunki pogodowe i częstokroć zostały tak odlane, aby naśladowały majestatyczne budowle ze wzgórz.

Mieszkańcy wyżyn – chociaż ogólnie rzecz biorąc powódź zbytnio im nie zagraża – to jednak często muszą zmagać się z siłami natury. Obszary, które jeszcze jedno pokolenie wcześniej przynależały do wyżyn, powoli schodzą do statusu nizin, w miarę jak podnosi się poziom wód planety. Wielu obywateli z wyżyn złoŕeczy mieszkańcom nizin, ponieważ sami już niedługo mogą się nimi stać. Z rozkazu cesarza zaczęto realizować kilka poważnych projektów budowy zapór, które zapewniłyby bezpieczeństwo klasie średniej, ale nawet cesarski skarbiec ma swoje ograniczenia. Niektóre plany kontrolowania powodzi doprowadziły do osuszenia skrawków nizin, zamieniając je w wyżyny, a nawet wzgóŕza. Jest to szczególnie częsta praktyka na terenach, gdzie znajdują się szczególnie poŕądane budowle z czasów Drugiej Republiki.

Budynki Drugiej Republiki przetrwały tysiąc lat od Upadku i zaliczają się do najlepiej skonstruowanych budowli w historii ludzkości. Konstrukcja wielu z nich nadal jest bardzo solidna i całkiem wygodnie się w nich mieszka, chociaż niektóre zaczynają się kruszyć. Speculanci ziemią często eksmitują ludzi, którzy mieszkają w takich budowlach (obywali z klasy średniej, albo biedotę) i zmuszają ich do osiedlenia się na niŕzej połoŕzonych terenach. Praktyka ta często prowadzi do tarć pomiędzy mieszkańcami Byzantium Secundus a ŕądnymi majątków przybyszami spoza planety. Obywatele wyżyn zgodnie z tradycją są dobrze uzbrojeni, ale rzadko kiedy posiadają zaawansowaną technicznie broń. Nie jeden raz doszło juŕ do utarczki z powodu przybyszów, którzy zaczęli rościć sobie prawa do wyżynnych terenów. Chociaŕ o ziemię zwykle rywalizują między sobą arystokraci, to broniący się szlachcic – o ile chce utrzymać władzę – potrzebuje teŕ wsparcia ze strony lojalnych poddanych. Klasa średnia na Byzantium Secundus wykorzystywała ten fakt i czerpała z tego korzyści, otrzymując na przestrzeni wieków od szlachty różne przywileje. Jednakŕe tutejsza klasa średnia dzieli się na wiele odłamów. Dlatego teŕ rzadko kiedy okazuje się zdolna do obrony własnych ziem przed najazdem potężnych wielmoŕów lub gildii.

Niziny

Ponad połowa (55%) łądów na Byzantium Secundus to niziny. Tereny te znajdują się na poziomie

morza, albo nieco poniŕzej. Nieszczęśni biedacy, którzy muszą tu mieszkać, toczą niekończącą się walkę z wiecznymi, wszystko zmywającymi powodziami. Kaŕdego roku w potwornych zalewach toną tysiące ludzi; miliony traci domy i ŕyje w nędzy, kiedy woda zabierze dorobek całego ich ŕycia. Większość nizin pokrywają slumsy albo gospodarstwa, które ledwie mogą wyŕzywić swoich właścicieli. Krajoŕazy nizin znaczą teŕże niezwykle, porośnięte dzikim winem budynki z czasów Drugiej Republiki. Dzicy lokatorzy, grupy przestępcze i chciwi ziemianie toczą wojny, aby przejąć kontrolę nad tymi budowlami. Wielu mieszkańców nizin ŕyje w nędznych chatkach z sitowca i złotoglinu.

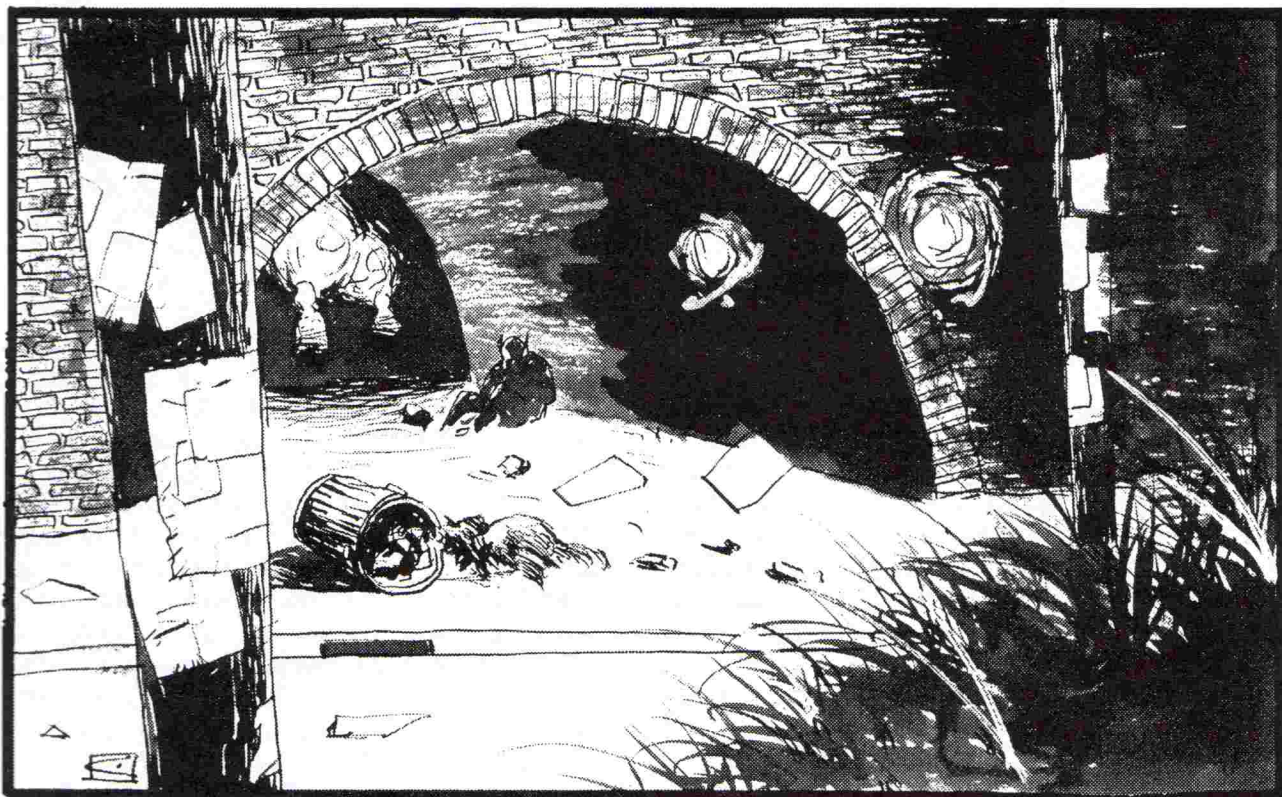
Niziny są o wiele bardziej niebezpieczne od dwóch wcześniej opisanych regionów, ponieważ ŕyje tu ogromna ilość drapieżników – zwierząt i ludzi. Na terenach tych grasują różne potwory: te stworzone przez naturę, i te, które powstały w wyniku manipulacji genetycznych. W ciągu ostatnich lat na niziny kilkakrotnie spadła plaga zombich. Mimo tego wszystkiego niektóre tamtejsze społeczności zdołały z wielkim trudem zapewnić sobie przyŕwoite i godne ŕycie.

Slumsy nie pokrywają całych nizin. Obszary te są teŕże jedynym ŕródłem korzenia scylaxu, bardzo rzadkiego przysmaku, poszukiwanego w całym cesarstwie.

Starcia na nizinach toczą się w błocie; są brutalne i krwawe. Ludzie z wyższych warstw społecznych i ekonomicznych oraz z terenów wyŕej połoŕzonych niczego mieszkańcom nizin nie zazdroszczą. Wobec tego spory terytorialne wybuchają, kiedy jakaś społeczność zainicjuje krwawy najazd na sąsiednie dzielnice, które są nieco tylko mniej nędzne. Setki ludzi ginie czasem w bitwie o błotnistą łachę piasku, którą tydzień później pochłoną fale. Czasem powódź całkowicie zalewa jakiś obszar nizin, zmuszając tym samym uchodźców do wejścia na i tak zatłoczone tereny sąsiadów. Walki o ŕyciową przestrzeń często są bardzo gwałtowne. Raptem kilku uchodźców może mieć dość szczęścia, ŕeby trafić do sanktuarium Kościoła albo jednego z nowopowstałych Cesarskich Centrów Pomocy. Jednakŕe powódzie omal nie wyczerpały zasobów Kościoła i cesarstwa, których przedstawiciele nie są w stanie ulŕżyć cierpieniom mieszkańców nizin, spowodowanym przez niekończący się potop. Armia cesarska w przypadku poważniejszych walk na nizinach czasem interweniuje, ale rzadko kiedy wtrąca się do pomniejszych sporów terytorialnych.

Miasta

Znaczną część łądów Byzantium Secundus zajmują miasta i miasteczka. Nawet te najniŕej połoŕzone obszary, teraz zalane i w efekcie opuszczone, kiedyś – we wcześniejszym okresie rozwoju cywilizacji – były tętniącymi ŕyciem miastami. Płytkie morza i cuchnące bagna zatopiły wiele osad. Szczyty wieŕ bogatych budowli Drugiej Republiki wystają z rozlicznych jezior oraz wzdłuż cofających się linii brzegowych. Większość obecnych mieszkańców Byzantium Secundus



traktuje te szczątki z przesadnym lękiem. Kiedyś prawie cała powierzchnia planety była zabudowana, ale w dzisiejszych czasach natura z powrotem objęła we władanie część terenów.

Na czterech głównych kontynentach projektanci planety stworzyli najgęściej zaludnione obszary wokół systemu grobli i kanałów (na wzór Wenecji). Wielu przybyszom z zewnątrz takie rozwiązanie wydaje się bardzo romantyczne, ale mieszkańcom przysparza wiele problemów. Znaczna część terenów miejskich gnije u samych fundamentów. Higiena stanowi główny problem, w szczególności na niżej położonych obszarach. Szczury i inne szkodniki buszują swobodnie po nizinach, a czasami pojawiają się nawet na tych bardziej zamożnych terenach. Cholera, dyzenteria i najróżniejsze zarazy rozprzestrzeniają się lotem błyskawicy. Miejscowi nieraz za epidemie obwiniają demony i złych czarnoksiężników, ale znacznie częściej kozłem ofiarnym przerażonych obywateli okazują się niepopularni współmieszkańcy lub pojawiające się z rzadka grupy dziwnie wyglądających przybyszy.

Slumsy

Slumsy to w rzeczywistości suma wielu niepołączonych ze sobą slumsów wokół miast, rozrastających się nieużytków pełnych beznadziei, straszego ubóstwa i rozpacz. Slumsy obejmują więc wszelkie tereny na Byzantium Secundus, pełne brudnych kamienic czynszowych i wiejskich chałup. Dla tych, którzy nie muszą mieszkać w tych rudach, wszystkie slumsy są do siebie podobne i dlatego traktują je jako jedną całość.

Postępująca degradacja, od której właściwie nie ma ucieczki, to podłe przeznaczenie niemal 35% z sześciu

miliardów mieszkańców tego świata. Choć Slumsy istnieją niemal wyłącznie na nizinach, to nie tworzą jednej spójnej jednostki geograficznej. Często te rudery znajdują się w zasięgu wzroku z najbardziej zamożnych, wysoko położonych terenów. Takie widoki dużo mówią o nierównościach społecznych na Byzantium Secundus.

Jak na ironię, Slumsy obejmują też tereny, które kiedyś były najbogatsze. Powodzie jednak zamieniły te niegdyś pożądane miejsca w niezdatne do zamieszkania nieużytki – mogą tam żyć tylko ci z najniższej warstwy społecznej. Slumsy zapewniają dach nad głową także obcym, którzy żyją na tym świecie. Niosą ciężar biedy ramię w ramię z ludźmi, choć zwykle zamieszkują jeszcze podłejsze miejsca, niczym pariasi wśród pariasów. Większość obcych w Slumsach to ur-ukarowie, którzy walczą z przedstawicielami innych ras o terytoria Miasta Mętów (patrz dalej). Władze rzadko mieszają się do tych walk, dopóki nie rozprzestrzeniają się na sąsiednie okolice.

Poza różnymi innymi niebezpieczeństwami, z którymi można zetknąć się na nizinach, mieszkańcy Slumsów muszą sobie także radzić z najgorszymi drapieżnikami z samego dna: bezlitosnymi lichwiarzami i panami slumsów (głównie z domu Cameton). Slumsy to także miejsce, gdzie prowadzą swoje ciemne interesy wpływowe grupy, takie jak Pozyskiwacze czy Kajdaniarze. Mimo nauk Kościoła, organizacje te wpędzają wielu mieszkańców Slumsów w stan permanentnego zniewolenia – ekonomicznego lub fizycznego. Takie procedury jak prostytutka, sprzedaż narkotyków oraz niebezpieczne zawody sportowe uprawia się tutaj zupełnie otwarcie, a władze kościelne i świeckie niezbyt się tym interesują. Te poczynania budzą gniew mieszkańców



Slumsów, więc wśród niezadowolonych gwałtownie szerzą się rebelianckie nastroje.

Slumsy – mimo że przez wielu traktowane jak jedna całość – podobnie jak inne regiony, składają się z ziem należących do różnych rodów szlacheckich. Wiele miejsc zachowało dawne, miejscowe nazwy pamiętające lepsze czasy; zwykle wywodzą się one od dawnych dzielnic lub wiosek. Jednakże używa się także innych, o wiele barwniejszych nazw, na przykład „Rynsztok Hombora“, „Mały Ukar“ albo „Mia-
steczko #*!@“.

Lady Theafana, domniemana kochanka cesarza, zwróciła uwagę społeczeństwa Byzantium Secundus na sytuację w Slumsach. Kapłanki podjęły działania, które mają na celu pomóc najbiedniejszym pośród biedaków (niektórzy uważają to za przejaw naiwności). A ostatnia powódź zniszczyła szpital dziecięcy, ponieważ nie zadbane naleźycie o tamę przeciwpowodziową Szefów. Nikt nie słuchał protestów gildii, że koszty jej naprawy były zbyt wysokie.

Najpotworniejsze slumsy rozciągają się na silnie uprzemysłowionej Harmonii oraz na nizinach Gaspe-
rah. Znaczna ich część jest w stanie ciągłego wrzenia, ale zwykle sytuacja nie wymyka się spod kontroli. Nawet arystokracja, sprawując władzę nad tymi obszarami, musi zachować wielką ostrożność. Ostatnio rozwścieczony tłum na Harmonii wyciągnął ze śmigacza pewnego ważnego hrabiego rodu Decados i posiekał go na kawałki – wszystko to w slumsach, którymi rządził. Decadosi podejrzewają, że stali za tym ukaryjscy terroryści; obiecują wysoką nagrodę dla tego, kto odnajdzie morderców.

Zatopione Miasto (Podziemne Miasto, Stygriat)

Zatopione Miasto obejmuje miliony kilometrów kwadratowych podziemnych tuneli, które zbudowano na Byzantium Secundus w okresie Drugiej Republiki i Diaspory. Pod ogromnymi połaciami ziemi ciągnie się labirynt tuneli, budynków i placów. Tunele znajdujące się pod wzgórzami i wyżynami są zadbane, więc czasem po odnowieniu służą jako centra handlowe, kulturalne i usługowe dla najzamożniejszych. Można tam znaleźć najmodniejsze sklepy, wspaniałe obiekty architektoniczne i takie cuda, jak kryształowe groty i sztuczne wodospady. Podziemia są klimatyzowane i strzeżone przez siły obronne planety.

Jednakże większość Podziemnego Miasta znajduje się w rozpaczliwym stanie, zostawiona na łaskę przestępców, dzikich lokatorów i innych dziwacznych postaci, które tam zamieszkały. Ponadto znaczna jego część została zatopiona. Przez większą część roku wiele tuneli wypełnia stojąca, słonawa woda, która czasami cofa się w porze suchej. Można tam znaleźć praktycznie wszystko, co kiedykolwiek istniało w kulturze Byzantium Secundus – jeśli oczywiście wie się, gdzie szukać. Jedynie najlepiej wyposażone grupy poszukiwawcze mogą zapuścić się w głębiny Zatopionego Miasta, ale nawet one rzadko kiedy znajdują coś, co wynagrodziłoby niebezpieczeństwa tak trudnego przedsięwzięcia.

Po tym, jak ur-ukarowie stworzyli pewną legendę, ich pobratymcy i inni mieszkańcy Slumsów czasem określają podziemia jako Stygriat. Wielu przestępców





i politycznych dysydentów znajduje w nim pewne schronienie, kiedy zmuszeni są ukrywać się przed władzami. Co prawda cesarz zainicjował kilka niezwykle udanych wypraw do Zatopionego Miasta, ale tak naprawdę nikt nie stworzył kompletnej mapy tego miejsca.

Zatopione Miasto pełne jest przeróżnych gatunków flory i fauny – rozwijają się niezauważone i bez żadnych przeszkód w wiecznych ciemnościach, kilometry pod stopami mieszkańców planety. Nawet grupy żyjące w kanałach – na przykład ur-ukarowie lub matharyci (patrz „Rozdział 4: Spiski”) unikają tych stworzeń. Ponadto tunele łączą się z systemem naturalnych jaskiń planety. Nieliczni ośmielają się snuć przypuszczenia, jakie plugawe istoty mogłyby się przebudzić we wnętrzościach Stygriatu.

Podróż po Zatopionym Mieście przypomina zwiedzanie imponujących wykopalisk archeologicznych. Można tam ujrzeć konstrukcje z każdego okresu historycznego Byzantium Secundus, poczynawszy od czasów Pierwszej Republiki aż po niemal dzisiejsze (najstarsze ruiny można znaleźć na Harmonii). Niektóre kanały prowadzą wprost do bezkresnego oceanu; w czasie sztormów i wysokich przyptyków bluzgają słonawą wodą wprost na ulice miast. Chociaż miejscy geografowie dokładnie opisali Podziemne Miasto na obszarze wzgórz i wyżyn, to niewielu odważyło się zbadać tunele pod nizinami, ponieważ różne, żyjące w systemie kanałów społeczności dawno już rozszabrowały tamtejsze cenne artefakty i zajęły wolne tereny. Większość Zatopionego Miasta trwa pogrążona w wiecznym mroku, ale niewielką część oświeśla niesamowita, budząca grozę poświata, emanująca z fosforyzujących grzybów. Można je znaleźć w najbardziej wilgotnych miejscach. Mają różne kolory i rosną w dużych skupiskach.

Zatopione Miasto jest niczym wszechobecna groźba. Pod przeważającą częścią planety ciągną się tunele, w których rozwijają się niemal całkowicie nieznane ekosystemy. Dla wielu Zatopione Miasto to rodzaj nadnaturalnego świata podziemnego lub piekła, gdzie pogrążają się dusze potępionych, których ściągają w dół ciężary ich grzechów. Regularnie dochodzi do starć pomiędzy siłami obronnymi Byzantium Secundus a mieszkańcami podziemi. Dla wielu ludzi bitwy te nabierają niemal mitycznego znaczenia, widzą w nich bowiem walkę dobrych sił z pomiotem demonów z Zatopionego Miasta. Lokalne i ogólnoplanetarne rządy wykorzystują tę wiarę, aby kontrolować obywateli Byzantium Secundus.

Miasto Mętów

Nazwy „Miasto Mętów” używa się na Byzantium Secundus do określenia dowolnego skupiska obcych. Większość tych osiedli to slumsy ur-ukarów, ale ludzie równie łatwo posłużą się takim określeniem, aby nazwać kolonię ur-obuńskich artystów lub kupców. O ile niektórzy z obcych żyją w tym świecie wygodnie i szczęśliwie, o tyle większość ich pobratymców wegetuje w wyjątkowo nędznych warunkach. Ludzie

zepchnęli lwią część populacji obcych na najniższe położone tereny planety. Chociaż przepisy bronią prawa obcych do własności, to jednak rządy rzadko kiedy je egzekwują. Za eksmitowanie przedstawicieli innych ras z ich ziemi czy domów w znacznej mierze odpowiedzialni są Pozyskiwacze oraz rody szlacheckie spoza planety. Dom Cameton należał do jednych z nielicznych wpływowych grup na Byzantium Secundus, które walczyły o zmianę tego stanu rzeczy (cynicznie rzecz ujmując, być może Cametonowie mieli nadzieję, że sami przejmą kontrolę nad posiadłościami obcych).

Niemniej tempo wysiedlania obcych rzeczywiście zmalało. Dzieje się tak z kilku powodów. Jednym z nich są reformy cesarza, jednak najważniejszym fakt, iż współczesne Miasto Mętów jest tak potworne, że żadna istota ludzka nie zechciałaby tam mieszkać. Niejednego chciwego spekulanta majątkami ziemskimi znaleziono tam martwego.

Wiele obszarów, na których żyją obcy, co tydzień zalewa powódź. Rozpaczliwie walczą oni o jedzenie i ziemię, ale też między sobą. Stłoczenie na niewielkiej przestrzeni tak wielu różnych kultur i stylów życia powoduje wielkie napięcie – często dochodzi więc do krwawych rozruchów i przestępstw. Część terenów obcych posiada własne, częściowo autonomiczne władze i siły porządkowe, ale nie są one dostatecznie dofinansowane, aby skutecznie działać. Mimo to władze ludzkie od dawna uznają taki stan rzeczy za najskuteczniejszy dla utrzymania porządku w różnych koloniach obcych.

Kontynenty

Istnieje sześć głównych grup kontynentalnych, a każda składa się z mniejszych masywów lądowych.

Galatea

Byzantium Secundus to chyba najgęściej zamieszkała planeta w całym cesarstwie. Ponad sześciomiliardowa populacja mieści się na powierzchni równej około 2/3 lądów Urth. Z czterech najbardziej zaludnionych kontynentów, najważniejszym (zarówno pod względem geograficznym, jak i historycznym) jest Galatea – centrum cesarstwa.

Tak jak w przypadku każdego najważniejszego kontynentu na danej planecie, Galatea posiada dobrze rozwiniętą gospodarkę opartą na handlu morskim i ogromną flotę oceaniczną na swoje potrzeby. Z tego względu gildia Żeglarzy jest jedną z najpotężniejszych organizacji na Byzantium Secundus.

Powierzchnia Galatei wynosi mniej więcej dwa razy tyle, co obie Ameryki, ale większość to ocean, nie ląd. Tak jak to się dzieje w przypadku pozostałych czterech głównych kontynentów, obszary Galatei dzielą się na wyżyny, niziny i wzgórza.

Tereny zdadne do zamieszkania są tak cenne, że osiedla istnieją nawet na najczęście zalewanych



nizinnych terenach, chociaż tam żyją tylko najbiedniejsi poddani i ludzie wyrzuceni poza nawias społeczeństwa. Obszary miejskie Galatei obejmują kilka odrębnych, choć przenikających się regionów: Cesarskie Miasto, Święte Miasto, Port Authority (Agora), Slumsy i kilka innych, które wymieniono poniżej. Zwykle przybysze spoza planety oglądają jedynie główne centra rządowe i dlatego Galateę uważa się za najwspanialsze centrum rozwoju kultury, źródło bogactwa i wszelkiej władzy.

Geografia Galatei

Z kosmosu na Galatei widać regularnie przecinające się pasy szarości i złota przemieszane z soczyscie zielonymi dżunglami.

Galatea to archipelag wysp, których łączna powierzchnia wynosi nieco ponad dziewięć milionów kilometrów kwadratowych (więc nieco mniej od powierzchni dwudziestowiecznych Chin). Zawiera trzy główne masywy lądowe, dwanaście nieco mniejszych wysp i ponad trzy tysiące niewielkich wysepek. Większości tych ostatnich w ogóle nie zaznaczono na mapach. Co roku kilka wysp znika w falach oceanu i kilka wynurza się – w północnym, wulkanicznym regionie. Zważywszy na dwa i pół miliarda mieszkańców, ziemia na Galatei jest bardzo droga. Nawet małe wyspy, jeśli zostaną uznane przez cesarskich geologów za stabilne, stają się niezwykle cenne.

Największy masyw lądowy to Veridian – centrum władzy cesarskiej. Wielkość jego powierzchni równa się w przybliżeniu powierzchni dwudziestowiecznych Indii. Znajduje się na nim Pałac Cesarski, Port Authority i większość aparatu biurokratycznego. Veridian nie wydaje się tak podmokły, jak reszta Galatei (w warunkach Byzantium Secundus można go uznać za względnie suchy). Jest to najgęściej zaludniony obszar w całym cesarstwie. Mimo to nawet tu istnieją niezamieszkane tereny. System zaawansowanych technicznie, zsynchronizowanych śluz, grobli, tam i wałów ziemnych chroni Veridian przed zalewaniem. Obszar ten to najbogatsze miejsce na planecie, ale cierpi z powodu najwyższego wskaźnika przestępczości – właśnie tam miały miejsce najbardziej spektakularne rabunki. Jednym z nich była kradzież Ala'ar – klejnotów koronnych księżnej Velasy Hazat. Precjoza zniknęły w czasie jej wizyty w księstwie Hawkwoodów. Wydarzenie to tylko zwiększyło napięcie w i tak już delikatnej sytuacji politycznej.

Drugi z największych masywów lądowych to Stary Istambuł, symboliczna pozostałość po dawnej nazwie planety. Obejmuje on zarówno wyżyny, jak i niziny. W porze deszczowej zalewane są całe połacie ziemi, które w rezultacie pod uprawę nadają się tylko w porze suchej. Kościół sprawuje kontrolę nad kilkoma górzystymi regionami na Starym Istambule. Tam właśnie znajduje się najwspanialsza katedra na całym Byzantium Secundus. Tutejsi mieszkańcy wydają się bardziej konserwatywni od reszty obywateli Galatei, a także bardziej przesądni.

Krąży tu mnóstwo legend o duchach, złych czarnoksiężnikach i innych nadnaturalnych siłach.

Trzeci spośród największych lądów Galatei to Gasperrah, wiecznie zalewane, nisko położone równiny, rojące się od robactwa bagna. W północnej części tej wyspy znajduje się czynny wulkan. Ród Cametonów i Szefowie wysysają z tego obszaru resztki jego finansowych rezerw i dlatego od czasu do czasu uciskana ludność się buntuje. Większość powierzchni Gasperrah zajmują Slumsy; podróżni rzadko zwiedzają te okolice. Wyspa ma najgorszą reputację, znaną na całej planecie. Ludzie regularnie tu znikają. Niektórych już nigdy nie odnaleziono, inni pojawiają się ponownie – a właściwie tylko ich okaleczone ciała. Tutejszy kult antynomistów to coś więcej niż tylko plotki.

Cesarskie Miasto

Cesarskie Miasto to ogromny, otoczony murami kompleks, wielkością niemal dorównujący stanowi Rhode Island. Leży na górzystym wybrzeżu we wschodnim Veridianie. Region ten pod względem ukształtowania, temperatur i ekosystemu można do pewnego stopnia porównać do urthyjskiej Skandynawii. W Cesarskim Mieście znajduje się pałac cesarza, dzielnica dyplomatyczna, wspaniałe ogrody i wiele instytucji rządowych. Ponadto mieszczą się tu muzea, pomniejsze katedry, rynki, parki i dzikie tereny. Wybudowano tam wiele teatrów, tzw. „pałace magicznej latarni” i dwie wielkie areny. Nad bezpieczeństwem Cesarskiego Miasta czuwa kilka elitarnych dywizji Cesarskiej Gwardii, szwadrony lotnictwa oraz Diadem – wojskowa stacja kosmiczna, krążąca nad nim po geostacjonarnej orbicie. Można do niego dotrzeć jednoszynowym pociągami, wspaniałym systemem autostrad, korzystając z małego portu kosmicznego albo średniej wielkości portu morskiego.

W porównaniu z resztą cesarstwa, w Cesarskim Mieście prowadzi się najbardziej wyrafinowaną politykę. Może ona stanowić wzór wyjątkowo kulturalnego postępowania – ale to tylko cieniutka, zewnętrzna powłoka, pod którą ukryto podstępne polityczne rozgrywki i zdradzieckie ciosy w plecy. Cywilizowane porozumienie, do którego doszło dwóch arystokratów siedzących nad butelką wina z Rawenny, może oznaczać potworną biedę dla poddanych, którzy żyją nawet w najodleglejszych zakątkach cesarstwa.

Pałac

Pałac to ogromna budowla łącząca w sobie konstrukcje nowoczesne z tymi z czasów Drugiej Republiki. Jego centrum stanowią wysokie, kryształowe wieże, które wzniesiono w okresie największego rozkwitu Drugiej Republiki. Wtedy miały służyć jako Posiadłość Prezydencka, a w Mrocznych Wiekach różni regenci dodatkowo je rozbudowali. Od centralnego punktu promieniście rozchodzą się nowoczesne budynki z marmuru, złota i akwalitu. Podkreślają one urodę dawnych konstrukcji. Każdy taki

promień kończy się smukłą, wysoką wieżą. Z budowłami ustawionymi promieniście przeplatają się parki, ogrody i zawiłe labirynty z żywopłotów. Pałac ze wszystkich stron otacza ponad tysiąc trzysta kilometrów kwadratowych dziewiczych lasów, położonych wysoko nad poziomem morza i upstrzonych rozrzuconymi tu i ówdzie jeziorami. Elitarna straż przyboczna cesarza oraz wyposażone w najnowocześniejszą technologię patrole graniczne strzegą murów i przyległych terenów, a ponadto w najgłębszych tunelach pod pałacem ukryto ponad dwadzieścia golemów-strażników. Przy pałacu znajduje się także mały prywatny port kosmiczny.

Wnętrza pałacu pod względem wystroju są bardzo zróżnicowane. Znajduje się tu ponad osiem tysięcy różnej wielkości pokojów, spełniających rozmaite funkcje, począwszy od ogromnej sali balowej i sali tronowej, w której Alexius przewodzi dworowi z tronu w kształcie feniksa, po kwatery najmniej ważnych służących (o wiele bardziej luksusowych od większości najlepszych domów na wielu innych planetach). Ściany zdobią najznakomitsze dzieła sztuki, które sprowadzono nawet z najdalszych zakątków cesarstwa. Najnowszy nabytek to atrium z rzeźbami vau, el'ash. Ofiarowano je z okazji koronacji Alexiusa. Przedstawiają one członków różnych kast vau – rzemieślnika, żołnierza i oficjela. Zaraz po koronacji pewna kapłanka z Zakonu Eskatonicznego, wrogo nastawiona do obcych, zniszczyła jeden z posągów i wkrótce po tym postradała rozum. Zamknięto ją w domu wariatów w Starym Istambule, ale niedawno z niego uciekła.

Święte Miasto

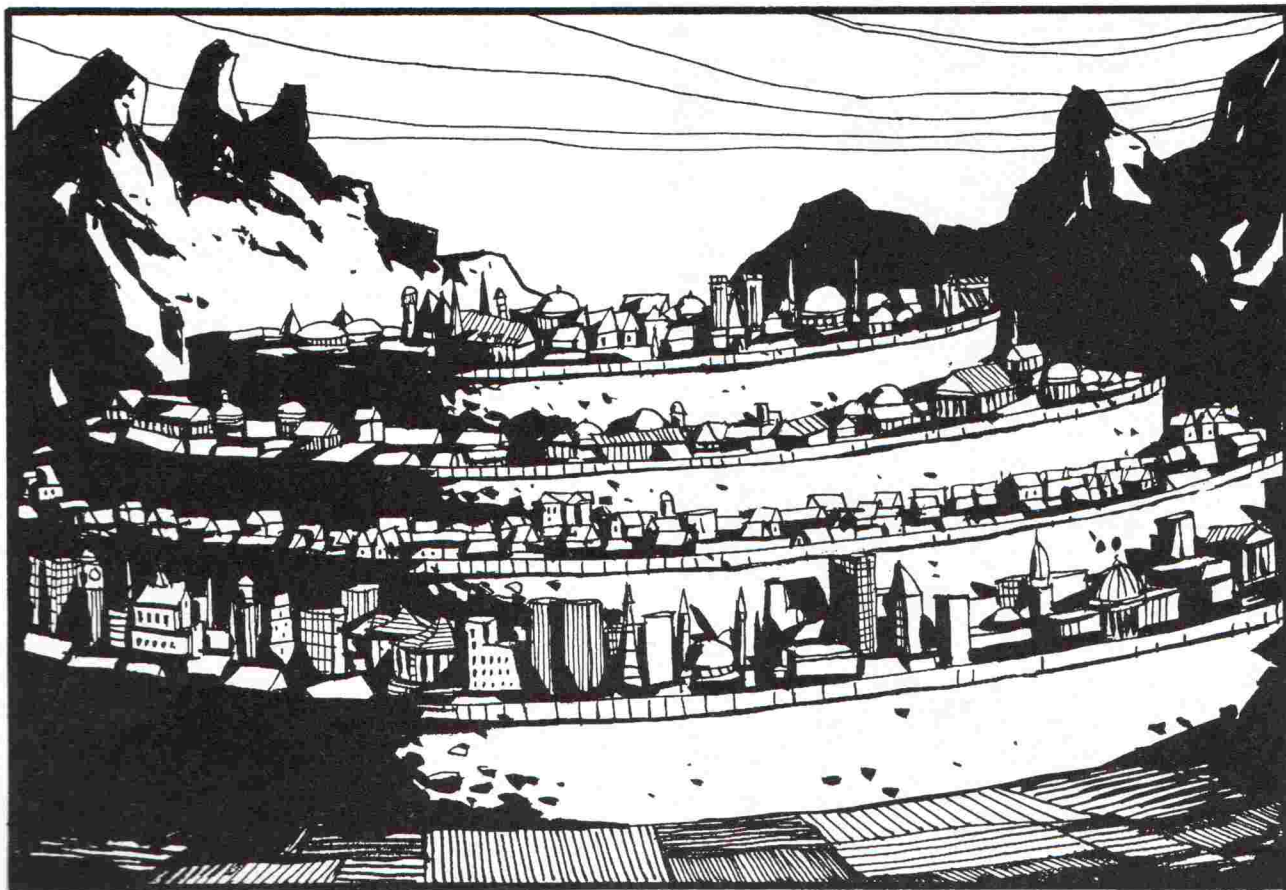
Na Byzantium Secundus miał spędzić tylko kilka dni – tyle ile trwał synod – a potem miał wracać na Stos. Brat Mainard ze Świątyni Avesti godzinami krążył po ulicach. Znajdował się w piątym pierścieniu Świętego Miasta, miejscu pełnym szklanych drapaczy chmur i wspaniałe utrzymanych promenad dla pieszych. Te wszystkie cuda nieco oślepiały nowicjusza. Nigdy wcześniej nie opuszczał pustynnego Stosu, a teraz znalazł się na Byzantium Secundus! Gdyby tylko nie było tu tak gorąco i... Jak to określił tamten diakon? A, wilgotno! Mainardowi chciało się pić. Zateknął za dobrym, ciepłym piwkiem ze Stosu.

Gdy Mainard zapytał, czy nie mógłby obejrzeć miasta, diakon westchnął, ale wyraził zgodę.

– Tylko bądź ostrożny. Może i jest to Święte Miasto, ale nawet tu mieszkają heretycy i obłudnicy. Nie chcę, żeby jakaś złotousta kapłanka z Zakonu Eskatonicznego zepsuła mojego nowicjusza.

Brat Mainard przeżegnał się i wzdrygnął na myśl o czyhających pokusach. Tak, diakon miał rację. Takie miejsce może zbrukać czystą duszę. Może rzeczywiście powinien wrócić do bezpiecznego probostwa? Jednak widział już katedrę pod wezwaniem świętej Mayi, a nic nie mogło przewyższyć jej urodę. Z drugiej strony te budowle, ludzie, te ubrania... I ten zapach, ten cudowny aromat. Podążył za nim, oszołomiony.

Bogato ubrani ludzie siedzieli w ogródku kafejki. Uśmiechali się i swobodnie śmiali. Brat Mainard





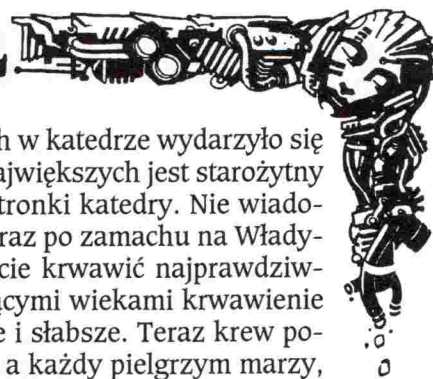
krok po kroczku ostrożnie się do nich przysunął. Diakon, wspominając o „obłudnikach“, na pewno myślał o kimś takim. Mimo to Mainard wyciągnął szyję, żeby zobaczyć, co tamci piją; to pewnie jedna z tych „występnych zagranicznych mikstur“, o których diakon tyle razy opowiadał. Szklanki dziwnie zadźwięczały, kiedy biesiadnicy podnieśli je do ust. Nowicjusz zerknął jeszcze ciekawiej, a potem ze zdumienia wstrzymał oddech. Kostki lodu! W napoju pływały kostki lodu! Gwizdnął zszokowany. W życiu nie widział czegoś bardziej niesamowitego! Jak otumaniony zamówił najpierw jedną szklaneczkę, potem drugą i trzecią. Każda odświeżała niczym powiew z empireum. Zataczając się, wyszedł z gospody. Niech tylko diakon o tym usłyszy...

Święte Miasto leży na góskim obszarze Starego Istanbuhu, w miejscu przywołującym na myśl urthyjski region śródziemnomorski. Arcybiskup Palamon i jego poprzednicy – mimo ogromnych kosztów – sprowadzili różne gatunki fauny śródziemnomorskiej i posadzili wokół miast gęste gaje oliwne, winorośle oraz drzewa figowe.

W Świętym Mieście mieszkają duchowni ze wszystkich sekt. Samo miasto zaś składa się z kilku koncentrycznych pierścieni (według Kościoła koło to najświętszy i najdoskonalszy kształt). Oddzielają je wysokie mury, o które dbają kościelni rycerze. Z tysiąca wież strażniczych powiewa symbol Kościoła – gwiazdne wrota. Ludzie swobodnie mogą przemierzać się z jednego pierścienia do drugiego, ale kościelne władze skrupulatnie obserwują te przejścia. Tereny Starego Istanbuhu poza Świętym Miastem są dość zróżnicowane, ale większość z nich to niziny. Do najbardziej zewnętrznych murów Świętego Miasta przylegają bardzo biedne slumsy. Poziom przestępczości jest tam bardzo wysoki i nawet najbardziej oddani słudzy Wszechstworcy nie są tu bezpieczni.

Korona Szósta: Najniżej położona, ale doskonale chroniona. Obejmuje tereny uprawne. Święte Miasto w naturalny sposób stało się węzłem handlowym i przyciąga ludzi wszelkiego autoramentu, którzy właśnie tu się gromadzą.

Korona Piąta: Piąty pierścień licząc od środka – drugi z punktu widzenia podróznego przybywającego z zewnątrz. To pełna wrzawy metropolia, która liczy sobie ponad dwa tysiące lat. Jedne obok drugich stoją tu budowle z najróżniejszych czasów. Trzeba jednak przyznać, że przetrwało zaskakująco niewiele budynków z okresu Drugiej Republiki. Wiele tutejszych konstrukcji to nowoczesne drapacze chmur, ale wszystkie odpowiadają surowym przepisom kościelnym. Niekończące się wieże ze szkła i stali zdobią gotyckie baszty i przerażające wizerunki gargulców. Ten pierścień jest najgęściej zaludniony i najbardziej zróżnicowany pod względem mieszkańców. Gnieźdzące się wśród drapaczy chmur liczne restauracje, hotele, teatry i muzea oferują szeroki wachlarz rozrywek. Mimo wysiłków miejskiej policji, często dochodzi tu do różnych przestępstw. Niektórzy uważają, że za niedawne morderstwa w stylu Kuby



Rozpruwacza odpowiedzialna jest starożytna klątwa lub linie mocy.

Korona Czwarta: Następny pierścień obejmuje przede wszystkim posiadłości wiejskie. Mieszka tam niższe rangą duchowieństwo; w większości są to kościelni urzędnicy, którzy zajmują się kwestiami administracyjnymi. Mimo swojego uświęconego statusu, Święte Miasto jest tak samo skażone politycznymi intrygami, jak Cesarskie Miasto albo Port Authority. W ciągu ostatnich kilku lat w tajemniczych okolicznościach zginęło trzech ważnych księży. Jeden został otruty, drugi skoczył z dzwonnicy katedralnej, a trzeci zmarł w katakumbach katedry świętej Mai (nawet rodzinie nie zezwolono na zobaczenie jego szczątków).

Korona Trzecia: Kolejny pierścień zarezerwowany jest przede wszystkim dla administracji. Mieści się tu ponad pięćset budynków administracyjnych. Większość porośnięta jest bluszczem, zbudowana z czerwonej cegły, zdobiona terakotą i pokryta dachówkami z łupka, co naśladuje romański styl.

Korona Druga: W tym pierścieniu znajduje się siedem pomniejszych katedr i niemal sto świątyń różnej wielkości. Niewiele jest miejsc, gdzie zgromadzone aż tak wiele wspaniałych budowli sakralnych. Tutaj też toczą się najgorętsze kościelne debaty polityczne.

Korona Pierwsza: W ostatnim pierścieniu na najwyższym punkcie tej wyspy znajduje się wspaniała katedra pod wezwaniem świętej Mai.

Katedra pod wezwaniem świętej Mai

Katedrę świętej Mai – imponujący, siedmiopiętrowy budynek w gotyckim stylu – zbudowano na Górze Męczennicy. Konstrukcję zwieńcza jedna potężna wieża i siedem mniejszych, po jednej w każdym z siedmiu rogów. Katedrę zbudowano przede wszystkim z akwalitu, przez co w czasie burz wygląda jakby się rozpyływała (wywierając tym samym dość niepokojące wrażenie). Okna wspaniale wyróżniają się z shantorskiego kryształu. Katedra to starożytna konstrukcja; skończono ją budować w ostatnich, burzliwych latach istnienia Drugiej Republiki. W umieszczonych w katedrze relikwiarzach znajdują się najświętsze relikwie sprowadzone z najdalszych światów cesarstwa. Strzegą ich rycerze zakonni Wojennego Bractwa. Katedra świętej Mai leży dokładnie na równiku planety, więc jej wieżycyca raz dziennie wskazuje dokładnie na sektor nieba, w którym widoczna jest Święta Terra.

W katedrze odbywa się mało zwykłych nabożeństw, gdyż niełatwo się tam dostać. Miejsce to jest celem wielu pielgrzymek, które zaczynają się gdzieś na odległym kontynencie i w końcu docierają do bram Świętego Miasta. Potem pątnicy muszą przejść kolejne pierścienie, aż wreszcie dojdą do katedry. Nie wolno im skorzystać z oferty podwiezienia, na przykład jakimś pojazdem lądowym lub na grzbiecie zwierzęcia, ale mogą przyjąć łaskę lub inną formę pomocy. Dotarcie na Koronę Pierwszą może potrwać wiele dni, a podróż taka bywa bardzo nużąca.

W minionych stuleciach w katedrze wydarzyło się wiele cudów. Jednym z największych jest starożytny posąg Zranionej Mai, patronki katedry. Nie wiadomo, kto go wyrzeźbił. Zaraz po zamachu na Władymira statua zaczęła obficie krwawić najprawdziwszą krwią. Wraz z mijającymi wiekami krwawienie stawało się coraz słabsze i słabsze. Teraz krew pojawia się bardzo rzadko, a każdy pielgrzym marzy, aby być świadkiem tego cudownego wydarzenia. Nikt nie wie, dlaczego posąg krwawił, nawet eskatolicy. Większość uważa to zjawisko za przejaw łaski Wszechstwórcy, ale są i tacy, co widzą w tym wpływ ciemnych sił.

Zdaniem księży z Zakonu Eskatonicznego, właśnie w katedrze zbiega się kilka linii mocy, co stanowi jeszcze jedną, bardziej kontrowersyjną atrakcję. Inni uważają to oczywiście za bzdurę. Prości ludzie twierdzą też, że w podziemiach katedry straszą duchy zabitych księży.

Port Authority (Agora)

Główny rynek Byzantium Secundus – Port Authority – to najpotężniejsza konstrukcja na tej planecie. Leży dosłownie parę chwil lotu mechanicznym ptakiem od Cesarskiego Miasta i sam w sobie stanowi miasto. Rynek wynurza się z Morza Galatejskiego na wysokich przesłach z ceramstali. Trafnie nazwana Złota Autostrada łączy go ze stałym lądem (prawdziwe shapruckie złoto pokrywa stojące po bokach tej drogi lampy). W Porcie Authority buduje się głównie z ceramstali i superbetonu. Miejsce to prezentuje się więc zdecydowanie mniej urodziwie od większości innych ważnych konstrukcji Byzantium Secundus. Mieszka tu na stałe ponad sto tysięcy ludzi, a w każdym momencie Port Authority odwiedza ponad milion podróżnych.

Wewnątrz Port Authority trwa nieustanny ruch i wrzawa. Kupcy z najdalszych światów cesarstwa przybywają do tego miejsca, aby w pocie czoła handlować. Można tu kupić właściwie wszystko, czego dusza zapagnie. Jest tu też kilkadziesiąt hoteli i setki restauracji oraz gospod. Miejscowy port kosmiczny obsługuje ruch międzygwiazdny, a port morski przyjmuje statki pływające po siedmiu oceanach. Preferowanym środkiem wymiany jest feniks – zarówno w Porcie Authority, jak i na całym Byzantium Secundus.

Kwitnie też tu czarny rynek. Arystokracja i Kościół bez zbytniego przekonania usiłowały ukrócić ten proceder – ze zmiennym powodzeniem. Od koronacji Alexiusa interes wspaniale się rozkręcił, niestety przestępczość też się rozwinęła. Zaniepokojone gildie wynajęły dodatkowe straże i doszło do gwałtownych konfrontacji i strzelanin (Pozyskiwacze zaprzeczają, jakoby byli odpowiedzialni za te zajścia). Główną siłą w Porcie Authority są Szeffowie, ale większość pozostałych gildii także ma tu swoje fortece. Spostrzegawczy przybysze mogą także zauważyć słabo zaznaczoną obecność al-Malików.



Przez Port Authority przepływa nieskończony strumień dóbr, rzadkich towarów i artefaktów obcego pochodzenia. Wiele z tych przedmiotów jest nielegalna, ale zgodnie z tradycją tego wspaniałego rynku, pieniądze zapewniają dyskrecję i ochronę. Jednakże ta niepisana umowa praktycznie została zerwana, kiedy „niechący“ razem z ładunkiem shapruckich sadzonek do Port Authority wwieziono symbionta-roślinę. Potwór zabijał wszystkich na prawo i lewo, dopóki miejscowa gildia nie wysłедиła go i nie zniszczyła. Niewiele osób spoza Port Authority wie o tym incydencie, ale na miejscu ciągle wraca się do tego tematu. Niektórzy twierdzą, że symbiont przed śmiercią rozrzucił przenoszone wiatrem zarodniki.

Dzielnica dyplomatyczna

Większość głównych rodów, sekt i gildii ma na Byzantium Secundus przedstawicielstwa. Większość z nich mieści się w Cesarskim Mieście. Vorokowie, ur-ukarowie oraz ur-obunowie także mają tu bacznie obserwowane przez cesarstwo ambasadę. Nawet vau posiadają swoją ambasadę, ale umieszczono ją daleko na Tarsie i nie wolno jej odwiedzać. Nie istnieją ambasadę barbarzyńskich nacji – Vuldroków i kalifatu Kurga – jednak cesarz rozmawiał z ich dyplomatami.

Niewiele grup zdecydowało się zbudować przedstawicielstwa na Byzantium Secundus poza dzielnicą dyplomatyczną. Niedawno w wyniku afrontu al-Malików (teraz żadna ze stron nie pamięta, o co poszło) Hazatowie próbowali przenieść swoje przedstawicielstwo w bardziej odosobnione miejsce. Zaczęli budować ambasadę nad zdradliwą przepaścią poza murami Cesarskiego Miasta. Jednak porzucili swoje zamiary, kiedy lawina błotna zrzuciła fundamenty ze zbocza wprost do morza.

Ambasady są jak miniaturowe suwerenne państwa, gdzie panujący robi to, co zechce. Każdy może poprosić o azyl. Jeśli dana osoba go otrzyma, to nikt nie może po nią wejść na teren ambasadę. Co prawda cesarz mógłby rozkazać swojej straży wydostać azylanta, ale prawdopodobnie pociągnęłoby to za sobą poważne polityczne konsekwencje. Ambasadę mają nieznaczne wpływy polityczne, więc zachowują wielką ostrożność, oferując komuś azyl. Obawiają się, że wrogowie mogliby zdecydować się sprawdzić, na ile są w stanie ochronić azylanta. Ambasadę obcych bardzo rzadko mieszają się do tego typu spraw, ponieważ boją się zemsty ze strony oponentów.

W czasie przyjęć w ambasadach ciągle wre – toczą się sekretne rozmowy dyplomatyczne, nierzadko zdarzają się i nagłe ciosy nożem w plecy. Podłuchana poufna rozmowa na spotkaniu w ambasadzie może rzucić bohaterów w wir przygód w dowolnym miejscu – na planecie, albo poza nią.

Uniwersytet Veridiański

Finansowany przez Kościół Uniwersytet Veridiański to jedna z najbardziej szanowanych placówek

kształcenia wyższego w całym cesarstwie. Naucza się tu sztuki retoryki, przemawiania, wyklada się filologie, historię Kościoła i inne potrzebne elitom dyscypliny. W wykładach uczestniczą zamożni studenci najroóżniejszego pochodzenia; wśród absolwentów są takie znamienite osobistości jak arcybiskup i sam cesarz. Jednakże otwartość na nowe poglądy w teologii jest tu zbyt duża jak na gusta niektórych członków Kościoła. Avestianie regularnie krytykują uniwersytet, a nawet zabili jednego z profesorów za głoszone herezje (ksiądz ten systematycznie chwalił Drugą Republikę, mimo kilkakrotnych ostrzeżeń, iż przesadza z zachwytaami). Dochodzi też do licznych konfliktów między studentami a miejscowymi – zaczyna się od wymyślnych psikusów, kończy zaś nawet na rozruchach i morderstwach.

Harmonia

Harmonia to nazwa, którą temu kontynentowi nadali pierwsi osadnicy – sathryści. Zawdzięczał on swoje imię rajskim krajobrazom i obfitym złożom surowców naturalnych. Pierwsi przybysze uznali Harmonię za najbardziej atrakcyjne miejsce na planecie. Niestety, tysiące lat nieplanowanego rozwoju i przedludnienia zamieniły to piękne miejsce w nędzną norę. Większość powierzchni Harmonii zajmują nizinne slumsy. Nigdzie indziej nie widać tak ogromnych różnic w zamożności mieszkańców. Pozbawieni wszelkich skrupułów arystokraci i członkowie gildii z całego cesarstwa ściągają tu, żeby zarobić na biednych mieszkańcach. Kwitną tu najgroźniejsze dla środowiska naturalnego rodzaje przemysłu, między innymi nowogrodzkie stocznie Decadosów. Wieki niekontrolowanego rozwoju przemysłu sprawiły, że Harmonia to jedno z najbardziej zanieczyszczonych miejsc w całym cesarstwie. W pewnych regionach ekosystem załamał się już całkowicie; tutejsze niekończące się deszcze są czarne i trujące. Ponieważ cesarstwo jest w niewielkim stopniu uprzemysłowione, tylko niewielu ludzi widzi w takim skażeniu środowiska jakiś problem. Dla większości to anomalia – niefortunna, ale konieczna. W Zatopionym Mieście pod tym obszarem mieszka więcej wyrzutków niż gdzie indziej na Byzantium Secundus.

Parę wieków temu dom Lamberth z pomocą Hazatów wywołał wojnę sąsiedniemu kontynentowi, Tamerlanowi. Obecnie władza cesarska i Szefewie kontrolują takie lokalne konflikty. Są jednak ludzie, którzy nadal marzą o rozszerzeniu wpływów Harmonii.

Najmniejszy i najbardziej zatłoczony kontynent – Harmonia – pozostaje pod stałą kontrolą domu Cameton. Na znacznej części tych obszarów panuje obecnie stan wojenny rzekomo z powodu urastającego do niebezpiecznych rozmiarów powstania ur-ukarów.

Stocznie w Nowogrodzie

Stocznie w Nowogrodzie są największe ze wszystkich na Byzantium Secundus. Założono je w czasach Drugiej Republiki. Mówi się, że powstają tam





najlepsze gwiazdne okręty wojenne w całym cesarstwie. Znajdują się w posiadaniu domu Decados, ale pracują w nich najbardziej utalentowani kreślarze, stoczniovcy i oblatywacze ze wszystkich gildii. Budowa statku może tu potrwać całe lata, ale potem gotowe okręty sprzedaje się wszystkim znaczącym grupom politycznym w cesarstwie. W ciągu ostatnich lat w stoczniach miało miejsce kilka niewyjaśnionych aktów sabotażu. Decadosi uważają, że odpowiedzialni są za nie ur-ukarowie i inni malkontenci, ale niektórzy po cichu mówią, że prawdziwą przyczyną jest „perfidia Hawkwoodów”.

Produkcja pojazdów lądowych

Pojazdy lądowe buduje się na Harmonii od pierwszych lat Diaspory. Początkowo kontrola nad produkcją przechodziła z rąk do rąk, ale przez ostatnie pięćset lat stanowi domenę Szefów. Powstaje tu wszystko: poczynając od śmigaczy o napędzie jądrowym, po kołowe pojazdy lądowe napędzane paliwami kopalnymi (początkowo zamierzano je eksportować). Gildia Szefów celowo rozwinęła produkcję samochodów na niższym poziomie technicznym (piątym lub jeszcze niższym), by w ten sposób ochronić się przed próbami przejęcia interesu przez Inżynierów. Utrzymuje (słusznie zresztą), że pojazdy na niższym poziomie technicznym łatwiej jest naprawić. W całym cesarstwie ludzie jeżdżą pojazdami zbudowanymi na Harmonii, ponieważ słyną z dobrej jakości (wiele egzemplarzy ma jakość równą +1 lub +2). Mimo tego tutejszy przemysł to drobiazg w porównaniu z potężnymi gildiami zajmującymi się pojazdami lądowymi na Ligheim.

Tamerlan

Jest to największy i najstłbiej zaludniony kontynent spośród czterech najważniejszych. Jego powierzchnię nieustannie niszczą wybuchy wulkanów, trzęsienia ziemi i najostrzejsze burze. Tylko najtwardsi ludzie żyją tu na stałe. Budowanie stałych konstrukcji na Tamerlanie jest bardzo kosztowne, ale i tutaj istnieją obszary względnie bezpieczne – na południu i wschodzie. Nawet terraformatorzy Drugiej Republiki mieli spore trudności w okiełznaniu tego kontynentu. W wyniku tego na Tamerlanie nie istnieją przylegające do siebie ciągi zurbanizowanych obszarów, tak jak ma to miejsce na innych kontynentach. Przeciwnie – tutejsze miasta są znacznie bardziej od siebie niezależne, niczym państwa-miasta, oddzielone od siebie rozległymi połaciami nie tkniętej ludzką stopą dziczy. Prehistoryczny obszar znany jako Veldt oparł się wszelkim próbom skolonizowania.

Mimo surowych warunków i słabego zaludnienia, Tamerlan (zaraz obok Galatei) jest jednym z najpopularniejszych ośrodków turystycznych i pielgrzymkowych, znanym w całym cesarstwie. Przemysł rozrywkowy – w tym wypadku przedstawienia magicznej latarni – rozwija się na południowym wybrzeżu już od kilkuset lat. Znajduje się tam mnóstwo osad artystycznych. Skłonny do społecznych eksperymentów

Tamerlan pozostaje na czele niezależnej myśli intelektualnej cesarstwa. W tym też regionie mieszka najwięcej obcych (głównie ur-obunów), a w niektórych miastach ich odsetek dochodzi do 20%. Awestianie z Byzantium Secundus wytoczyli wiele procesów, oskarżając mieszkańców tego regionu o grzeszne wynalazki i bluźnierstwa. Kościół na Tamerlanie, chociaż przede wszystkim związany z Ortodoksą Urth, ogólnie rzecz biorąc jest bardziej postępowy niż gdziekolwiek indziej w cesarstwie. Znajduje się tu też sporo księży z Zakonu Eskatonicznego, którzy badają kwestię pogarszającej się pogody na całej planecie. Ci geomanci wierzą, że na Tamerlanie znajduje się wielka ilość mistycznych linii mocy (patrz „Linie Mocy” w dalszej części tego rozdziału), które w tym miejscu się rozchodzą. To zjawisko zdaniem niektórych może być odpowiedzialne za podnoszenie się poziomu wód na Byzantium Secundus.

Wpływy Szefów są bardzo nikłe, ponieważ gildia ta nigdy nie zdołała pojąć specyfiki tamerlańskiego rynku. W efekcie większość lokalnych miejsc zbytu znalazło się w rękach Przewoźników i Pozyskiwaczy. Domy Cameton, Hawkwood i al-Malik władają kilkoma niezależnymi miastami, jakby były to na wpuł autonomiczne księstwa.

Tamerlański Instytut Wybawienia Technologii

Tamerlański Instytut znajduje się na burzowym, wschodnim wybrzeżu kontynentu. Mimo takiej lokalizacji (a może właśnie dzięki niej), miejsce to niczym magnes przyciąga geniuszy z całego cesarstwa. Większość tutejszych studentów to przyszli Inżynierowie, ale tylko najlepsi spośród absolwentów zostają przyjęci do tej elitarnej gildii. Większość uczących się w Tamerlańskim Instytucie to włościanie, młodzi arystokraci, członkowie Kościoła oraz przedstawiciele różnych gildii. Tutaj, pośród tamerlańskiej dziczy, studenci zgłębiają różne dyscypliny naukowe w atmosferze intelektualnych, racjonalnych dociekań. Uniwersytet znany jest także z dość libertyńskiej moralności swoich studentów. Niektórzy spośród nich w tajemnicy prowadzą studia nad zakazanymi dziedzinami – na przykład związanymi z golemami.

Veldt

Veldt – najdziksze miejsce na całej planecie – to niekończące się połacie stepu i dżungli na północnych krańcach Tamerlanu. Okolice te nieustannie nawiedzają nieprzewidywalne wstrząsy sejsmiczne i niewielu osadników zapuściło tu korzenie, nawet w okresie gwałtownego wzrostu populacji w czasach Drugiej Republiki. Terraformatorzy nawet nie tknęli Veldtu, więc wciąż szczyty się on typową dla Byzantium Secundus florą i fauną. Wiele różnych gatunków (zbyt wiele, aby je skatalogować) żyje tu swobodnie i przyczynia się do umocnienia powszechnego przekonania o tym, jak niebezpiecznych jest ten obszar.

Ludzie przybywają tutaj z kilku powodów. Poszukiwacze chcą odkryć cenne minerały, uniwersyteccy



naturaliści szukają interesujących okazów, eskatolicy rozglądają się za mistycznym kluczem do zagadki geologicznych problemów Byzantium Secundus, a szlachta poluje na grubego zwierza. Jednakże Veldt to dzika natura w najczystszyznaczeniu tego słowa, a ludzie nie stoją tu na szczycie łańcucha pokarmowego. Istnieje jeszcze sekretne plemię mathartów, ukryte gdzieś w dżungli.

Cesarz oferuje darmową ziemię i inne nagrody tym, którzy zdołają ujarzmić Veldt. Stale więc, choć w bardzo małych ilościach, przybywają tu potencjalni osadnicy. Większość z nich szybko wraca na bardziej cywilizowane tereny i opowiada potworne historie o podstępnych bestiach i wypaczonej naturze. Niedawno w dżungli zaginęła cała stu osobowa osada, dowodzona przez sir Williama Hawkwooda. Nie pozostał po niej nawet ślad. Grupa ratownicza znalazła napoczęte jedzenie na stołach osadników, jakby ludzie zniknęli w połowie zaczętego posiłku.

Przemysł rozrywkowy – magiczne latarnie

Przemysł rozrywkowy związany z magicznymi latarniami istniał na planecie od samego jej początku – od czasów Diaspory. W okresie Drugiej Republiki znany był z wysokiego poziomu artystycznego. Nie znikł po Upadku, jak to się stało na innych planetach. Obecnie jest największy i najbardziej szanowany w całym cesarstwie.

„Magiczna latarnia” to określenie, którego ludzie używają na oznaczenie mnóstwa różnych typów rozrywki. Widowisko magicznej latarni może więc oznaczać film (kinowy lub video), przedstawienie holograficzne, pokaz rzeczywistości wirtualnej oraz dowolny inny rodzaj biernej lub interaktywnej rozrywki (zwykle opartej na jakiejś fabule). Obywatele o bardziej wyrafinowanych potrzebach, którzy śledzą pracę i przebieg kariery artystów związanych z magicznymi latarniami – wykonawców, reżyserów i scenarzystów – używają określenia „rzeczywistości” lub „reale”, w skrócie nazywając tak „przedstawienia dające złudzenie prawdziwości”, „realne widowiska”. Kościołowi nie podoba się taka nazwa. Podkreśla on iluzoryczny i efemeryczny charakter tego typu przedstawień, który łatwo może oszukać zmysły odbiorców i sprowadzić ich na manowce. Mimo tego Kościół ma świadomość siły, z jaką przedstawienia magicznej latarni wpływają na sympatie i antypatie ludności.

Na większości planet przedstawienia magicznej latarni są rozrywką wyłącznie dla najbogatszych. Jednakże na Byzantium Secundus widowiska takie są udostępniane także klasie średniej, a w niektórych miejscach nawet biedocie. Przemysł rozrywkowy finansują przede wszystkim Sędziowie, ale same przedstawienia tworzą i wystawiają różne niezależne gildie. Wielbicieli sztuki z domów szlacheckich wspomagają finansowo widowiska, albo patronują twórcom przedstawień oraz wykonawcom.

Zgodnie ze wspólną uchwałą wszystkich sekt, każde przedstawienie magicznej latarni musi uzyskać

aprobatę patriarchy. Czasem pewne wywrotowe „reale” zdołają się przesliznąć, ale rada recenzentów w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat nabrała dość doświadczenia, aby zapobiec pokazywaniu publiczności takich rzeczy. Miejscowy przemysł rozrywkowy od zawsze eksportował swoje produkty na inne planety, gdzie nie tylko są bardzo poszukiwane, ale i w cenie. Przemysł rozrywkowy – zgodnie ze starą tradycją – jest celem ataków bardziej konserwatywnych sił w społeczeństwie.

Na Byzantium Secundus tematyka widowisk jest dość różnorodna: od opowieści o przygodach bohaterskich arystokratów i wojowników Kościoła, po figlarne komedie i wyrafinowane dramaty. Przedstawienia pomagają ludziom na chwilę oderwać się od coraz bardziej ponurej rzeczywistości we wszechświecie gasnących słońc.

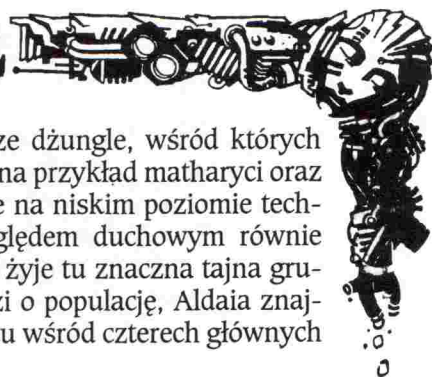
Obecnie Szefowie przymierzają się do kolejnej próby przejścia tego przemysłu. W przeszłości gildia ta posługiwała się takimi metodami jak wymuszenia, polityczna demagogia, a nawet morderstwo. Istnieją także niedozwolone przedstawienia produkowane przez małe, nielegalne gildie związane z przemysłem rozrywkowym (często pozostające pod kontrolą Pozyskiwaczy). Takie widowiska rzecz jasna nie są aprobowane przez patriarchę. Karą za ich posiadanie może być wysoka grzywna, ale i śmierć – zależnie od planety, na której znaleziono nielegalne nagranie, i jego charakteru. Chociaż niektóre zakazane widowiska mają wywrotowy charakter, to jednak większość jest zwyczajnie nieprzyzwoita.

Aldaia

Aldaia ma najbardziej wyspiarski charakter, a pod względem duchowym jest najbardziej ortodoksyjna z czterech głównych kontynentów. Spowita gęstą mgłą i otoczona tajemnicą ma najostrzejsze prawa imigracyjne na całej planecie. Populacja Aldai podlega surowszemu i bardziej zróżnicowanemu systemowi kastowemu niż reszta Byzantium Secundus, ale nie ma w tym nic nadzwyczajnego, jeśli porównać ją do reszty cesarstwa. Najpotężniejszą tutejszą sektą pozostaje lokalna odmiana Ortodoksji Urth. Aldajski Kościół konsekwentnie stosuje się do kościelnej doktryny sprawiedliwości i pokory. Jeden z apostołów Proroka, Horacy Uczony, zbudował wspaniałą bibliotekę na cierpiącym z powodu plagi komarów wybrzeżu. Mała, ale silna grupa eskatoników rywalizuje z ortodoksami o przejęcie sekretów biblioteki. Znajduje się tu także kwatery główna Cesarskiego Oka.

Aldaia to wciąż żywe wojenne i duchowe tradycje; wielu członków Cesarskiej Gwardii wywodzi się z tego kontynentu. Jest to także ojczysta ziemia rodu Cametonów, niemniej w czasie Mrocznych Wieków Li Halanowie ustanowili sobie tu pewne oparcie, a teraz na wschodnim wybrzeżu mają bardzo cenną posiadłość, położoną na dużej wysokości. Od czasu do czasu dochodzi do potyczek między tymi dwoma rodami szlacheckimi.





Szefowie zawsze mieli na Aldai słabą pozycję i w ciągu ostatnich lat ich sytuacja jeszcze się pogorszyła. W czasie wojen o tron Przewoźnicy i Pozyskiwacze sprzymierzyli się ze sobą i bezpardonowo przejęli aldajskie rynki, zmuszając wspomnianą gildię do zejścia na boczny tor. Szefowie czekają teraz na swoją szansę, ponieważ sprzeczki pomiędzy Przewoźnikami i Pozyskiwaczami przeradzają się w coraz gwałtowniejsze walki.

Aldaia obejmuje głównie tereny wyżynne, ponadto na wschodzie występują tereny górskie, a na północnym i wschodnim wybrzeżu – niziny. Wschodnie tereny wzgórz stanowią część łańcucha wulkanicznego i są źródłem wielu animistycznych podań ludowych.

Ród Cametonów i Cesarskie Oko

Kiedy cesarz Władymir oficjalnie uznał istnienie Cesarskiego Oka, ród Cametonów był mocno zaniepokojony, czemu trudno się dziwić. W końcu za czasów Biura Spraw Wewnętrznych, pracujący w nim szpiedzy niemalże rządili Byzantium Secundus i często wspierali wrogów Cametonów. Aby uśmierzyć obawy rodu (i zapewnić sobie jego wsparcie), Władymir obiecał, że Cesarskie Oko nie będzie działało na Byzantium Secundus. Regenci, którzy przejęli władzę po Władymirze, także zapewnili Cametonów, że organizacja skupi się na sprawach poza planetą. Można jednak dyskutować, na ile przyrzeczenie to traktowano poważnie, a na ile były to tylko czcze słowa.

Potem regentem został Alexius. W przeciwieństwie do swoich poprzedników, nie złożył żadnej obietnicy, więc Cametonowie się zaniepokoiili. Ci, którzy dokładnie obserwowali sytuację, przypuszczali, że Alexius usiłuje się umocnić, negocjując z władcami Byzantium Secundus. Jednakże chociaż przyszły rządca Znanych Światów nie odnowił starego przyrzeczenia, to nikt w tym okresie nie ujawnił żadnych knowań Oka. Dopiero gdy Alexius uznał siebie cesarzem, obiecał domowi Cameton, że Cesarskie Oko na Byzantium Secundus będzie miało jedynie swoją kwaterę główną. Przyrzeczenie to złożył w zamian za obietnicę wsparcia ze strony gubernatora.

Tak więc Cesarskie Oko i siły obronne rodu Cametonów bardzo uważnie obserwują swoje poczynania. Cametonowie nie mają nic przeciwko inwigilacji przedstawicielstw innych rodów szlacheckich (w końcu ambasady nie podlegają ich jurysdykcji), ale na wszelkie inne działania Cesarskiego Oka patrzą bardzo niechętnie. W wyniku tego Oko często korzysta z usług niezależnych agentów, do powiązań z którymi w ogóle się nie przyznaje. Większość tych informatorów jedynie zbiera wiadomości, ale niektórzy podejmują też bardziej aktywne działania. Cametonowie także korzystają z niezależnych agentów, aby obserwować Cesarskie Oko – obie grupy więc dokładnie przyglądają się swoim działaniom.

Na Aldai rosną najgęstsze dżungle, wśród których kryją się tajemne sabaty, na przykład matharyci oraz inne społeczności, będące na niskim poziomie technologicznym, a pod względem duchowym równie kontrowersyjne. Ponadto żyje tu znaczna tajna grupa animistów. Jeśli chodzi o populację, Aldaia znajduje się na trzecim miejscu wśród czterech głównych kontynentów.

Dowództwo Cesarskiego Oka

Kwatera główna Cesarskiego Oka to złowieszczo wyglądający budynek z okresu Drugiej Republiki, który wtedy służył tajnej policji. Cesarskie Oko przejęło tę budowlę wraz z jej licznymi sekretami w czasach cesarza Władymira. Budynek znajduje się na Aldai, w najdalej wysuniętych na północ dżunglach; tylko nieliczni znają jego prawdziwe położenie.

Budynek przypomina wielkiego, opasłego pajaka ze stali, choć ma kształt spodka. Wykuto go z wyjątkowo odpornej, czarnej ceramstali, co sprawia, że kompleksu tego tak naprawdę nie można zdobyć. Z jego boków wyrastają liczne ostre nogi, zakrzywione na przemian to w górę, to w dół. Cały budynek delikatnie wibruje. Do środka można dostać się jedynie przez kilkoro drzwi, które są praktycznie pozabawione spojeń, i nie widać przy nich jakichkolwiek zamków (drzwi opatrzone są w zamki genetyczne).

Budowlę chroni elitarna kompania Oddziałów Terenowych oraz automatyczni strażnicy firmy Visual Security. Żołnierze noszą czarną syntskórę lub pancerze z ceramstali i używają tarcz szturmowych. Z uzbrojenia posiadają wyjce, ogłuszacze i różnego typu broń szturmową. Budowla wyposażona jest ponadto w ciężką artylerię. Diadem – stacja kosmiczna Floty Cesarskiej – przez cały czas obserwuje budynek z kosmosu.

Wielka Biblioteka Horacego

Biblioteka Horacego to potężna budowla z marmuru sprowadzonego z Rawenny. Stoi w samym środku dzikiej dżungli na Aldai. Ten zbudowany na planie labiryntu, porośnięty dzikim winem budynek to składnica utraconej wiedzy. Wyrafinowane, niemożliwe do odczytania luminitowe wzory pokrywają znaczną część bibliotek, i i upiorną, zielonkawą poświatą rozświetlają wieczny mrok deszczowego lasu. Nikt nie rozumie tajemnicy tych ornamentów, nawet rywalizujące ze sobą sekty Zakonu Eskatonicznego i Ortodoksji. Miejscowi ludzie z lasu uważają, że biblioteka jest nawiedzona, i unikają jej jak ognia.

Tars

Tars to skaliste, arktyczne pustkowia na południowym biegunie planety, pełne ponurych szczytów i ogromnych lodowców. W tutejszym krajobrazie dominują rowy tektoniczne, fiordy i zięjące przepaści. Wszystko to sprawia, że Tars jest najslabiej zaludnionym kontynentem na Byzantium Secundus. Tam, gdzie występują naturalnego pochodzenia otwory



w ziemi, z których uchodzi para wodna, wykształcił się ekosystem przywodzący na myśl Islandię, ale jest to bardzo rzadkie zjawisko. Kilka małych miasteczek przycupnęło blisko północnego kręgu Tarsu. W większości wypadków to placówki gildii, które się uparły, aby skorzystać z tych niewielu niewyczerpanych jeszcze zasobów mineralnych. W ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat tutejsi badacze odkryli bogate żyły luminitu, kilku innych ważnych surowców, a nawet paliw kopalnych (bardzo rzadkie znalezisko). Choć teoretycznie mieszkańcy tego niegościnnego kontynentu znajdują się pod rządami Hawkwoodów i Cametonów, to – ogólnie rzecz biorąc – pozostają indywidualistami, którzy szydzą sobie z cesarskiej władzy. Tars to jedyny kontynent, pod którym nie rozciągają się podziemia. Co prawda geografowie z Drugiej Republiki sporządzili mapy tego kontynentu, ale dane te zaginęły. Krążą plotki o miastach z czasów Diaspory i starożytnym statku kosmicznym obcych, który się tu rozbił; istnieją też nieco bardziej wiarygodne historie o ukrytych na Tarsie skarbach.

Świątynia Władymira

Na krótko po zamachu na Władymira, wspierająca go sekta Wojennego Bractwa wybudowała wysoko w górach Tarsu olbrzymią, podobną do fortecy świątynię. Jest to surowa, ozdobiona postaciami gargulców budowla z tutejszego twardego granitu. Góruje nad trawiastą doliną, którą ogrzewa para pochodzenia wulkanicznego. W końcu tej doliny, nad spowitym mgłami jeziorem, mieszkają rolnicy i inni osadnicy. Resztę doliny Bractwo Wojenne odgrodziło wysokimi murami z granitu, nie zachęcającymi do odwiedzin. Wielu mieszkańców doliny uważa sektę za przeklętą, ponieważ święty płomień świątyni blednie, a od czasu do czasu kompletnie gaśnie. Większość plotek wiąże te zjawiska z faktem, iż założyciel świątyni złamał poważną przysięgę. Inni podejrzewają o jakieś machinacje Garugala, niebezpiecznego antynomistę lub animistę (zależnie od tego, kto jest słuchaczem), który według plotek ma mieszkać w pobliskich górach lodowcowych.

Ambasada vau

Na pokrytym śniegiem i lodem półwyspie o surowym klimacie stoi mała wieża otoczona polami błękitnej trawy, ozdobionymi żywopłotami starannie przyszytymi w dziwaczne kształty. Generowane w wieży pole siłowe utrzymuje stałą pogodę w zatoce i sprawia, że na otaczającym ambasadę terenie panuje łagodny klimat. W pobliżu wejścia do wieży rozciąga się pas startowy dla statków kurierskich vau.

Sama wieża to smukła budowla o obłych kształtach, uformowana z jednolitej substancji, która nie jest ani kamieniem, ani plastikiem. Ku szczytowi ciągną się rzędy otwartych okien, ale nigdy nikogo w nich nie widziano. Tylko jeden człowiek przekroczył próg tego budynku i był nim sam Alexius. W dniu koronacji przybył ze swiatą oficjel vau, aby uznać nowego cesarza. Po otrzymaniu podarunku – rzeźb el'ash –

Alexius zaproponował, aby vau otworzyli ambasadę w miejscu, które sobie wybiorą.

– Tak się stanie – odrzekł vau, a potem razem ze swiatą opuścił pałac i wylądował na Tarsie. W ciągu trzech dni wzniesiono wieżę i wystrzyżono żywopłoty. Dwa dni później oficjel vau i jego świta opuścili Byzantium Secundus. Od tego czasu nie pojawił się tu żaden vau i wieża stoi nie tknięta.

Alexius ogłosił, że wkroczenie na teren opuszczonej ambasady vau będzie karane śmiercią. Jednocześnie rozkazał, aby cesarscy, kościelni i szlachetnie urodzeni rycerze strzegli wieży na wypadek, gdyby vau obserwowali ją z daleka. Alexius konsekwentnie dba, aby nie urazić tajemniczych obcych.

Niezależnie od cesarskiego rozkazu, po Port Authority krąży mnóstwo plotek o złodziejach, którzy próbowali splądrować ambasadę i o których słuch wszelki zaginął. Ci, którzy ośmielili się podejść wystarczająco blisko wieży, przysięgają, że niektóre figury z żywopłotu mają kształt ludzi.

Upiorny Łąd

Upiorny Łąd został opisany dokładniej od Tarsu, ale jest niemniej od niego tajemniczy. Nim słońce zaczęło blednąć, był to kontynent porośnięty gęstymi lasami. W ciągu jednego pokolenia gorące wiatry, które nagle zaczęły tam wiać, zamieniły kontynent w nieurodzajną pustynię. Teraz ruiny budynków z czasów Drugiej Republiki stoją rozrzucone po całym kontynencie wyprażone w słońcu, wychłostane piaskiem i porzucone wśród pustyni. Upiorny Łąd to jedyny kontynent, którego nie zniszczyły podnoszące się oceany. Trzęsienie ziemi bardzo mocno zniszczyło północne wybrzeże; ta część Upiornego Łądu to najbardziej niestabilny sejsmicznie obszar na całej planecie. Z powodu względnie powolnego tempa pustynnienia kontynentu, kilka lokalnych gatunków zdołało się przystosować do nowych warunków – masakry spowodowanej zjawiskiem gasnących słońc. Na olbrzymich połaciach kontynentu nie ma żadnego życia. Jak na ironię jednak, Upiorny Łąd przyciąga wielu imigrantów z innych planet. Są to mieszkańcy pustynny światów, którzy pragną mieszkać w pobliżu cesarskiej siedziby, ale którym trudno znieść bujną roślinność innych kontynentów. Szczególnie avestianom Upiorny Łąd wydaje się gościnnie, ponieważ przypomina im rodzinny świat – Stos. Jeszcze wielu innych ludzi osiedla się w tym miejscu, ale nawet dla tych, którzy pochodzą z pustynnych światów, wszystkie tereny, poza półpustynnym wschodnim regionem, są zbyt nieprzyjazne.

Pustynia Tepest

Niedawno ekspedycja archeologiczna księży z Zakonu Eskatonicznego wyruszyła do interioru, najbardziej niegościnnego regionu Upiornego Łądu – pustyni Tepest. Odnalazła tam wypalony region o szerokości ponad trzydziestu kilometrów. W epicentrum znaleziono dwa starożytne ur-gargulce. Pustynia Tepest





była jałowym pustkowiem jeszcze zanim słońca zaczęły gasnąć. Większość ludzi uważa, że gargulce znajdowały się tam od tysięcy lat, że leżały jeszcze przed przybyciem pierwszych ludzi. Obecnie prowadzi się dalsze wykopaliska w poszukiwaniu kolejnych skarbów. Niemal wszystkie wpływowe grupy skupiły tam swoją uwagę, domagając się swojej części zdobyczy. Rywalizacja jest ostra i doszło już do kilku poważnych incydentów.

Jedynie istoty ludzkie, które mogą przetrwać w tym miejscu dowolną ilość czasu, to łaknący krwi (dosłownie!) przemienieni. Jedna rzecz jest naprawdę dziwaczna w ich wyglądzie – to, że niemal wszyscy mają czarne oczy, błyszczące jak jeziora stojące, ciemnej wody. Ich kultura jest dość prymitywna i animistyczna; przemienieni często upiorne duchy pustyni. Niewielu ludzi odważy się wejść tym koczowniczym grupom w drogę.

Region Vespa

Ten kiedyś gęsto zaludniony, pełen miast region na północnym, aktywnym wulkanicznie obrzeżu Upiornego Łądu pierwszy przemienił się w pustynię. Historycy uważają, że olbrzymie połacie miast utonęły pod piaskami przyniesionymi przez nagłą burzę piaskową, która w czasie krótszym niż rok zasypała nawet wysokie drapacze chmur. Teraz tylko najwyższe wieżyczki wyrastają ponad pustynne piachy. Katastrofę zwykle tłumaczy się opowieściami o potężnym antynomiście lub grzesznych mieszkańców, którzy odwrócili się od Wszechstwórcy. Region Vespa jest bogaty w cenne surowce mineralne i słabo zaludniony. Co pewien czas poszukiwacze znajdują na pustyni kryjówki ze skarbami z okresu Mrocznych Wieków, ale pustynia bezpowrotnie połknęła większość artefaktów.

Podziemne Miasto pod Upiornym Łądem

W przeciwieństwie do Zatopionego Miasta na innych kontynentach, w tutejszej części nie ma nawet drobiny wody. Zamiast niej w górnych tunelach hulają pustynne wiatry, a dolne przywodzą na myśl nawiedzane przez duchy grobowce. Jedyna woda, jaka tu się zdarza, to ohydny, czarny płyn w najgłębszych jaskiniach. Dla ludzi jest on trujący, niektórzy uważają, że niesie ze sobą coś złego, a może nawet piekielnego. Być może właśnie ta obrzydliwa ciecz przyczynia się do niezwyklej, ciemnej barwy oczu ludów pustyni Tepest. Niedawna wyprawa eskatoników do tutejszych podziemi odkryła w grotach szkielety wielkich, ziemnowodnych, opancerzonych stworzeń. Te potwory nadal mogą żyć w najgłębszych katakumbach pozostałych kontynentów, ale nie przetrwały pustynnienia Upiornego Łądu. Jednak inne stworzenia zdołały przystosować się do suchszego klimatu. Kilku poszukiwaczy odważyło się zapuścić do podziemi i przeżyło, aby opowiedzieć, co widzieli.

Bizantyjska architektura

Architekci na Byzantium Secundus z konieczności – z braku przestrzeni – konstruują większość projektowanych przez siebie budowli w pionie. Ziemia jest bardzo cenna i tylko naprawdę bogaci mogą pozwolić sobie na spore jej połacie. Planisci miejscy wykazują dużo inwencji twórczej, kiedy jak najlepiej wykorzystują każdy skrawek wyżyn i obszarów górskich. Miasta zbudowane nad kanionami lub w górach często wrzynają się prosto w zbocza na kształt prehistorycznych jaskiń mieszkalnych. Tutejsi architekci na wielu obszarach konstruują wielopoziomowe, krzyżujące się tarasy ze stali i superbetonu. Dzięki temu mieszkania układają się piętrami, jedno nad drugim. Ze względu na strukturę opartą na systemie tuneli, niektórzy porównują takie kompleksy miejskie do mrowisk. Najlepsze mieszkania znajdują się na samym szczycie; są najbardziej otwarte i dociera tam najwięcej słońca. Do każdej niższej kondygnacji słońce i powietrze dociera przez kratownice; im niżej, tym piętra bardziej przypominają jaskinie (ale i tak nigdzie nie jest tak źle, jak w Zatopionym Mieście). Znacznie rzadziej dochodzi tu do przestępstw i rozruchów.

Te struktury, nazywane przez mieszkańców „stosami”, łączy potężny system dróg wspartych na pylonach. Stosy obejmują około 20% zurbanizowanych wyżyn i wzgórz, lecz poza najgęściej zaludnionymi obszarami rzadko mają więcej niż trzy kondygnacje. Tego typu struktury znajdują się przede wszystkim na wyżynach Galatei, Harmonii i znacznie rzadziej na Aldai.

Tak jak na wielu innych cesarskich planetach, i na Byzantium Secundus można podziwiać wiele różnych stylów architektonicznych. Począwszy od prostych i wydajnych form wczesnego osadnictwa ery Diaspory (bardzo rzadki styl) po ozdobne budowle *art deco* Drugiej Republiki i rudery z Mrocznych Wieków. Niestety, po Upadku ludność usunęła wiele wcześniejszych struktur, aby uzyskać materiały budowlane. Stosunkowo niedawno, po wielkim rozkwicie budowlanym w okresie po wojnach o tron, spekulanci ziemią zburzyli wiele budynków, aby stworzyć „nowocześniejsze” struktury. Większość budynków rządowych została wzniesiona przez Dziesiątkę i jest najlepszej jakości. Poszczególne rody szlacheckie, mając nadzieję, że odcisną swoje piętno na planecie, budowały możliwie najpiękniejsze i najniezwyklejsze pod względem architektonicznym budowle, aby przebić pozostałe.

Mury otaczają wiele miast na Byzantium Secundus. Wzniesiono je wkrótce po Upadku, kiedy wiele Znanych Światów popadło w drobne konflikty. Miasta otoczyły się murami z terracytu (z ceramstalowym zbrojeniem), aby odpierać ataki najeźdźców. Umocnienia okazywały się skuteczne, jeśli obrońcy mieli także przewagę w powietrzu i w kosmosie, aby



Materiały budowlane

Poza standardowymi materiałami budowlanymi, takimi jak drewno, cegły, marmur, złoto, ceramstal oraz beton, budowniczowie na Byzantium Secundus posługują się kilkoma rodzajami rzadszych – miejscowych i importowanych – tworzyw.

Akwalit: Dość miękki materiał. Początkowo używano go do oklejania innych tworzyw. Piękny, wielobarwny kamień. Na Byzantium Secundus ceni się go szczególnie, ponieważ jego barwy stają się żywsze, a sam kamień zaczyna „migotać“, kiedy jest mokry. Akwalit to najchętniej używany surowiec do budowy katedr na tej planecie.

Luminit: Miękki, luminescencyjny kamień, który w słabym oświetleniu ładnie lśni. Rzemieślnicy stosują go zwykle do wykonania ozdobnych detali, umieszczanych w innych tworzywach. Materiał ten ma jeszcze jedną zaletę – wytwarza delikatne pole elektromagnetyczne, które odstrasza większość małych owadów (co na Byzantium Secundus jest dość istotne). Inżynierowie wysoko cenią luminit ze względu na jego przydatność w konstruowaniu elementów zaawansowanych technologicznie. Występuje w niewielkich ilościach w całym cesarstwie. Tutejsi górnicy odkryli niedawno złożę luminitu na Tarsie.

Marmur z Rawenny: Jest wytrzymalszy i piękniejszy od bardziej powszechnej, shapruckiej odmiany. Tylko najbogatsi mogą pozwolić sobie na marmur z Rawenny. Ma on wiele odmian. Najbardziej ceni się błękitną z fioletowymi żyłkami.

Shantorski kryształ: Przezroczysty, wielobarwny kryształ, który jest spotykany tylko na Shaprut. Na poziomie molekularnym łączy on w sobie cechy typowego kryształu i szkła (które z technicznego punktu widzenia jest cieczą). Każda jego odmiana charakteryzuje się zwykle określonym kolorem, ale ten zmienia swoją intensywność i odcień niczym tęcza, kiedy się w niego uderzy. Ponadto kamień wydaje charakterystyczny dźwięk o różnej częstotliwości, w zależności od barwy. Shantorowie posługują się nim dla celów religijnych, ale mają do niego coraz mniejszy dostęp, bo ludzie wydobywają go i eksportują na zlecenie bogatych obywateli cesarstwa.

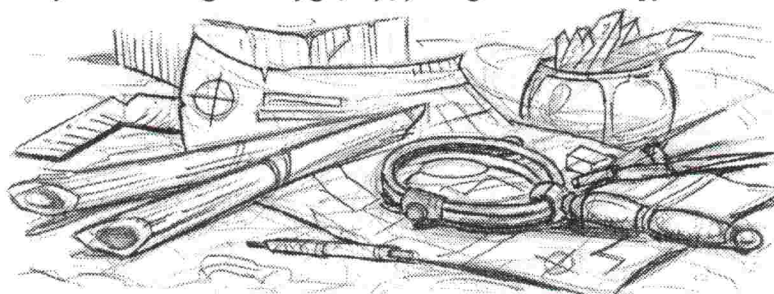
Sitowiec: Wytrzymała, giętka, włóknista trzcina przypominająca bambus. Rośnie w wielkich ilościach niemal wszędzie na nizinach Byzantium Secundus.

Superbeton: Względnie niedrogi syntetyczny beton. Informacje o sposobie jego wytwarzania Inżynierowie wydobyli z zapisków z czasów Diaspory. Jest lekki, łatwy do modelowania, trwały i bardzo wytrzymały na działanie wszelkich żywiołów. Na wielu planetach w całym cesarstwie stosuje się go do tworzenia przeróżnych konstrukcji.

Terracyt: Materiał lżejszy, twardszy i dalece bardziej wytrzymały od superbetonu. Niestety, sekret jego wytwarzania stracono wraz z upadkiem Drugiej Republiki. Mimo wielkich wysiłków, Inżynierom nie udało się go wytworzyć (poziom technologii w tym wypadku wynosi 7). A większość ocalałych budynków z czasów Drugiej Republiki zbudowano właśnie z terracytu. Nie dość, że jest on trzykrotnie wytrzymalszy od superbetonu, to jeszcze w czasach Drugiej Republiki jego produkcja była znacznie tańsza. Jest ponadto o połowę lżejszy od superbetonu oraz bardziej plastyczny. Artyści Drugiej Republiki tworzyli w nim rzeźby, oddając niewiarygodne wręcz detale. Terracyt występuje w wielu kolorach i z wiekiem coraz piękniej opalizuje. Artyści próbowali ponownie wykorzystać ten materiał, nadając mu nowe kształty, ale jego wytrzymałość sprawia, że niesłychanie trudno rzeźbić w nim przy użyciu współczesnych metod. Istnieje rynek kradzionego terracytu.

Mimo swojej wytrzymałości, materiał ten ma jedną poważną wadę. Nie traci odporności przez całe wieki. A potem nagle, w ciągu kilku lat, staje się porowaty i traci znaczną część swojej wytrzymałości. W ciągu nie więcej niż dziesięciu lat od rozpoczęcia niszczenia konstrukcja musi się zawalić. Pierwsze oznaki starzenia się terracytu zaobserwowano trzysta lat temu. W ciągu ostatnich stu lat liczba podobnych wypadków znacznie wzrosła. Inżynierowie uważają, że rozpad następuje na poziomie subatomowym.

Złotoglin: Powszechnie występująca, żółtopomarańczowa glina. Znaczna zawartość krzemianu sprawia, że po wypaleniu otrzymuje się wytrzymałe, odporne na wodę cegły. Niestety, ze względu na krystaliczny charakter, zmieniają one kształt w nieprzewidywalny sposób, nawet po odlaniu w formę. Budynki z cegieł wykonanych ze złotoglinu wyglądają jak ogromne skorupy żółwi.





ochronić się przed nalotami i atakami z orbity. Murry pomagają też bronić się przed grasującymi w okolicy potworami. Wiele z tych umocnień nadal stoi niekniętych, choć często pokryte już bluszcz i mech.

Obecnie wielkim zainteresowaniem cieszy się idea odnawiania budynków z Drugiej Republiki, choć Kościół protestuje, wspominając o próżności. W tej kwestii cesarz, gildie i szlachta stoją po jednej stronie, duchowieństwo zaś po drugiej. Co ciekawe, Kościół z jednej strony protestuje, a z drugiej jego również pochłonęło budowanie coraz to większych i wspanialszych budowli ku czci Wszechstworcy.

Architektura okresu Drugiej Republiki i wiele obecnych, nowoczesnych budowli powstaje w zgodzie z klasycznym stylem. Wiele konstrukcji przypomina architekturę starożytnej Grecji z delikatnymi wpływami *art deco* oraz *art nouveau*. Liczne budynki z Drugiej Republiki przetrwały do dzisiaj po prostu dlatego, że są bardzo wytrzymałe. Ludzie ze wszystkich Znanych Światów na przemian to pielęgowali, to znowu płądrowali konstrukcje powstałe w tamtych czasach. Te, które znajdują się na Byzantium Secundus, bardzo różnią się zależnie od regionu.

Obecnie najlepsi architekci i artyści z całego cesarstwa zbierają się na Byzantium Secundus. Wielu dostaje sowite wynagrodzenie za „przywracanie planecie chwały z czasów Drugiej Republiki”, choć w rzeczywistości liczne techniki, którymi posłużyli się dawni budowniczcy, znikły raz na zawsze. Cesarz wprowadził także do tutejszej mieszaniny stylów elementy charakterystyczne dla architektury Rawenny. Budowle kościelne zaś odwołują się przede wszystkim do strzelistego gotyku.

Niektórzy nazywają Byzantium Secundus „stolicą z betonu” (powiedzonko to ukuł rzecznik konkurencyjnej planety – Criticorum). Stwierdzenie to odnosi się przede wszystkim do szarych i pozbawionych połotu budynków rządowych, które powstały w Mrocznych Wiekach. Większość tych budowli znajduje się na Harmonii. Znaczną część tego kontynentu pokrywają nędzne, spiżowe i szare konstrukcje, które zbudowano przede wszystkim czterysta lat temu – w czasie krótkiego okresu niepodległości Harmonii. Pod względem stylu architektonicznego większość z nich łączy w sobie najgorsze cechy – przypominają budowle z czasów Urth przed Diasporą, z krajów o faszystowskim lub komunistycznym reżimie. Na Harmonii przetrwało bardzo niewiele budynków z okresu przed niepodległością.

Zamożne, wysoko położone tereny Byzantium Secundus szczytą się chyba najbogatszymi w całym Znanym Świecie budowlami. Nawet jeszcze przed Alexiusem planeta ta stanowiła centrum handlowe i rządowe. Najprawdopodobniej Byzantium Secundus jest obecnie najbogatszym światem cesarstwa. Architektura wzgórz jest imponująca, wręcz majestatyczna. Ogromna flotylla statków regularnie odwiedza tę planetę, przywożąc ze sobą cenny ładunek – materiały budowlane z odległych światów. Głównym źródłem tych surowców są bogate kamieniołomy na ojczystej

planecie cesarza, Rawennie. Tamtejszy marmur i akwolit są szczególnie poszukiwane. Ponadto rzadsze materiały pochodzą z kopalni na Shaprut i chodzi tu przede wszystkim o luminit oraz shantorski kryształ. Wielu kupców niesłychanie się wzbogaciło eksportując surowce mineralne ze swoich planet na Byzantium Secundus. Obywatele Znanych Światów jednak się oburzają, widząc, jak Byzantium Secundus pochłania dobra ich rodzinnych światów.

Większość ludzi z klasy średniej mieszka w nowoczesnych budynkach z superbetonu. Budynki przeznaczone dla tej grupy zwykle mają regularne kształty, przypominające pudełka. Jednak nieliczni kupcy z wyżyn – ci, którym lepiej się powiodło – przebudowują swoje domy na wzór stylu Drugiej Republiki lub cesarstwa. Dla szlachty to dość osobliwy pomysł. Obywatele Byzantium Secundus mogą prowadzić bardziej konsumpcyjny styl życia niż mieszkańcy innych planet, może z wyjątkiem Ligeheim, Istakhr i Criticorum. W wielu domach obywateli klasy średniej znajdują się radia, lodówki i inne urządzenia elektroniczne bądź sprzęty gospodarstwa domowego. Nawet całkiem pokaźna grupa poddanych (choć nadal stanowiąca mniejszość) cieszy się w domu kanalizacją i elektrycznością, chociaż najczęściej tą ostatnią wykorzystują tylko do oświetlenia.

Najbiedniejsi z biedoty zwykle mieszkają w nędznych chatkach z sitowca i złotoglinu. Wielu poddanych ozdabia domostwa kawałkami szkła i innymi odpadkami – resztkami tworzyw z bogatszych rejonów. Niektórzy ludzie z nizin społecznych mają szczęście, mieszkając w zniszczonych starych budynkach. Część najgorszej biedoty żyje w ruinach dworów z czasów Drugiej Republiki. Wielu nędzarzy z miast znajduje schronienie w strasznych kamienicach czynszowych. Walka o przestrzeń życiową w takich miejscach może doprowadzić do rozlewu krwi.

Slumsy to potworne miejsca, choć z drugiej strony właśnie tam znajduje się większość wspaniałych budowli z czasów Drugiej Republiki. Ziemia jest cenna, a takie budynki – szczególnie. Chciwi arystokraci, członkowie gildii i kościelni oficjale pragną zdobyć te budowle. W szczególność bezwzględna w eksmitowaniu lokatorów z upatrzonych nieruchomości jest gildia Szefów.

Inne miejsca

Na Byzantium Secundus rzecz jasna istnieje wiele godnych uwagi miejsc. Wszelkiego rodzaju rozrywki służą uciechu ludzi z wszystkich grup społecznych. Istnieją wybitne teatry i teatrzyki dla pospólstwa, parki publiczne, areny sportowe, muzea i wiele innych tego typu miejsc. Można tu także znaleźć tajne bary, domy publiczne, nielegalne jaskinie hazardu i wiele punktów, gdzie oferuje się niedozwolone przyjemności. I mimo niezadowolenia Kościoła i rządu, tego typu działalność na Byzantium Secundus po prostu kwitnie.



Infrastruktura

Rozbudowana i zróżnicowana infrastruktura łączy wiele miejsc na Byzantium Secundus. Połyскуjąca, złocista pajęczyna jednoszynowych kolei wiąże ze sobą kontynenty. Za czasów Drugiej Republiki kolej jednoszynowa rzeczywiście była globalnym środkiem transportu. Niestety, większość linii międzykontynentalnych utonęła w morzach w Mrocznych Wiekach (nadal jednak działa linia łącząca Stary Istambu i Harmonię). Obecnie realizowane są ambitne plany odbudowania wszystkich połączeń. Powierzchnię kontynentów przecina wzdłuż i w szerz rozległy system dróg. Wśród tych arterii komunikacyjnych są zarówno gładkie superautostrady we wzgórzach, jak i fatalnie bite drogi na nizinach. Wiele tras na niższych terenach okazuje się bardzo niebezpieczna. Czyhający przy traktach zbójcy napadają na podróżnych w bardziej odludnych okolicach i wymuszają na mniej wpływowych szlachcicach haracz za swobodny przejazd przez ich tereny.

Transport

Na obszarach miejskich istnieje wiele wydajnych środków masowej komunikacji. System autobusowy i kolejowy przewozi ludzi do pracy w obrębie wzgórz i wyżyn; na nizinach obywatele jeżdżą konno lub zaprzęgami zwierzęcymi. Po dobrze utrzymanych chodnikach pędzi również wiele rowerów. Sporo zamożnych posiada własne śmigacze i mechaniczne ptaki. Pojazdów lądowych jest również dużo, są za to tańsze i przez to lepiej dostępne klasie średniej. Nawet niektórzy poddani mają samochody, choć zwykle stare i w kiepskim stanie technicznym (wielu poddanych wywodzi się z rodzin, które ledwie pokolenie temu należały do klasy średniej). Wiele pojazdów (w tym śmigaczy), które skonstruowano na Byzantium Secundus, z konieczności jest amfibiami. Są wodoszczelne i swobodnie przepływają krótkie odcinki. Niektóre mogą nawet jechać pod wodą i utrzymać zapas powietrza, ale te są dość drogie i rzadkie. Większość pojazdów lądowych ma silniki jądrowe, ale zdarzają się też takie na baterie chemiczne lub słoneczne, albo wyposażone w żagle korzystające z siły wiatru.

Flota okrętów oceanicznych oraz luksusowych pojazdów powietrznych przewozi z miejsca na miejsce arystokratów. Pewien bogaty hrabia Hawkwood, mieszkający na Veridianie, otworzył niewielkie przedsiębiorstwo ze sterowcami. Budowane na zamówienie luksusowe zeppelin-y zaczynają być modne wśród szlachty. Ponadto zawsze wokół planety orbituje wiele statków kosmicznych: począwszy od cesarskich pancerników, po promy trampowe oraz zbyt kosztowne jachty międzygwiazdne dla superbogaczy.

Porty kosmiczne

Na Byzantium Secundus istnieją trzy główne porty kosmiczne. Veridiański port kosmiczny na Galatei to budowla pochodząca z czasów Drugiej Republiki, otoczona nowoczesną nadbudową. Urządzony z niesłychanym przepychem, pod względem natężenia

ruchu zajmuje drugie miejsce w całym cesarstwie (za-raz po Criticorum). Większość tutejszych portów kosmicznych to jednocześnie lotniska. Wszystkie posiadają prywatne lądowiska dla ważnych osobistości. Veridiański port ma specjalne lądowisko dla vau, chociaż ci skorzystali z niego tylko raz (w czasie koronacji Alexiusa). Rządzi tu gildia Szeów.

Pozostałe dwa porty kosmiczne to Gerbach na Harmonii (w pobliżu stoczni w Nowogrodzie) i Solcis na Tamerlanie (najmniejszy). Ponadto stocznie Manx oraz Triest mają własne lądowiska i pasy startowe, ale nie są one ogólnodostępne. Wszystkie porty kosmiczne podlegają bardzo ścisłej ochronie, aby nie wpuścić na planetę niepożądanych gości.

Poza portami kosmicznymi na Byzantium Secundus znajduje się setka małych lotnisk, które obsługują handlowy ruch powietrzny. Porty kosmiczne to główne cele ataków terrorystów lokalnych i tych, którzy przybywają spoza planety.

Stocznie

Na Byzantium Secundus statki kosmiczne konstruowane są w trzech różnych miejscach, a ponadto znajduje się tutaj mnóstwo małych stoczní, skąd pochodzą statki oceaniczne. Na powierzchni planety w fabrykach wytwarzane są tylko moduły do statków kosmicznych. Później budowniczowie przewożą je na orbitę. Ostatecznie pojazdy składa się w otwartej przestrzeni kosmicznej na jednej z platform stoczniowych na stacji kosmicznej Kopiec.

Trzy stocznie produkujące statki kosmiczne znajdują się w Nowogrodzie (na Harmonii), w Manx (na Galatei; własność Hazatów) i w Trieście (też na Galatei; własność konsorcjum Inżynierów i Przewoźników). W dwóch z nich (w Nowogrodzie i Manx) wytwarza się statki wojskowe; służą one bardzo zróżnicowanej klienteli. W ostatniej (w Trieście) buduje się luksusowe jachty międzygwiazdne (Inżynierowie i Przewoźnicy odłożyli na bok stare urazy, aby przywoicie zarobić na tym interesie).

Ostatnio ktoś zamordował w Manx dziekana tamtejszej stoczni i ukradł plany statków wojskowych nowej generacji. Władze oferują pokaźną nagrodę za ujęcie mordercy i zwrot planów.

System kontroli przepływu wody

Niezwykle szczegółowo opracowany system grobli, tam, zaworów i kanałów chroni większość ludzi przed powodzią. Powstawał on przez całe wieki i teraz jest przykładem prawdziwej sztuki. Wbudowane z wielokrotnione zabezpieczenia chronią planetę przed aktem sabotażu lub skutkami wyjątkowych ulew. Od dawna cały system jest finansowany z kieszeni Szeów.

Wielu ludzi ma w domach kanalizację lub jakiegoś rodzaju dostęp do bieżącej wody (niemniej zaleca się, aby wszelką wodę z nizin przed spożyciem przegotować). Niestety, systemy odprowadzania ścieków i nadmiaru wody na wielu biedniejszych obszarach psują się szybciej niż władze zdolają je naprawiać. To

kolejny problem, który cesarz obiecał rozwiązać, czerpiąc z własnej szkatuły. Zainteresowanie Alexiusa takimi przedsięwzięciami czyni go popularnym wśród poddanych i członków gildii, ale nie pośród szlachty. Zapewne dlatego miało już miejsce kilka niewyjaśnionych aktów sabotażu.

Energia

Na większości Byzantium Secundus produkcja energii jest tania i bardzo efektywna. Nigdzie indziej w całym cesarstwie (poza Ligheim) tak wielu obywateli nie korzysta z elektryczności. Poza energią jądrową na Byzantium Secundus korzysta się z siły wiatru, przypływów oraz odpływów mórz i oceanów, energii rzek, słońca oraz przemian geotermicznych. Nawet wiele biednych obszarów zostało zelektryfikowanych, ale zwykle energia elektryczna służy tu tylko do oświetlenia. Ku zmartwieniu szlachty, a radości gildii, cesarz Alexius popycha ku realizacji kilka poważnych przedsięwzięć publicznych. Ich szczególnie rzeczniką jest siostra Theafana. Zgodnie z przewidywaniami Tamerlańskiego Instytutu Wybawienia Technologii, przy obecnym tempie rozwoju za dwadzieścia lat każdy na planecie będzie miał dostęp do elektryczności. Niektórzy krytycy uznają tę wizję za zbyt optymistyczną. Zwracają uwagę, że cesarz dużo mówi o wspaniałych projektach, ale nie chwali się zbytnio ich rezultatami.

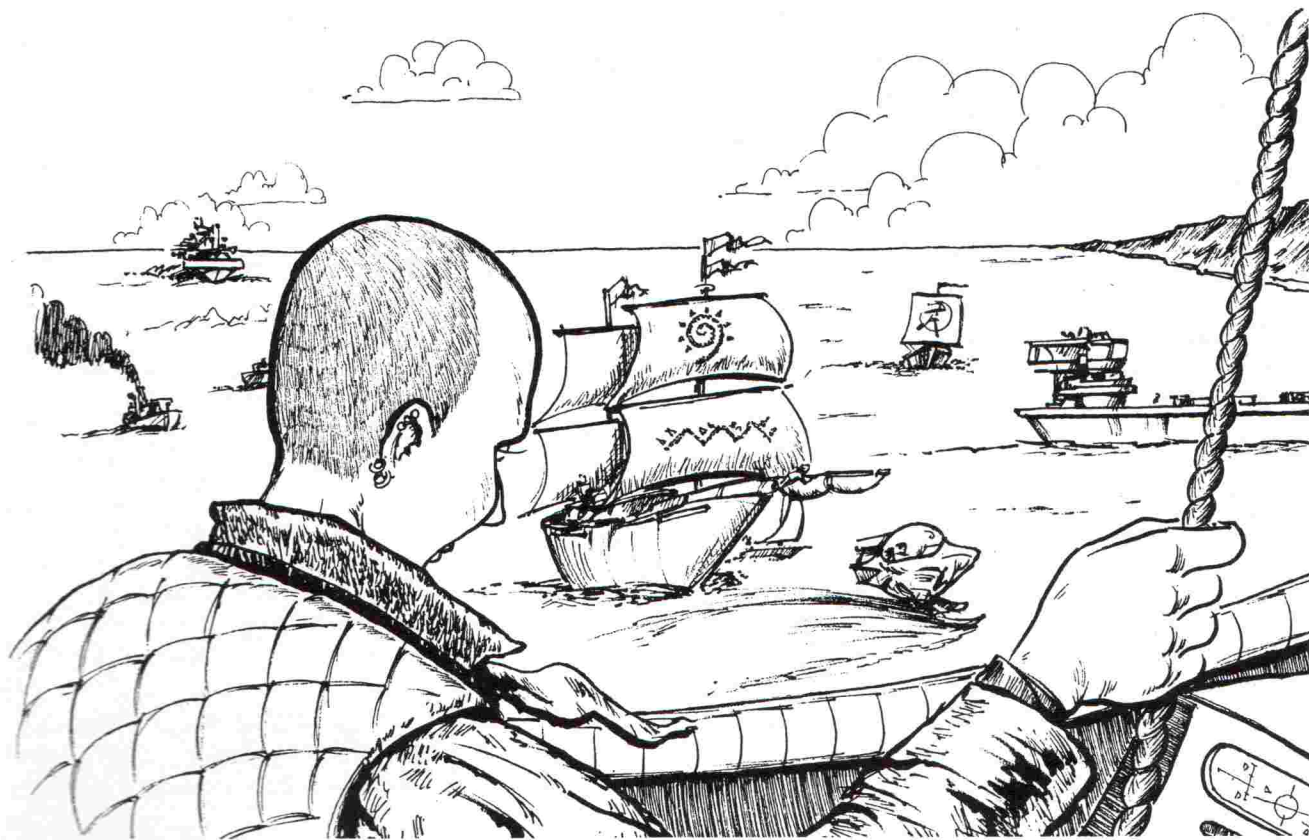
Plony

Żywność na Byzantium Secundus doskonale się sprzedaje, stanowiąc zarazem jeden z nielicznych

towarów eksportowych. Żyzne gleby wzbogacane osadami w porze deszczowej dają niezwykle obfite plony. Miliryz wspaniale rośnie na niemal całej planecie. Ludzie też wprawili się już w zdobywaniu jedzenia z wody. Na Byzantium Secundus wykorzystuje się farmy hydroponiczne, doskonale rozwija się tu także rybołówstwo. Dzięki temu przynajmniej pod względem zaopatrzenia w jedzenie planeta jest samowystarczalna. Byzantium Secundus nawet eksportuje żywność i udziela pomocy w postaci jedzenia biedniejszym światom. Ta hojność pomaga walczyć z oskarżeniami, że Byzantium Secundus to wielka, biurokratyczna pijawka, która tylko wysysa zasoby cesarstwa. Zgodnie z naukami Proroka, Kościół pobiera dziesięcinę w żywności, aby tworzyć zapasy na wypadek klęski głodowej lub oblężenia. Mimo nadmiaru jedzenia, w niektórych regionach panuje głód, ponieważ szlachta i gildia eksportują żywność. Co pewien czas na Harmonii, Gasperah i Upiornym Łądzie głodujący ludzie się buntują.

Oceany

Woda pokrywa 87,5% powierzchni Byzantium Secundus (na Świętej Terrze tylko 78,8%), a poziom mórz wciąż się podnosi. Nic więc dziwnego, że większość tutejszej ekonomii, legend i rozrywek wiąże się ściśle z wodą. Większość wód znajduje się w ogromnych, starożytnych oceanach, otaczających ze wszystkich stron kontynentalne archipelagi. Na Byzantium Secundus istnieje siedem takich mórz: Gabler, Vistaka, Najada, Moliach, Borachio oraz Oceany Obsydianowy



i Kaspijski. Przez całą swoją historię, planeta była potęgą morską; istnieje tu tysiące podań o każdym morzu. Gildia Żeglarzy dysponowała dobrymi mapami morskimi nawet w Mrocznych Wiekach. Nie wiele jest rzeczy dotyczących oceanów, których Żeglarze by nie wiedzieli. W czasach Drugiej Republiki intensywnie badano głębiny oceaniczne, ale większość danych zaginęła. Dopiero teraz jest dość dużo okrętów podwodnych, by ponownie odkryć tajemnice głębin, ale i taka badania ograniczają się do płytkich mórz śródlądowych.

Morza śródlądowe mają nieco ponad pięćset lat i nawet w przybliżeniu nie są tak głębokie i rozległe jak oceany. Szczątki kilku tysięcy lat cywilizacji pokrywają dna tych mórz. Ci, którzy podejmą ryzyko poszukiwań w głębinach, mogą bardzo się wzbogacić. Historie o wydobytych bajecznych bogactwach z czasów Drugiej Republiki przyciągają poszukiwaczy z całego cesarstwa. Zawsze krążą

plotki o mapach skarbów (Pozyskiwacze zarabiają krocie, sprzedając fałszywe mapy naiwnym pielgrzymom i turystom). Dna śródlądowych mórz, chociaż lepiej poznane, wcale nie są mniej niebezpieczne. Dziwne, zmutowane stworzenia morskie atakują samotnych ludzi, niewielkie łodzie, a nawet statki i okręty podwodne.

Linie Mocy

Byzantium Secundus – tak jak większość planet w ludzkim wszechświecie – zostało w czasach Drugiej Republiki poddane poważnemu terraformowaniu. Terraformatorzy ukształtowali każdą z planet nieco inaczej, ale wszystkie są do siebie podobne pod względem stosowanych technik i celu, do jakiego dążono. Jednakże kilka światów zostało przekształconych według tajemniczych projektów przygotowanych przez najlepszych geotechników tamtych

Siedem oceanów

Borachio: Najspokojniejszy ocean. Słoneczny, ciepły i umiarkowany, właściwie nie pasuje do burzliwego Tamerlanu, którego brzegi oblewa. (Dlatego ocean jest bardziej wzburzony przy wybrzeżach tego kontynentu). Dla większości żeglarzy Borachio to najlepsze miejsce pracy; wielu bogaczy z Byzantium Secundus chętnie wybiera ten ocean dla odpoczynku. Jest to też doskonałe miejsce do połowów. Niestety, tyle dóbr przyciąga tu również piratów, którzy przyplływają tu z czterech sąsiednich oceanów (Vistaki, Najady, Oceanu Kaspijskiego i Obsydianowego), aby tutaj łupić.

Gabler: Parny, gorący i trudny do żeglugi ocean; nieruchomy i bardzo słony. Słońce praży tu niemiłosiernie. Załogi wszystkich statków, które płyną przez Gabler, nękane są przez mieszkające w nim owad. Ocean jest niebieski z ławicami zielonkawych glonów. Wśród czyhających tu niebezpieczeństw znajdują się ogromne meduzy, których średnica dochodzi do 12 metrów.

Kaspijski Ocean: Pod wieloma względami przypomina Gabler i uważany jest przez żeglarzy za najgorsze miejsce do żeglugi. Jest to gorący i cuchnący ocean, którego północny kraniec jest zimny i również cuchnący. Tak naprawdę to chemiczna zupa. Miliony różnorodnych glonów stworzyło raj dla najdziwniejszych ryb planety (wiele z nich jest trujących). Do Oceanu Kaspijskiego wędruje też znaczna część zanieczyszczeń przemysłowych z Harmonii. Żeglarze nazywają go „krwawiącym oceanem”, ponieważ tutejsze szkarłatne glony wypływają na powierzchnię, przypominając otwierającą się krwawą ranę wśród czarnozielonych fal. Jedyna działająca międzykontynentalna linia kolei jednoszynowej prowadzi właśnie przez ten ocean. Niedawno Cesarskie Oko udaremniło próbę wysadzenia mostu, ale nie udało się ująć sabotażystów. Kaspijska marynarka pilnuje, aby nie doszło do kolejnych prób.

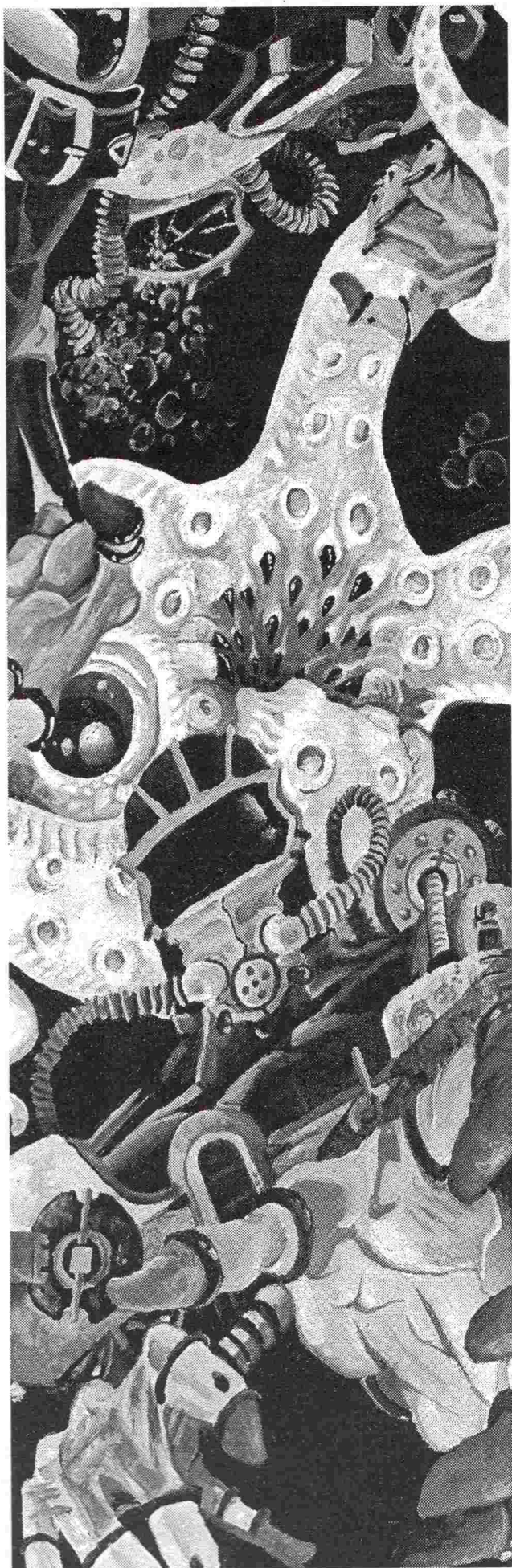
Moliach: Jest zimny i sztormowy, a na północy oblewa wybrzeża Veridianu i Upiornego Łądu. Wody Moliachu przechodzą od głębokiego błękitu do czerni i szarości – zależnie od pogody. W pobliżu wybrzeży Upiornego Łądu istnieje dziwny obszar, w którym statki giną, by nigdy już nie wrócić.

Najada: Zamarzający, arktyczny ocean, który otacza Tars. Wiecznie tonie w mgłach, ale zwykle jest spokojny, niemal uśpiony. Jednakże nieprzewidywalne burze śnieżne znad Tarsu mogą przerwać ten spokój. Najada to najsłabiej opisany ocean i podobnie jak na Oceanie Obsydianowym, tutejsi żeglarze boją się duchów. Niedawno niezidentyfikowany statek kosmiczny rozbił się gdzieś na obszarze Najady, co zarejestrowały wszystkie sejsmografy na planecie. Cesarska Flota wraz z wieloma gildiami przeczesują ocean, chcąc odnaleźć wrak i uratować rozbitków.

Obsydianowy Ocean: Najgłębszy i najstarszy ocean na Byzantium Secundus. Jego wody są zimne i ciemne z racji czarnego bazaltowego dna. Wśród oceanów to on budzi najczęściej lęku. Załogi, które go przepłynęły, twierdzą, że w głębinach straszą duchy martwych marynarzy. Niektórzy wierzą, że w najgłębszych rowach żyje tu mnóstwo ogromnych potworów morskich, które polują na przepływające statki. Z dna oceanu wyrasta mnóstwo aktywnych wulkanów, więc w najmniej oczekiwanym momencie z oceanu może trysnąć fontanna płynnej lawy.

Vistaka: Największy i najbardziej niespokojny ocean na Byzantium Secundus. Tropikalne huragany w północnych regionach Vistaki przechodzą w marznące szkwały i przypominające Najadę mgły na południu. Najgorsze burze na Tamerlanie nadciągają właśnie znad Vistaki, który bardzo przypomina urthyjski Pacyfik.





czasów. Największym z nich był Doramos – człowiek, który terraformował Pentateuch.

Historycy niewiele wiedzą o terraformatorze, który wyrzeźbił postrzępiony niczym zikkuraty profil Byzantium Secundus. Nazywał się William Tamerlan i był uczniem Doramosa, ale rozstał się z nauczycielem w wyniku różnicy w poglądach. Stracił dobrą reputację, kiedy zaprotestował przeciw przedsiębiorstwom Drugiej Republiki, które niszczyły jego góry na przemysłowe potrzeby. Niektórzy ze współczesnych naukowców uważają, że Tamerlan ukształtował powierzchnię planety tak, aby uchronić ją przed powodzią. Rozwijające się na Byzantium Secundus przedsiębiorstwa zniszczyły większość tych topograficznych zabezpieczeń.

Uczni eskatolicy z prawdziwą desperacją szukają tych legendarnych zabezpieczeń, mając nadzieję na ich odtworzenie. Trzech księży z Zakonu Eskatonicznego z Wielkiej Biblioteki Horacego niedawno zaginęło w aldajskich dżunglach. Ciała dwóch z nich znalazł inny kapłan – były wypatroszone (głównymi podejrzany są matharyci i poganie). Trzeci z księży odnalazł się kilka tygodni później. Wrócił do Świętego Miasta i niedługo później rzucił się z wieży.

Pierwsi geotechnicy określali energie planetarne jako linie sił, linie Gai itp. Współcześni geotechnicy z Zakonu Eskatonicznego nazywają te siły liniami mocy. Niektórzy uważają, że geotechnicy z Drugiej Republiki posługiwali się nimi, aby zasilać potężne silniki maszyn terraformujących oraz innych cudów techniki. Większość urzędników rządowych wątpi w istnienie linii mocy.

Współcześnie geomanci (księży z Zakonu Eskatonicznego, Inżynierowie oraz – wedle plotek – antynomiści) wierzą, że linie mocy zaczynają zanikać. Są przekonani, że w pewnych miejscach pękają – na Tamerlanie i w określonych regionach Harmonii. To zjawisko po części wpłynęło na Gasperah oraz północne tereny Upiornego Lądu i Aldai. Wielu geomantów uważa, że z tego właśnie wynika zakłócona równowaga Byzantium Secundus. Zanikanie linii mocy – wraz z fenomenem gasnących słońc – może stanowić wyjaśnienie pogarszającego się klimatu. Inni winy upatrują w niewłaściwym działaniu ukrytej maszynerii kontroli pogody z czasów Drugiej Republiki.







Rozdział 3: Mieszkańcy

Ludność Byzantium Secundus jest chyba najbardziej zróżnicowana w porównaniu z innymi planetami cesarstwa – są tu wszyscy, począwszy od najuboższych poddanych po najbogatszych arystokratów. Klasa średnia – wolni rzemieślnicy, artyści, pomniejsi posiadacze ziemscy lub niezależni kupcy – jest tutaj silna i nie można jej ignorować, ponieważ stanowi ważną grupę wyborczą. Jednakże nie dźwierży ona takiej władzy, jak jej odpowiednik z XX wieku.

Linie podziału klasowego są na Byzantium Secundus bardzo dobrze widoczne, wyraźne granice geograficzne oddzielają biednych i bogatych, ale to nie przeszkadza, aby ludzie z różnych warstw dosłownie ocierali się o siebie na rynkach i drogach. Choć ludzie różni wykonywana przez nich praca, to często pod innymi względami okazują się bardzo podobni. Nie ma nic niezwykłego w widoku szlachcica i rzemieślnika, jak rozprawiają o ostatnim przedstawieniu latarni magicznej albo o gładkich liniach tegorocznego modelu śmigacza. Jednakże takie sytuacje nie zdarzają się często w społeczeństwie o silnie zaznaczonej hierarchii.

Niemniej na Byzantium Secundus łatwiej o awans społeczny niż gdziekolwiek indziej, może z wyjątkiem Ligheim. Tutaj mężne uczynki, jeśli zwrócą uwagę arystokraty, który szuka popularności wśród ludu, mogą sprawić, że ich sprawa dostanie pracę w domu szlacheckim. Można zyskać nawet tytuł szlachecki – jeśli postępek był rzeczywiście szczególnie (i jeżeli pozwoli to zapobiec buntowi motłochu). Krąży wiele opowieści o poddanych, którzy zostali zarządcami, bogatymi członkami gildii albo nawet księżmi. Oczywiście więcej jest takich historii niż poddanych, którym coś takiego się przydarzyło, ale dają one ludziom z niższych warstw nadzieję. A ci wierzą, że ich los na planecie będącej siedzibą cesarza jest dziesięć razy lepszy od dołu poddanych na innych, mniej ważnych światach.

Być może to przekonanie wynika z ogromnego znaczenia Byzantium Secundus dla polityki. Wszyscy, którzy w jakikolwiek sposób znaleźli się blisko władzy, wiedzą, że kiedyś cała uwaga może skupić

się na nich i będą musieli podejmować decyzje, które wpłyną na losy wielu światów. Większość wymienionych w tym rozdziale postaci to właśnie tacy ludzie; ich działania lub powiązania mogą wyznaczyć im główne role na scenie politycznej.

Najbardziej wpływowi

Będąc cesarską siedzibą, Byzantium Secundus gości najważniejszych ludzi w całych Znanych Światach. O spotkaniu z nimi przeciętny poddany czy też wolny obywatel nie ma nawet co marzyć – są żywymi legendami. „Cesarz Alexius? Słyszałem, że ma prawie trzy metry wzrostu i ziele ogniem!“. „Markiza Lekoya? Jest z metalu i ożywia ją święty płomień“.

Bohaterowie graczy rzadko będą mieli okazję zobaczyć te znamienite osobistości, a kiedy już spotka ich ten zaszczyt, powinni być pod należytym wrażeniem. Postaci mogą znać jedynie imiona tych znakomitości oraz ich oficjalne zajęcia, ale nic ponad to. Dlatego w tej książce nie zamieściliśmy ani ich współczynniki, ani mocy, ale jest tu dość informacji, aby zainscenizować zwykłe spotkanie. Jeśli gracze będą nalegać na walkę z kimś takim jak cesarz Alexius, niech jego ochrona potraktuje ich należycie – a potem mogą się zająć tworzeniem nowych postaci.

Arystokracja



Cesarz Alexius

Nikt, nawet sam patriarcha, nie ma takiej władzy jak cesarz Alexius. Najprostszym przejawem jego siły są cesarskie legiony, flota, Oko oraz poborcy podatku. Ponadto ród Hawkwoodów wciąż potwierdza poparcie dla władcy, a inni młodzi arystokraci stawiają się na służbę u cesarza jako apostołowie, którzy poniosą blask cesarstwa w najmroczniejsze jego zakątki i do Utraconych Światów.

Niemniej cesarz Alexius nie posiadał władzy tylko dzięki przemocy i sile. Wie, że jeśli jakieś inne trzy





cesarz Alexius I

domy szlacheckie połączą swoje siły, albo gdyby Kościół i Liga zwróciły się przeciw niemu, mogłyby pozbawić go władzy. Musi nieustannie balansować między sprzecznymi wymaganiami różnych frakcji, a jednocześnie realizować własne plany. Nigdy nie pozbywa się użytecznej osoby, dopóki nie staje się ona dla niego zagrożeniem. Nawet wtedy jednak próbuje znaleźć jakiś sposób, aby jego podwładny dobrze użył swoich talentów, ale gdzieś daleko, bardzo daleko.

Dom Hawkwood



Lady Regnus-Oktawia Hawkwood
(„cesarzowa matka“)

Lady Oktawia urodziła się po to, aby cieszyć się majątkiem i licznymi przywilejami w jednej z najpotężniejszych gałęzi



lady Regnus-Oktawia Hawkwood

rodziny Hawkwood. Księżną wychowano w głębokim poczuciu własnej wartości i wyższości. Jako dziecko pobierała nauki od takich znakomitości jak Valadas Hawkwood, legendarny muzyk, i arcybiskup Potemkin z Zakonu Eskatonicznego. Cechował ją błyskotliwy umysł i żelazna wola. Od urodzenia wdrażano ją do obowiązków przynależnych jej wysokiemu pochodzeniu, ale i tak jako młoda kobieta zachowała trudną do wyjaśnienia niewinność i naiwność. Wywołała niewielki skandal, gdy poślubiła ojca Alexiusa, Utara Winicjusza Hawkwooda, z nieco mniej poważanej gałęzi rodu. Niektórzy z krytyków cesarza posługują się tym faktem, aby wypomnieć mu, iż jego pochodzenie nie jest tak czyste, jak być powinno. Utar zginął, kiedy „Bazyliszek“ (pancernik Hawkwoodów) został zniszczony w ostatnich dniach wojen o tron.

Serum długowieczności

Zgodnie z doktryną Kościoła, jednym z głównych przejawów próżności Drugiej Republiki było nadużywanie odmładzających serum. Niektórzy wielcy naukowcy tych czasów wykorzystali swoją wiedzę, aby opóźnić efekty starzenia i udało się im. W okresie największego rozkwitu Drugiej Republiki średnia długość życia osiągnęła 150 lat, a nie brakowało ludzi, którzy żyli ponad 200.

Obecnie Kościół widzi w nadmiernym stosowaniu serum sprzeniewierzenie się woli Wszechstworcy. Nie ma nic przeciwko ludziom, którzy przedłużają sobie życie rozsądnie używając odmładzających specyfików, ale ich nadużywanie może ściągnąć niechcianą uwagę inkwizycji. Oczywiście cena tych eliksirów sprawia, że są dostępne tylko dla najbogatszych arystokratów, kupców i przywódców Kościoła.

W rzeczywistości zażywanie serum jest częścią zabiegów, w których najistotniejsze są pigułki i zastrzyki. Ludzie zaczynają je przyjmować około trzydziestki lub czterdziestki, a efekt ich działania jest nieodwracalny. Innymi słowy, przerwanie kuracji odmładzającej nie spowoduje gwałtownego starzenia – postać nadal będzie wyglądała na młodszą, niż by to wynikało z daty urodzenia. W momencie rozpoczęcia zabiegów proces starzenia zatrzymuje się do czasu, kiedy potrzebne będzie powtórzenie kuracji.

Jeśli człowiek zacznie przyjmować serum odmładzające, jednomiesięczna kuracja powstrzyma starzenie się na maksimum pięć lat. Jednakże im częściej osoba korzysta z zabiegów, tym stają się one mniej wydajne. W pewnym momencie człowiek musi brać serum bez przerwy, aby w ogóle zadziałało. Ponieważ odmładzanie kosztuje przynajmniej 1000 feniksów za kurację, może zrujnować niejedną bogatą rodzinę. Ponadto nawet najlepsza technologia Znanych Światów jest niczym w porównaniu z dokonaniem Drugiej Republiki. W rezultacie w pewnym momencie zabiegi powstrzymujące starzenie przestają działać.

W ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat cesarzowa matka, jak ją nazywają (choć nigdy w jej obecności), znacznie poważniej zaczęła traktować swoje obowiązki wobec rodu. Jako srogi tyran, którego wielu się boi, zdobyła własną, całkiem pokaźną flotę, i regularnie kursuje między Byzantium Secundus, Delfami i Tetydą, gdzie ma szczególnie duże wpływy. Księżna nie jest przychylnie nastawiona do siostry Theafany, a do lady Salandry Decados czuje wręcz wstręt. Ma nadzieję, że uwaga Alexiusa skieruje się na lady Penelopę Hawkwood – piękną i łatwą do kierowania arystokratkę z Delf. Oktawia bardzo dobrze zdaje sobie sprawę, że wobec poddanych „szlachectwo zobowiązuje”, ale daleko bardziej interesuje ją umocnienie pozycji domu Hawkwood. W tej kwestii potrafi działać bezwzględnie.

Lady Regnus-Oktawia jest szczupłą, wręcz wychudzoną, i ma niewiele ponad siedemdziesiąt lat. Dzięki serum długowieczności zachowała wiele ze swojej młodzieńczej urody i robi wrażenie zadbanej kobiety około czterdziestki. Ma bujne, falujące rude włosy, które w oficjalnych sytuacjach upina zgodnie z dworską modą.



Sir Chamon Mazarin

Alexius był jeszcze dzieckiem, po gdy raz pierwszy zwrócił uwagę na Mazariną. Przyszły cesarz zauważył karła, który pracował na dziedzińcu dworu Hawkwoodów na Rawennie. Co ważniejsze, dostrzegł, że Mazarin czujnie obserwuje wszystko, co wokół niego się dzieje. Alexius zaczął zasięgać u karła języka na temat pozostałych członków rodziny, a kiedy przejął kontrolę nad częścią legionów rodu, zabrał go ze sobą.

Mazarin zajął się siłami wywiadu i ochroną. Przy Alexiusie miał prawdziwą władzę; bez niego zajmował się posługami dla rodu Hawkwood. Widząc, jaki ma wybór, podjął się nowych obowiązków z niesłuchanym zapałem. Stworzył sieć agentów lojalnych przede wszystkim Alexiusowi, w drugiej kolejności jemu samemu, a dopiero na trzecim miejscu rodowi Hawkwood. Agenci udowodnili, że nie tylko potrafili gromadzić niezbędne informacje, ale też pokrzyżowali wiele planów agentów domu Decados.

Kiedy Alexius został regentem, uczynił Mazariną swoim oficerem łącznikowym w grupie do zadań specjalnym Cesarskiego Oka. Gdy zaś został cesarzem, nadał Chamonowi tytuł szlachecki i przekazał mu dowództwo nad kluczowymi operacjami. Ponadto dał Mazarinowi nieograniczone możliwości w realizowaniu własnych planów. Chamon utrzymał swoją dawną siatkę agentów, a teraz jej działania podpira autorytetem Cesarskiego Oka. Nie przegapi żadnej okazji, która pozwoliłaby mu rozszerzyć wpływy.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: kawaler Hawkwoodów

Cytat: *Wiem, że Pośrednicy cię ścigają. Ale masz przyjaciół wśród avestian. Dogadajmy się, co?*

Opis: Gdyby rodzina Alexiusa nie przygarnęła Mazariną w młodości, pewnie by go uznano za diabelski

pomiot. Ma ledwie metr pięćdziesiąt wzrostu, zdeformowane ciało i wykrzywioną twarz – nie wygląda na światowej klasy szpiega.

Zachowanie: Mazarin naprawdę stara się trzymać na uboczu, ale zbyt lubi pracę w terenie. Weźmie udział w każdej akcji, która jego zdaniem jest zbyt ważna, aby pozostawić ją w innych rękach lub kiedy cesarz szczególnie interesuje się jej wynikami. Zawsze negocjuje z pozycji siły i robi niemal wszystko, aby taką pozycję sobie zapewnić. Niestety, wiek zaczyna robić swoje i zapewnianie stałej dostawy zapobiegających starzeniu specyfików zaczyna być coraz ważniejsze.

Świta: Na każdym kroku Mazarinowi towarzyszą wytrenowani mordercy. Pozostają na uboczu, nie ujawniają się, ale zjawiają się w ciągu sekundy, gdy Chamon będzie potrzebował pomocy.

Cechy cielesne: Siła 5, Zręczność 9, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 8, Percepcja 8, Technika 6

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

Umiejętności wrodzone: broń biała 5, skradanie się 7, spostrzegawczość 9, strzelanie 6, uniki 7, urok osobisty 6, walka wręcz 5, wigor 5, wywieranie wrażenia 8

Umiejętności wyuczone: biurokracja 8, charakteryzacja 4, cwaniactwo 9, czytanie (łacina), czytanie (techniczne), czytanie (urtyjski), dociekliwość 8, empatia 5, etykieta 6, hazard 2, języki (żargon Pozyskiwaczy), kierowanie pojazdami lądowymi 6, kierowanie pojazdami powietrznymi 4, koncentracja 2, księgoznawstwo 4, otwieranie zamków 5, pierwsza pomoc 2, przeszukiwanie 6, rzemiosło (fałszerstwo) 4, szelmostwo 8, tortury 3, umiejętności społeczne (przywództwo) 5, wiedza (konspiracja) 7, żelazna wola 5

Dziw: 5

Wyposażenie: niezliczony gadżety szpiegowskie i „antyszpiegowskie“

Broń: laser ręczny, mały ząbkowany hak (+1 kostka do ran)



sir Chamon Mazarin



Sztuki walki: blok, boks, pięść tygrysa, przytrzymanie, zabójcze kopnięcie

Zbroja: tarcza turniejowa, syntjedwab

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0



Hrabia Faustus Hawkwood

Faustus Hawkwood dzielnie walczył u boku swojego pana, księcia Dariusza Hawkwooda. Kiedy Dariusz zginął, Faustus poparł starszego brata Alexiusa, uznając go za głowę rodziny. Zmienił zapatrywania, gdy stało się oczywiste, że ster przejmie młodszy z braci. Równie dzielnie walczył więc i za sprawę Alexiusa. W kilku zwycięskich bitwach okazał się bardzo pomocny i poświęcił dla księcia setki żołnierzy. Pod koniec wojen o tron, gdy Faustus bronił odległe Byzantium Secundus przed Decadosami, Vuldrokańscy barbarzyńcy zmiotli z powierzchni ziemi jego lenno na Gwyneth.

Tę lojalność Alexius nagroził przydzielając Faustusowi honorowe miejsce w czasie koronacji, ofiarowując wysadzany klejnotami miecz oraz zaproszenie, aby przyłączył się do Rycerzy Poszukujących. Faustus napomknął, że zasłużył na nadanie mu ziemi, ale sugestia ta przeszła bez echa. Wobec tego zagniewany hrabia wrócił do zniszczonego majątku. W ciągu następnych kilku lat Faustusa odwiedziło wielu innych Hawkwoodów, którzy tak samo jak on poculi się zlekceważeni. Dopiero kiedy vuldrokańscy łupieżcy przypuścili zdecydowany atak, Faustus poczuł się zmuszony do działania. Prośby kierowane do Alexiusa o przysłanie Cesarskiej Floty pozostały bez odpowiedzi. Zamiast tego cesarz wysłał dyplomatę z gildii Sędziów, aby ten spotkał się z barbarzyńcami. Sędzia zaś miał czelność wrócić z ambasadorem Vuldroków.

W końcu doprowadzony do ostateczności Faustus przyłączył się do obydwu ambasadorów na czas ich podróży na Byzantium Secundus. Osiedlił się



Hrabia Faustus Hawkwood

w dworku w pobliżu ambasady Hawkwoodów i stał częścią społeczności tej planety. Przewodzi wszystkim tym, którzy się palą, aby zacząć działać przeciwko barbarzyńcom, i stara się o dowództwo nad cesarskimi oddziałami. Ponadto spotyka się po kryjomu z tymi, którzy pragną zobaczyć, jak Alexius traci władzę. Zaczyna ich jednoczyć.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: hrabia Hawkwood

Cytat: *Lojalność wobec własnego rodu to najważniejsza z cnót.*

Opis: Starszy pan, wciąż szczupły i w dobrej formie. Jest jednym z nielicznych Hawkwoodów z Gwyneth, którzy noszą brodę – zapuścił ją, aby zakryć blizny zdobyte w czasie wojen o tron. Woli nosić proste ubrania, ale ostatnio wybiera bardziej ozdobne szaty, stosowne dla przywódcy na Byzantium Secundus.



Baron Eviathan Hawkwood

Eviathan żyje walką – a przynajmniej tak wszystkim mówi. Dobrze służył Hawkwoodom, ponieważ w wojnach o tron walczył umiejętnie i zręcznie po stronie Alexiusa, który rościł sobie prawa do cesarskiego berła. Jako rycerz bez ziemi, Eviathan widział w wojnach jedyną szansę na awans, więc w pełni wykorzystał tę możliwość. Kiedy walki wreszcie się skończyły, Alexius poprosił Eviathana, żeby został pierwszym Rycerzem Poszukującym, ten jednak miał nadzieję raczej na ziemię lub pieniądze. Zgodził się przyjąć propozycję cesarza, ale pod jednym warunkiem – że dostanie tytuł barona.

Od kiedy został Rycerzem Poszukującym, Eviathan dokonał kilku wypadów poza Byzantium Secundus. Odwiedził Stygmat (mimo to nigdy nie zobaczył symbionta), pomógł pokonać dwie bandy najemników, które po zakończeniu wojen o tron zajęły się napadami, i wyruszył na kilka wypraw, które w jego opowieściach stają się z czasem coraz wspanialsze i coraz niebezpieczniejsze. Teraz większość czasu spędza na Byzantium Secundus, przede wszystkim po to, by zajmować się rosnącą liczbą Rycerzy Poszukujących. Jednakże ważniejszym powodem mogą być wygodny, jakie zapewnił mu Alexius.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: baron z rodu Hawkwood

Cytat: *Pozwól, że opowiem ci o czasach, kiedy pościliśmy Decadosów pod przełęczą Katerina. Wszystko zaczęło się, gdy...*

Opis: Wysoki, gburowaty mężczyzna, dawniej solidnej postury. Teraz jego sylwetka zaczyna zdradzać wpływy wygodnego życia na dworze. W efekcie baron przestał nosić dopasowany strój wojskowy (który kiedyś zdecydowanie przedkładał nad inne) i zapuścił włosy (dawniej krótko przystryżone), aby nieco wyszczuplały mu twarz.

Zachowanie: Jako przywódca Rycerzy Poszukujących z wyboru, Eviathan stał się stałym elementem sceny politycznej Byzantium Secundus. Wielu innych rycerzy chętnie przyjmuje jego przywództwo,



baron Eviathan Hawkwood

a on z radością prowadzi ich od jednego przyjęcia do drugiego. Mimo to wciąż myśli o sobie jako o najważniejszym wojowniku i gdyby cokolwiek zagroziło tej pozycji (np. przybycie lepiej wyszkolonego rycerza), nikt nie wie, jak mógłby zareagować.

Świta: Mimo przechwałek, jest popularny wśród innych Rycerzy Poszukujących. Zwykle podróżuje z trzema lub czterema z nich i ich sługami. Oznacza to, że jego grupa najczęściej obejmuje minimum dwadzieścia osób.

Cechy cielesne: Siła 8, Zręczność 7, Wytrzymałość 8

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 6, Technika 6

Cechy duchowe: Ekstrawersja 7, Introwersja 1, Porywczność 6, Opanowanie 2, Wiara 4, Ego 4

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

Umiejętności wyuczone: czytanie (urtyjski), etykieta 6, hazard 3, jeździectwo 8, kierowanie statkami kosmicznymi 2, panowanie nad ciałem 5, pierwsza pomoc 4, przeszukiwanie 6, skafandry kosmiczne 3, sztuka przetrwania 6, sztuka wojenna (taktyka wojskowa) 4, tropienie 7, umiejętności społeczne (przywództwo) 6, występy publiczne (śpiew) 4

Błogosławieństwa: Legendarny (+4 dla innych ludzi, aby go rozpoznali), Śmiałość (+2 do Porywczości, gdy bohater działa, a inni się wahają)

Dziw: 6

Wypożyczenie: rumak wojenny

Broń: karabin plazmowy, miecz

Sztuki walki: blok, boks, niechybna pięść

Fechtunek: akrobatyczny cios, cięcie, finta, parowanie, parowanie/riposta, pchnięcie, rozbrojenie, uderzenie płazem

Zbroja: puklerz, syntjedwab, tarcza szturmowa, tarcza turniejowa, zbroja z ceramstali wymagająca zasilania

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

Dom Decados



Księżna Salandra Decados

Ta najważniejsza postać w polityce cesarstwa obecnie zamieszana jest w romans z cesarzem Alexiusem. Nikt nie wie, dokąd to doprowadzi, ale niektórzy szepczą, że księżna może pewnego dnia zostać cesarzową. Współczynniki Salandry podaliśmy w podręczniku *Gasnące Słońca*.



Markiz Denzzi Fascho Ehrtanit Decados

Markiz Ehrtanit jest artystą znanym w kręgach, w których usprawnienia cybernetyczne uważa się za rodzaj sztuki. To sprawia, że w innych środowiskach, w których tego typu zmiany uważa się za wstrętne lub bluźniercze, uważa się go za chorego. Denzzi tylko wyśmiewa taką pruderię. Wie, że jest mistrzem sztuki cybernetycznej; takich jak on nie widziano od schyłku Drugiej Republiki.

Markiz mieszka w pełnej przepychu posiadłości na Tamerlanie, wśród roju wyrzutków społecznych: od handlarzy sztuką po ich patronów, którzy pragną być „płótnem” dla markiza – przyjąć usprawnienia cybernetyczne i stać się chodzącymi dziełami sztuki. Nieliczni dostępują tego szczytu. Trudno przewidzieć, kiedy markiz podejmie się kolejnego dzieła. Jego kaprysy są jak sztormowe morze u wybrzeży Tamerlanu – zmienne i pochłaniające wszystko.

Jego ostatnie dzieło – wolny obywatel, który utracił wszystkie zmysły i żyje jedynie w rzeczywistości wirtualnej, którą kontroluje markiz – wzbudziło wiele kontrowersji i rozgniewało Kościół (obywatel ten był siostrzeńcem księdza ze Świętego Miasta). Markizowi grozi proces inkwizycyjny. To go jednak nie powstrzymało przed kolejnymi eksperymentami – przeciwnie: jeszcze bardziej zachęciło do działania. Ehrtanit planuje dokonać jeszcze bardziej zuchwałego czynu od



księżna Salandra Decados





markiz Ehrtanit Decados

wszystkich poprzednich. Nikomu nie powiedział, co to będzie, a zapytany jedynie się uśmiecha.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: markiz z rodu Decados

Cytat: *Naturalne wyposażenie ciała ludzkiego jest takie nieestetyczne i ubogie – natura kierowała się funkcjonalnością, nie pięknem. A na mnie spoczywa obowiązkiem poszerzenia palety Matki Natury.*

Opis: Markiz wygląda niezwykle – jak niesamowity wybrzyk natury. Chirurgia plastyczna i cybernetyczna sprawiły, że zupełnie nie przypomina człowieka. Jego oczy są z kamieni szlachetnych, w których sprytnie ukryto kamery. Dzięki nim dostrzega więcej, niż by pozwalała na to naturalne widzenie. Jego skóra jest jedwabista, ale przypomina kwarc i zachowuje się jak rodzaj syntskóry – miękka pod dotykiem, lecz twarda, gdy napotka cios. Wprowadził jeszcze kilka zmian, które na przemian fascynują lub przerażają jego partnerów seksualnych.

Zachowanie: Zawsze szuka nowego materiału dla swoich dzieł sztuki i będzie wdzięczny każdemu, kto mu go dostarczy. Gdy się zorientuje, że ktoś nie pasuje do potrzeb jego sztuki, zignoruje go z niesmakiem lub każe strażom, aby się takiej osoby pozbyły.

Świta: Wszyscy pracownicy w domu markiza zostali w jakiś sposób przekształceni. Dzięki temu lepiej wypełniają swoje zadania lub uczynią dwór jeszcze bardziej potwornym.

Cechy cielesne: Siła 3 (6), Zręczność 8 (14), Wytrzymałość 4

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 7, Technika 9

Cechy duchowe: Ekstrawersja 6, Introwersja 4, Poręczność 7, Opanowanie 2, Wiara 0, Ego 7

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

Umiejętności wyuczone: czytanie (urtyjski), dociekliwość 7, etykieta 9, języki (urtyjski), maszyny myślące

4, medycyna 9, nauka (cybernetyka) 8, sztuka (przekształcanie ciała) 9, tortury 6, wybawienie elektryki 6, wybawienie mechaniki 4, wybawienie zaawansowanej technologii 9, zwinne dłonie 6

Błogosławieństwa/przekleństwa: Onieśmianie (-2 do Ekstrawersji, gdy styka się z ludźmi o niższej pozycji społecznej), Protekcyjność (-2 do Ekstrawersji, gdy przebywa pomiędzy nieoświeconymi), Przerażający (+2 do wywierania wrażenia), Zaciekawienie (+2 do Ekstrawersji, gdy widzi coś nowego)

Dobrodziejstwa/utrapienia: Bogactwo (9 punktów)
Dziw: 7

Wyposażenie: najlepszy dostępny sprzęt chirurgiczny i cybernetyczny, w większości z czasów Drugiej Republiki

Cybernetyczne usprawnienia: cyberkończyny (+3 do Siły, +3 do Zręczności: dotyczy wszystkich rąk i nóg, ukryty), cybermiecz (3 p.: niewidoczny; chirurgicznie przytwierdzony rapier, który wysuwa się z ukrytej w ciele pochwy), neurodruty, syntskóra (6 p.: 8k zbroi; jak syntskóra, zrośnięta z ciałem, poziom techniki 8, specjalistyczna technologia), szpiegoko

Broń: cybermiecz (patrz wyżej)

Fechtunek: błyskawiczny atak, cięcie, dwie ręce, parowanie, pchnięcie

Zbroja: syntskóra (patrz wyżej), szata z syntjedwabiu, tarcza turniejowa

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

Hazatowie



Książę Jose Alfonso Louis
Eduardo de Aragon

W czasie ostatnich, najbardziej gorących dni wojen o tron, zmiany sojuszków były na porządku dziennym. Starania Alexiusa, aby zostać cesarzem, rozpętały prawdziwy chaos i tylko najwnikliwsi uczestnicy



książę Eduardo de Aragon



wydarzeń nadażali za ciągle zmieniającą się sytuacją. Książę Jose Alfonso Louis Eduardo de Aragon prawdopodobnie najlepiej to zrozumiał i nieraz udowodnił przydatność dla własnego rodu i cesarstwa.

Jego umiejętne targowanie się i wprawa w prowadzeniu negocjacji pomogły tam, gdzie sami Hazatowie już niewiele mogli zdziałać. Kiedy się zorientowali, że wojny o tron dobiegają końca, a oni są po niewłaściwej stronie, książę podjął rozmowy pokojowe, które ostatecznie zakończyły konflikt. Nikt nigdy nie poddawał w wątpliwość jego uczciwości i honoru, a on sam natychmiast zyskał szacunek w całych Znanych Światach. Jego słowa są równie cenne co jądrowy reaktor, a jego wsparcie może stworzyć szanse, które nigdy przedtem nie istniały.

Obecnie mieszka na Byzantium Secundus jako swego rodzaju ambasador honorowy Hazatów, unikając tym samym codziennej mozolnej pracy związanej z obowiązkami w ambasadzie. Zamiast się tym zajmować, angażuje się tylko w rozmowy na najwyższym szczeblu i, oczywiście, w legendarne życie towarzyskie cesarskiej planety. Obecnie najważniejszym dla niego celem wydaje się wynegocjowanie zakończenia kurgańskich najazdów na ziemie Hazatów, albo zdobycie większej ilości sprzymierzeńców, dzięki którym można by wreszcie zniszczyć kalifata.



Rządca Avila Gondo

W każdym domu szlacheckim jest gromada służących i pracowników, których obowiązki to między innymi wykonywanie prostych, aczkolwiek niezbędnych posług. Zawsze potrzebny jest ktoś, kto robi pranie, zszyje rozerwany gorset, zadba o korespondencję i spotkania pana lub pani domu oraz ochroni dwór przed nieproszonymi gośćmi. Avila Gondo to zarządca dworu, inaczej: szef służby; zawiaduje ogromną grupą służących, należących do Hazatów na Byzantium Secundus.

Ostatnio przybyło mu męczących obowiązków, gdyż organizuje przeprowadzkę z powrotem do starej ambasady w pałacu w dzielnicy dyplomatycznej. Nową ambasadę trzeba było opuścić, gdy osunęła się do morza po potężnej lawinie błotnej. Oprócz pracy związanej z zorganizowaniem wygodnego powrotu pracodawców, wziął na siebie jeszcze pewne sekretne zadanie: ma dokonać zemsty na rodzie al-Malik za zniewagę, która doprowadziła do katastrofalnej w skutkach przeprowadzki.

Zniewaga ta to w rzeczywistości niewielki skandal dworski związany z nieszcześliwym romansem: lady Poohna Salanin al-Malik utarła nosa hrabiemu Charlemagne de Hazat za niezbyt subtelne zaloty. Zgodnie z niepisanymi zasadami postępowania, hrabia Charlemagne udawał, że zadana mu rana jest głębsza niż w rzeczywistości. Aby udowodnić, jak cierpi, przeniósł całą ambasadę nad niebezpieczną przepaść. Kiedy placówka dyplomatyczna obsunęła się z klifu – co nikogo nie zdziwiło – hrabia zyskał przewagę w rozgrywce. Teraz lady Poohna Salanin wydaje się winowajczynią



pan Avila Gondo

– czyż hrabia nie nacerpiał się dość z powodu niezłego odrzucenia amatorów? Ten mężczyzna stracił cały pałac!

Jednakże niewiele osób spoza rodu pamięta o tej zniewadze – to tylko drobna potyczka w wielkiej batalii intryg. Większość członków obu rodów też o tym zapomniała, ale Avila Gondo ma dobrą pamięć i – zgodnie ze starą tradycją rodu Hazatów – zorganizowanie odwetu uważa za swój obowiązek. Traktuje całe to wydarzenie zbyt poważnie, a udawany ból hrabiego uznał za prawdziwy. Wierzy, że lady z rodu al-Malik złamała serce jego pana.

Hrabia Charlemagne nic o tym nie wie, a gdyby cokolwiek o tym usłyszał, kazałby swemu słudze odstąpić od zamiarów. Dlatego właśnie Gondo trzyma wszystko w tajemnicy. Uważa, że odkąd Alexius zasiadł na tronie, Hazatowie zbyt często ustępują, kosztem honoru. Jeśli panowie rodu nie reagują otwarcie na obrazę ze względu na polityczne układy, ich lojalny sługa musi przejąć ten obowiązek. Aby umocnić się w swoim postanowieniu, ponownie przeczytał starożytne ballady rodu. Znalazł w nich przykłady śmiałych zarządców, którzy poświęcali reputację, a nawet życie, aby działać, kiedy formy towarzyskie powstrzymywały ich znieważonych panów. Do czynów takich należał sabotaż w majątku przeciwnego rodu, albo i zabicie tego, który znieważył Hazata.

Avila Gondo nie zawaha się, by dokonać którejś z tych rzeczy. Na razie jest dopiero w stadium początkowym – organizuje sabotaż. Wynajmuje szumowiny z najróżniejszych zakątków Byzantium Secundus, aby sabotować wszelkie działania al-Malików. Teraz koncentruje się na ich posiadłościach na Byzantium Secundus, ale przygotowuje także akcję w majątkach na planecie al-Malików. Zawsze rozgląda się za ludźmi, którzy dyskretnie pomogliby mu w tym zadaniu.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: zarządca Hazatów



Cytat: Wszystkie rody zapomniały, co znaczy broń honoru, lecz Hazatowie wciąż o tym pamiętają.

Opis: Avila Gondo ma 55 lat, łysieje i nosi zadbaną, dość długą „kozią” bródkę. Zakłada najlepsze tuniki i ubrania – chętnie udowodni, że służba Hazatów jest bardziej zadbana niż innych domów szlacheckich.

Zachowanie: Zachowanie Gondo jest bez zarzutu, ponieważ wywodzi się on z rodziny cieszących się szacunkiem zarządców, mającej długą tradycję doskonałego wypełniania obowiązków. Nie uczyni otwarcie niczego, co zagroziłoby dobremu imieniu jego lub jego pana. Wierzy jednak, że jego skryte knowania mają pełne poparcie przełożonych.

Świta: Avila zarządza całą służbą w ambasadzie Hazatów; niewiele dzieje się tam bez jego wiedzy.

Cechy cielesne: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 4

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 7, Technika 4

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

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

Umiejętności wyuczone: biurokracja 7, czytanie (urtyjski), dociekliwość 6, etykieta 9, języki (urtyjski), księgoznanstwo 4, przeszukiwanie 3, umiejętności społeczne (przywództwo) 4

Błogosławieństwa/przekleństwa: Ostry słuch (+2 do Percepcji, ale tylko dla słuchu), Prawość (-2 do Opanowania, kiedy ktoś kwestionuje słuszność jego osądu)

Dobrodziejstwa/utrapienia: Sieć informatorów (1 p.)

Dziw: 5

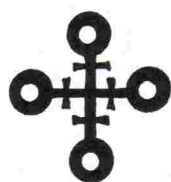
Wyposażenie: lista obowiązków

Broń: ogłuszacz

Zbroja: syntjedwab

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

Ród Li Halan



Hrabia Alrich Li Halan,
ambasador

Hrabia to szczupły, bladej mężczyzna, który wygląda na osobę dobrze po pięćdziesiątce. Przygląda się światu szarymi oczami o nieco szalonym wyrazie, wykrzywia wąskie usta w nerwowym, niespokojnym półuśmiechu, marszczy brwi. W rzeczywistości ma dopiero 39 lat i przedwcześnie posiwiął; jego rzadkie, białe włosy opadają mu miękko na ramiona. Nosi dopasowane białe i purpurowe szaty Li Halanów – wymyślne, ale jak na dworskie standardy, bardzo konserwatywne. Na wierzch zakłada sutą opończę.

Hrabia Alrich wywodzi się z najbardziej konserwatywnej i religijnej gałęzi rodu Li Halanów. Jako niezwykle oddany student teologii uczył się w Ortodoksyjnym Instytucie Seminaryjnym na Kish. Studiował także dyplomację oraz politykę. Szybko doszedł na szczyt. Początkowo był uczniem arcybiskupa Palamona, ale poróżnili się z powodu – jak to nazywa hrabia



hrabia Alrich Li Halan

– odmiennych poglądów teologicznych. Jest wyświęconym księdzem Ortodoksji i biegle posługuje się rytuałami teurgicznymi. Na dworze przypochlebia się Alexiusowi, ale w skrytości podkopuje potęgę cesarza. Nie czyni tego z powodu osobistego urazu – po prostu wierzy, że ludziom w Znanych Światach będzie lepiej pod rządami teokracji Li Halanów i Ortodoksji. Z tego powodu popełnił już kilka niezbyt etycznych czynów – między innymi zamieszany był w śmierć profesora z Uniwersytetu Veridiańskiego, który nauczał o wartościach czasów republikańskich.

Jego oddanie dla Kościoła jest całkowite i fanatyczne; przeważa nawet nad obowiązkami wobec własnej rodziny. Większość arystokratów z domu Li Halan sprzeciwiłaby się religijnym postępkom hrabiego Alricha, dlatego utrzymuje on je w tajemnicy. Hrabia stosuje przedziwne teologiczne rachunki, dzięki którym potrafi ocenić, czy ludzie są rzeczywiście pobożni. Zwykle okazuje się, że bardzo dużo im brakuje, wobec czego od czasu do czasu wymierza karę – jak sądzi – zgodnie z bożą wolą. Zrezygnował ze stosowania serum długowieczności, ponieważ uważa je za przejaw herezji i występku wbrew świętym przykazaniom Wszelchstwórcy.

Choć należy do dworu cesarskiego, spędza wiele czasu w Świętym Mieście. W sytuacjach oficjalnych podróżuje w towarzystwie rycerzy z rodu Li Halan i z księżmi Ortodoksji, ale gdy zajdzie taka potrzeba, wynajmuje mniej szanowanych pomocników.

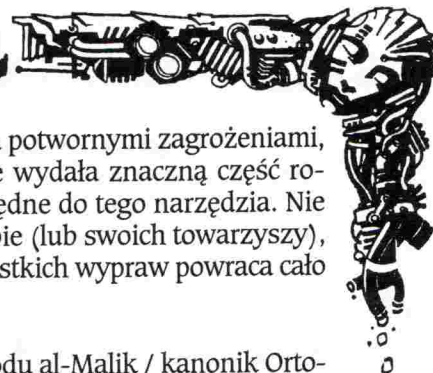
Dom al-Malik



Poohna Salanin al-Malik

Al-Malikowie kpią sobie z historii, które przedstawiają ich jako heretyków i wyznawców demonów, jednak rodzina Poohny zajęłaby inkwizycję na całe lata. W zamku położonym na odludziu w górach





Aylonu ukryła się przed ludźmi i wydawała pieniądze na starożytne woluminy i heretyckie rękopisy. Nie liczne osoby, które odwiedzały al-Malików, były przyjaźnionymi poszukiwaczami mrocznej wiedzy. Właśnie w czasie jednego z takich spotkań doszło do straszego nieszczęścia.

Poohna była wtedy małą dziewczynką, ale pamięta straszliwe krzyki, który owej nocy zatrzęsły murami zamku Salaninów. Zbiegła długimi schodami do podziemi, gdzie – jak wiedziała – gromadziła się jej rodzina. Pchnęła drzwi i wtedy spadło na nią pozabawione głowy ciało wuja. Jego szaty były w strzępach, a z tysiąca ran sączyła się krew.

Stała nieruchomo, zbyt przerażona, by krzyczeć, i patrzyła, jak jej ojciec na drzwiach prowadzących do głębszych części podziemi wydrapuje pieczęć. Odwrócił się do niej i wtedy Poohna zaczęła krzyczeć. Zobaczyła, że ojciec ma spalone wszystkie włosy, że stracił jedno oko, ucho i nos, a zamiast ust ma wielką ranę. Kiedy wrzeszczała, rodzic powtarzał cztery słowa tak długo, aż na zawsze wryły się jej w pamięć:

– Drzwi mają pozostać zabarykadowane! Drzwi mają pozostać zabarykadowane!

Następne dziesięć lat spędziła wędrując między szkołami Ligi i Kościoła. Jako jedyny (przy zdrowych zmysłach) członek rodziny dysponowała olbrzymim bogactwem. Jej służba administrowała dobrami Salaninów, pamiętając o jednym prostym nakazie – aby pozostawili podziemia nietknięte. Bez wahania zagłębiła się w studia nad demonami i złem, choć w jej sercu czał się strach. Czytała te same książki, co jej rodzice, ale nie dla przyjemności, ale by się dowiedzieć, jak walczyć z potworami.

Kiedy miała osiemnaście lat, złożyła przysięgę wierności Kościołowi i rozpoczęła studia z ogromnym zapalem – zapalem, który przerażał jej nauczycieli. Nigdy nie chciała zostać kapłanką i nigdy jej tego nie proponowano. Zamiast tego podróżuje po wszechświecie i szuka zła, które zabiło jej rodziców. Cicho i umiejętnie

poradziła sobie z wieloma potwornymi zagrożeniami, po części dzięki temu, że wydała znaczną część rodzinnej fortuny na niezbędne do tego narzędzia. Nie zawaha się poświęcić siebie (lub swoich towarzyszy), aby pokonać zło. Ze wszystkich wypraw powraca cało do zamku na Aylonie.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: baronet z rodu al-Malik / kanonik Ortodoksji

Cytat: *Wątpiąc w istnienie zła w pustce, dodajemy mu siły.*

Opis: Poohna jest wysoką, śniadą kobietą o czarnych włosach i oczach. Stała się wiotka w wyniku postów i poświęceń, ale jest przy tym bardzo silna. Nosi szaty kanonika, a pod nią chowa prawdziwe dzieło sztuki – wspaniałą zbroję.

Zachowanie: Poohnę mało obchodzi wszystko, co nie dotyczy jej misji. Niezachwianie tropi antynomistów i czcicieli demonów; podejrzewa o zło każdego, kogo napotka.

Świta: Poohna podróżuje samotnie, ale ma pod swoimi rozkazami sporą gromadę służby i żołnierzy na Aylonie. Przedstawia się jako uniżony sługa Wszechstworcy, ale w rzeczywistości ma szerokie wpływy i znaczą władzę.

Cechy cielesne: Siła 7 (8), Zręczność 7 (8), Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 7, Technika 7

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

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

Umiejętności wyuczone: alchemia 2, czytanie (łaci-na), czytanie (tech-urth), czytanie (urtyjski), docie-kliwość 4, empatia 2, etykieta 3, języki (łacina), kon-centracja 7, księgoznawstwo 5, panowanie nad ciałem 3, pierwsza pomoc 2, przeszukiwanie 4, tro-pienie 4, umiejętności społeczne (przywództwo) 2, wiedza (okultyzm) 6, wiedza (teologia) 4, wybawie-nie mechaniki 4, wybawienie zaawansowanej tech-nologii 6, żelazna wola 5

Błogosławieństwa: Dyscyplina (2 p.: +2 do Opano-wania w trakcie walki)

Okultyzm: Teurgia 5 / Pycha 1

Obrzędy: Boża opieka, Liturgia nabożeństwa, Poświę-cenie, Przekleństwo Proroka, Rozproszenie ciemno-ści, Zbroja Wszechstworcy

Stygmat: przybiera formę palących znaków na cie-le, które pojawiają się po odprawieniu rytuału teur-gicznego; rany można wyleczyć w ciągu kilku dni

Dziw: 7

Wypożyczenie: kadzielnica, krzyż gwiazdnych wrót (Przybytek Dziwu: 3 punkty Dziwu), miniaturowa maska tlenowa (z zapasem powietrza na godzinę), ognioodporny kombinezon maskujący (-8 do Percep-cji dla obserwatora, kiedy stoi nieruchomo; -2, gdy się porusza) ze wspomaganiem (+1 do Siły i Zręcz-ności), soczewki kontaktowe do widzenia w ultrafio-letcie i podczerwieni



Poohna Salanin al-Malik



Broń: miecz plazmowy, miotacz ognia
Fechtunek: cięcie, finta, parowanie, pchnięcie
Zbroja: standardowa tarcza energetyczna, kombinezon maskujący (obrona 2), szaty z syntjedwabiu
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/

Pomniejsze rody



Markiza Lekoya Scareenon Astanyani, gubernator Byzantium Secundus

Markiza Lekoya rządzi Byzantium Secundus żelazną ręką – a przynajmniej lubi tak o sobie myśleć. W rzeczywistości zwija się jak w ukropie, aby zaskarbić sobie łaskę wyżej postawionych osób, jednocześnie starając się ignorować tych, którzy – jak uważa – stoją od niej niżej. Na planecie pełnej biurokratów szukających możliwości awansu, markiza jest chyba najbardziej z tego tłumu świadoma układów społecznych. Jako głowa domu Cameton czuje się gorsza od przywódców wspaniałego rodu królewskiego, którzy odwiedzają jej planetę, od bogatych i wyrafinowanych kupców, którzy regularnie lądują na Byzantium Secundus, i potężnych ludzi Kościoła, którzy przybывают z legionami pochlebców.

Ciągle usilnie zabiega o uwagę tych, którzy stoją ponad nią, i oczernia tych, którzy znaleźli się niżej, nie znaczy to jednak, że jest niekompetentna w wykonywaniu obowiązków. Radzi sobie ze sprawami Byzantium Secundus dość dobrze, a wspomaga ją w znacznym stopniu starożytna biurokracja, która się wokół niej rozrosła. Nie dysponuje żadną potęgą wojskową, ponieważ oficjalnymi obrońcami planety jest Flota Cesarska i Armia Cesarska, ale sprawuje kontrolę nad policją (bardzo dobrze zorganizowaną) Byzantium Secundus oraz flotą wojskową na planecie.



markiza Lekoya

Jej ojciec, książę Cameton, zrezygnował z tytułu gubernatora ponad dziesięć lat temu, gdy podupadł na zdrowiu. Od tego czasu pokazuje się ludziom coraz rzadziej i rzadziej. Nadal ma pewien wpływ na córkę, ale nikt nie wie, jak duży.

Księżna Elestra Ksantypa, głównodowodząca Cesarskiego Oka

Jako nałogowa intrygantka okazała się idealną kandydatką na głównodowodzącą Cesarskiego Oka. Jest nowoczesną adeptką naukowych zasad i metod sabatu psychicznego Faviana, ale niewiele osób o tym wie. W ciągu ostatnich jedenastu lat wprowadzała te metody, aby wspierać działalność agencji – teraz Cesarskie Oka jest znacznie bardziej skuteczne niż kiedyś. Księżna zlecała także agentom wyszukiwanie wszelkich wytworów zaawansowanej techniki. Elestra wspiera ideę cesarstwa i lojalnie służy Alexiusowi. Jest świetnym dowódcą i wspaniałym taktykiem i mało kto ośmieliłby się spróbować zająć jej miejsce. Ma haka na każdą wpływową osobę na Byzantium Secundus i w całych Znanych Światach. Wykorzysta te informacje bez wahania, jeśli w czymś to jej pomoże. Księżna Ksantypa pracuje nad potajnym werbunkiem psychoników do Cesarskiego Oka, chociaż sprzeciwia jej się „stara gwardia” Oka.

Elestra wygląda na kobietę po trzydziestce, choć w rzeczywistości skończyła już siedemdziesiąt lat i bierze serum długowieczności, aby zachować młodość. Ma długie włosy, siwe od dzieciństwa. Zwykle nosi standardowy czarnopąsowy mundur oficera Cesarskiego Oka. To nieśtychanie opanowana i imponująca postać. Jako pierwsza od prawie wieku będzie zajmowała stanowisko dowódcy Cesarskiego Oka dłużej niż przewidziane 10 lat (cesarz poprosił ją, aby pozostała na tym stanowisku w czasie, kiedy on umacnia swoją władzę). Księżna podróżuje zwykle z elitarnym oddziałem agentów Cesarskiego Oka.



księżna Elestra Ksantypa





Lady Oktawia Justynian

Ostatnie lata wojen o tron nie były dla domu Justynian zbyt dobre, ale lady Oktawia wykorzystał je najlepiej, jak mogła. Jej ród na początku wojen doznał kilku dotkliwych porażek i nigdy się z nich nie otrząsnął. Zanim lady Oktawia wkroczyła na scenę, przywódcy Justynianów rozpaczliwie próbowali utrzymać to, co mogli. Oktawia, najmłodsze dziecko z mało znaczącej gałęzi rodu, zyskała więc wspólną okazję – mogła udowodnić swoją wartość.

Zwycięstwa Oktawii przeszły niezauważone w zgiełku wielkich bitew decydujących o przyszłości cesarstwa, ale okazały się kluczowe dla jej rodu. Kilkakrotnie przegnała tych, którzy próbowali zagarnąć ostatnie dobra domu, wspomagana tylko przez garstkę żołnierzy i niezwykle stare statki kosmiczne. Chociaż można się spierać, czy jej przeciwnicy należeli do najgroźniejszych, to nikt nie zaprzeczy, że nieustannie wygrywała, mimo przytłaczającej przewagi wroga.

Kiedy wojny dobiegła końca, Oktawia miała zapewnioną stosowną pozycję w rodzinie, ale wiedziała, że to nie znaczy zbyt dużo. Zrobiła co mogła, aby poprawić sytuację rodu, ale gdy Alexius wezwał szlachtę do służby na rzecz cesarstwa, musiała odpowiedzieć. Po drodze na Byzantium Secundus spotkało ją wiele niezwykle przygód – dlatego dopiero teraz dotarła na miejsce i przedstawiła się cesarzowi. Na razie prawie nikt nie zna jej wcześniejszych czynów, ale lady Oktawia z całych sił pragnie zapisać na trwałe swoje imię w historii.

Mimo że Oktawia nie sprawia wrażenia osoby bardzo dbającej o osobistą sławę, ta jednak sama do niej przychodzi. W rezultacie dziewczyna nabrała silnego, choć nie do końca świadomego przekonania o wadze własnego przeznaczenia. Zawsze zachowuje się niezwykle honorowo, ale nie spodziewa się, że inni zachowają się tak samo. Pierwsze dni pobytu na cesarskim dworze tylko umocniły ją w tej wierze.



Lady Oktawia Justynian

Przypadek sprawił, że stoczyła pojedynki z dwoma uznanymi Rycerzami Poszukującymi – i obu z łatwością pokonała. Teraz inni przyglądają się jej z ostrożnością. Nikt nie wie, co może się jeszcze wydarzyć.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: kawaler z rodu Justynian (lady)

Cytat: *Walczę za honor rodu Justynian i cesarza.*

Opis: Oktawia nie ma żadnych złudzeń co do swego wyglądu. Była brzydkim dzieckiem, czas zaś zmienił tylko jej wiek – nie twarz. Lata spędzone na polach bitewnych w niczym tu nie pomogły; chociaż jest wyjątkowo silną i zręczną kobietą, wiele osób uważa ją po prostu za niską i przysadzistą.

Zachowanie: Zwykle jest cicha i zachowuje się z rezerwą. Woli, aby przemawiały za nią czyny. Ożywia się tylko wtedy, gdy coś zagraża słabszym, albo gdy jej honor wystawiany jest na szwank.

Świta: Oktawia przybyła na Byzantium Secundus sama. Każdy jednak, kto ją kiedyś znał, czułby się zaszczycony, mogąc jej pomóc (jeśli by takiego wsparcie potrzebowała).

Cechy cielesne: Siła 8, Zręczność 8, Wytrzymałość 9

Flota Cesarska i rycerze Kościoła

Flota Cesarska to ogromna organizacja, która ma za zadanie bronić Znane Światy przed zagrożeniem zewnętrznym i wewnętrznym. W czasie wojen o tron często używano jej do niewłaściwych celów – stała się narzędziem nacisku regentów, dla których cele osobiste i własnego rodu były ważniejsze, niż dobro Znanych Światów jako całości. Nieraz zdarzało się, że była wycofywana z zagrożonych posterunków na obrzeżach terytorium symbiontów lub barbarzyńców, aby zająć się niezbyt istotnymi sprawami dowódcy floty (stanowisko polityczne, obsadzone przez regenta). Odzyskanie posterunków często wymagało pomocy ze strony Pośredników.

Większość Cesarskiej Floty ceni cesarza i lojalnie wypełnia jego rozkazy. Oficerowie są szlachcicami, a wolni obywatele pełnią funkcję podoficerów i szeregowców. Czasem wolni obywatele, którzy zaszli dość wysoko, za wyjątkowo dobrą służbę w końcu awansują na oficerów, ale szlachta patrzy z niechęcią na takie praktyki. Można uważać za skandaliczne takie mieszanie klas i rang.

Kościół ma własną gwardię. Tworzą ją przede wszystkim młodzi arystokraci, którzy złożyli przysięgę wierności Kościołowi, albo zobowiązali się służyć przez określony czas w ramach swego rodzaju pokuty, zanim zaangażują się w politykę. Jednakże w szeregach Gwardii Kościoła jest także wielu wolnych obywateli, mężczyzn i kobiet, którzy zostali wyniesieni dzięki czynom lub wierze. Czasem tacy wolni obywatele zachodzą wyżej od arystokratów. To często budzi gniew w rodzinach szlacheckich, z których wywodzą się gwardziści, ale Kościół niezachwianie uważa, że to dobra lekcja dla dusz i charakterów przysiężnych władców.



Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 7, Technika 5
Cechy duchowe: Ekstrawersja 1, Introwersja 6, Porywczność 6, Opanowanie 3, Wiara 5, Ego 2

Umiejętności wrodzone: broń biała 9, skradanie się 4, spostrzegawczość 5, strzelanie 7, uniki 8, urok osobisty 4, walka wręcz 8, wigor 9, wywieranie wrażenia 6

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 1, czytanie (tech-urth), czytanie (urtyjski), empatia 3, etykieta 5, jeździectwo 8, języki (łacina), kierowanie statkami kosmicznymi 7, koncentracja 2, panowanie nad ciałem 8, pierwsza pomoc 7, skafandry kosmiczne 6, sztuka przetrwania 6, sztuka wojenna (artyleria pokładowa) 6, sztuka wojenna (taktyka woj-skowa) 8, umiejętności społeczne (przemawianie) 4, umiejętności społeczne (przywództwo) 8, wiedza (rycerskość) 6, wiedza o zwierzętach 7, występy publiczne (śpiew) 3, żelazna wola 3

Błogosławieństwa: Litość (2 p.: +2 do Porywczości, kiedy komuś pomaga), Nieugiętość (2 p.: +2 do Wyttrzymałości, kiedy w grę wchodzi honor), Śmiałość (+2 do Porywczości, gdy działa, a inni się wahają)
Dziw: 6

Wyposażenie: akredytywa od Sędziów (daje jej odpowiednik bogactwa: zabezpieczony)

Broń: karabin szturmowy, miecz oburęczny, ogłuszacz

Sztuki walki: blok, blok i cios, błyskawiczne kopnięcie, boks, kopnięcie z wysoku, niechybna pięść, pięść – błyskawica, pięść tygrysa, przytrzymanie, rzut, rzut wielokrotny, zabójcze kopnięcie

Fechtniek: akrobatyczny cios, błyskawiczny atak, cięcie, dwie ręce, finta, parowanie, parowanie / riposta, pchnięcie, przebicie pancerza, rozbrojenie

Zbroja: kaftan skórzany, puklerz, tarcza bojowa, zbroja płytowa

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

Kościół

Ortodoksja Urth



Arcybiskup Palamon

Marek Aureliusz Palamon był synem biednych rolników z Suthecu. Po śmierci rodziców udał się do klasztoru, aby uciec przed życiem w potwornej biedzie. Marek okazał się biegły i w teurgii, i w politycznych rozgrywkach; w rezultacie wyjechał na Świętą Terę, gdzie pobierał dalsze nauki. Na Urth został uczniem Barleya, wpływowego arcybiskupa Ortodoksji. Z jego pomocą doszedł do obecnej pozycji po niemal trzydziestu latach częstokroć bezlitosnych rozgrywek politycznych. Palamon piastował urząd biskupa Byzantium Secundus przez piętnaście lat. Jego dokonania obejmują m.in. wybitną rolę w negocjacjach po zakończeniu wojen o tron. Mimo tego większość ludzi uważa, że arcybiskup jest nie jest przyjaźnie nastawiony do cesarstwa.



arcybiskup Palamon

Chociaż jest konserwatystą jeśli idzie o teologię, to jednak – ku ogólnemu zdziwieniu – zabiega o względy bardziej progresywnych sił w Kościele. Stanowi zagadkę dla obydwu stron, jakby znajdował się gdzieś pomiędzy obozami. Najwyraźniej przedmiotem jego największej troski jest sprawiedliwość, którą utożsamia Maya Pogardzana, założycielka katedry (Palamon troszczy się także o stosowanie innego atrybutu Mayi – kary).

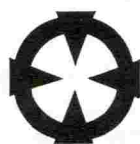
Arcybiskup niemalże staje na głowie, aby pogodzić interesy cesarstwa z rozkazami ze Świętej Terry oraz nakazami własnego sumienia. Ma cechy idealisty, ale ukrywa to pod całym oceanem dogmatów. Niektórzy boją się o hierofanta. Starzeje się, ale unika serum długowieczności. Jego zachowania często odbierane są jako roztargnione, a nawet dziwaczne. Trudności związane z wysoką pozycją bardzo mu ciąży. Ostatnio miał wizje ciemnych sił składających się zza horyzontu. Wizje te potwierdzili zarówno prywatni doradcy arcybiskupa z Zakonu Eskatonicznego, jak i pokutnicy. W sekrecie spotkał się także z tajemniczymi, mnichami żebraczymi z barbarzyńskich światów.

Przymuszony sytuacją arcybiskup wspiera cesarza, chociaż nie zgadza się z jego reformami. Palamon wierzy, że zbliża się katastrofa i uważa, że Znane Światy potrzebują cesarza, aby przetrwać. Arcybiskup nigdy się nie ożenił i zniechęcił się do swojego jedyne żywego krewnego, młodego ucznia Zakonu Eskatonicznego, Guissepe Alustro.

Arcybiskup Palamon to zasuszony, stary człowiek dobiegający siedemdziesiątki. Nosi długą, siwą brodę i ma pożłobioną, surową twarz. Kontrastują z nią oczy – młode, czujne i czasem wyrażające wewnętrzzną radość, która zaprzecza zatroskanej twarzy. Nosi piuszkę i ornaty – błękitną sutannę biskupa ortodoksji. Chociaż porusza się powoli i ostrożnie, jak przystało na starzejącego się człowieka, bije od niego aura wewnętrznej, ukrytej siły. Arcybiskup zawsze



podróżuje ze sporym orszakiem niższych rangą duchownych i akolitów. Zwykle należą oni do Ortodoksji, ale zawsze obecni są także członkowie innych sekt. Zawsze pojawia się również grupa strażników z Bractwa Wojennego, dwóch prywatnych inkwizytorów Ortodoksji i Świątyni Avesti (biskup Phipps oraz ojciec Kadar) oraz uzdrowicielka – amalteanka (siostra Elspeth).



Biskup Yetari

Życie biskupa Yetari to pobożna służba i niekwestionowana ortodoksja. Wspięła się po szczeblach kościelnej hierarchii pewnie i miarowo. Nikt nie ma wątpliwości, że byłaby pierwszą kandydatką na miejsce Palamona, gdyby obecnemu arcybiskupowi coś się stało. Ma wielu przyjaciół wśród elektorów kościelnych i nikt nie może powiedzieć o niej nic złego.

Ma taką dobrą opinię, ponieważ nikt z jej przyjaciół nie wie, że prawdziwa Yetari zginęła ponad dziesięć lat temu z rąk metonima, szpiega Decadosów, który potrafi odmieniać swój wygląd zewnętrzny. Ten zmienny zajął jej miejsce i powoli wspinał się po szczeblach kariery Kościoła, „przywdziewając” jej twarz. Sam metonim nie pamięta niczego ze swego życia przed stanieniem się Yetari. Wypełnia w ten sposób zobowiązanie, które każe mu całkowicie poświęcić życie na rzecz obowiązków wyznaczonych przez jego panów. Rzeczywiście „Yetari” ledwie pamięta, że jest metonimem postępującym zgodnie z czyimiś rozkazami. Jak na razie Decadosi wymagają tylko, aby awansowała oraz nie zwracała na siebie uwagi – i właściwie nic ponadto.

W zeszłym roku Yetari przejęła zarząd nad Wielką Biblioteką Horacego; stanowi to część jej obowiązków. Dzięki temu dotarła do najstarszych ksiąg znajdujących się w tym księgozbiore. Niektóre z nich powstały przed pierwszym lotem ludzkości w kosmos. Te, które umieszczono w najgłębszych podziemiach, mogą trafić tylko do rąk przywódców Kościoła. W nich Yetari odnalazła tomy pełne bluźnierczych tekstów i rysunków. Pierwsze czytanie przyciągnęło jej uwagę tak, jak jeszcze nic wcześniej – poczuła, że musi czytać więcej i więcej.

Od czasu odkrycia tych rękopisów Yetari z rosnącym zapałem studiuje zakazaną wiedzę. Coraz bardziej się boi, że ktoś z Kościoła odkryje jej nową pasję, ale nie może przestać. W rzeczywistości jej sekret odkryło trzech księży, a każdy z nich w tajemniczych okolicznościach zginął i został znaleziony martwy w katakumbach Katedry pod wezwaniem świętej Mayi. Yetari nie pamięta, że ją nakryli; nie pamięta też, jak ich zabijała, ale to właśnie ona jest morderczynią – a właściwie prawdziwa jej osobowość: metonim. Aby chronić tajemnicę, osobowość ta przejęła jej świadomość, zabiła intruzów, ukryła ich ciała, a potem z powrotem wycofała się do głębin nieświadomości. Yetari niczego nie pamięta. Co więcej, zaczęła swoje studia przekładać na praktykę, odprawiając rytuały w ciemnych zakamarkach starożytnych

kościółów. Nie ma pojęcia, dlaczego idea demonów podnieca ją i pociąga, ale tak właśnie się dzieje.

Rasa: człowiek metonim

Ranga/klasa: biskup Ortodoksji

Cytat: *Dlaczego tak się martwisz tym, co uczyni Kościół? Najpierw przyjrzyj się najciemniejszemu zakamarkom własnej duszy.*

Opis: Przygarbiona kobieta w średnim wieku, o ciemnych włosach i śniadej cerze. Należy do sekty Ortodoksji, która uznaje noszenie znaków Wszechstworcy na własnym ciele, tak więc jej skóra pokryta jest religijnymi tatuażami oraz wczepioną biżuterią o symbolicznym znaczeniu.

Zachowanie: Maską pobożnej powagi zaczyna ustępować heretyckim myślom miotającym się po jej głowie. Szaleństwo w wyrazie twarzy i słowach staje się coraz bardziej widoczne, chociaż Yetari desperacko próbuje utrzymać nad sobą kontrolę.

Świta: Yetari posiada wielu akolitów i księży na swoje rozkazy, ale żadnemu z nich nie ufa. Zaczęła ich jednak sprawdzać, aby się zorientować, kto jest gotowy przyłączyć się do jej bluźnierczych praktyk.

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 8, Percepcja 7, Technika 4

Cechy duchowe: Ekstrawersja 2, Introwersja 5, Porywczność 4, Opanowanie 4, Wiara 1, Ego 7

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

Umiejętności wyuczone: alchemia 5, biurokracja 4, charakteryzacja 10, cwaniactwo 2, czytanie (arabski), czytanie (greka), czytanie (hebrajski), czytanie (hieroglify), czytanie (łacina), czytanie (tech-urth), czytanie (urtyjski), dociekliwość 6, empatia 5, etykieta 4, języki (łacina), koncentracja 8, księgoznawstwo 9, medycyna 6, otwieranie zamków 3, panowanie nad ciałem 4, przeszukiwanie 5, szelmowstwo 9, sztuka (pisarstwo) 5, tortury 3, umiejętności społeczne



Biskup Yetari



(aktorstwo) 10, umiejętności społeczne (przemawianie) 6, umiejętności społeczne (retoryka) 6, wiedza (okultyzm) 6, wiedza (teologia) 7, żelazna wola 9
Okultyzm: Psi 5 / Cień 2

Moce: Psyche (Czytanie w myślach, Intuicja, Przesłanie uczuć), Szósty Zmysł (Czytanie aury, Orientacja w ciemnościach, Wrażliwość)

Dziw: 7

Wypożyczenie: starożytne księgi, niezliczona ilość biżuterii wszczepionej w ciało

Broń: nie ma żadnej

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

Uwagi: Chociaż mówi się, że najpotężniejsi metonimowie potrafią zmienić swoje ciało tylko siłą woli, to jednak „Yetari“ potrzebowała znacznej pomocy ze strony najlepszych chirurgów plastycznych Decadosów. Jest zdolna do samodzielnych niewielkich zmian fizycznych i niewątpliwie wygląda jak prawdziwa Yetari tuż przed śmiercią. Posługuje się swoim talentem, aby naśladować zmiany związane ze starzeniem.



Ojciec Jorge Medardo

Światło Wszechstworcy dotarło do Jorge, kiedy ten był jeszcze bardzo młody; nawet jako chłopiec wołał głosić kazania kolegom ze szkoły niż się bawić, albo zajmować czymś innym. Kiedy w 4986 roku został wyświęcony, widział swoją karierę jako służbę dla ludzkości, niesienie ulgi zbolęłym duszom i przewodzenie trzódce Wszechstworcy. Poświęcił się najbardziej misjonarskiemu odłamowi Kościoła Ortodoksyjnego, postanawiając unikać wszystkiego, co może odwieść go od celu. Na początku obowiązki zatrzymały go na Byzantium Secundus, ojczystej planecie, ale ze wzgórz musiał przenieść się do slumsów, gdzie nigdy dotąd nie był. Potraktował to jak możliwość służenia tam, gdzie go najbardziej potrzebują.

Rzucił się w wir pracy z ogromnym zapałem, który wznieciła w nim miłość Wszechstworcy. W ciągu

trzech lat jego parafia, która na początku liczyła kilkanaście duszyczek, rozrosła się do tysięcy wyznawców. Nauczał wszędzie tam, gdzie gromadzili się ludzie, a jego słowa rozprzestrzeniały się po całych slumsach. Założył domy misyjne, gdzie biedni mogli dostać jedzenie i dach nad głową, hospicja dla chorych i kaplice dla zagubionych dusz.

A potem, siedem lat temu, spotkał kogoś, kto sprawił, że zwątpił w sens swojej pracy. Pewnej parnej, przekłetej nocy wybrał się na obrzeża slumsów, aby tam głosić kazanie. Usłyszała go przechodząca kurtyzana. Trudno zaprzeczyć wrażeniu, jakie jego słowa te zrobiły na kobiecie. Została ona awestianką, siostrą Scarletą. Kiedy Jorge utulił ją w ramionach, poznał całą wielkość Wszechstworcy i nigdy już nie czuł się równie spełniony.

Od owej nocy nie potrafił zapomnieć o siostrze Scarletcie. Dopóki była w klasztorze, jakoś sobie radził. Niestety, opuściła odosobnienie i Jorge zbyt często ją spotykał. Jego duszpasterstwo zaczęło na tym tracić, bo teraz myślał tylko o niej.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: ksiądz Ortodoksji

Cytat: W rozległym magazynie ludzkiej mądrości kryje się gdzieś wiedza, jak może kochać siebie nawzajem.

Opis: Wygląd Jorge zupełnie przeczy sile mężczyzny. Jego władza nad wieloma wyznawcami czyni go jedną z najważniejszych osobistości Kościoła na Byzantium Secundus (z czego jego przełożeni nie zdają sobie sprawy). Mimo to ubiera się w prosty mnisi habit, nie dba o brązowe, siwiejące już włosy, chodzi przygarbiony i wygląda na zmęczonego. Niektórzy z jego parafian zaczęli dostrzegać, że stracił część ze swojej dawnej żarliwości, że zniknął blask, który kiedyś rozświetlał jego oczy.

Zachowanie: Jorge ciągle jeszcze zajmuje się dobroczynnością, ale straciła ona dla niego sens. Teraz większość czasu poświęca na przemyślanie swojej sytuacji.

Świta: Jorge ma całe legiony parafian, którzy bez wahania zrobili by wszystko, co im karze. Wśród tych ludzi tylko jedna osoba – Saduj Seliman, który zajmuje się finansową stroną jego duszpasterstwa – zdaje sobie sprawę z wielkości wpływów ojca Jorge.

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 7, Technika 3

Cechy duchowe: Ekstrawersja 8, Introwersja 2, Porywczność 6, Opanowanie 4, Wiara 6, Ego 2

Umiejętności wrodzone: broń biała 3, skradanie się 3, spostrzegawczość 6, strzelanie 3, uniki 4, urok osobisty 9, walka wręcz 3, wigor 6, wywieranie wrażenia 10

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 3, czytanie (łacina), czytanie (urtyjski), empatia 10, etykieta 1, koncentracja 3, księgozawstwo 1, medycyna 6, pierwsza pomoc 7, umiejętności społeczne (przemawianie) 10, umiejętności społeczne (przywództwo) 5

Błogosławieństwa: Gorliwy wyznawca (+1 do Wiary, +2 do Porywczości, gdy szerzy słowo Wszechstworcy)



ojciec Jorge Medardo



Dziw: 6

Wypożyczenie: krzyż gwiazdnych wrót, podstawowy zestaw znachorski, szaty

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

Bractwo Wojenne



Siostra Theafana al-Malik

Hrabina Theafana al-Malik urodziła się na Stygmacie, gdzie jej rodzice pomagali w walkach z symbiontami. Po tym, jak obcy zmasakrowali jej rodzinę, odnalazł ją i wychował garnizon Bractwa Wojennego. Złożyła śluby wcześniej, a dorastała walcząc z symbiontami. Zebrała wiele nagród za męstwo. W czasie, kiedy Alexius urastał w potęgę, poprowadziła siły Hawkwoodów, aby umocniły niepewny front na Stygmacie. W ten sposób odciążała obleganych rycerzy zakonnych Wojennego Bractwa. Wdzięczni mnisi pod dowództwem brata Emersona Longa szybko stworzyli sojusz, mający wesprzeć starania Alexiusa o koronę. Theafana kilkakrotnie uratowała przyszłemu cesarzowi życie, co bardzo tych dwoje do siebie zbliżyło. Po niezliczonych bitwach Hawkwood w końcu wstąpił na tron i wydawało się, że nad wszechświatem rozbłyśnie nowy świt. Wielu ludzi żywiło przekonanie, że Theafana zostanie cesarzową.

Jednakże teraz siostra Theafana i cesarz odsunęli się od siebie. Nadal są przyjaciółmi, ale łączące ich uczucie zbladło. Nikt tak naprawdę nie wie z jakiej przyczyny. Ponadto Alexius zgodził się na kilka ustępstw nie do przekroczenia dla siostry Theafany i nie wprowadził w życie wielu obiecanych reform. Jeszcze wszystko może powrócić do dawnego stanu, ale krótkotrwałe rozstanie przyjaciół pozwoliło księżnej Salandrze zdobyć przychyłność cesarza.

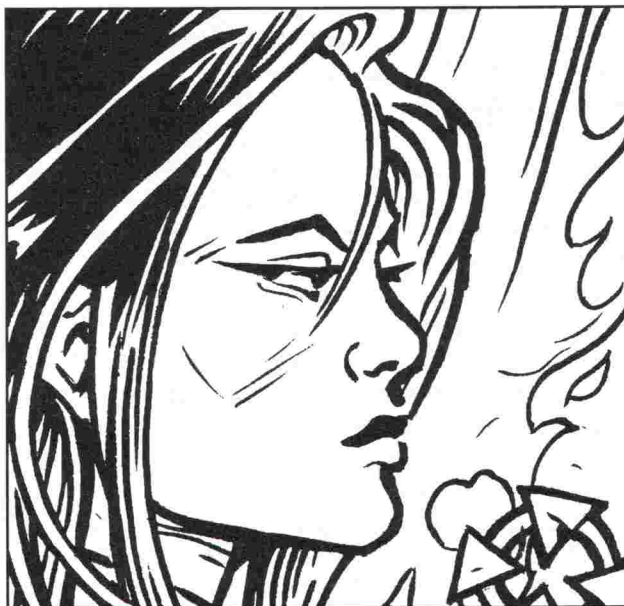
Teraz hrabina Theafana i księżna krążą wokół cesarza i dworu, a każda próbuje znaleźć jakiś słaby punkt u przeciwniczki. Obie kobiety są sobie równe pod wieloma względami. Theafana nadal cieszy się wśród ludzi sławą, podczas gdy Salandra ma dostęp do wszelkich środków i zasobów finansowych. Jednym z oszczerstw autorstwa księżnej była plotka głosząca, że Theafana jest symbiontem. Doszło już do kilku potyczek między tymi kobietami, a wiele osób wierzy, że niedługo dojdzie do ostatecznej rozgrywki. W ciągu ostatnich trzech lat siostra Theafana gromadziła sprzymierzeńców, wspomagając biednych i egzorcyzmując Pychę, którą „zyskała” w trakcie wojny.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: kapłanka Bractwa Wojennego

Cytat: *Nie zważaj na ból spowodowany wojną. Pokój jest zawsze w sercu. Zgiełk świata materialnego nie dotknie tego, kto nosi spokój w swoim wnętrzu.*

Opis: Siostra Theafana ma skórę o złocistym odcieniu i azjatyckie rysy twarzy. Ciemnobrązowe włosy nosi rozpuszczone, rzadko kiedy ulegając w tym względzie dworskiej modzie. Jest wygimnastykowana, a mięśnie ma jak ze stali. Po jej ubiorze trudno poznać, że należy do rodu al-Malik, co jest zresztą typowe dla Bractwa



siostra Theafana al-Malik

Wojennego. W walce nosi poobijaną, ale wciąż wytrzymałą zbroję Bractwa Wojennego z ceramstali. Ma ją po pokonanym towarzyszu, którego pamięć ciągle nosi w sercu. Przy bardziej oficjalnych okazjach zakłada niezwykle skromną szatę z białego syntyjedwabiu i przepasuje się złotą szarfą. Zawsze ma przy sobie broń, nawet przy wyjątkowych świętach.

Zachowanie: Theafana jest silną indywidualnością, bez reszty oddaną obronie sług Wszechstworcy. Jej umiejętności społeczne ucierpiały z powodu surowego wychowania, jakie odebrała na Stygmacie, ale kompensuje to z nawiązką szczerością i pełną wdzięką uczciwością.

Świta: Theafana często podróżuje z małą grupą wiernych rycerzy zakonnych Bractwa, wyćwiczonych na Stygmacie. Czasem przyłączają się do niej Hawkwoodowie, pragnący zbliżyć się do osoby, która (jak wierzą) zostanie cesarzową, lub al-Malikowie, którzy honorują w ten sposób jej poprzedni tytuł (choć odrzuciła go, przyjmując śluby zakonne).

Cechy cielesne: Siła 9, Zręczność 10, Wytrzymałość 9

Cechy umysłowe: Spryt 8, Percepcja 9, Technika 5

Cechy duchowe: Ekstrawersja 5, Introwersja 5, Poręczność 7, Opanowanie 3, Wiara 8, Ego 2

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

Umiejętności wyuczone: biurokracja 4, czytanie (łacina), czytanie (urtyjski), empatia 4, etykieta 5, hazard 4, jeździectwo 7, języki (łacina), języki (urtyjski), kierowanie pojazdami lądowymi 5, kierowanie pojazdami wodnymi 4, kierowanie statkami kosmicznymi 4, koncentracja 10, księgoznanstwo 6, kusznictwo 5, łucznictwo 5, medycyna 1, panowanie nad ciałem 7, pierwsza pomoc 6, przeszukiwanie 5, szelmostwo 3, sztuka 5, sztuka przetrwania 8, sztuka wojenna (artyleria) 6, sztuka wojenna (taktyka woj-skowa) 8, umiejętności społeczne (przywództwo) 9,



wiedza (stygmat) 7, wiedza o zwierzętach 4, wybawienie mechaniki 4, żelazna wola 5

Błogosławieństwo: Dyscyplina (+2 do Opanowania w trakcie walki), Litość (2 p.: +2 do Porywczkości, kiedy komuś pomaga), Piękno (+2 do uroku osobistego wobec tych, dla których samice ludzkie są atrakcyjne), Powszechnie lubiana (+1 do uroku osobistego)

Dobrodziejstwa: Bogactwo (3 punkty)

Okultyzm: Teurgia 7

Obrzędy: Kościelne (Błogosławieństwo Proroka, Liturgia nabożeństwa, Nałożenie rąk), Bractwa Wojennego (Liturgia przerażających zastępów, Naczynie duszy, Sprawiedliwie prowadzona dłoń, Święty zapal, Zbroja Wszechstworcy)

Dziw: 8

Wyposażenie: eliksir, Przybytek Dziwu (8 punktów dziwu), różaniec, skrzekotka na nadgarstku

Broń: miecz świętego Cuthberta (relikwia teurgiczna: +2 do łatwości testu i +2 do obrażeń w walce z symbiontami), pistolet plazmowy, wibrosztylet

Sztuki walki: blok, blok i cios, boks, duszenie, pięść – błyskawica, pięść tygrysa, przytrzymanie

Działania szermiercze: akrobatyczny cios, błyskawiczny atak, cięcie, finta, parowanie, parowanie / riposta, pchnięcie, przebicie pancerza, rozbrojenie

Zbroja: szaty z syntjedwabiu, zbroja z ceramstali, tarcza bojowa

Cybernetyczne usprawnienia: cybernetyczna proteza prawej ręki (+3 do Siły, +3 do Zręczności, ukryty; straciła ramię w walce z symbiontem)

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



Mistrz Panard

Długa historia klasztoru na Byzantium Secundus biegła różnymi torami – czasem trzymał stronę sekty panującego regenta, czasem stawał do niej w opozycji. Równie niestałe były relacje łączące go z arcybiskupem planety i w rezultacie na początku wojen o tron o mało nie usunięto klasztoru z Byzantium Secundus, a to z powodu oskarżenia o herezję. Choć cesarz Alexius jest mocno związany z zakonem, to jednak nie zezwolił na rekrutowanie nowicjuszy na planecie, ani też na sprowadzanie nowych członków.

Od dwudziestu lat mistrz Panard prowadzi na Tar-sie mały klasztor – Świątynię Władymira – i przez ten czas zdołał uchronić go przed wyjęciem spod prawa i zniszczeniem. To była dwudziestoletnia walka – dzień po dniu – o przetrwanie klasztoru. Nic dziwnego, że dziś w każdym ciemnym zakamarku Panard widzi wrogich konspiratorów. Ta paranoja nikogo nie oszczędza. Nikt nie jest bezpieczny, gdyż kapłan każdego podejrzewa. Jego obsesja urosła do takiego stopnia, że zaczął werbować każdego, kogo zdoła, do różnych tajnych stowarzyszeń. Ma nadzieję, że w ten sposób pozna ich prawdziwe zamiary.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: brat z Bractwa Wojennego

Cytat: Twierdzisz, że wspierasz Kościół. Czy to rzeczywiście prawda?

Opis: Mistrz Panard to już starszy mężczyzna, ale krzepka budowa ciała zaprzecza jego wiekowi. Z kolei twarz – poorana i wychudła – dodaje mu lat. Dłonie zaś pokrywają brodawki. Jego stygmat teurgiczny przybrał formę zmarszczek, które pogłębiają się za każdym razem, gdy posługuje się swymi mocami.

Zachowanie: Panard nie ma ochoty z nikim rozmawiać, ale zmusza go do tego paranoja. W trakcie rozmowy czasem milknie w pół zdania, jakby się zastanawiał, czy w ogóle powinien się odzywać. Stoi i patrzy na rozmówcę przez chwilę, po czym kończy rozpoczętą wypowiedź.

Świta: Choć mistrz Panard nikomu nie ufa, w dowolnym momencie może wezwać grupę najzdolniejszych żołnierzy z Byzantium Secundus, członków klasztoru Bractwa Wojennego, którzy wypełnią jego rozkazy bez pytania.

Cechy cielesne: Siła 7, Zręczność 8, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 6, Technika 6

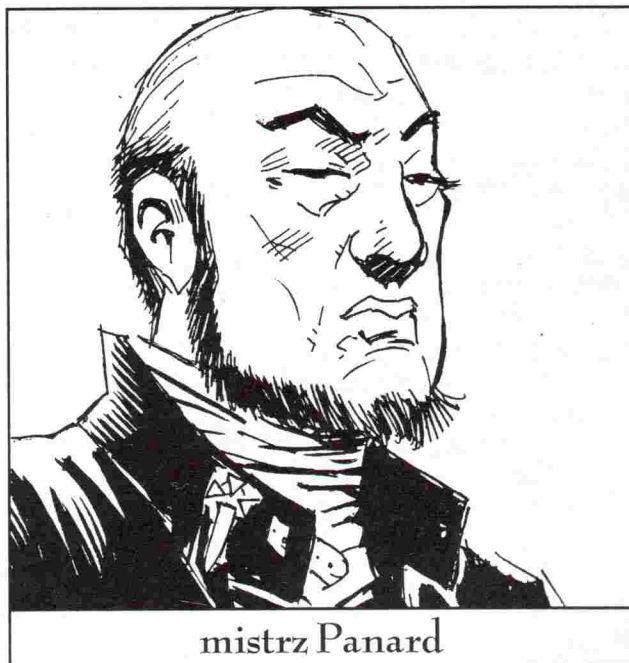
Cechy duchowe: Ekstrawersja 2, Introwersja 6, Porywczność 4, Opanowanie 5, Wiara 6, Ego 2

Umiejętności wrodzone: broń biała 8, skradanie się 8, spostrzegawczość 7, strzelanie 8, uniki 8, urok osobisty 6, walka wręcz 9, wigor 7, wywieranie wrażeń 9

Umiejętności wyuczone: alchemia 2, biurokracja 2, charakteryzacja 1, czytanie (łacina), czytanie (tech-urth), czytanie (urtyjski), docieklivość 3, empatia 3, etykieta 2, jeździectwo 4, kierowanie pojazdami lądowymi 4, koncentracja 5, księgoznawstwo 3, medycyna 2, panowanie nad ciałem 8, pierwsza pomoc 5, skafandry kosmiczne 1, szelmstwo 1, sztuka (pisarstwo) 4, sztuka przetrwania 5, sztuka wojenna (materiały wybuchowe) 6, sztuka wojenna (tatyka wojskowa) 5, umiejętności społeczne (przywództwo) 7, żelazna wola 5

Okultyzm: Teurgia 6 / Pycha 3

Obrzędy: Błogosławieństwo Proroka, Boża opieka, Dar kazania, Liturgia nabożeństwa, Liturgia przerażających



mistrz Panard

zastępów, Miażdżąca dłoń, Naczynie duszy, Nałożenie rąk, Poświęcenie, Przekleństwo Proroka, Sprawiedliwość prowadzona dłoń, Święty zapał, Zbroja

Dziw: 8

Wypożyczenie: krzyż gwiazdnych wrót, medpak, pastorat, poświęcone szaty, różaniec

Broń: pistolet plazmowy, topór

Sztuki walki: blok, blok i cios, błyskawiczne kopnięcie, boks, duchowa pięść, kopnięcie z wysoku, niechybna pięść, pięść – błyskawica, pięść tygrysa, przytrzymanie, rzut wielokrotny, rzut

Zbroja: tarcza szturmowa, zbroja płytowa

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



Brat Emerson Long

Jako rycerz zakonny, Emerson Long walczył z najgorszym, co symbionty stworzyły na Stygmacie – i zawsze wychodził z tego cało. Wszystko się zmieniło, gdy regent wyznaczył na dowódcę garnizonu na planecie baronową Carmethę Decados. Aristokratka natychmiast wycofała ze Stygmatu większość oddziałów, aby wspomóc w wojnach o tron swój ród. Do obrony planety został tylko kontyngent rycerzy zakonnych i grupa księży z Zakonu Eskatonicznego.

Przez kilka lat zmiana ta nie miała specjalnego znaczenia. Potem jednak symbionci jakby wyczuli, że obrońcy planety zniknęli, i przypuścili ostry atak. Pozostałe na Stygmacie oddziały w miesiąc straciły pozycje, których zdobycie trwało lata. Budzący odrazę symbionci swobodnie poruszali się po całej planecie, atakując gdzie i kiedy chcieli. Olbrzymie żywe balony rozpylały po świecie zarodniki, które rosły i rozmnażały się w oszałamiającym tempie, ledwo dotknęły powierzchni ziemi. Fortece rycerzy zakonnych Bractwa Wojennego uległy symbiontom, którzy wyglądali prawie jak ludzie – kiedy ktoś dojrzał, co ich od ludzi różni, ogarniały go fale obrzydzenia. Wkrótce wolny pozostał tylko główny klasztor Bractwa Wojennego, gdzie wojownicy oraz księża zebrali się i modlili.

Jakby w odpowiedzi na ich modlitwy, z nieba spadły ogromne gwiazdne krążowniki i ostrzelały symbiontów. Z lądowików, na których widniał herb Hawkwoodów, wylegli żołnierze. Na czele stał książę Alexius, który dopiero co został głową swojego rodu. Po jego wspianym dowództwem legiony Hawkwoodów i rycerze z Bractwa Wojennego odparli inwazję symbiontów. Zanim przybyły cesarskie posiłki, wroga pokonano, a Alexiusa sławiono w całych Znanych Światach.

Emerson Long był jednym z tych, którzy szczególnie chwalili Alexiusa. Na własną prośbę został wyznaczony przez zakon na ambasadora u księcia. Podróżował razem z młodym Hawkwoodem, który realizował plan zdobycia tronu cesarskiego. Opuścił go dopiero, gdy Bractwo Wojenne wezwało go z powrotem na De Moley. Zanim Long zakończył konsultacje z przywódcami Bractwa, Alexius został cesarzem i rozpoczął ponowne jednoczenie światów. Teraz brat (mający „czas wolny”) powrócił na Byzantium Secundus, gdzie po



brat Emerson Long

cichu odnowił przyjaźnię z kilkoma innymi sprzymierzeńcami Alexiusa.

Zgromadził tych ludzi, aby potajemnie wspomagać politykę cesarza. Wszyscy oni gorąco wierzą, że Alexius jest jedyną nadzieją ludzkości. Ich spotkania bardzo przypominają te organizowane przez Kościół – tyle że obraz Proroka zastąpiło wyobrażenie Alexiusa. Po powrocie na Byzantium Secundus Emerson nie szukał kontaktu z cesarzem, ale nieustannie orientuje się we wszelkich posunięciach Alexiusa i robi wszystko, aby pomóc mu w osiągnięciu sukcesu.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: akolita, rycerz zakonny

Cytat: *Czy oddałbyś życie za cesarza?*

Opis: Wysoki, potężnie zbudowany wojownik. Nosi brodę i długie włosy. Nie zakłada już symboli Bractwa Wojennego, lecz tylko najprostszy krzyż gwiazdnych wrót.

Zachowanie: Emerson zdaje sobie sprawę z wagi swej działalności i stara się pozostać w cieniu tak bardzo, jak to możliwe. Kiedy spotyka się z ludźmi, próbuje podnieść ich na duchu, mając nadzieję, że w ten sposób zdobędzie ich zaufanie w dla sprawy – jego i cesarza.

Świta: Ze zwolennikami cesarza spotyka się tylko na tajnych zebraniach. Poza tym przesyła im wiadomości przez kilku zaufanych kurierów. Nie utrzymuje też kontaktu z klasztorem Bractwa Wojennego na Byzantium Secundus.

Cechy cielesne: Siła 9, Zręczność 8, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 8, Percepcja 8, Technika 7

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

Umiejętności wrodzone: broń biała 9, skradanie się 7, spostrzegawczość 8, strzelanie 9, uniki 8, urok osobisty 6, walka wręcz 8, wigor 9, wywieranie wrażenia 8
Umiejętności wyuczone: charakteryzacja 1, cwaniactwo 3, czytanie (łacina), czytanie (urtyjski), dociekliwość 5, kierowanie pojazdami lądowymi 8,



księgozawstwo 1, kusznictwo 5, łucznictwo 6, maszyny myślące 3, medycyna 3, otwieranie zamków 3, panowanie nad ciałem 8, pierwsza pomoc 7, przeszukiwanie 8, skafandry kosmiczne 4, szelmstwo 4, sztuka przetrwania 8, sztuka wojenna (artyleria pokładowa) 4, sztuka wojenna (artyleria) 5, sztuka wojenna (materiały wybuchowe) 8, sztuka wojenna (taktyka wojskowa) 8, tropienie 6, umiejętności społeczne (przywództwo) 7, wiedza (konspiracja) 5, żelazna wola 7

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

Dziw: 5

Wypożyczenie: maszyna myśląca deszyfrująca, medpak

Broń: miecz, pistolet plazmowy

Sztuki walki: blok, błyskawiczne kopnięcie, boks, niechybna pięść, pięść – błyskawica, pięść tygrysa, przytrzymanie, rzut, rzut wielokrotny

Działania szermiercze: błyskawiczny atak, cięcie, finta, parowanie, parowanie/riposta, pchnięcie, rozbrojenie

Zbroja: syntjedwab, tarcza turniejowa

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

Zakon Eskatoniczny



Chartophylax Pulsford

Coś dziwnego dzieje się w Wielkiej Bibliotece Horacego i chartophylax Pulsford nie wie, co powinien w związku z tym zrobić. Jest Stróżem Katalogów w bibliotece – drugim w hierarchii po biskup Yetari – i do niego właśnie należy wyjaśnianie dziwnych wydarzeń. Poinformował panią biskup, ale ona wydaje się zbyt zajęta sprawami Kościoła na wysokim szczeblu w Świętym Mieście, żeby osobiście sprawdzać to, co – jak na razie – sprowadza się jedynie do plotek. To Pulsford musi rzucić światło na sprawę, ale boi się to uczynić.

Nocą na niższych poziomach słychać jakieś hałasy, chociaż nikomu nie wolno wtedy kręcić się przy regałach. Pulsford zrobił przynajmniej tyle, że się upewnił, iż nikt nie chowa się wśród półek po godzinach zamknięcia biblioteki. Osobiście sprawdza wszystkie zezwolenia na wejście i z fanatyczną drobiazgowością pilnuje, aby nikt nie przebywał w bibliotece dłużej niż mu pozwolono. Nadal jednak słychać hałasy. Książki, których nikt od lat nie dotykał, leżą na niewłaściwych miejscach, zdjęte z półek. Nadal są zakurzone i nie ma na nich żadnych śladów.

Młody nowicjusz, który przed zamknięciem zmywał podłogę na najniższym poziomie, twierdzi, że widział blade światła, poruszające się między półkami na odległym końcu przepastnego pomieszczenia. Skradał się wzdłuż regałów aż do nich doszedł, po czym światła znikły bez śladu. W kurzu nie znalazł odcisków stóp.

Pulsford nikomu o tym nie mówił, ale uważa, że w bibliotece straszy. Nie wie jednak kto – potępiona dusza, która nie zaznała spokoju, czy demon. Boi się



chartophylax Pulsford

działać, bo się obawia, że Yetari wyznaczy kogoś innego na jego stanowisko. Ma nadzieję, że bibliotekę odwiedzi jakiś potężny teurg z Zakonu Eskatonicznego – ktoś, komu będzie mógł się zwierzyć i z którą pomocą zdoła wyegzorcyzmować ducha.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: diakon Zakonu Eskatonicznego (Stróż Katalogów w Wielkiej Bibliotece)

Cytat: *Jakie hałasy?! Nic nie słyszałem! Na Wszechstworcę, przysięgam, że nic nie słyszałem!*

Opis: Pulsford jest bardzo stary – niedługo skończy 93 lata. W młodości liźnął nieco serum długowieczności, kiedy należał do świty pewnego Hawkwooda, ale to bardzo odległa przeszłość. Niemniej jest w naprawdę dobrej formie, choć potrzebuje laski, gdy krąży po bibliotecznych korytarzach między ogromnymi regałami. Od lat nosi te same szaty. Postrzępiły się już na brzegach i nie są wystarczająco często prane. Do czytania potrzebuje grubych okularów, które nosi w pięknej szkatułce – podarunku od arcybiskupa Palamona.

Zachowanie: Pulsford nigdy nie był szczególnie towarzyski; wolał spędzać czas z książkami i maszynami myślącymi. Ma wiele dziwnych nawyków i tików – na przykład mruga oczami, gdy komuś patrzy w oczy, i konwulsyjnie, chaotycznie macha rękoma, co denerwuje szlachetnie urodzonych gości.

Świta: Pulsford ma trudności z wchodzeniem po kręconych schodach, żeby sięgnąć do wysokich półek, więc często towarzyszy mu miejscowy chłopak lub nowicjusz, który podaje mu postawione wysoko tomy.

Cechy cielesne: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 4

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 4, Technika 6

Cechy duchowe: Ekstrawersja 1, Introwersja 8, Poręczność 1, Opanowanie 6, Wiara 7, Ego 0

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



Umiejętności wyuczone: *alchemy 2, biurokracja 7, czytanie (łacina), czytanie (obuński), czytanie (urtyjski), dociekliwość 3, języki (obuński), języki (urtyjski), koncentracja 4, księgoznanstwo 9, maszyny myślące 5, pierwsza pomoc 5, przeszukiwanie 4, wiedza (księgozbiór biblioteki) 9, wiedza (okultyzm) 5*

Dobrodziejstwa: Szaty

Okultyzm: Teurgia 2

Obrzędy: Błogosławieństwo Proroka, Boskie objawienie

Stygmat: płacze odprawiając obrzęd

Dziw: 6

Wyposażenie: laska, okulary

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

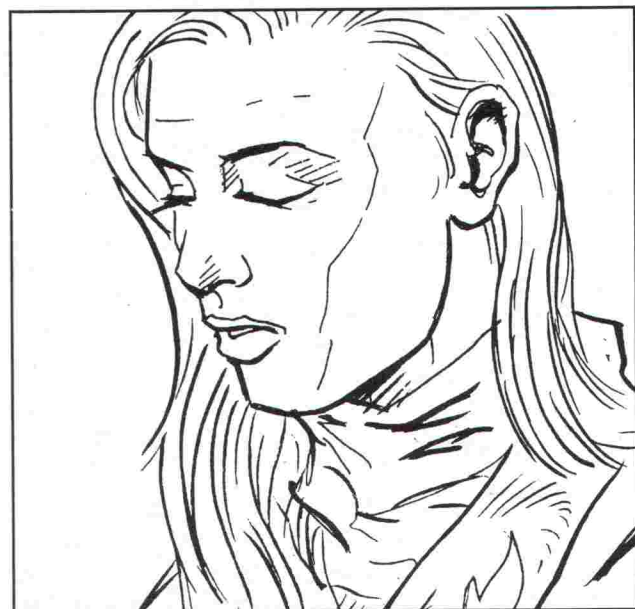
Świątynia Avesti

Siostra Scarleta



Siostra Scarleta dobrze pamięta, jak po raz pierwszy poznała moc Wszechstworcy. Jako jedna z najbardziej poszukiwanych kurtyzan na Byzantium Secundus szła właśnie na spotkanie do wysoko postawionego członka gildii Szefów, gdy przypadkiem usłyszała napomnienia ulicznego kaznodziei. Większość przechodzących ledwie zerknęła na kapłana. Zwykle Scarleta zareagowałaby podobnie, ale sama nie wie czemu, ten człowiek przyciągnął jej uwagę.

Stała, jakby jego słowa ją zahipnotyzowały. Wszystko to już słyszała w kościele, gdy była dzieckiem. Wtedy nie robiło to na niej żadnego wrażenia. Wyśmiewała kazania. To była tylko przeszłość. Jednak tym razem słowa uderzyły w nią z siłą szarżującego voroksa. Sama nie wiedział, kiedy po jej policzkach strumieniem popłynęły łzy; jednocześnie ogarnęło ją uczucie całkowitej, absolutnej szczęśliwości. Rzuciła się do stóp kaznodziei, błagając Wszechstworcę o wybaczenie grzechów. Ksiądz, ojciec Jorge



siostra Scarleta

Medardo, przytulił ją i wyrecytował litanie Proroka. Scarleta poczuła, że odpłynęły jej wszystkie dawne grzechy i że ogarnia ją płomień Wszechstworcy.

To wydarzyło się siedem lat temu. Potem udała się do klasztoru dla pokutników na nizinach Galatei. Niedawno opuściła odosobnienie, aby zająć się działalnością misjonarską, dzięki której sama powróciła na łono Kościoła. Wśród członków Świątyni Avesti poczuła, że znalazła prawdziwe powołanie. Stała się najbardziej gorliwą avestianką na planecie. Chociaż najwyższe stanowiska w Świątyni zarezerwowane są dla kapłanów ze Stosu, Scarleta ma na Byzantium Secundus największe uznanie. Poprowadziła misję przeciwko swoim dawnym klientom, a teraz chce oczyścić z grzechów całą planetę.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: kapłanka ze Świątyni Avesti

Cytat: *Twoje grzechy mogą splugawić wszystkich wokół ciebie. Przygotuj się na zbawienie.*

Opis: Siostra Scarleta jest niesamowicie piękną kobietą o długich rudych włosach i oczach niczym szmaragdy. Nosi tylko prostą, ognioodporną szatę typową dla swego zakonu, ale włosy zostawia rozpuszczone.

Zachowanie: Scarleta wierzy, że wie, co to grzech. Fakt, że wcześniej sama tak dobrze poznała ten temat, czyni ją szczególnie nieugiętą. Niewiele w niej z miłosierdzia Proroka. Wykonuje swoje obowiązki z niezachwianym oddaniem.

Świta: Wokół Scarlety gromadzą się wierni, przede wszystkim członkowie Świątyni Avesti. Zwykle kręci się koło niej horda parafian spoza stanu duchownego, czego przywódcy Świątyni nie omieszkali zauważyć.

Cechy cielesne: Siła 7, Zręczność 8, Wytrzymałość 8

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 7, Technika 5

Cechy duchowe: Ekstrawersja 7, Introwersja 1, Poręczność 8, Opanowanie 2, Wiara 6, Ego 2

Umiejętności wrodzone: *broń biała 4, skradanie się 4, spostrzegawczość 7, strzelanie 7, uniki 6, urok osobisty 10, walka wręcz 5, wigor 6, wywieranie wrażenia 9*

Umiejętności wyuczone: *cwaniactwo 7, czytanie (urtyjski), dociekliwość 2, empatia 8, etykieta 5, medycyna 2, pierwsza pomoc 3, przeszukiwanie 6, tortury 6, umiejętności społeczne (aktorstwo) 6, umiejętności społeczne (przemawianie) 6, umiejętności społeczne (przywództwo) 5, wiedza (Byzantium Secundus) 6*

Błogosławieństwa: Dyscyplina (+2 do Opanowania w trakcie walki), Pobożność (+2 do Ekstrawersji pośród grzeszników), Skończona piękność (+3 do uroku osobistego wobec tych, dla których samice ludzkie są atrakcyjne)

Dziw: 8

Wyposażenie: Kość palca świętej Marii (5 punktów dziwu, Sprawiedliwe naznaczenie pokuty)

Broń: miotacz ognia

Zbroja: ciężkie ognioodporne szaty

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



Sanktuarium Wieczności



Diakon Sheb Mokria

Port Authority bywa niebezpiecznym miejscem. Wybuchają tu bójkę między targującymi się kupcami i klientami, pijani chuligani w wielu karczmach specjalnie prowokują burdy, a straż Szefów ścigając włamywaczy brutalnie popycha niewinnych przechodniów. Można tu otrzymać pomoc medyczną, ale jak wszędzie indziej, trzeba za to zapłacić. Wielu nie stać na wysokie ceny, jakie wyznaczają za swoje usługi należący do gildii aptekarze i chirurdzy, albo nie mogą stać w kolejce, czekając na pomoc. Ci nieszczęśnicy trafiają do świątyni Sanktuarium Wieczności, schowanej w bocznym zaułku, z dala od kupieckich straganów. Gildie medyczne nie cenią sobie konkurencji, więc ustaliły z Szefami, że amalteanie mają być usunięci z widoku. Pozwolono im zostać tylko dlatego, że nikt nie śmie odmówić Kościołowi praw do tego miejsca.

Mała świątynia – zbyt mała, aby pomieścić wszystkich potrzebujących – pęka w szwach. Na jej szczęście najbliższy sąsiad – starzejący się handlarz bydłami – pozwolił kapłanom korzystać z jego pustej zagrody. Na błotnistym polu Amalteanie postawili namiot z prowizorycznymi łózkami dla rannych. Jednak w czasie deszczowych dni (co na Byzantium Secundus ma miejsce przez większość czasu) ziemia staje się potwornie błotnista i łóżka po prostu toną w szlamie. Przed epidemią chronią chorych tylko obrzędy teurgiczne opiekuna świątyni, diakona Sheba Mokrii.

Mokria wychował się właśnie w Port Authority. Był krnąbrnym ulicznikiem, który najpewniej skończyłby w gildii żebraków – albo złodziei, jeśli miałby szczęście. Jednak goszcząca tu amalteanka ulitowała się na dzieckiem, któremu nie powiodła się próba kradzieży jej sakiewki. Wysłano go na Artemidę, gdzie uczył się jako sanitariusz w tamtejszym wielkim szpitalu. Wykazał się wielkim zapałem do pracy i współczuciem

niezwykłym jak na takie trudne dzieciństwo. W końcu zyskał święcenia u amaltean i wtedy zdecydował, że wróci do Port Authority z misją miłosierdzia.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: diakon amalteanin

Cytat: *Ty patrzysz na tę nędzę i widzisz rozpacz. Ja widzę nadzieję. Każdy z nich mógłby zaskoczyć samego Wszechstworcę cudem.*

Opis: Sheb Mokria ma dopiero dwadzieścia pięć lat, ale prowadzi świątynię z przenikliwością, jakiej nie powstydziliby się ktoś starszy. Jest średniego wzrostu, nosi zabłocone szaty i tuniki, ale zbyt zajmują posługi w świątyni, aby czyścić ubranie po każdym spacerze ulicami.

Zachowanie: Sheb walczy z chęcią zysku wszystkich wokół i wierzy, że miłosierdzie w końcu zwycięży. A jeśli tak się nie stanie, gotów będzie skorzystać z kontaktów, nad którymi pracuje w Kościele i w inkwizycji, aby postawić na swoim.

Świta: Sheb Mokria przewodzi raptem trzem nowicjuszom amalteanom i zgrai chłopców oraz dziewcząt, którzy pracują jako sanitariusze w zamian za posiłek.

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 6, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 4, Technika 3

Cechy duchowe: Ekstrawersja 6, Introwersja 3, Porywczność 5, Opanowanie 4, Wiara 7, Ego 1

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

Umiejętności wyuczone: biurokracja 4, cwaniactwo 5, czytanie (łacina), czytanie (urtyjski), dociekliwość 4, empatia 6, języki (łacina), języki (urtyjski), księgozawstwo 3, medycyna 7, pierwsza pomoc 8, rzemiosło (stolarka) 3, umiejętności społeczne (przywództwo) 3, wiedza (Port Authority) 6, wybawienie mechaniki 3, żelazna wola 4

Błogosławieństwa: Dobroczynca (+2 do uroku osobistego), Litość (+2 do Porywczości, kiedy komuś pomaga), Uczciwość (+2 do Ekstrawersji)

Dobrodziejstwa/utrapienia: Kontakty (1 p.), Protekcja (miejscowy żołnierz)

Okultyzm: Teurgia 5

Obrzędy: Kościelne (Błogosławieństwo Proroka, Dar kazania, Liturgia nabożeństwa, Nałożenie rąk); Sanktuarium Wieczności (Oczyszczenie, Palenisko, Poznanie serca, Ukojenie)

Dziw: 5

Wposażenie: medpak, tanie narzędzia chirurgiczne

Broń: nóż

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

Liga Kupiecka

Przewoźnicy



Gar Levet

Wielu ludzi, których praca wiąże się z podróżami w kosmosie, dobrze wie, że Gar Levet to najlepszy pilot, jakiego można sobie zażyczyć. Wiedzą też, że lepiej poprosić



diakon Sheb Mokria



Gar Levet

o kogoś innego. Gar nie potrafił ukryć swojej strasznej reputacji, wynikającej tylko częściowo z posiadanych mocy psychonicznych. Jego dawne usilne poszukiwania informacji o demonach i anunnaki nieraz wpędziły go w kłopoty. Zainteresowania związane z demonicznymi obrzędami sprawiły, że barbarzyńska i przesądna ludność na Leminkainen porwała go, zaciągnęła do ogniska i wypaliła mu znamię na lewej dłoni, aby każdy wiedział, że to złoczyńca. Gar porzucił studia nad czarną magią, ale trudno było mu odzyskać reputację. Niemniej nie chciał prosić Kościoła o miłosierdzie i nie szukał publicznego rozgrzeszenia. Z tego powodu – mimo wspaniałych umiejętności pilotowania – Gar właściwie nie może sobie wybierać tras oraz klientów i musi latać trampami dla Pozyskiwaczy lub mniej znaczących gildii.

Przynajmniej tak wierzy większość ludzi, która go zna lub o nim słyszała. Prawda jest taka, że Gar pozostaje jak najdalszy od porzucenia swojej obsesji. Został tajnym członkiem Niewidzialnej Ścieżki i korzysta z dostępnych mu dzięki sabatowi środków i siły roboczej, aby badać mroczne ruiny budowli anunnaki. Na jednym z księżyców w systemie Bannockburn nawiązał kontakt z czymś, co – jak wierzy – jest bytem z innego wymiaru. To coś obiecało mu potęgę w zamian za pewne usługi. Gar zgodził się i rozpoczął realizować długofalowy plan dla tej istoty, mając nadzieję, że w zamian otrzyma nieograniczoną moc: ma pochwycić pięciu szlachciców i złożyć ich w ofierze na księżycu stwora. Pojmał już jedną arystokratkę (damę z rodu Juandaasta) – więzi ją w jaskini na Bannockburn. Pilnują jej miejscowi poddani, którym obiecał władzę. Gar ma zamiar więzić wszystkich pochwycenych, dopóki nie zbierze odpowiedniej liczby. Wtedy zacznie składanie ofiary.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: komandor Przewoźników (członek sabatu psychonicznego – Niewidzialna Ścieżka)

Cytat: Kiedy skończy się to prześladowanie? Byłem młody i głupi. Zapłaciłem za to. Czy ludzie zapomnieli już o wybaczeniu?

Opis: Gar jest wysokim i szczupłym mężczyzną dobrze po trzydziestce. Stara się regularnie golić, ale często chodzi z kilkudniowym zarostem. Nosi ciemne skóry pozszywane z różnych kawałków, które symbolizują wszystkie planety, na które poleciał (25 w Znanych Światach). Między ludźmi nosi rękawiczki.

Zachowanie: Garowi doskonale wychodzi tworzenie wizerunku skruszonego heretyka i świętego pilota, który chce tylko tego, by pozwolono mu wykonywać swój zawód. Jednak czasem nieco ponosi go temperament; w trudnej sytuacji może pokazać prawdziwą twarz – chciwego łajdaka.

Świta: Jako osoba publiczna pokazuje się zawsze sam; pilot do wynajęcia. Kiedy wykonuje misję – swoją lub dla Niewidzialnej Ścieżki – pomaga mu mała grupka osiłków, którzy też pracują dla sabatu.

Cechy cielesne: Siła 5, Zręczność 8, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 8, Percepcja 7, Technika 8

Cechy duchowe: Ekstrawersja 7, Introwersja 3, Poręczność 6, Opanowanie 4, Wiara 0, Ego 9

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

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 6, czytanie (tech-urth), czytanie (urtyjski), dociekliwość 5, hazard 6, języki (urtyjski), kierowanie pojazdami lądowymi 6, kierowanie pojazdami powietrznymi 7, kierowanie statkami kosmicznymi 8, koncentracja 5, pierwsza pomoc 4, szelmstwo 7, wiedza (gwiezdne drogi) 8, wiedza (okultyzm) 5, wybawienie elektryki 5, wybawienie mechaniki 7, wybawienie zaawansowanej technologii 4, zwinne dłonie 5

Błogosławieństwa/przekleństwa: Gruboskórność (-2 do Ekstrawersji, gdy ktoś prosi go o pomoc), Pierwszorzędny pilot (+2 do kierowania pojazdem), Przenikliwość (+2 do Sprytu, gdy ktoś próbuje go oszukać) **Dobrodziejstwa/utrapienia:** Przymierze (6 p.), Sieć informatorów (4 p.), Napiętnowanie, Mroczny sekret (3 p.)

Dziw: 7

Okultyzm: Psi 7 / Cień 3

Moce: Omen (Cienie minione, Cienie przyszłe), Psyche (Czytanie w myślach, Intuicja, Porażenie bólem, Przemawianie do umysłu, Przesłanie uczuć, Skrępowanie umysłu, Władza nad sercem)

Stygmat: wymykający się spod kontroli tik na twarzy w trakcie używania mocy

Wypożyczenie: gwiezdne klucze

Broń: nóż, pistolet plazmowy

Zbroja: skóry, standardowa tarcza energetyczna

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0



Kapitan Jacob Vander Meer

Kapitan Jacob Vander Meer był w młodości zawziętym heretykiem, a jego postawa jeszcze mocniej się utrwaliła, gdy po raz pierwszy doświadczył efektu sathra. Teraz



odrzuca niemal wszystkie dogmaty kościelne; czasem nawet zbyt głośno o tym mówi. „Wszechstwórca? Pewnie. Prorok? To też mogę zrozumieć. Ale Kościół? Nikt nie będzie mówił Jacobowi Vander Meerowi co ma robić!“. Wielu słysząc to marszczy w zdumieniu brwi. Nikt jednak nie zaprzeczy, że gildia ma z niego spory pożytek. To raczej człowiek czynu niż myśliciel. Po mistrzowsku pilotuje swój stary, czerwony statek „Sleipnir“.

Ojciec Jacoba był sathrystą. Usunął tłumik efektu sathra ze statku (w rezultacie silniki maszyny przestały być niezawodne). Kapitan zaś pochodzi z Criticorum. Widział działania na frontach Stygmatu i Vera Cruz i zna co nieco tamtejsze najświeższe wydarzenia. Ukrywa fakt, iż jest także sathrystą, ale zdradzi swój sekret tym, którym zaufa. Zna tajną „nocną ścieżkę“ (sekretny gwiazdny szlak) i skorzysta z niej, gdyby sytuacja na Byzantium Secundus zrobiła się zbyt gorąca.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: kapitan Przewoźników (podziemny przywódca sathrystów)

Cytat: *Chodźmy na przejażdżkę, wtedy pojmiesz mój punkt widzenia!*

Opis: Kapitan Vander Meer jest potężnie zbudowanym rudobrodym Przewoźnikiem wywodzącym się z wikingów ze starożytnej Urth. Splata włosy i brodę w skomplikowane warkocze. Nosi lakierowaną na czerwono zbroję z ceramstali oraz tunikę z syntskóry. Posługuje się szablą oraz ozdobnym pistoletem plazmowym.

Zachowanie: Strasznie głośny człowiek – ryczy ze śmiechu albo wrzeszczy, gdy się wścieka. Jest gwałtowny i hałaśliwy, ale nie głupi. Jacob wie, kiedy trzeba się zamknąć – no, chyba że chodzi o Kościół.

Świta: Kapitan Vander Meer ma małą załogę – liczy tylko dwóch członków: młodego Inżyniera, który pomaga konserwować zdezelowane silniki (uzależniony od doświadczenia sathra) i psa, który – jak się okazało – świetnie przewiduje kłopoty (warczy na księży).

Cechy cielesne: Siła 9, Zręczność 7, Wytrzymałość 8

Cechy umysłowe: Spryt 5, Percepcja 7, Technika 6

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

Umiejętności wrodzone: broń biała 8, skradanie się 4, spostrzegawczość 7, strzelanie 9, uniki 6, urok osobisty 8, walka wręcz 7, wigor 8, wywieranie wrażenia 7

Umiejętności wyuczone: biurokracja (gildia) 5, charakteryzacja 1, cwaniactwo 3, czytanie (tech-urth), hazard 5, języki (kurgański), kierowanie pojazdami powietrznymi 5, kierowanie statkami kosmicznymi 8, skafandry kosmiczne 6, szelmstwo 4, sztuka przetrwania 4, sztuka wojenna (artyleria pokładowa) 7, tropienie 2, wiedza (gwiazdna sieć) 7, wiedza o zwierzętach 1, wybawienie rzemiosła 4

Błogosławieństwa/przekleństwa: Chwalipięta (-2 do Ekstrawersji, gdy wylicza bohaterskie czyny), Śmiałość (+2 do Porywczości, gdy działa, a inni się wahają)

Dobrodziejstwa/utrapienia: Częste podróże (5 p.), Mroczny sekret (sathrysta)



kapitan Jacob Vander Meer

Dziw: 4

Wypożyczenie: KDL Starlight, przerobiony lądownik (uszkodzony tłumik efektu sathry)

Broń: pistolet plazmowy, wibrojatagan

Sztuki walki: blok, boks, przytrzymanie, zabójcze kopnięcie

Fechtniek: cięcie, parowanie, pchnięcie, rozbrojenie

Zbroja: koszule z syntjedwabiu, tarcza turniejowa, zbroja z ceramstali

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

Inżynierowie



Doktor Płetwiarz

Doktor Płetwiarz wierzy, że jest wybawicielem Byzantium Secundus. „Niech patrzą na Odrodzone Słońce jak na swoją gwiazdę przewodnią – ich wybawca był tu przez cały czas, w kanałach!“. Płetwiarz jest przemienionym i posiada mroczne moce, które pozwalają mu rozmawiać z rybami. Komunikacja nie jest doskonała, ale doktor wierzy, że przekonują go, aby dał ludziom skrzela. Dzięki temu mieszkańcy Byzantium Secundus będą mogli żyć pod wodą, gdy powódź obejmie we władanie całą planetę. Z tego powodu Płetwiarz dokonał kilku upiornych eksperymentów chirurgicznych na ludziach, chcąc przeszczepić im skrzela. Operacje te częściowo się udały. Jego pacjenci (zwykle zmuszeni do udziału w eksperymentach mieszkańcy slumsów) zyskali działające skrzela, ale mogą żyć tylko w wodzie o silnych prądach. Poza wodą wytrzymują tylko dwie godziny dziennie. Płetwiarz posłużył się tymi nieszczęśnikami do realizacji dalszych planów. Kilku jego pacjentów uciekło i mieszka teraz w rzekach Gasperah, Tamerlanu i Harmonii.

Rasa: człowiek, przemieniony

Ranga/klasa: adiunkt Inżynierów (wykładowca uniwersytecki)

Cytat: *Z pomocą moich płetwiastych przyjaciół pewnego dnia będę rządzić tą planetą!*

Opis: Doktor Płetwiarz jest jedną z tych dziwacznych istot, które nazywa się przemienionymi, ale niewielu ludzi o tym wie. To tak niebezpieczny dziwak, że tylko inni Inżynierowie mogą to dostrzec; dla większości ludzi jest ekscentrykiem, ale niegroźnym – po prostu podwodnym badaczem z Tamerlańskiego Instytutu. W końcu to szanowany Inżynier. Płetwiarz niemal wydaje się śmieszny. Wysoki, wychudzony, o delikatnych, niemal rybich rysach twarzy. Nie zwraca uwagi na modę, zakłada ubrania, których nikt nie nosi już od dwudziestu lat. Kiedy bada ryby w Zatopionym Mieście, nosi metalizowany czarny strój do nurkowania (obrona 2) i używa kuszy pneumatycznej. Płetwiarz jest o wiele groźniejszy w walce niż by to sugerowała jego niezgrabna sylwetka.

Zachowanie: Płetwiarza w pełni pochłania jego obsesja. Łatwo go wyprowadzają z równowagi osoby, które otwarcie się dziwią, dlaczego „marnuje czas na ryby”. Uśmiechnie się lekko, słysząc podobne głupoty, a potem zacznie planować zemstę na takim niegodziwcu. Ma już długą listę oczekujących.

Świta: Ze strachu służy mu kilku skrzelałów (patrz „niedostosowani” w dalszej części rozdziału).

Cechy cielesne: Siła 9 (maks. 11), Zręczność 10, Wytrzymałość 10

Cechy umysłowe: Spryt 8, Percepcja 8, Technika 9

Cechy duchowe: Ekstrawersja 1, Introwersja 8, Porywczność 6, Opanowanie 2, Wiara 2, Ego 8

Umiejętności wrodzone: broń biała 5, skradanie się 10, spostrzegawczość 7, strzelanie 7, uniki 9, urok osobisty 4, walka wręcz 6, wigor 9, wywieranie wrażenia 7

Umiejętności wyuczone: charakteryzacja 3, czytanie (urtyjski), docieklivość 2, etykieta 1, kierowanie pojazdami wodnymi 9, księgozawstwo 7, medycyna 9, nauka (biologia) 9, nauka (chemia) 8, sztuka przetrwania 4, tortury 4, tropienie 7, wiedza (zatozione miasto) 4, wiedza o zwierzętach (ryby) 10



doktor Płetwiarz

Błogosławieństwa/przekleństwa: Bystry wzrok (+2 do Percepcji, ale tylko dla wzroku), Ostry słuch (+2 do Percepcji, ale tylko dla słuchu), Pospolitość (-1 do uroku osobistego), Wynalazczość (+2 do Techniki, gdy próbuje stworzyć jakiś wynalazek)

Dobrodziejstwa/utrapienia: Mroczny sekret (Szalony medyk, 2 p.), Sekrety (kryjówka ze sprzętem do inżynierii genetycznej z Drugiej Republiki), Zadłużenie (2 p.)

Okultyzm: przemieniony

Moce: ulepszone cechy cielesne; może oddychać pod wodą; musi zanurzać się w wodzie przynajmniej na dwie godziny dziennie

Dziw: 7

Wyposażenie: dwa mokre prześcieradła, latarka atomowa, nanomedpak, zestaw wielu trucizn i leków

Broń: kusza pneumatyczna, laser ręczny, nóż, ogłuszacz

Sztuki walki: boks, przytrzymanie

Zbroja: ubrania i strój do nurkowania z syntskóry, standardowa tarcza energetyczna

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

Pozyskiwacze



Konsul Oliver Lords

Konsul Lords pochodzi z zamożnej rodziny piekarzy na Rawennie, ale miejskie życie go znudziło. Gdy miał 13 lat, uciekł z prowadzącą wykopaliska ekipą Pozyskiwaczy – i nigdy tego nie żałował.

Następne trzydzieści lat spędził na akcjach poszukiwawczych w całych Znanych Światach. Szybko zyskał reputację człowieka, który wszędzie potrafi wywęszyć ukryte artefakty. Jednak odkrycie, które uczyniło go konsulem i ambasadorem Ligi na dworze Alexiusa, było kompletnym przypadkiem.

Badając stanowisko na Świętej Terrze, gdzie według pogłosek miały znajdować się porzucone maszyny wiertnicze (na planecie nie było już pokładów ropy), konsul Lords dokopał się do starożytnego bunkra. W nim zaś znalazł wejście do systemu jaskiń, zasypanych tysiące lat temu przez trzęsienie ziemi. W pieczarach odkrył dość sprzętu wojskowego, aby wyposażyc kilka legionów. Była to broń najwyższej klasy z czasów Pierwszej Republiki. Lords udowodnił, że jest geniuszem, wydostając z planety tony sprzętu. Wymknął się Kościołowi, który wszystko skonfiskowałby i wykorzystał do swoich celów. Wystawił na licytację cały sprzęt i w końcu dobił targu z Alexiusem. Wielu ludzi uważa, że ta umowa estatecznie przypieczętowała sukces młodego Hawkwooda jako cesarza.

Liga rzeczywiście tak uważa, ponieważ dzięki temu posunięciu Lords został ambasadorem na Byzantium Secundus i na dworze cesarza. Jednakże sam konsul nie jest specjalnie zadowolony ze swojej sytuacji. Przyłączył się do Pozyskiwaczy, żeby uciec od miejskiego życia, a nie żeby dać się wciągnąć w międzygwiazdą politykę. W efekcie coraz bardziej opiera się





konsul Oliver Lords

na swoich ludziach, najlepszych umysłach w Lidze. Odkrył, że adwokat Sędziów, Maya Minamoto, jest szczególnie pomocna, więc często zwraca się do niej po radę.



Konsul Antonio Suvatski

Ludzie zawsze lubili rozmawiać z Antonio, a on nie potrafi wyobrazić sobie życia bez tych dyskusji. Urodził się w rodzinie urzędników na Byzantium Secundus i wygląda na to, że zrekompensował sobie całą nudę panującą w jego biurokratycznym rodzie. Rodzice twierdzą, że pierwszy z jego ust wydobył się śmiech, a nie krzyk. Od tego czasu Antonio zawsze świetnie się bawił. Nawet ci, którzy wiedzą, że konsul może sprzedać ich sekrety, nie potrafią nic na to poradzić i otwierają przed nim serce. Nie trzeba chyba wyjaśniać, że to znacznie ułatwiło mu wspinanie się po szczeblach kariery w gildii.

Jego przyjemne życie nabrało ponurych barw tylko raz – gdy Pozyskiwacze wysłali go z misją na Suthec. Ród Hawkwood właśnie przypuścił atak na tę należącą do Hazatów planetę. Gdy Antonio tam dotarł, ujrzał spalone gospodarstwa, zdziesiątkowane miasta i hordy uchodźców. Wtedy właśnie spotkał konsula Persiwała Lystroma z gildii Sędziów, który otworzył mu oczy na chwiejność sytuacji w Znanych Światach. Antonio odkrył, że jeśli konflikt potrwa jeszcze jedno pokolenie, doprowadzi ludzkość do upadku, z którego być może już nigdy nie zdoła się podnieść. A przy tym niebo stawało się coraz ciemniejsze.

Od tego czasu Antonio i Persiwał stali się nierozłącznymi towarzyszami. Zależy im na tym, by ludzkość w pełni wykorzystała szansę, którą oferuje jej cesarz Alexius. Szukają godnych zaufania sprzymierzeńców, którzy pomogą im zapewnić ludzkości miejsce wśród gwiazd. Coraz lepiej rozumieją też siły, które temu celowi się przeciwstawiają.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: konsul Pozyskiwaczy

Cytat: *Ha, Ha, ha! No, wyduś to z siebie, zuchu. Co zrobił książkę, kiedy znalazł cię z księżną w zsypie na brudną bieliznę?*

Opis: Antonio zawsze miał jakiś błysk w oku, na który ludzie przede wszystkim zwracali uwagę, gdy go po raz pierwszy spotykali. On jednak o tym nie wie i poświęca tyle samo czasu, co każdy al-Malik, aby być pewnym, że brodę ma odpowiednio ułożoną, że śniadą skórę kryje odpowiedni makijaż oraz że brzuch nie stał się zbyt krągły.

Zachowanie: Zawsze wesoły Antonio odkrył, że najlepiej radzić sobie z trudnymi sytuacjami zachowując humor i wdzięk. Śmieje się więc ze wszystkiego poza wyjątkowo obraźliwym zachowaniem i jest gotów przebaczyć niemal każdy grzeszek.

Świta: Antonio nie wierzy, że ktokolwiek mógłby chcieć go zranić i niechętnie zgodził się wziąć ochroniarza, na którego wynajęcie nalegał Persiwał Lystrom. Zwykle otaczają go przyjaciele i sprzymierzeńcy, z którymi spędza czas na śmiechu i rozmowach.

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 8, Technika 6

Cechy duchowe: Ekstrawersja 8, Introwersja 2, Porywczność 7, Opanowanie 3, Wiara 2, Ego 5

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

Umiejętności wyuczone: biurokracja 8, cwaniactwo 9, czytanie (urtyjski), docieklivość 8, empatia 10, etykieta 7, hazard 4, ksenoempatia (ur-obunowie) 2, księgoznawstwo 2, nauka (psychologia) 4, przeszukiwanie 5, szelmstwo 6, umiejętności społeczne (aktorstwo) 4

Błogosławieństwa: Wyjątkowo powszechnie lubiany (+2 do uroku osobistego, gdy ma do czynienia z ludźmi, których już zna)

Dziw: 7



konsul Antonio Suvatski



Wypożyczenie: holonagrywarka
Broń: nie ma żadnej
Zbroja: tarcza turniejowa, syntjedwab
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0



Szef Tuti Leamone

Tuti wychowywała się na Suthecu, w otoczeniu pozostałości kultury, która już dawno odeszła. Bawiła się w ruinach z czasów Pierwszej Republiki, pracowała wśród pozostałości magazynu z okresu

Drugiej Republiki, a mieszkała w domu wybudowanym w czasie Diaspory. Jej rodzice, szeregowi członkowie gildii Pozyskiwaczy, przeczesywali wsie w poszukiwaniu jakichkolwiek artefaktów. Tuti pamięta pierwszy, który sama znalazła: plastikową figurkę dziwnie ubranego ur-ukara, mocno uszkodzoną i bez jednej nogi. Mimo tych wszystkich uszczerbków znalezisko sprawiło, że z radości podskoczyła. Gdy nacisnęła guziczek z tyłu jego szyi i usłyszała „Cześć, dziewczynki i chłopcy, nazywam się klaun Testi” – nie posiadała się ze szczęścia. Od tego momentu jej kariera łowcy artefaktów była już pewna.

Nic nie sprawia jej takiej przyjemności, jak grzebanie się tygodniami w starożytnych stertach śmieci w poszukiwaniu czegokolwiek wartościowego. Większość jej znalezisk nie wygląda na coś wartego zachodu, ale Tuti ma sposoby, aby nadać odnalezionym rzeczom wartość. Często łączy dwa (lub więcej) trudne do określenia artefakty w jeden, zupełnie nowy. Dopiero co przybyła na Byzantium Secundus po odkryciu lokalizacji starożytnej hałdy odpadków. Wierzy, że dotarła do jego pierwszej warstwy, i rzecz jasna bardzo to przeżywa.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: szef Pozyskiwaczy

Cytat: *O kurczę! To autentyczny, prawdziwy, nigdy wcześniej nie znaleziony... Hej! A co to jest? To, tam dalej?*

Opis: Tuti jest bardzo ładną kobietą, choć trudno to odkryć, gdyż widać przede wszystkim warstwę brudu i smarów. Jasną skórę i blond włosy często pokrywają różnokolorowe resztki, przez które się przekopuje. Wszystkie jej ubrania to ciuchy robocze – i nie można mieć co do tego wątpliwości.

Zachowanie: Utrzymanie uwagi na jednej rzeczy dłużej niż przez minutę jest dla Tuti wyzwaniem iście heroicznym. Jej umysł całkowicie i nieprzewidywalnie przeskakuje z jednego tematu na drugi. Nawet w trakcie poszukiwań biega po stanowisku i wykopuje akurat to, co ją w danej chwili zainteresowało.
Świta: Towarzyszy jej grupa najwyższej klasy Pozyskiwaczy. Chociaż nie są najlepiej wyszkoleni w walce, to dysponują niezwykle szerokim wachlarzem zaawansowanych technologicznie narzędzi i broni, jakie tylko można znaleźć w Znanych Światach. Latarki atomowe mogą narobić mnóstwo szkód, jeśli ustawi się je na maksimum.

Cechy cielesne: Siła 6, Zręczność 9, Wytrzymałość 7
Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 7, Technika 9



szef Tuti Leamone

Cechy duchowe: Ekstrawersja 4, Introwersja 2, Poręczność 7, Opanowanie 1, Wiara 2, Ego 3

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, skradanie się 4, spostrzegawczość 9, strzelanie 6, uniki 5, urok osobisty 5, walka wręcz 3, wigor 7, wywieranie wrażenia 5

Umiejętności wyuczone: biurokracja 2, cwaniactwo 2, czytanie (tech-urth), czytanie (urtyjski), dociekliwość 6, jeździectwo 3, języki (żargon Pozyskiwaczy), kierowanie pojazdami lądowymi 6, kierowanie pojazdami powietrznymi 3, kierowanie statkami kosmicznymi 2, kierowanie zaprzęgami 4, księgowstwo 2, maszyny myślące 3, medycyna 1, nauka (archeologia) 4, otwieranie zamków 3, panowanie nad ciałem 2, pierwsza pomoc 3, przeszukiwanie 8, skafandry kosmiczne 2, wiedza (zaginione miejsca z wytworami techniki) 8, wybawienie elektryki 8, wybawienie mechaniki 9, wybawienie rzemiosła 5, wybawienie zaawansowanej technologii 6

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

Dziw: 6

Wypożyczenie: Najróżniejsze zwariowane gadżety, z czego większość tylko miga światłami albo wydaje różne dźwięki. Ma też nadmiar przydatnych narzędzi, w tym lampy lutownicze, różne skafandry, medpaki i inne sprzęty, poskładane z części pojazdy oraz nieużywane wszczępy cybernetyczne, maszyny myślące, urządzenia komunikacyjne i tym podobne. Prawdopodobnie ma dostęp do wszystkiego, cokolwiek bohaterowie wymyślą, ale nie będzie to w takim stanie, jakiego się spodziewają.

Cybernetyczne usprawnienia: ukryte inżynierskie oko, szpiegoko

Broń: ręczny pistolet pianowy (zasięg 4/8; liczba strzałów: 3; sz. 1; w.: M; cel musi wykonać test działania spornego Siły + wigoru przeciwko pianie o sile 8, żeby się ruszyć, ale z każdą rundą opór piany wzrasta o 1; piana znika po 30 turach, ale z każdą turą,



gdy cel się nie rusza, opór piany spada o 3, aż zupełnie zaniknie)

Zbroja: tarcza szturmowa, skafander próżniowy (2 p. zbroi i system podtrzymywania funkcji życiowych)
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

(Informacje o jeszcze jednym Pozyskiwaczu, Draqua jo Lash, znajdują się w części poświęconej urukarom, w dalszym fragmencie rozdziału).

Pośrednicy



Sabot „Czarny” Karlson

Taki jest już los wielu poddanych na Byzantium Secundus, że nienawidzą mnóstwa ludzi – właścicieli ziemskich, złodziei, mętów żyjących na najniższej położonych terenach. Jednakże mało kto jest tak znienawidzony przez poddanych, co Sabot „Czarny” Karlson. To on ponosi odpowiedzialność za zniknięcie wielu ludzi, porwanych z pól albo własnych domów, a potem wywożonych na Kopiec czy inną stację kosmiczną i wystawianych na sprzedaż szlachcie z dalekich światów. Składano skargi, a Kościół grzmiał przeciw handlowi niewolników, ale nic nie uczyniono, aby powstrzymać panujący terror.

Sabot to sierota z Severusa. Gdy miał zaledwie siedem lat, został porwany przez gang Kajdaniarzy i przewieziony do kopalni na Shaprut. Harował w tym piekle przez pięć lat, a potem został sprzedany gangowi drwali z Graala. Kiedy na pokład statku przewożącego Sabota do nowego miejsca pracy weszli żołnierze Decadosów z zamiarem zniszczenia nowego nabytku rodu Keddah, młody Karlson wysłizgnął się z łańcuchów i wspomógł obrońców. Wyrwał pistolet maszynowy z rąk martwego najemnika Pośredników i skosił sir Dravena Decadosa, zanim ten zdążył zadać śmiertelny cios kapitanowi Pośredników (niestety, tarcza arystokracji nie działała

najlepiej). Reszta Decadosów uciekła i zostawiła statek Kajdaniarzy, aby doleciał – choć z niemałym trudem – na Graala. Kapitan Pośredników był pod takim wrażeniem odwagi i umiejętności bojowych młodego zucha, który w końcu uratował mu życie, że uwolnił go i zaproponował przyłączenie się do gildii. Kiedy statek wylądował i wyciągano niewolników, Sabot był jednym z opancerzonych zbirów, którzy nieszczęślików szturchali i bili kijami.

Mając takie doświadczenie, wielu poświęciłoby odzyskaną wolność, aby walczyć o wyzwolenie wszystkich niewolników. Ale nie Sabot. To, że sam był jednym z nich, tylko pogłębiło żywioną przez niego pogardę do niewolników. Pyszni się brakiem litości, ale tak naprawdę ukrywa potworny strach, że mogłby znów znaleźć się sytuacji podobnej do tej z młodości.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: porucznik Pośredników

Cytat: *Nazywasz mnie gruboskórnym? Co ty?! Jesteś jakimś wielbicielem niewolników? Może sam się do nich dołączysz, skoro tak ich lubisz?! No, dalej, wskakiwać do ładowni!* (solidny kopniak)

Opis: Sabot dochodzi do czterdziestki i już łysieje, ale nadal jest potężnie zbudowanym mężczyzną. Ma wielki brzuch – wręcz legendarny, gdyż znajduje się na nim tatuaż: czarne słońce. Karlson nie zechce nikomu wytłumaczyć, co to znaczy. Drażni jednak ludzi tatuażem, szczególnie od kiedy zaczął nosić przykrótkie koszulki i tym samym odsłaniać wszystkim wiszący, ozdobiony czarą płamą kałdun.

Zachowanie: Sabot to porządny gość, który niemal każdemu piwo postawi i będzie się śmiał z kiepskich dowcipów – pod warunkiem, że nie ma do czynienia z poddanymi, skamlącymi o litość dla tego bydła księżmi, albo zbabiałym Jakem Wilkensonem. Takich ludzi po prostu nie cierpi i grozi im, że przypali ich którymś z drogich cygar z Ligheim.

Świta: Sabot rzadko opuszcza bezpieczny Kopiec, ale jeśli już to uczyni, towarzyszy mu zawsze oddział uzbrojonych najemników z gildii Pośredników.

Cechy cielesne: Siła 8, Zręczność 5, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 5, Percepcja 5, Technika 5

Cechy duchowe: Ekstrawersja 7, Introwersja 1, Poręczność 6, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 4

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

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 6, dociekliwość 3, hazard 5, kierowanie pojazdami lądowymi 5, pierwsza pomoc 3, skafandry kosmiczne 6, szelmostwo 5, umiejętności społeczne (przywództwo) 5, wiedza (poddani na Byzantium Secundus) 6, wybawienie mechaniki 4

Przekleństwa: Pospolitość (-1 do uroku osobistego), Tyran (-2 do uroku osobistego wśród chłopów)

Dobrodziejstwa/ Utrapienia: Sieć informatorów (2 p.), Sierota

Dziw: 6

Wypożyczenie: kajdany Pośredników



Sabot „Czarny” Karlson

Broń: duży pistolet automatyczny, pałka elektryczna, sztylet
Sztuki walki: blok, błyskawiczne kopnięcie, boks, podcięcie, przytrzymanie, rzut, zabójcze kopnięcie
Fechtunek: błyskawiczny atak, cięcie, finta, parowanie, pchnięcie
Zbroja: kirys
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0



Sierżant Jake Wilkenson

Wilkenson bardzo poważnie traktuje obowiązki najemnego oficera. Wierzy w szlachetność i honor swojego zajęcia, zapewnianie bezpieczeństwa tym, którzy tego potrzebują. Najchętniej wykonuje zadania, które wymagają między innymi szkolenia i uzbrajania miejscowych, aby mogli sami walczyć. Jednak równie dobrze radzi sobie w ostrych zmaganiach z piechotą wroga. Chociaż jest stosunkowo nowy w tej „branży”, zaimponował już kilku weteranom Pośredników. Dzięki temu zyskał kilku wysoko postawionych sprzymierzeńców ze starego odłamu najemników w gildii, którzy mają takie same poglądy co Wilkenson i odrzucają rolę Kajdaniarzy – handlarzy żywym towarem. Wszyscy oni wierzą, że ich gildia miałaby więcej zysków i pewniejszą przyszłość, gdy nie kojarzono jej właśnie z Kajdaniarzami. Na dowód tego cytują wielu księży, którzy twierdzą, iż częściej korzystaliby z usług Pośredników, gdyby nie ich ciemna przeszłość handlarzy niewolników.

Jake Wilkenson wywodzi się z bogatej rodziny płatnerzy z Tetydy. Jego ojciec to szanowany kontroler jakości i ekspert w kuźni Mitchau. Jake'owi już w dzieciństwie wpojono pojęcie honoru, uczciwości i dyscypliny. Zawdzięcza to nie tylko ojcu, ale także arystokratom, którzy przybywali, aby kupić u nich broń. Musi jeszcze zrozumieć, jak niewielką wagę przywiązują ci wspaniali ludzie do własnych słów.

Byzantium Secundus stanowi dla sierżanta bazę. Tu wybiera zadania spośród wielu ofert składanych mu przez najróżniejszego rodzaju klientelę. Ostatnio odrzucił dwie wysoko płacone propozycje, aby się upewnić, że ostatnie polowania Sabota Karlsona na niewolników na nizinach Gasperah nie będą zbyt okrutne. Z całego serca nienawidzi Karlsona i boi się, że to uczucie doprowadzi go kiedyś do popełnienia morderstwa. Ma nadzieję, że pewnego dnia dojdzie do jakiejś walki, w której będzie mógł „przypadkowo” zastrzelić Sabota.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: sierżant Pośredników

Cytat: *Nie jesteśmy tylko strzelbami do wynajęcia. Jesteśmy wyszkolonymi, honorowymi żołnierzami. Pomagamy tym, którzy nie mają własnych wojsk. Któż inny zapewni im ochronę?*

Opis: Wilkenson to mężczyzna średniego wzrostu, dumnie wyprostowany i z natury bardzo wymagający. Nosi zawsze zaprasowane w kant ubranie – niezależnie, czy jest to mundur, czy też coś bardziej oficjalnego.



sierżant Jake Wilkenson

Zachowanie: Uprzejmość to klucz do sukcesu w pracy z klientami. Nie ma sensu okazywać typowej dla większości najemników z gildii Pośredników szorstkiej obojętności. Klienci chcą dyscypliny – i to otrzymują.

Świta: Wilkenson pracuje samotnie, ale może liczyć na pomoc swoich kumpli – najemników.

Cechy cielesne: Siła 7, Zręczność 7, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 6, Technika 5

Cechy duchowe: Ekstrawersja 5, Introwersja 4, Porywczność 3, Opanowanie 7, Wiara 3, Ego 2

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

Umiejętności wyuczone: empatia 3, kierowanie pojazdami lądowymi 6, kierowanie pojazdami powietrznymi 4, koncentracja 3, medycyna 4, panowanie nad ciałem 4, pierwsza pomoc 7, skafandry kosmiczne 3, sztuka przetrwania 4, sztuka wojenna (taktyka wojskowa) 5, umiejętności społeczne (przywództwo) 5, wybawienie mechaniki 4, żelazna wola 2

Błogosławieństwa: Dyscyplina (+2 do Opanowania w trakcie walki), Sprawiedliwość (+2 do Porywczości, gdy naprawia wyrządzone zło), Uroda (+1 do uroku osobistego)

Dobrodziejstwa: Przymierze (3 p.)

Dziw: 3

Wypożyczenie: medpak, sprzęt umożliwiający przeżycie w trudnych warunkach

Broń: karabin szturmowy, rewolwer, sztylet

Sztuki walki: blok, błyskawiczne kopnięcie, boks, kopnięcie z wysokości, przytrzymanie, rzut, zabójcze kopnięcie

Fechtunek: cięcie, parowanie, pchnięcie, rozbicie, uderzenie płazem

Zbroja: skóra, standardowa tarcza energetyczna

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



Sędziowie



Konsul Persiwal Lystrom

Rodzice Persiwała oddali go na nauki do Sędziów gdy był dość duży, aby zliczyć do dziesięciu. Zajmował się niemal wszystkim, co może robić gildia: prowadził księgi, udzielał pożyczek, przewoził pieniądze i informacje, zbierał gotówkę od arystokratów zalegających ze spłatami długów, pracował jako adwokat w sądach kościelnych i świeckich. W czasie wojen o tron kilka lat spędził na Delfach, pomagając w załatwianiu pożyczek dla rodu Hawkwood. Gdy Alexius został regentem, Persiwal wybrał się na Byzantium Secundus, aby mieć oko na pieniądze gildii. Tylko kilka osób wie, jak wielki dług zaciągnął u Sędziów Alexius, zanim ustanowił siebie cesarzem, a jeszcze mniej ma świadomość, na ile Persiwal był zaangażowany w uzyskanie zgody na tę pożyczkę.

Obecnie Lystrom zajmuje honorową pozycję na Byzantium Secundus i prawdopodobnie jest najbardziej wpływowym członkiem Ligi na tej planecie – może jedynie poza samym ambasadorem Ligi. Załatwiał pożyczki dla wielu ważnych w świecie polityki ludzi z Byzantium Secundus i nie zawsze odbiera długi w feniksach: informacje, przysługi i wdzięczność mogą być więcej warte od pieniędzy. Ta prawda dociera do człowieka szczególnie jasno, gdy jest się tak uwikłanym w różne intrygi, jak Persiwal.

Wielu Sędziów wie o entuzjastycznym poparciu dla cesarza ze strony Persiwała, ale niewielu o tym, jak bardzo związał swój majątek z Alexiusem. Persiwal i jego kochanek, konsul Pozyskiwaczy, Antonio Suwatski, na własne oczy ujrzeli, jakie zniszczenie niosły ze sobą walki o tron. Obydwaj zaangażowali się w działania, które mają uchronić wszystkich przed powrotem podobnego chaosu. W tym celu dali Alexiusowi swoje pełne poparcie i zwerbowali innych, aby walczyć z wrogami cesarza i stworzyć stabilne rządy.

Ludzie wiedzą, że cesarz chętnie słucha Persiwała i że konsul Sędziów mieszka w dworku razem z Suwatskim, jednym z ważniejszych Pozyskiwaczy na Byzantium Secundus. Słusznie podejrzewają, że niewiele rzeczy dzieje się na tej planecie, o których Lystrom by nie wiedział. Nie mają tylko pojęcia, do jakiego stopnia jest odpowiedzialny za wszystkie wydarzenia.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: konsul Sędziów

Cytat: *Nie, nie musisz teraz zwracać pieniędzy. Powiedz no, czy nie byłeś przypadkiem na statku, który dopiero co przeszedł kwarantannę?*

Opis: Persiwal – szczupły, lekko już siwiejący blondyn – wygląda na sporo więcej niż swoje 42 lata. Tak naprawdę ludzie podejrzewają, że bierze serum zapobiegające starzeniu, choć w rzeczywistości jeszcze nie odczuł takiej potrzeby. W pracy Persiwal nosi ciemne garnitury o prostym kroju, a w domu woli powiewne, wygodniejsze szaty.

Zachowanie: Persiwal sprawia wrażenie kogoś, komu bardziej pasuje księga rachunkowa niż laser, ale



konsul Persiwal Lystrom

spędza też dużo czasu na potajemnym odbieraniu długów zaciągniętych u Sędziów (określane także jako piractwo przeciw tym, którzy są winni gildii pieniądze). Nie uważa się już za człowieka czynu, ale nadal to on podejmuje decyzje i nic nie jest w stanie zmusić go do zmiany zamysłu.

Świta: Persiwal ma tylko dwóch oficjalnych ochroniarzy, ale zwykle otacza go chmara księgowych, adwokatów, skrybów, pomocników i tym podobnych. W domu woli towarzystwo Antonio; ma we dworze także najwyższej klasy służbę, która się wszystkim zajmuje.

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 6, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 9, Percepcja 6, Technika 5

Cechy duchowe: Ekstrawersja 6, Introwersja 3, Poręczność 2, Opanowanie 7, Wiara 4, Ego 6

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

Umiejętności wyuczone: biurokracja 8, czytanie (łacina) 6, czytanie (tech-urth), czytanie (urtyjski), docieklivość 7, empatia 6, etykieta 9, języki (urboński), księgoznawstwo 6, maszyny myślące 5, skafandry kosmiczne 2, umiejętności społeczne (przemawianie) 6, umiejętności społeczne (przywództwo) 5, umiejętności społeczne (retoryka) 7

Dziw: 6

Wyposażenie: osobista maszyna myśląca

Broń: laser ręczny

Zbroja: tarcza turniejowa

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0



Menedżer Maya Minamoto

Minamoto od wieków stanowili potężną frakcję w gildii Sędziów. W rodzie Mai była niezliczona liczba konsułów, trzech dziekanów i jeden wielki mistrz Ligi. Maya skupiła się na tym, aby również zapisać się w tej znakomitej

historii – nie zależnie od tego, czego to będzie wymagało. W tym celu zbliżyła się do kilku najbardziej wybitnych i szanowanych urzędników jej gildii, oni zaś przygotowali Mayę do tego, aby stała się jedną z nich.

Maya zdecydowanie zgadza się z ludźmi uważającymi, iż technologia nie jest dla tych, którzy nie potrafią sobie z nią radzić. Niezliczona liczba członków gildii, a zwłaszcza przywódcy Szarych Twarzy, tak właśnie myślą. Wobec tego dokładają wszelkich starań, aby do rąk zwykłych ludzi trafiały jedynie podstawowe narzędzia. Jeśli oznacza to, że wiedza skupi się w gildiach, które będą czerpały z tego zyski – to niech tak będzie. Od niedawna Maya zaczęła spotykać się także z ludźmi spoza gildii, którzy mają podobne odczucia – głównie z przywódcami Kościoła oraz arystokratami, których polecają jej opiekunowie z gildii Sędziów.

Kiedy jeden z jej patronów, konsul Derrick Luden, wezwał ją na swój dwór na Ligheim, wiedziała, że przygotował dla niej specjalną misję. Nie zdawała sobie tylko sprawy, czego będzie dotyczyć. W ciągu dwóch dni konsul Luden pokrótce przedstawił jej sytuację na Byzantium Secundus i opisał nikczemną zмовę wewnątrz Ligi, która miała na celu oddanie cesarstwu zasobów organizacji. Pewni członkowie gildii spiskowali, oferując Alexiusowi jawne i potajemne wsparcie w czasie wojen o tron i nadal to czynią, po tym jak Hawkwood został cesarzem. Teraz chcą sobie zapewnić stałe miejsce, czyniąc Alexiusa niepokonanym.

Sędziowie wyznaczyli Mayę na prawnika ambasady na Byzantium Secundus. Ma szerokie uprawnienia i sporą swobodę w określaniu zakresu swoich obowiązków. Dostała listę kontaktów z osobami popierającymi jej sprawę i listę podejrzanych, których ma obserwować. Konsul Persiwal Lystrom zajmuje pierwsze miejsce na tej drugiej liście.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: menedżer Sędziów



menedżer Maya Minamoto

Cytat: *Hmm, tak... Mogłabym ci pomóc... ale to nie byłoby rozropne.*

Opis: Maya to młoda kobieta o orientalnych rysach, długich czarnych włosach (zwykle spiętych w kok) i ciemnych oczach. Nosi wytworne, ale skromne ubrania, starając się jak najmniej rzucać w oczy.

Zachowanie: Maya wypatruje wszelkiej możliwej korzyści. Wszystkich ludzi spoza Ligi uważa za gorszych, podobnie zresztą jak wielu jej członków, ale ukrywa swoją pogardę pod maską dobrego wychowania.

Świta: Ciągle jeszcze pracuje samotnie, ale stara się stworzyć sobie siatkę sprzymierzeńców i współpracowników, którzy podzielają jej poglądy. Zdziwiło ją, że ci ludzie już są ze sobą tak związani.

Cechy cielesne: Siła 5, Zręczność 8, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 9, Percepcja 7, Technika 7

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

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, skradanie się 6, spostrzegawczość 7, strzelanie 7, uniki 6, urok osobisty 8, walka wręcz 4, wigor 5, wywieranie wrażenia 9

Umiejętności wyuczone: biurokracja 8, cwaniactwo 1, czytanie (łacina), czytanie (tech-urth), czytanie (obuński), czytanie (urtyjski), czytanie (ukaryjski), docieklivość 7, etykieta 8, języki (łacina), języki (obuński), języki (ukaryjski), języki (żargon Pozy-skiwaczy), kierowanie pojazdami lądowymi 3, księgoznawstwo 6, maszyny myślące 4, obsługa radioucha 5, szelmostwo 4, sztuka (pisarstwo) 7, umiejętności społeczne (przemawianie) 7, umiejętności społeczne (przywództwo) 2, umiejętności społeczne (retoryka) 9, wiedza (tradycja) 8, żelazna wola 4

Błogosławieństwa: Szacunek (+1 do uroku osobistego, gdy znajduje się wśród ludzi ją znających)

Dziw: 5

Wypożyczenie: tłumik dźwięku (zapewnia prywatność rozmów), urządzenia naprowadzające, nieograniczony kredyt

Cybernetyczne usprawnienia: radioucho, wbudowana maszyna myśląca

Broń: pistolet laserowy

Zbroja: tarcza turniejowa

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

Szefowie



Dziekany Tungsten Acco

Acco – głowa gildii Szefów na Byzantium Secundus – to najpotężniejsza postać na planecie. Kłopot w tym, że kiedyś miał jeszcze więcej władzy. Acco pamięta czasy, gdy regenci właściwie nie mieli żadnych wpływów na Byzantium Secundus. Wtedy Szefowie mogli robić, co im się zamarzyło. Teraz cesarz próbuje uzyskać wpływy na całą planetę, a gildii coraz trudniej przychodzi ściąganie zawyżonych należności za posiadane w slumsach tereny, pozbywanie się odpadków zgodnie z zachciankami i prowadzenie odwiecznego czarnego rynku.



dziekan Tungsten Acco

Chociaż wraz z przyływem ludzi sprowadzonych na Byzantium Secundus przez cesarza legalne interesy Szefów wspaniale rozkwitły, to jednak nie one stanowiły główne oparcie dla gildii. Acco wie, że Szefowie albo zmieniają zainteresowania, albo uczynią coś, dzięki czemu działania cesarza przestaną mieszać im szyki. Tungsten Acco woli to drugie rozwiązanie.



Konsul Wilima Affoh

Rodzina Affoh żyła na obrzeżach slumsów. Jej członkowie pracowali najciężej jak mogli, aby nie stać się częścią otaczającej ich potwornej nędzy. Wilima zaczęła pracować w zakładach Szefów, gdy miała pięć lat. Chociaż większość dzieci nie jest w stanie rozwijać się w takim środowisku (a nawet przeżyć), Wilimie świetnie się powiodło. Jako dwunastolatka zdobyła pozycję wspólnika i natychmiast zaczęła organizować innych pracowników, aby też mogli przyłączyć się do gildii.

Główny powód, dla którego Szefowie odnieśli taki sukces na Byzantium Secundus, to zapał, z jakim przyjmowali wszystkich tych, których inne gildie przeoczyły. Wilima też posłużyła się tym fortelem. Zdolała przyłączyć do szeregów Szefów kilka niezależnych grup sprzątaczy ulic, niższej rangi urzędników i opiekunów zwierząt. W efekcie bardzo szybko wspięła się po szczeblach kariery. Determinacja, z jaką wspierała nawet najbiedniejszych członków własnej gildii, przeciwstawiając się innym gildiom, Lidze, a nawet rodom szlacheckim, sprawiła, że stała się ważną kandydatką na stanowisko dziekana Szefów.

W ten sam sposób narobiła sobie wielu wrogów. Wśród nich znaleźli się między innymi Pozyskiwacze, którzy od dawna chcieli opanować rynek planety. Nie raz też popadła w konflikt z rodem Cameton i Kościołem. Wilima chciałaby tylko zorganizować wszystkich poddanych i ludzi pracy na Byzantium Secundus, ale działa ostrożnie. Dobrze wie, że każde jej działanie spotka się z natychmiastową reakcją.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: konsul Szefów

Cytat: *To, co proponujesz, może spowodować śmierć wielu ludzi. Oczywiście, jeśli zadziała...*

Opis: Wilima zwykle na długich, czarnych włosach nosi kolorowe chusty, ale reszta jej stroju jest surowa i nadaje kobiecie wygląd prawdziwej profesjonalistki. Niedawno dodała do swojej garderoby bardziej oficjalne stroje. Ma nadzieję, że włączenie się do życia towarzyskiego Byzantium Secundus poprawi jej pozycję w polityce Ligi.

Zachowanie: Jest energiczna i zdeterminowana. Żyje w przekonaniu, że przyświeca jej jakiś większy cel. Dlatego sprawia wrażenie szorstkiej i burkliwej, obdarzonej wyjątkowym temperamentem. Jednakże jej przyjaźń i lojalność są na całe życie.

Świta: Wilima ma dwóch niezwykle oddanych ochroniarzy. Jednakże ich lojalność nie powstrzymała Pozyskiwaczy, którzy starali się do nich dostać i nastawić ich przeciwko Wilimie.

Cechy cielesne: Siła 6, Zręczność 6, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 8, Percepcja 7, Technika 8

Cechy duchowe: Ekstrawersja 7, Introwersja 3, Porwywczność 7, Opanowanie 1, Wiara 4, Ego 6

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, skradanie się 4, spostrzegawczość 6, strzelanie 3, uniki 4, urok osobisty 7, walka wręcz 4, wigor 5, wywieranie wrażenia 9

Umiejętności wyuczone: biurokracja 7, cwaniactwo 6, czytanie (tech-urth), czytanie (urtyjski), dociekliwość 5, empatia 6, etykieta 4, języki (żargon Pozyskiwaczy), kierowanie pojazdami lądowymi 2, maszyny myślące 3, rzemiosło 5, szelmostwo 2, umiejętności społeczne (przemawianie) 3, umiejętności społeczne (przywództwo) 5, umiejętności społeczne (retoryka) 4, wybawienie mechaniki 6

Dziw: 7

Wyposażenie: osobista maszyna myśląca

Zbroja: standardowa tarcza energetyczna

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



konsul Wilima Affoh

Obcy Ur-obunowie



Bran Botan vo Karm

Z pewnością najśłynniejszym ur-obunem w cesarstwie jest stary przyjaciel Alexiusa – Bran Botan vo Karm, którego cesarz wyznaczył na swojego Drugiego Doradcę. To niezwykle zaszczytne stanowisko, które wymaga szczególnego zmysłu politycznego, ale zarazem nieco bardziej praktycznego spojrzenia na zwykłych ludzi – poddanych Alexiusa. Zadaniem Botana jest udzielanie rad co do prawdopodobnych etycznych konsekwencji poczynań cesarza (Pierwszy Doradca odpowiedzialny jest bardziej za kwestie organizacyjne). Kościół początkowo wpadł w furję na wieść o takim odrzuceniu starych tradycji przez Alexiusa, który na to stanowisko powinien wybrać duchownego. Jednakże Botan, ksiądz ur-obuńskiego kościoła założonego przez apostoła Ven Lohji, pokonał mądrością i wymową nawet samego patriarchę. Niemniej Kościół nadal zachowuje dużą ostrożność, uważnie obserwuje Botana, ale siły dotychczas wymierzone przeciw Alexiusowi na razie skierował gdzie indziej.

Niewielu ludzie wie, że Alexius wykorzystuje Botana do organizowania pewnych tajnych przedsięwzięć, których nigdy nie ośmieliłby się podjąć pod nosem swych wścibskich dworzan. Te poczynania są dość dziwne, a obejmują wyprawy tajnymi nocnymi ścieżkami do niebezpiecznych światów, ciągle nieznanymi większości władz. Alexius i Botan szukają informacji na temat anunnaki i vau, ponieważ podejrzewają, że obie te rasy są ze sobą powiązane. Botan nawiązał wiele kontaktów na najróżniejszych szczeblach społecznych i całkiem sprawnie udało mu się utrzymać te związki w sekrecie. Większość tych powiązań dotyczy obcych i niepozornych wolnych obywateli, nie mających prawie żadnych bliskich.



Bran Botan vo Karm

Bardzo mocno odczuwa ciężar tych misji, gdyż większość poszukiwaczy przygód, których wysłał, nigdy nie powróciła. Jednak dobrze wie, jak ważne jest odkrycie tajemnic obcych nim uczynią to przeciwnicy.

Vinthius Rudanda

Vinthius jest dobrze prosperującym handlarzem sztuki w Cesarskim Mieście. Al-Malikowie płacą mu za obserwowanie Salandry. Księżna pasjonuje się prawdziwą sztuką, dzięki czemu kupiec nawiązał z nią całkiem niezłe kontakty. Ponieważ Rudanda dobrze wie, że Salandra zabiłaby go, gdyby tylko poznała jego sekret, bardzo uważnie dobiera sobie powierników. Jest pod wieloma względami bardzo uprzejmą osobą, ale swoje dzieła sztuki ceni zbyt wygórowanie. Posiada jedną z największych kolekcji w całym cesarstwie. Wykorzystuje swoje wpływy, aby pomagać obcym (a także ludziom) z całej planety, którym nie wiedzie się tak dobrze. Ma sprzymierzeńców wśród al-Malików i Inżynierów. Łączą go także zażyłe stosunki z niektórymi ur-ukarami.

Rasa: ur-obun

Ranga/klasa: niezależny kupiec – obcy

Cytat: *Może zainteresują cię wietrzne dzwoneczki etyri? Wróc tu później, to porozmawiamy.*

Opis: Vinthius Rudanda to zasuszony stary ur-obun o dziwacznych, zbyt bujnych krzaczastych brwiach – nietypowych dla jego rasy. Ubiera się w strojne szaty w stylu ur-obunów, chociaż wykorzystuje także elementy mody Byzantium Secundus. Zawsze mu towarzyszy jego ochroniarz, voroks imieniem Vera-six. Rudanda nosi zestaw różnorodnych urządzeń technicznych i jest początkującym psychonikiem.

Zachowanie: Dużo się uśmiecha, jest pomocny, ale bez płaszczenia się. Dobrze wie, że ma najlepszy towar, a klienci wiedzą, że słono będą musieli za niego zapłacić.

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 6, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 9, Percepcja 8, Technika 7

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

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

Umiejętności wyuczone: alchemia 2, biurokracja (gildie) 5, czytanie (obuński), czytanie (urtyjski), dośledliwość 6, empatia 3, etykieta 7, języki (obuński), języki (urtyjski), języki (voroksański), księgoznawstwo 8, przeszukiwanie 3, rzemiosło 7, sztuka 9, umiejętności społeczne (retoryka) 7, wiedza (sztuka) 8, wybawienie elektryki 4, zwinne dłonie 2

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

Dobrodziejstwa: Bogactwo (5 p.), Sekrety (księżna Salandra), Sieć informatorów (Cesarskie Miasto)

Dziw: 5

Okultyzm: Psi 2

Moce: Psyche (Intuicja), Szósty zmysł (Wrażliwość)

Stygmat: niezwykle krzaczaste brwi





Vinthius Rudanda

Wyposażenie: szeptaczka, narzędzia elektryczne, automatyczni strażnicy VS; jego dom i pracownia są zaopatrzone w zamek genetyczny

Broń: lekki rewolwer

Zbroja: szaty z syntjedwabiu, standardowa tarcza energetyczna

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Ur-ukarowie



Draqua jo Lash

Urodziła się w najgorszych slumsach ur-ukarów na Harmonii. Z wielką determinacją wywalczyła drogę na szczyt półświatka Pozyskiwaczy. Dzięki niezwykłej mieszance sprytu, brutalności i przemocy, stała się jedną z najpotężniejszych postaci w gildii Pozyskiwaczy. Ma też całkiem spore wpływy w społeczności ur-ukarów, którzy widzą w niej filantropa. Niewielu otwarcie zarzuciłoby jej, że zapomniała o swych korzeniach. Draqua podróżuje między slumsami na Harmonii i Gasperah, dbając o swoje przestępcze imperium. Posiada także rozległe koncerty (zarówno oficjalne, jak i nielegalne) na Criticorum, Tetydzie i Shaprut. Jest szybka, niemalże impulsywna, gdy w grę wchodzi możliwość poszerzenia wpływów. Zachowuje pozory osoby szanowanej w ludzkiej społeczności, zajmuje nawet pomniejsze stanowiska w Cesarskim Mieście. Ludzie budzą w niej pogardę, ale zarazem ją fascynują.

Rasa: ur-ukar

Ranga/klasa: dyrektor Pozyskiwaczy na Harmonii i Gasperah

Cytat: *Lepiej zacznij gadać – superbeton szybko zasycha!*

Opis: Draqua jo Lash to młoda kobieta ur-ukarów. Na twarzy ma piękny tatuaż, ozdobną pajęczynę wokół jednego oka, ale ma tylko kilka szram. Niektórzy

ur-ukarowie widzą w niej tchórza, ponieważ zdobi ją tak niewiele blizn, ale niewielu ma dość odwagi, aby powiedzieć jej to prosto w oczy. W strojach naśladuje raczej styl zamożnych, nowobogackich Pozyskiwaczy, ale nosi też naprawdę dużo ur-ukaryjskiej srebrnej biżuterii. Swoim wyglądem zarazem przeraża i przyciąga – ludzi i ur-ukarów (wyższe sfery nazywają taki styl „slumsowym szykiem”). Ma spory zapas serum przedłużających życie.

Zachowanie: Sztydzi z każdego, kto nie zdoła jej za imponować (czyli prawie ze wszystkich). Przy nikim nie traci rezonu.

Świta: Draqua podróżuje z księgowym, ochroniarzami (ludźmi i ur-ukarami) i świtą rozpustnych sybarytów. Jej bogate, wielopiętrowe biura na Harmonii i Gasperah chronią golemi obrońcy (patrz podręcznik *Gasnące Słońca*).

Cechy cielesne: Siła 6, Zręczność 6, Wytrzymałość 6

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 7, Technika 5

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

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

Umiejętności wyuczone: biurokracja 5, charakteryzacja 3, cwaniactwo 9, czytanie (urtyjski), czytanie (ukaryjski), dociekliwość 5, empatia 6, etykieta 2, hazard 6, jeździectwo 5, języki (urtyjski), języki (ukaryjski), kierowanie pojazdami wodnymi 5, otwieranie zamków 6, przeszukiwanie 5, szelmostwo 9, sztuka przetrwania 5, tortury 5, tropienie 3, umiejętności społeczne (przywództwo) 6, wiedza (slumsy) 8, zwinne dłonie 4

Błogosławieństwa/przekleństwa: Chciwość (-2 do Opanowania, gdy w grę wchodzi pieniądze), Onieśmianie (-2 do Ekstrawersji, gdy styka się z osobami o niższej pozycji społecznej), Uroda (+1 do uroku osobistego), Znany przestępca (-2 do szelmostwa)



Draqua jo Lash



Dobrodziejstwa/utrapienia: Bogactwo (9 p.), Kontrakt przewoźowy (8 p.), Sieć informatorów (2 p.), Wendeta (Świątynia Avesti)

Dziw: 6

Okultyzm: Psi 3 / Cień 1

Moce: Psyche (Intuicja), Soma (Dodanie siły, Przyspieszenie, Wzmocnienie), Cień (Dar mowy)

Stygmat: Draqua nie ma sutków na piersiach

Wypożenie: kajdany Pośredników, narkotyki, skrzekotka, trucizny, wytrych elektroniczny

Broń: ogłuszacz, pistolet laserowy, sztylet

Sztuki walki: blok, boks, przytrzymanie

Fechtunek: parowanie, pchnięcie

Zbroja: modne szaty z syntjedwabiu, standardowa tarcza energetyczna

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

Vorokswie

Garganador

Kiedy baroneta zastrzelono w slumsach, Garganador uciekła. W końcu miała zapewniać mu ochronę, a nie powstrzymać gangu, który zastrzelił niezbyt ważnego, niemal biednego szlachcica. Masseri na pewno sprzedaliby ją do niewoli – gdyby tylko ją znaleźli. Ten ród nie był zbyt zamożny, więc Garganador ma pewność, że wymknie się rodzinie Masseri – byle tylko zbytnio się nie wychylała. Z tego powodu podjęła pracę na bagnistych nizinach Byzantium Secundus. Polega ona na polowaniu na szczuraki. To śmieszne, jak wiele wysiłku kosztuje ludzi łapanie takich szkodników, podczas gdy dla kogoś urodzonego i wychowanego jak voroks to coś zupełnie naturalnego.

Garganador była dzikim zwierzęciem, dopóki baronet nie uznał za stosowne odkupić jej od Li Halanów i zapłacić za ucywilizowanie – za wyczerpujący, straszny, ale w ostateczności opłacalny rok warunkowania przez cywilizowanych voroksów. Zaczął się on od usunięcia jej szponów. Teraz jest wściekła na siebie, że za tę łaskę odpłaciła się takim fiaskiem. Gdyby tylko mogła przyłączyć się do jakiegoś innego szlachcica i udowodnić swoją wartość...

Rasa: voroks

Ranga/klasa: były zarządca domu rodu Masseri

Cytat: *Nie zawiodę cię.*

Opis: Garganador ma prawie dwa i pół metra wzrostu i bardzo potężną budowę. Jest spora – nawet jak na voroksa. Jej futro ma rudawobrazowy odcień. Część włosów zaplata, żeby wyglądać na bardziej cywilizowaną. Zakłada uprzęż i pasy do noszenia sprzętu – poza tym w nic innego się nie ubiera.

Zachowanie: Garganador nie jest pewna co do własnej roli w społeczeństwie Znanych Światów i ciągle próbuje się dopasować. Jednakże większość jej naturalnych nawyków nie cieszy się szczególnym uznaniem.

Świta: Podróżuje samotnie, ale szuka grupy, do której mogłaby się przyłączyć.



Garganador

Cechy cielesne: Siła 8, Zręczność 6, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 3, Percepcja 4, Technika 1

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

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

Umiejętności wyuczone: czytanie (urtyjski), języki (urtyjski), języki (voroksański), pierwsza pomoc 2, sztuka przetrwania 6, tropienie 7

Błogosławieństwa/przekleństwa: Dodatkowe kończyny (w sumie sześć kończyn, które mogą służyć jako ramiona lub nogi), Drapieżność (-2 do Opanowania i +2 do Percepcji, gdy jest głodna), Ogromny (+2 do Żywotności, bieg: bazowo 14 metrów), Ugryzienie (-1 do Inicjatywy, 3 kostki obrażeń), Wrażliwy węch (+2 do Percepcji przy rozpoznawaniu zapachów)

Utrapienia: Wendeta (ród Masseri)

Dziw: 4

Wypożenie: sprzęt do polowania (sidła, haki itp.)

Broń: kilka glankeshy

Sztuki walki: blok, boks, drox (pozwala na dwa działania), duszenie, niechybna pięść, pięść tygrysa, przytrzymanie, rzut, zabójcze kopnięcie

Fechtunek: błyskawiczny atak, cięcie, drox (pozwala na dwa działania), dwie ręce, finta, parowanie, pchnięcie

Zbroja: zbroja skórzana

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

Gannokowie



Stukeneneer

Stuky – jak nazywa go wielu przyjaciół – żyje najlepiej ze wszystkich gannoków, mimo poniżającego charakteru wykonywanej pracy. Jest bowiem błaznem na dworze cesarskim. Zabawia najważniejsze



postaci Znanych Światów, je najlepsze jedzenie i chadza na najlepsze przyjęcia. Musi także stawiać czoło ciągłym oczekiwaniom rozrywki, chociaż wszyscy podkładają mu nogę, i musi znosić upokorzenia po to tylko, aby rozśmieszyć najskromniejszego nawet dworzanina.

Ponieważ jego zabawne zachowanie i ciągłe potykanie się sprawia, że z pewnością nikt nie potraktuje go poważnie, już wiele lat temu Alexius zwerbował go i uczynił swym agentem. Stuky wymyślił sztuczkę: wywraca się w samym środku kluczowej rozmowy i stara się pochwycić w tym czasie tyle informacji, ile zdoła. Alexius wykorzystuje też swojego błazna do nawiązywania kontaktów z innymi obcymi i werbowania „mniej pożądanego elementu”.

Jest tylko jeden problem – rodzina Stuky’ego na Bannockburn zniknęła. Stukeneneer dowiedział się o tym, gdy w jego prywatnych kwaterach pojawiła się odręcznie napisana kartka ostrzegająca, aby nikomu nie mówił o zaginięciu rodziny. Stuky jest pewien, że kartkę napisano gannokańską krwią. Nie ma pojęcia, kto mógł porwać jego rodzinę, albo czego chce – jest jednak pewien, że to ktoś z wrogów cesarza.

Rasa: gannok

Ranga/klasa: poddany

Cytat: *Ilustrowanie trzeba do zapalenia świeczki? Jednego. I jednego Decadosa na knot. A słyszeliście o głuchej kurtyzanie? W porządku. Ona też nie słyszała.* (przewraca się)

Opis: Stuky to niski, wyjątkowo szczupły gannok o białoczarnym futrze. Często farbuje włosy i nakłada makijaż, aby wyglądać jeszcze śmieszniej. Zakłada tradycyjne, barwne błazeńskie ubrania i czapkę z dzwonkiem. Poza pracą woli typowe gannokańskie stroje. Często popala papierosy z najlepszego shapruckiego tytoniu.

Zachowanie: Stuky posługuje się humorem, żeby przekonać wszystkich o swojej zupełnej nieszkodliwości. Jednakże od kiedy dopadły go problemy, stracił nieco na poczuciu humoru.

Świta: Stuky przyjaźni się z większością służby cesarza, ale nie ma prawdziwych bliskich przyjaciół. Zgodnie z gannokańskim zwyczajem, jego najbliższymi przyjaciółmi byli członkowie rodziny.

Cechy cielesne: Siła 5, Zręczność 9, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 7, Technika 6

Cechy duchowe: Ekstrawersja 8, Introwersja 2, Porywczność 7, Opanowanie 2, Wiara 2, Ego 4

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

Umiejętności wyuczone: akrobatyka 8, biurokracja 1, charakteryzacja 5, cwaniactwo 5, czytanie (urtyjski), docieklivość 4, empatia 6, etykieta 4, hazard 3, języki (gannokański), otwieranie zamków 2, pierwsza pomoc 2, przeszukiwanie 5, szelmstwo 8, umiejętności społeczne (aktorstwo) 7, występy publiczne (komedia) 8, zwinne dłonie 9, żelazna wola 4



Stukeneneer

Błogosławieństwa/przekleństwa: Chwytny ogon (może nim chwytać różne rzeczy i zwieszać się na nim), Odór (-2 do Ekstrawersji przy tych, którzy wyczują jego zapach – Stuky ukrywa go pod ciężkim zapachem perfum), Regeneracja (leczy 1 punkt żywotności w ciągu sceny), Zwinność (+2 do Zręczności przy sztuczkach akrobatycznych)

Dziw: 7

Wposażenie: narzędzia błazna – torty, maczugi i inny sprzęt do żonglerki

Broń: sztylety

Zbroja: tarcza turniejowa, syntjedwab

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

Barbarzyńcy

Na Byzantium Secundus nie ma stałej ambasady żadnej barbarzyńskiej nacji, choć Alexius czasem zaprasza ambasadorów na rozmowy pokojowe. Przedstawiciele wrogich narodów nieodmiennie przybywają ze świtą, która zwykle powraca w niepełnym składzie. Najwyraźniej nie da się uniknąć dezercji, gdy barbarzyńcy ujrzą wspaniałości, w jakich żyją obywatele cesarstwa. Niektórzy z uciekinierów oficjalnie proszą o azyl Alexiusa (od którego prawie nigdy go nie otrzymują) lub Kościół (który niemal zawsze go udziela). Jednakże najczęściej po prostu wymykają się ze swej ambasady, żeby rozpocząć nowe życie na nizinach.

Grupa takich uciekinierów, która żyje w slumsach, stworzyła organizację wspomagającą innych im podobnych. W otoczeniu pełnych nienawiści sąsiadów – poddanych cesarskich – Kurganowie i Vuldrokowie szybko się dogadują, o ile wręcz nie zostają przyjaciółmi. Niektórzy z tych barbarzyńców-imigrantów to w rzeczywistości szpiegowie, a inni to zbiegli niewolnicy. Ludzie ci są doskonałymi celami dla Kajdaniarzy, ponieważ nikt nie uznaje ich istnienia – dzięki temu bardzo łatwo zdobyć darmowych niewolników.



Zorganizowana przez barbarzyńców grupa oporu dość poważnie poturbowała jeden z gangów Kajdaniarzy Sabota Karlsona. Sabot przysiągł, że wyłapie wszystkich odpowiedzialnych za to barbarzyńców i sprzeda ich, aby służyli na prowadzonej na Stygmacie wojnie.

Inni

Tahira

Życie na Cadavusie nigdy nie należało do łatwych, ale dla poddanych mieszkających w głębi ładu było właściwie nie do zniesienia. Brakowało żywności, nie było mowy o jakichkolwiek wygodach. Kiedy Tahira miała 12 lat, została narzeczoną stolarza z miasteczka. Wizja takiego zamążpójścia po prostu ją przerażała. Tuż przed dniem ślubu wylądowały na Cadavusie statki al-Malików; z pojazdów wysypały się oddziały. Miały najechać na lenno Decadosów. Za nimi pojawiło się kilka kupieckich statków. W kilka tygodni później Decadosi ostatecznie odparli atak al-Malików, ale do tego czasu Tahira zdążyła ukryć się na kupieckim statku. Poleciała na nową planetę.

Statek wyruszył z najbardziej zacofanego regionu Cadavusa i poleciał prosto do portu kosmicznego na Criticorum, dumy al-Malików. Tahira wyśliźnęła się ze statku kiedy nad miastem rozbłysł świt. Znalazła się w samym środku miasta, którego nie wyobraziłaby sobie nawet w najbardziej szalonych snach. Nad jej głową połyskiwały wysokie wieże. Na ulicach tłoczyły się samochody, niebo przecinały latające pojazdy. Wtedy Tahira zrozumiała, że nie potrafiłaby wrócić do życia poddanego.

Ponieważ na Criticorum prawie nie było pracy dla dwunastolatki, szybko zeszła na drogę przestępczą. W krótkim czasie złamała niemal wszystkie prawa z tych kilku obowiązujących na Criticorum. Dużo nauczyła się o tym, jak funkcjonuje przestępczy świat,



Tahira

a potem zmuszono ją do opuszczenia planety. Poleciała prosto na Byzantium Secundus, gdzie stworzyła własny gang. Miał ją ochronić, gdyby rzeczy nie ułożyły się jak trzeba.

Ona i jej gang zajęli się drobnymi przestępstwami – zbyt nieważnymi, aby zainteresowały się nimi bardziej zorganizowane grupy. W miarę jak mijały lata, a doświadczenia z Criticorum zaczęły procentować, Tahira stała się bardziej agresywna. Rzucała wyzwania większym gangom i wygrywała. Teraz przymierza się do największego – Pozyskiwaczy – i kombinuje, jak przejąć wiele z ich niezwykle opłacalnych machinacji.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: zbiegły poddany

Cytat: *Jeśli chcesz tu działać, musisz mi płacić. Pozyskiwacze nie mają tu żadnej władzy.*

Opis: Wygląda na nieco więcej niż posiadane 19 lat – głównie z powodu szczupłej, żylastej sylwetki, której dorobiła się najpierw w czasie ciężkiej pracy na polach Decadosów, a potem żyjąc na najgorszych ulicach w Znanych Światach. Jej ciemne oczy obserwują wszystko, co wokół niej się dzieje, a wąskie usta nigdy nie rozchylają się w uśmiechu.

Zachowanie: Najważniejsza w życiu Tahiry jest ambicja. Im większe sukcesy osiąga – razem ze swoim gangiem – tym więcej chce. Dla niej wszyscy ludzie to albo pionki, albo przeszkody. Traktuje ich zgodnie z tym przekonaniem.

Świta: Jej gang składa się z dwudziestoosobowego trzonu – którego wszyscy członkowiełożyli Tahirze przysięgę krwi – oraz pięćdziesięciu dodatkowych ludzi, którzy przybędą na jej wezwanie. W gangu są zarówno wielkie osiłki, jak i wyszkoleni skrytobójcy, sprytni włamywacze oraz spece od techniki.

Cechy cielesne: Siła 7, Zręczność 8, Wytrzymałość 9

Cechy umysłowe: Spryt 8, Percepcja 9, Technika 6

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

Umiejętności wrodzone: broń biała 9, skradanie się 9, spostrzegawczość 9, strzelanie 6, uniki 8, urok osobisty 6, walka wręcz 8, wigor 7, wywieranie wrażenia 9

Umiejętności wyuczone: charakteryzacja 5, cwaniactwo 9, dociekliwość 5, języki (żargon Pozyskiwaczy), kierowanie pojazdami lądowymi 2, otwieranie zamków 8, panowanie nad ciałem 4, pierwsza pomoc 4, przeszukiwanie 7, szelmstwo 8, sztuka przetrwania 6, umiejętności społeczne (przywództwo) 7, zwinne dłonie 8

Dziw: 5

Wyposażenie: narzędzia do włamań, lina z syntjedwabiu, radio policyjne, ściągarka, wytrychy

Broń: sztylet ze zbiorniczkiem na truciznę (Tahira może przycisnąć guzik, żeby uwolnić truciznę po trafieniu przeciwnika; najchętniej używa jadu ze szponu voroksa)

Zbroja: tarcza turniejowa

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



Wolny obywatel Jones

Bardzo niewielu ludzi w Znanych Światach zdołało przetrwać, nie poddając się jakiejś bardziej wpływowej grupie. Zresztą nawet tacy w końcu odkrywają, że potrzebne jest im wsparcie kogoś silniejszego – ścisła współpraca przy jednoczesnym zachowaniu niezależności. Jones to właśnie jeden z takich wolnych strzelców, który sam wybiera, z kim chce pracować, a z kim nie ma zamiaru się zadawać. Jako utalentowany detektyw, a czasem najemnik, Jones wynajmował się wielu rodom szlacheckim i gildiom, ale jego najważniejszym pracodawcą jest Wszechświatowy Kościół.

Jones wychował się na Świętej Terrze. Był jedynakiem w jednej z tych niewielu rodzin, co to ani nie należały do Kościoła, ani nie miały wobec niego żadnych zobowiązań. Mimo to zdołał zaprzyjaźnić się z kilkoma osobami, które stały się ważnymi figurami w Kościele. Często zwracały się one do niego o pomoc w dochodzeniach, w których ich ludzi zbyt łatwo by rozpoznano. Niedawno dwaj biskupi poprosili Jonesa, aby zbadał plotki mówiące o korupcji wewnątrz Kościoła na Byzantium Secundus. Ci dwaj duchowni obawiają się, że kilku ważnych kapłanów bardziej związało się z rodami królewskimi niż Kościołem. Chcą, żeby Jones sprawdził prawdziwość tych podejrzeń.

Przebierając się za sprzedawcę relikwii i pism religijnych, Jones zdołał spotkać się z większością przywódców duchowych na Byzantium Secundus. Jednakże im więcej wie, tym bardziej czuje, że stoi za tym coś o wiele bardziej skomplikowanego i poważnego. Nie wie o co chodzi, ale ma wrażenie, że coś jest ukrywane przed Kościołem na Świętej Terrze.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: wolny

Cytat: Oczywiście, wszyscy jesteście wiernymi wyznawcami Proroka. Nikt nie może w to wątpić.

Opis: Jones stara się wyglądać jak najbardziej niepozornie, ale nie łatwo mu to przychodzi. Ma ostre

rysy, jest dobrze zbudowany i zachowuje się zbyt pewnie. Z trudnością przychodzi mu odgrywanie sztucznej przyjaźliwości, w której specjalistami jest większość kupców z gildii.

Zachowanie: Jones z coraz większym uporem chce odkryć, co się dzieje. Jest przekonany, że kilku księży wspólnie coś kombinuje, ale nie ma pojęcia – co. Robi się coraz bardziej dociekliwy i szuka ludzi, którzy mogą mu pomóc.

Świta: Jones ma pomocnika, prawą rękę – Weronikę Gales. Dziewczyna przede wszystkim zajmuje się segregowaniem danych i finansami, ale wie też, jak zrobić użytek z broni.

Cechy cielesne: Siła 6, Zręczność 7, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 7, Percepcja 8, Technika 7

Cechy duchowe: Ekstrawersja 3, Introwersja 4, Poręczność 4, Opanowanie 5, Wiara 3, Ego 3

Umiejętności wrodzone: broń biała 6, skradanie się 9, spostrzegawczość 9, strzelanie 8, uniki 7, urok osobisty 6, walka wręcz 7, wigor 7, wywieranie wrażenia 8

Umiejętności wyuczone: biurokracja 5, charakteryzacja 4, cwaniactwo 6, czytanie (łacina), czytanie (tech-urth), czytanie (urtyjski), dociekliwość 7, empatia 4, etykieta 3, hazard 6, jeździectwo 3, języki (łacina), języki (ukaryjski), języki (żargon Pozyskiwaczy), kierowanie pojazdami lądowymi 5, księgoznawstwo 2, maszyny myślące 2, otwieranie zamków 6, przeszukiwanie 8, szelmstwo 5, umiejętności społeczne (aktorstwo) 6, wiedza (urzędnicy kościelni) 5, wybawienie mechaniki 4, zwinne dłonie 4

Błogosławieństwa: Wyczucie kłopotów (+2 do Percepcji, kiedy ktoś ukrywa przed nim prawdę)

Dziw: 5

Wypożyczenie: fałszywe relikwie i pisma religijne, trencz, ukryta nagrywarka

Broń: pistolet (automatyczny)

Zbroja: standardowa tarcza energetyczna

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

Makron

Makron (naprawdę nazywa się Joseph Hauges) przewodzi grupie potężnych arystokratów – wyznawców kultu demonów. Od czasu do czasu zaprasza kawalerów, damy i członków gildii, aby zabawili się w wyznawców demonów, ale tak naprawdę traktuje swoje praktyki znacznie poważniej. Okultyzmem zaczął się interesować już w dzieciństwie. Jego matka była kapłanką Ortodoksji, a ojciec uczył w szkole kościelnej na Tetydzie. Makron słyszał ich ostrzeżenia i opowieści o złych heretykach. Pomysł, żeby przysparzać ludzi o takie przerażenie, niezmiernie go bawił.

Rodzice wykorzystali znajomości, żeby załatwić mu posadę w szkole Kościoła na Byzantium Secundus. Mieli nadzieję, że w końcu zdecyduje się na prestiżowe studia na Uniwersytecie Veridiańskim, ale Makron miał inny pomysł. Byzantium Secundus otworzyło przed nim możliwość znalezienia ludzi uprawiających mroczną sztukę, przed którą rodzice tak go ostrzegali.



wolny obywatel Jones

Odsunięcie odwiecznej zasłony

(Ekstrawersja + wywieranie wrażenia, LG, wzrok, przedłużony, 1 D)

Ten rytuał sprawia, że objęta jego działaniem ofiara (musi być to człowiek – obcy na ten konkretny obrzęd są odporni) doznaje dziwacznych halucynacji, które budzą w nim strach i paranoję. Istnieją jego dwie wersje. W pierwszej, ofiara musi być obecna przy dokonywaniu obrzędu, na który potrzeba 10 minut. W drugiej, rytuału trzeba dokonać wcześniej (potrzeba na to 10 minut), a potem w dowolnym momencie na przestrzeni tygodnia należy spalić w obecności ofiary kadzidło z liści chłonu z Suthecu. Rytuał zacznie działać natychmiast po tym, jak ofiara poczuje zapach kadzidła. Taki obrzęd o opóźnionym działaniu kosztuje 3 punkty Dziwu (wydawane w trakcie przygotowań). Na pierwszą wersję rytuału i na każdy dodatkowy cel należy wydać po jednym punkcie Dziwu.

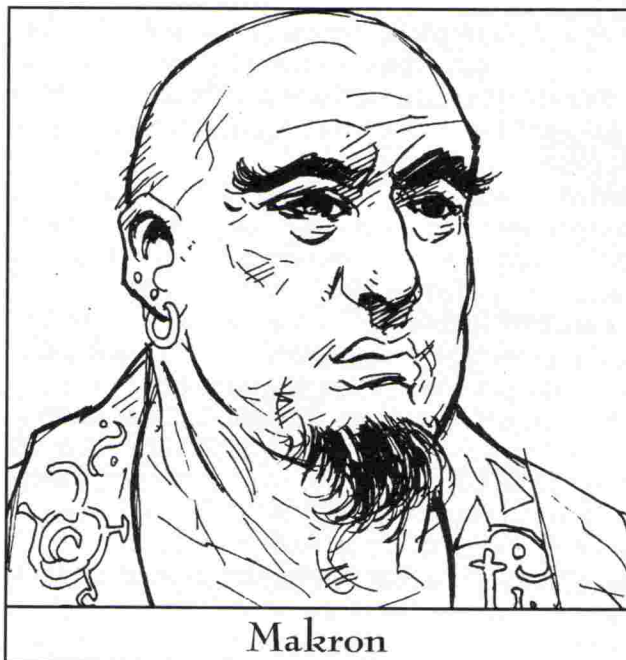
Kiedy obrzęd działa, ofiara otrzymuje modyfikator ujemny do Opanowania równy -2, ale za to ma premię +2 do Porywczości. Ponadto cierpi z powodu dziwnych wizji istot z innych światów, unoszących się w powietrzu, przechodzących przez ściany, albo wijących się jej pod nogami. Obrazy te mogą przybrać bardzo różne formy – najczęściej zwierzęcia lub obcej bestii, której ofiara najbardziej się boi (ryb, węży czy szczeniaków). Będą się gromadzić wokół innych ludzi – którzy, rzecz jasna, nie będą ich widzieć – i szeptać im do uszu. A co najbardziej niesamowite, ludzie ci będą wykonywali polecenia tych istot; robili dokładnie to, co im demony kazały. Nie można mieć wątpliwości – zostali zniewoleni przez te potwory i trzeba ich powstrzymać!

Nieważne, czy dzięki rytuałowi rzeczywiście można zobaczyć prawdziwe demony z innego wymiaru, czy też nie. Pewne jest takie, że ofiara obrzędu zdobywa pewne subtelne umiejętności telepatyczne. Dzięki nim może usłyszeć myśli innych ludzi przed ich wypowiedzeniem – wygląda to tak, jak opisano powyżej, gdy wyimaginowane potwory szepczą ludziom do uszu. Księża i pobożni wyznawcy zwykle pod wpływem tego rytuału rzucają się na niewinne, przypadkowe osoby, które według atakujących zostały opętane przez demony.

Rytuał ten związany jest z antynomią, ale odprawiający go nie musi jej znać – musi jedynie znać język (umieć w nim czytać lub mówić), w którym spisano instrukcję obrzędu. Antynomiści wierzą, że pewne gesty i słowa stanowią klucze, które uwalniają prymitywne zachowania zapisane w ludzkim mózgu.

Tym rytuałem Makron posługuje się najczęściej – to sztuczka ubarwiająca spotkania. Karmi swoich gości pewnymi narkotykami, które odwracają efekt obrzędu, zamieniając strach w rozbawienie. Niemniej nie zawaha się posłużyć rytuałem przeciw swoim wrogom – tym razem bez rozbawiających narkotyków.

Makron nie wie, że jest to jedynie skromna wersja daleko bardziej niebezpiecznego rytuału.



Makron

Początkowe poszukiwania nie doprowadziły go do prawdziwych demonologów, ale spotkał ludzi, którzy podzielali jego zainteresowania. Makron odkrył, że powtarzanie historii, które usłyszał od rodziców (choć w nieco ubarwionej wersji), sprawiło, że odbierano go jako eksperta okultyzmu. Jego nowi przyjaciele zaczęli przyprowadzać na spotkania znajomych, a ci swoich... W niedługim czasie Makron przyjął nowe imię i ustanowił się przywódcą sabatu.

Wszystko układało by się tak dalej – przez lata zabawiałby przyjaciół efektownymi, ale nieszkodliwymi rytuałami – gdyby w podziemiach veridiańskiej biblioteki nie spotkał zasuszonego starca i nie porozmawiał z nim. Starszy mężczyzna polecił Makronowi, aby wziął ze stosu pewną książkę. Mężczyźnie udało się przemycić zniszczony tom z biblioteki i czym prędzej udał się do domu, żeby go czytać. Tytuł – „De Natura Daemonum” – omal nie doprowadził Makrona do zarzucenia swych praktyk. Potem znalazł na progu dwie następne książki, w tym „Le Tres Sainte Trinosophie”. Teraz Makron czuje się na siłach, aby spróbować jeden z poważniejszych obrzędów.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: wolny

Cytat: *Kiedy gwiazda (zerka do książki) Aldebaran przesunie się po niebie, wtedy (zerka do książki) pan otchłani, Wahiuk, przejdzie między światami.*

Opis: Makron to niski, łysiejący mężczyzna z nadwagą. Kiedyś wyglądał dobrodusznie, teraz – w dziwnych szatach i trykotach – wygląda po prostu fatalnie. Ma głęboki, niski głos i potrafi wyrzucić niesamowite pierwsze wrażenie, ale wraz z kolejnymi spotkaniami ujawnia się jego całkowity brak głębi.

Zachowanie: W sytuacjach jeden na jednego jest raczej nieśmiały, ale zupełnie zmienia się w obecności szerszego audytorium. Wtedy musi znaleźć się w centrum zainteresowania. Wtrąca się do rozmów innych, aby mieć pewność, że niczego nie traci.

Świta: Makron zdołał zgromadzić wokół siebie kilku wyznawców, którzy wierzą w jego moce. Chociaż ludzie ci – przeważnie niższej rangi szlachta i członkowie gildii – nie są specjalnie utalentowani, to jednak pozostają lojalni.

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 4

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 4, Technika 4

Cechy duchowe: Ekstrawersja 6, Introwersja 1, Porywczność 5, Opanowanie 2, Wiara 2, Ego 4

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

Umiejętności wyuczone: alchemia 1, biurokracja 2, czytanie (łacina), czytanie (urtyjski), dociekliwość 4, etykieta 2, księgoznawstwo 6, medycyna 1, nauka (farmakologia) 3, szelmostwo 5, sztuka (pisarstwo) 3, umiejętności społeczne (przemawianie) 3, umiejętności społeczne (retoryka) 1, wiedza (okultyzm) 5, zwinne dłonie 2

Dziw: 7

Wypożyczenie: Księgi o okultyzmie i magii. Jedna z nich zawiera rytuał antynomiczny: Odślonięcie odwiecznej zasłony (patrz ramka na poprzedniej stronie).

Broń: sztylet rytualny

Zbroja: syntjedwab

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

Niedostosowani (przemienieni)

Niedostosowani – jak wielu ich nazywa – to przemienieni ludzie i inne istoty, które żyją w slumsach oraz kanałach Zatopionego Miasta. Większość niedostosowanych tak bardzo różni się od zwykłych ludzi, że nie może żyć w normalnym społeczeństwie. Mieszka przede wszystkim w slumsach na Gasperah i Harmonii. Poniżej opisany Szaman z Kanałów to przykład dość potężnego przemienionego. Jednakże większość jego „ziomków” unika kontaktów z resztą społeczeństwa. Zwykle nie czynią nikomu krzywdy, ale czasem się zdarza, że któryś wpada w morderczy szal. Kiedy dochodzi do czegoś takiego, władze muszą go zabić, tak jak się to robi z niebezpiecznym zwierzęciem.

Szaman z Kanałów

Kiedys był członkiem Zakonu Eskatonicznego. Jednak mistyczne zdarzenie na Manitou okaleczyło go fizycznie i duchowo. Szaman zerwał wszystkie dawne więzi i teraz żyje pod ulicami Byzantium Secundus wraz z raech-ul (patrz dalej). Mimo potwornego stanu, nadal roztacza wokół siebie przytłumioną aurę mocy.

Rasa: przemieniony człowiek

Ranga/klasa: pozbawiony godności duchownej ksiądz

Cytat: *Odejdź! Odejdź! Nie jesteś tu mile widziany!*

Opis: Niektórzy widują zwariowanego Szamana z Kanałów w podziemiach Harmonii, jak przewodzi przygarbionym, tajemniczym stworom. Osobnik ten

naprawdę nie pasuje do społeczeństwa, gdyż jest potwornie zniekształcony. Nosi powłóczyście, śmierdzące szmaty, które kiedyś były białe, i posługuje się kosturem z sitowca. Ma długie, oblepione brudem, siwe włosy i skołunioną brodę. Najbardziej niezwykle jest jego prawe oko – składa się z dwóch gałek umieszczonych w jednym potwornie zniekształconym oczodole. Kiedy wychodzi na powierzchnię – a zdarza się to bardzo rzadko – zakłada na to oko przepaskę.

Świta: Od 1 do 50 raech-ul.

Cechy cielesne: Siła 6, Zręczność 9, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 6, Percepcja 9, Technika 4

Cechy duchowe: Ekstrawersja 1, Introwersja 7, Porywczność 7, Opanowanie 1, Wiara 4, Ego 3

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, skradanie się 9, spostrzegawczość 10, strzelanie 2, uniki 6, urok osobisty 2, walka wręcz 5, wigor 6, wywieranie wrażenia 6

Umiejętności wyuczone: alchemia 3, charakteryzacja 4, cwaniactwo 4, czytanie (łacina), czytanie (urtyjski), empatia 8, języki (łacina), kierowanie pojazdami wodnymi 7, księgoznawstwo 7, medycyna 5, panowanie nad ciałem 4, sztuka przetrwania 4, tropienie 5, wiedza (Zatopione Miasto) 6, wiedza o zwierzętach 4

Błogosławieństwa/przekleństwa: Bystry wzrok (+2 do Percepcji, ale tylko dla wzroku), Ostry słuch (+2 do Percepcji, ale tylko dla słuchu), Potworność (-3 do uroku osobistego)

Dobrodziejstwa/utrapienia: Protekcja (raech-ul), Sekrety (geomancja), Utrata łask

Dziw: 8

Okultyzm: Teurgia 7

Obrzędy: Kościelne (Błogosławieństwo Proroka, Języki wieży Babel, Nałożenie rąk, Przekleństwo Proroka), Zakonu Eskatonicznego (Boskie objawienie, Czytanie z gwiazd, Inne widzenie, Oczyszczenie substancji, Petryfikacja, Rozdarcie Zasłony, Wszystko-widząca żrenica)

Stygmat: zdeformowane oko (patrz powyżej)

Wypożyczenie: latarka atomowa, Przybytek Dziwu (kostur z sitowca: 10 punktów Dziwu)

Broń: kostur

Zbroja: różaniec (pozwala mu odprawić rytuał teurgiczny Zbroja Wszechstworcy), podarta szata z syntjedwabiu

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

Skrzelaki

Doktor Płetwiarz (patrz wcześniej, „Inżynierowie”) popełnił straszliwą zbrodnię. Porwał kilkoro ludzi i wbrew ich woli chirurgicznie przeobraził. Owocem tych chorych eksperymentów są skrzelaki – ludzie ze skrzelami na gardłach, o zwiększonej odporności na ciśnienie w głębinach morskich. Te ofiary nie są wspaniałym triumfem przyspieszonej ewolucji, jak myśli o nich doktor Płetwiarz. Mogą oddychać tylko w wodzie o silnym prądzie (co znaczy, że muszą się ciągle poruszać) i mogą przetrwać tylko dwie godziny bez wody. Więcej skrzelaków zmarło niż zdołało przetrwać. Ci, którzy żyli dłużej niż miesiąc, marzą o śmierci i knują zemstę na swoim porywacz.



Skrzelak

Rasa: przemieniony człowiek

Ranga/klasa: poddany

Cytat: (plum)

Opis: Skrzelaki niemal pod każdym względem wyglądają jak ludzie, z małym wyjątkiem – mają wielkie szczeliny służące do oddychania (skrzela) po obu stronach szyi oraz błękitnawy odcień skóry.

Zachowanie: Jeśli nie służą swemu panu, są karani. Wobec tego mu służą – jak na razie.

Cechy cielesne: Siła 8 (maks. 11), Zręczność 7, Wytrzymałość 8

Cechy umysłowe: Spryt 3, Percepcja 4, Technika 2
Cechy duchowe: Ekstrawersja 1, Introwersja 2, Porwczność 3, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 1

Umiejętności wrodzone: skradanie się 7, spostrzegawczość 7, uniki 6, urok osobisty 1, walka wręcz 5, wigor 9, wywieranie wrażenia 4

Umiejętności wyuczone: sztuka przetrwania 3, wiedza (Zatopione Miasto) 3, wiedza o zwierzętach (ryby) 5

Przekleństwa: Brzydota (-2 do uroku osobistego)

Dziw: 3

Okultyzm: przemieniony

Moce: ulepszone cechy cielesne – może oddychać pod wodą, ale na wolnym powietrzu przetrwa tylko dwie godziny dziennie

Broń: włócznia

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

Potwory

Na Byzantium Secundus żyje wiele różnych stworzeń; niektóre są rodzime, inne przywieziono tu z odległych światów (zwykle niechęcy). Niziny doświadczają wielu kłopotliwych inwazji kiedyś udomowionych – a teraz zdziczałych – zwierząt wszelkiego rodzaju: kotów thrinn, nietoperzy vrig, huffów (stworzenia podobne do królika), ptaków yipyip (nieznośne, podobne do papug ptaki, które powtarzają i naśladują jedynie najgorsze plotki zasłyszane od

swoich arystokratycznych właścicieli), queem sh'an (jadowite węże z Kadyksu). Najczęściej są to „uciekiniery” z domów szlachty lub członków gildii, opuszczonych podczas powodzi. Niewiele można zrobić, żeby powściągnąć napływ tych stworzeń. Na szczęście te najbardziej niebezpieczne i egzotyczne są rzadkie; zwykle pojawiają się pojedyncze okazy, a nie rozmnażające się pary.

Najsłynniejsze zwierzęta, które pochodzą z Byzantium Secundus, to bydłeta. Tu je udomowiono i stąd rozprzestrzeniły się potem w całych Znanych Światach (więcej informacji znajduje się w podręczniku **Gasnące Słońce**). Bydłeta powszechnie występują na nizinach, ponieważ to najtańsza siła robocza, jaka pozostaje dostępna poddanym. Czasem stado dzikich – więc mających gruczoły piżmowe – zawędrowuje do jakiejś wioski na nizinach. Wtedy cała ludność ewakuuje się i powraca dopiero, gdy uda się pozbyć zwierząt (i ich odoru).

Wielu sprzedawców bydłeta i poddanych, których przyszłość zależy od pracy tych zwierząt, martwi się z powodu rosnącej populacji obcych szczuraków – niebezpiecznych bagiennych drapieżników, które niechęcy sprowadzono z planety voroksów. Zwierzęta te spowodowały znaczne szkody wśród bydłych stad. Jeśli nikt nie zapanuje nad populacją drapieżników, bydłeta będą coraz droższe i w rezultacie niedostępne dla najbiedniejszych, którzy ich najbardziej potrzebują. Niektórzy voroksowie z Miasta Mętów wynajmują się do pomocy w polowaniach na szczuraki, powołując się na doświadczenia wyniesione z rodzinnej planety. Trzeba jeszcze trochę poczekać, aby się przekonać, jak bardzo są skuteczni.

Szczuraki

Ci mięsożercy żywią się przede wszystkim padliną. Na rodzinnej planecie polegali na tym, co upolowały większe od nich bestie. Oswobodzeni w dzikich ostępach Byzantium Secundus, gdzie żyje niewiele większych drapieżników, szybko sami zaczęli polować na łagodniejszą miejscową zdobycz. Polują w stadach, przemierzając połacie dzikich bagien. Rzadko kiedy brakuje im pożywienia, ale jeśli są rzeczywście wygłodniali, mogą zaatakować człowieka.

Opis: Szczuraki są mniej więcej wielkości charta. Głębokie i szczupłe, mają ostre zęby i pazury u przednich łap. Każdy ma także długi, zakręcony ogon, który pomaga utrzymać równowagę przy skoku na kark większej ofiary. Ich sierść jest jedwabista i szybko wysycha, ale mokra wydziela zapach, wiele mówiący dla zwierząt o dobrze rozwiniętym zmyśle powonienia. Z tego powodu szczuraki bardzo starają się nie podchodzić zwierza z wiatrem, dopóki reszta stada nie okraży ofiary.

Cechy cielesne: Siła 5, Zręczność 9, Wytrzymałość 7
Cechy umysłowe: Spryt 3, Percepcja 8

Umiejętności wrodzone: skradanie się 8, spostrzegawczość 7, uniki 8, walka wręcz 6

Broń: ugryzienie (4 obr.), pazury (3 obr.)

Żywotność: -8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0



Mieszkańcy kanałów

Zatopione Miasto na Byzantium Secundus pełne jest dziwnych mieszkańców, tworzących niezwykły ekosystem – cudowny i niebezpieczny zarazem.

Raech-ul

Niektórzy uważają, że raech-ul zawsze żyli na Byzantium Secundus, inni zaś myślą, że to nieudany eksperyment genetyczny z czasów Drugiej Republiki. Są i tacy, którzy wierzą, że są to trolle albo demony. Niemal wszyscy mieszkańcy nizin wiedzą, że coś wstrętnego żyje tuż pod ich stopami – w kanałach Zatopionego Miasta. Wśród poddanych krążą opowieści o trollach porwujących dzieci, ale niewielu wykształconych ludzi w nie wierzy. Raech-ul – jak nazwali ich ur-ukarowie – to prymitywna, człekopodobna rasa, które żyje w enklawach plemiennych, rozsypanych po całych podziemiach Byzantium Secundus. Poddani się ich boją, a znudzeni bogacze czasami polują na nich dla sportu. Nikt nie sprzeciwia się tym polowaniom, ponieważ raech-ul uważa się za zwierzęta. Myśliwi nigdy nikomu nie wspominali o wyrafinowanych rysunkach naskalnych albo narzędziach znajdujących w jaskiniach tych stworzeń. Niedostosowani (patrz wcześniej) zwykle unikają raech-ul, ale słyszano o kilku, którzy próbowali bronić tych istot. Niewielu ludzi wie o kontaktach ukarów z raech-ul.

Cytat: (popiskiwanie)

Opis: Raech-ul to humanoidy z kanałów – na wpół ludzie, na wpół płazy. Są bladzi, ich skóra ma zielonkawy odcień z ciemniejszymi, skomplikowanymi

wzorami na plecach i twarzach. Mają wielkie, wybałuszone oczy, wspaniale przystosowane do widzenia w nocy, ale najwyraźniej dość szybko adaptujące się do światła dziennego. Są lękliwi; przestraszeni przez ludzi mogą nagle stać się bardzo niebezpieczni. Wydają się silniejsi i szybsi od ludzi i prawdopodobnie całkowicie odporni na moce psychiczne.

Cechy cielesne: Siła 7, Zręczność 9, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 2, Percepcja 7, Technika 1

Cechy duchowe: Ekstrawersja 1, Introwersja 3, Porywczność 3, Opanowanie 7, Wiara 4, Ego 4

Umiejętności wrodzone: skradanie się 8, spostrzegawczość 7, uniki 8, walka wręcz 6

Umiejętności wyuczone: języki (Raech-ul), sztuka przetrwania 4

Dziw: 3

Moce: odporność na moce psychiczne, kamuflaż (+3 do rzutów przy ukrywaniu się), widzenie nocą (+4 do spostrzegawczości w ciemnościach)

Broń: pałki, zaostrzony kawałek metalu

Zbroja: naturalny pancerz 3k; niektórzy mogą posługiwać się prymitywnymi, ale skutecznymi tarczami (6k) z sitowca i naciągniętej skóry tranquierów

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

Tranquieri

Tranquieri to wygłodniałe drapieżniki żyjące w kanałach Zatopionego Miasta. Są niezwykle szybkimi i podstępными zabójcami. Polują na raech-ul, większość średniej wielkości zwierząt (m.in. bydłęta) i nieostrożnych ludzi. Chociaż nie są rozumne, to jednak cechuje je wyjątkowy spryt. Zwykle unikają dobrze



strzeżonych podziemnych placów położonych pod wzniesieniami i wzgórzami – gdyż są suchsze i ze względu na obecność Cesarskiej Gwardii. Niziny i slumsy nie mają tyle szczęścia. Pociągają jest niewielka liczba tranquierów, a wynika to z bardzo długiego okresu ciąży u tego gatunku. Niedawno Inżynierowie schwytali kilka okazów do badań.

Opis: Ogólnie rzecz biorąc, tranquiery przypominają gady, a najbardziej krokodyle. Mają sześć długich łap zakończonych szponiastymi palcami – niezwykle silnymi i zręcznymi. Dzięki nim mogą niczym koty chodzić po niemal pionowych powierzchniach. Od góry na ogonie rosną ostre jak brzytwy kostne płytki, które dla przeciwnika mogą okazać się śmiertelnie niebezpieczne. Oczy tranquierów są żółte lub jasnozielone z gadziimi źrenicami. Zęby mają białe, ale zakończone na czerwono. Ponieważ łapanie ich wiąże się z wielkim niebezpieczeństwem, arystokracja ceni ich zęby i skórę jak klejnoty (na jednym tranquierze można zarobić do 250 feniksów).

Cechy cielesne: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 7

Cechy umysłowe: Spryt 2, Percepcja 7

Umiejętności wrodzone: skradanie się 10, spostrzegawczość 8, walka wręcz 9

Moce: naturalne uzbrojenie, trująca ślina (test Zręczności + walki wręcz – trucizna z gruczołów jadowych tryska na dziesięć metrów w określonym, jednym kierunku; ofiara musi wykonać test Opanowania + żelaznej woli, w przeciwnym wypadku zapada się w śpiączkę trwającą jedną turę na każdy punkt zwycięstwa tranquiera)

Broń: ogon (5 obr.), szpony (5 obr.), ugryzienie (6 obr.)

Zbroja: naturalny pancerz 8k

Żywotność: -10/-8/-6/-5/-3/-1/0/0/0/0/0/0

Scriony

Scriony przypominają wielkie nietoperze o połyskliwej, na wpół przezroczystej skórze. Znaczna część ich szkieletu i wiele organów wewnętrznych w głowie, klatce piersiowej i skrzydłach jest dobrze widoczna. Scriony są szybkimi i nieprzewidywalnymi latającymi stworzeniami. Żyją w Zatopionym Mieście i różnych naturalnych jaskiniach. Żywią się wyłącznie grzyborostami i mieszkają tylko w miejscach obfitujących w ten pokarm. Co ciekawe, ich odchody to



Scrion

jedyny grunt, na którym rosną grzyborosty. Dzięki temu biolodzy mają problem typu „co było pierwsze – jajko czy kura”.

Scriony mają silny instynkt terytorialny: bronią dostępu do pokarmu i kokonów rodnych (delikatnie połyskujących galaretowatych worków). Stanowią prehistoryczny gatunek wywodzący się z jaskiń na Shaprut. Część dotarła na Byzantium Secundus na shapruckich statkach przewożących rudy w czasie Diaspory. Od tej pory żyją także na cesarskiej planecie.

Ich główną bronią jest krzyk o wysokiej częstotliwości, który oddziałuje na ludzki układ nerwowy i powoduje czasową ślepotę. Większość obcych (i tranquiery) jest na to odpornych. Krzyk scrionów ma zasięg 15 metrów. Ofiara poddana jego działaniu musi wykonać test Opanowania + wigoru lub zostanie oślepią na jedną turę za każdy punkt zwycięstwa zdobyty przez scriona.

Cechy cielesne: Siła 3, Zręczność 9, Wytrzymałość 5

Cechy umysłowe: Spryt 1, Percepcja 8

Umiejętności wrodzone: skradanie się 3, spostrzegawczość 4, uniki 8, walka wręcz 3

Broń: ugryzienie (2 obr.)

Żywotność: -8/-4/0/0/0/0/0







Rozdział 4: Spiski

Spiski i knowania w Znanych Światach przeplatają się i rozwijają z szaloną regularnością. Konspiratorzy – niczym tancerze podczas wspaniałego balu – zbliżają się ku sobie i rozchodzą, zgodnie z krokami tańca. Dzisiaj szlachcic z rodu Li Halan może ci pomóc jak nikt inny, jutro może zechcieć cię zabić. Plany i intrygi na Byzantium Secundus to plany i intrygi ludzi czynu, a nie bezduszne instrukcje albo długotrwałe nawyki. Większość tych osób, których działania wpływają na wszystkie Znane Światy, ma powód, aby zachowywać się właśnie tak a nie inaczej. Ich czyny odzwierciedlają ich sposób myślenia.

To prowadzi do powstania bardzo wielu teorii na temat tego, czego właściwie tyczą się różne knowania. Niektórzy uważają, że spiski dotyczą cesarza: po jednej stronie stoją jego zwolennicy, po drugiej wrogowie. Inni dostrzegają w nich przede wszystkim rozłam wewnątrz Wszechświatowego Kościoła i różne sekty walczące o władzę. Jednakże są i tacy, którzy wierzą, że za tym wszystkim stoją machinacje potężnych jednostek (psychoników, teurgów, książąt i tym podobnych), które posługują się innymi niczym pionkami. W każdej teorii tkwi ziarno prawdy, ale żadna nie tłumaczy wszystkiego.

Na przykład Maya Minamoto z gildii Sędziów wygląda na przeciwniczkę cesarza, ale w rzeczywistości Alexius niewiele ją obchodzi. Głównym zmartwieniem kobiety jest fakt, że gildia może stracić monopol na technologię i tym samym nadejście kres jej potęgi. Z drugiej strony biskup Yetari, chociaż to jedna z ważniejszych konspiratorek na Byzantium Secundus, nie opowiedziała się za lub przeciw cesarzowi, Lidze Kupieckiej czy jakiegokolwiek sekcje. Wszystko zależy od tego, co jej panowie – Decadosi – (oraz jej mroczne studia) każą jej uczynić.

W tym rozdziale wymieniono najważniejsze grupy spiskowców i wyjaśniono ich motyw. Niektóre z nich to dość oczywiste przymierza, podczas gdy zamiary innych są znacznie bardziej ukryte. Niezależnie od wszystkiego, Mistrz Gry może w dowolnym momencie wprowadzić zmiany. W uniwersum *Gasnących Słońc* nic nie jest stabilne.

Zarys

Poniżej zamieszczono krótki opis najważniejszych spisków oraz sił, które rywalizują ze sobą na Byzantium Secundus – a tym samym walczą o kontrolę nad Znanyymi Światami. Plany snute przez te siły mogą obejmować planety nawet tak odległe, jak Pandemonium albo Vril-Ya.

Siły przeciwne Alexiusowi

Pewne osoby oraz grupy nie popierają nowego cesarza i chcą doprowadzić do jego upadku, zanim na dobre umocni się na tronie. Oczywiście rzadko kiedy frakcja ta działa otwarcie, ponieważ przyłapanie na czymś takim traktowane jest jak zdrada stanu.

Wśród tych spiskowców są oburzeni Hawkwoodowie (rozgoryczeni, bo Alexius odsunął się od swojej rodziny), ród Decados, konserwatywni Sędziowie (którym nie podoba się wiele z proponowanych przez Alexiusa reform), handlarze niewolników z gildii Pośredników, ekstremalny odłam Ortodoksji (który wołałby, aby Alexius był bardziej zobowiązany wobec patriarchy) i pewna grupa ur-ukarów (którzy się boją, że cesarz zbyt dobrze poradzi sobie z ryzykownym jednoczeniem ludzkości).

Niespodziewanie neutralni

Pewne partie są w rzeczywistości bardziej neutralne wobec nowego cesarza, niż podejrzewają ich przeciwnicy. Zaliczają się do nich avestianie (nie obchodzi ich, kto jest cesarzem, dopóki nie czyni on żadnej herezji), Hazatowie (chcą cesarskiej pomocy w przygranicznych walkach z barbarzyńcami, ale wszystko to może się zmienić, jeśli dostrzegą słabość Alexiusa), Pozyskiwacze (których nic nie obchodzi, dopóki mogą zarabiać), voroksowie (którzy uważają, że wszyscy ludzie są szaleni), Inżynierowie (którzy chcą tylko, żeby ich zostawić w spokoju) i patriarcha (który ma nadzieję mieć wpływ na następcę Alexiusa).



Najwięksi sprzymierzeńcy Alexiusa

Istnieje też sporo ludzi, którzy stoją po stronie cesarza. Część z nich niezachwianie mu sprzyja i jest gotowa walczyć, jeśli tylko ktoś zakwestionuje jego pozycję. W tej grupie znajdują się Rycerze Poszukujący (wielu z nich zyskało tytuł szlachecki z rąk samego Alexiusa i dzięki niemu zdobyło szacunek), Bractwo Wojenne (wdzięcznie za pomoc na Stygmacie, która nadeszła w samą porę), Sanktuarium Wieczności (amalteanie uważają cesarza za bardziej miłosiernego od poprzednich regentów), większość Hawkwoodów (lojalni wobec ziomka), księża z Zakonu Eskatonicznego (wdzięczni za otwarcie gwiezdnych dróg), ur-obunowie (którzy uważają przyjaźń Alexiusa z Branem Botanem vo Karmem za największą szansę na zdobycie od dawna poszukiwanej wolności).

Architekci Trzeciej Republiki

Są także tacy, którzy tęsknią za wielkością Drugiej Republiki i chcą stworzyć następną, nową. Niektórzy z nich traktują Alexiusa jak kamień milowy na drodze do zjednoczonej ludzkości, niezbędnej dla istnienia republiki. Na razie swój los powiązali z cesarzem, ale zawsze rozglądają się za nowymi możliwościami. W grupie tej znaleźli się postępowi Sędziowie (którzy w nowej Republice widzą najlepszy sposób na szerzenie swoich idei sprawiedliwości i form administracji), Przewoźnicy (którzy szukają

wolności i otwartych granic – tak jak to było kiedyś) i ród al-Malik (który korzyści czerpałby ze swego charyzmatycznego przewodzenia nową republiką).

Tajni wrogowie

Jednakże nowe cesarstwo Znanych Światów ma też swoich wrogów, o których istnieniu obecne władze nic nie wiedzą (nawet niczego nie podejrzewają). Ci ukryci przeciwnicy to między innymi słudzy urów (tajemnicze osoby, które wiedzą o urach więcej niż powinny, a ich knowania są groźne dla ludzkiego wszechświata), Niewidzialna Ścieżka (psychonicy, którzy uważają się za lepszych od innych ze względu na posiadane moce), BPO (Bojownicy o Prawa Obcych; wielu członków tej organizacji ma dość swojego niskiego statusu społecznego), grupy wrogie obcym (które uważają, że ludzie już są zbyt uprzejmi dla obcych) i antynomiści (którzy z łatwością działali w czasach, gdy regenci byli słabi, i teraz obawiają się rosnącej siły potężnego cesarza).

Polityka

Sytuacja polityczna na Byzantium Secundus ciągle się zmienia. Planeta przez większość swojej historii pozostawała kosmopolitycznym, międzyplanetarnym centrum handlowym i kulturalnym. Nawet w czasach największej izolacji, w Mrocznych Wiekach, Byzantium Secundus – jako kilkusetletnia siedziba regentów – nadal było zaangażowane w międzyplanetarne





kwestie. Niemniej świat ten ma też swoje sprawy. Chociaż inne rody szlacheckie, sekty i gildie przez cały czas były tu obecne, to dom Cameton i gildia Szeów zawsze dominowały na Byzantium Secundus. Z chwilą, gdy planeta stała się centrum cesarstwa, wszystko się zmieniło. Natychmiast pojawiły się nowe, zewnętrzne siły, które pomniejszyły wpływ miejscowych władz: Cametonów i Szeów.

Chociaż ci przybysze przynieśli ze sobą taki rozkwit, jakiego nie widziano tu od czasu Upadku, to jednocześnie bardzo niebezpiecznie zachwiali układem sił politycznych. Nawet ci, którzy skorzystali na tym napływie, czasem narzekają z powodu utraty suwerenności przez Byzantium Secundus. Wielu miejscowych zupełnie nie zgadza się na zmiany, które zaszły w ciągu ostatnich trzech lat. Te obawy podsycają Cametonowie, Szeowie i inne, mroczniejsze siły. Mają nadzieję, że doprowadzi to do upadku cesarza, zanim zdołał on ostatecznie umocnić swoją władzę.

Malejąca klasa średnia i podnoszący się poziom wód czynią Byzantium Secundus głównym celem politycznych demagogów. Co pewien czas uliczni mówcy podjudzają miejscową ludność do niebezpiecznych rozruchów. Tacy podżegacze mogą rozpuścić plotki o inwazji obcych, albo obrócić parafian przeciwko ich ukochanemu księdzu, twierdząc, że jest antynomistą. Kiedy rzeź wywołana zamieszkami zacznie się na dobre szerzyć, mówcy, którzy ją zapoczątkowali, częstokroć znikają bez śladu.

Opisana dalej polityczna sytuacja nie musi być prawdziwa dla całego cesarstwa. Lokalne czynniki, jak i polityczne programy różnych grup nacisku, przyczyniają się do powstania na Byzantium Secundus dziwnych aliansów.

Cztery stany

Toczy się wielka – często niezwykle gorąca – dysputa nad tym, czy istnieją właściwie tylko trzy stany, czy cztery. Zgodnie z tradycją, po Upadku trzy stany obejmowały Kościół, szlachtę i Ligę Kupiecką. Regent, pozornie następca cesarza, jak udowodniła historia, pozostawał jedynie marionetką w rękach któregoś z trzech powyższych stanów. Jednakże pojawienie się mocnego cesarza wprowadziło do tego troskliwie podtrzymywanego stanu rzeczy spore zamieszanie. Chociaż technicznie rzecz biorąc pochodzi ze stanu szlacheckiego, cesarz Alexius Hawkwood sam w sobie posiada wielką siłę polityczną. Ma własny program działań, który w wielu kwestiach bardzo mocno odbiega od potrzeb szlachty jako całości.

Cesarz

Jak na razie – zaraz po spustoszeniu, jakie dokonało się w efekcie wojen o tron – Alexius ma większe poparcie od jakiegokolwiek pojedynczego rodu szlacheckiego, sekty czy gildii. Wielu ludzi widzi w nim wybawiciela ludzkości, a w swoich sprzymierzeniach

budzi on niemal religijny zapał. Jest popularny wśród ludzi z różnych klas i grup, chociaż – rzecz jasna – pewne ugrupowania wspierają go bardziej od innych. Na Byzantium Secundus cieszy się szerokim poparciem wśród Hawkwoodów, Bractwa Wojennego, al-Malików, wielu członków gildii i znakomitej większości poddanych. Najbardziej na Byzantium Secundus cesarzowi szkodzi dom Cameton i konserwatyści z wszelkich organizacji. Wiele grup z rozmysłem utrzymuje neutralną pozycję między cesarzem a jego wrogami. Nawet najgorsi wrogowie Alexiusa korzystają z wyjątkowo dobrej sytuacji ekonomicznej, aby powiększyć zasobność swoich kiesi.

Przeciwnicy cesarza krzyczą, że dokonuje on największej grabieży ziemi w historii Byzantium Secundus. I mają rację. Cesarz zaanektował rozległe połacie ziemi. Teraz podlegają one cesarskiej władzy. Większość gildii i poddanych skorzystała na tym przejściu, a Alexius bardzo uważał, żeby nie zająć żadnych terytoriów Kościoła. Najwięcej stracił ród Cameton. To on sprzeciwiał się próbom przejścia władzy przez Alexiusa i teraz ciężko znosi hańbę przegranej. Cesarz rozparcelował ziemie Cametonów między swoich sprzymierzeńców. A pokonany ród nie był dobrze przygotowany na taką nagłą napaść. Cametonowie patrzyli, jak znaczna część ich wpływów zniknęła praktycznie w ciągu kilku chwil. Większość mieszkańców Byzantium Secundus nie przepadała specjalnie za nimi i wielu poddanych uważa cesarza za o wiele lepszego pana. Niemniej wody polityki cesarstwa są niepewne, a fala, na której Alexius wypłynął, może go jeszcze zatopić.

Dwór Feniksa

Dwór cesarza to siedlisko politycznych skandali i intryg. Tutaj reprezentanci wszystkich wpływowych grup z całego cesarstwa rywalizują o uwagę Alexiusa. Niektóre z tych sił wspierają cesarza, inne zaś spiskują, by doprowadzić do jego upadku. Wszystko to rozgrywa się w atmosferze wielkości, jakiej nie widziano od czasów Drugiej Republiki. Cesarskie Miasto to ucieleśnienie dworskiej pompy, a toczone tu polityczne działania są w swojej zawłości rzeczywiście bizantyjskie. Każda wpływowa grupa ma swój ukryty program, a wrogowie Alexiusa czekają tylko na okazję, żeby osłabić jego władzę. Tutaj drobni hrabiowie i odważni wizjonerzy prowadzą bitwę, która przesądzi o losie cesarstwa.

Gwardia cesarska

Wielu członków Gwardii Cesarskiej – ale nie wszyscy – to szlachta. Cesarz dobrze nagrodził swoich wojowników za lojalność – ziemią i nadaniem lenna. Wiele obszarów na Byzantium (i na innych planetach) to lenna podlegające bezpośrednio kawalerom z Gwardii Cesarskiej. Wielu żołnierzy z tej gwardii kiedyś było zwykłymi włościanami. Istnieją pewne tarcia między kawalerami wywodzącymi się z pospólstwa,



a tymi „prawdziwymi“ (którzy wywodzą się z rodów szlacheckich). Cametonowie narzekają, że cesarz zbyt łatwo rozdaje tytuły szlacheckie zwykłym ludziom. Prawda jednak jest taka, że egalitarne postęпки Alexiusa doprowadziły do niespotykanego wcześniej przemieszania klas społecznych. Skutki tego eksperymentu trudno jednoznacznie ocenić.

Elektorzy

Elektorzy wchodzą w skład zgromadzenia oligarchów, które założył Władimir w oparciu o Wielki Przywilej. To duża, niejednorodna grupa, reprezentująca bardzo różnorodne interesy. Elektorzy reprezentują główne grupy nacisku (Kościół, rody szlacheckie oraz Lige) i nie ponoszą specjalnej odpowiedzialności wobec ludu.

Władimir stworzył też ideę berel – czy raczej pałeczek do głosowania – które rozdał między rody szlacheckie, Kościół i Ligę. Te artefakty z czasu Drugiej Republiki umożliwiały ich posiadaczom głosowanie na następcę Władymira – kolejnego cesarza. Alexius potrzebował piętnastu berel, żeby uprawomocnić swoje roszczenia do tronu. Dzięki przymierzom i sile zebrał ich 23. Ci elektorzy, którzy chętnie wspomogli Alexiusa, dając mu swoje berla i tym samym umożliwiając zdobycie władzy, nazywani są nieformalnie adwokatami.

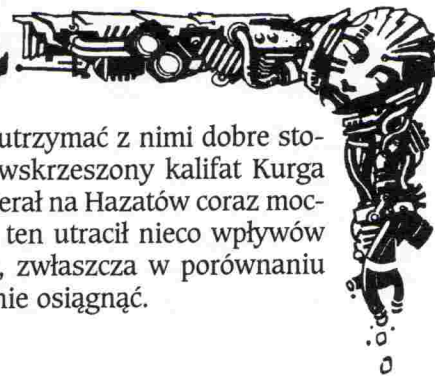
Cesarz wynagrodził swoich sprzymierzeńców, ale nie wszystkich tak hojnie, jak się tego spodziewali. Większości popleczników zapłacił w gotówce, nie wchodząc w ten sposób w nielegalne konszachty. Ci ze wspierających go ludzi, którzy okazali się niewygodni, zostali odsunięci, dzięki czemu cesarz może władać bez trudności wynikających z niewłaściwych przymierzy. Chociaż adwokaci oficjalnie mają niewielki wpływ na cesarza, Alexius mądrze zdecydował się nie robić sobie z nich wrogów. Większość adwokatów pozostaje wobec niego lojalna i jest bardzo zadowolona ze swojego losu.

Chociaż nie wszyscy elektorzy i adwokaci przebywają na Byzantium Secundus, to jednak od czasu do czasu odwiedzają cesarską planetę, żeby doglądać spraw albo przypieczętować umowę z Alexiusem (lub jego wrogami). Niektórzy obawiają się, że księżna Salandra w jakiś sposób manipuluje cesarzem, ale są i tacy, którzy uważają, że to Alexius posługuje się nią, aby wpłynąć na związanych z nią elektorów.

Parowanie i riposta: szlachta

Zwykła szlachta to prawdopodobnie najpotężniejsza grupa społeczna na Byzantium Secundus. Dla wielu koronacja cesarza to ostateczne potwierdzenie wpływów szlachty. Traktują fakt, iż to właśnie arystokrata – nie patriarcha czy dziekan Ligi – zasiada na tronie jako ostateczne potwierdzenie siły szlachty. Ten triumf rozbudził arystokrację w całym





cesarstwie, nadal jednak ważne są podziały między poszczególnymi rodami.

Wielu arystokratów z Byzantium Secundus sprawia wrażenie bardziej hardych i żądnych władzy niż ci z innych światów cesarstwa. Jednakże niektórzy odkryli w sobie bardziej altruistyczne pobudki, a krążą nawet plotki, że nieliczni stali się utopistami i potajemnie sprzyjają republice.

Dom Hawkwood

Dzięki powiązaniom rodzinnym z cesarzem, Hawkwoodowie zyskali wysoką pozycję. Niektórzy narzekają, że staliby jeszcze wyżej, gdyby cesarz nie zachowywał wobec nich takiego dystansu (Alexius po koronacji oficjalnie zrezygnował z większości rodzinnych obowiązków). Niemniej Hawkwoodom pod rządami cesarza powodzi się bardzo dobrze; są bardzo zajęci przejmowaniem pozycji Cametonów jako najważniejszej siły na Byzantium Secundus. To dotyczy przede wszystkim szlachty niższej rangą. Obecnie około 20 procent wszystkich kawalerów na cesarskiej planecie wywodzi się z Hawkwoodów. Wielu też członków tego rodu wyrzekło się swoich tytułów, aby służyć Alexiusowi w Cesarskiej Gwardii (wielu z nich jest tajnymi członkami sekty Odrodzonego Słońca).

Hawkwoodowie bardzo zrećnie wkradają się w łaski innych ważnych grup na planecie, lecz z pewnymi oczywistymi wyjątkami: najbardziej wpływowych Cametonów oraz wielu konserwatywnych członków Ortodoksji. Hawkwoodowie to także najbardziej szanowany przez poddanych ród.

Dom Decados

Decadosi zachowują się na Byzantium Secundus tak dobrze, że aż strach. Większość ludzi uważa, iż coś knują, ale nikt nie wie co. Niemal wszystkie plotki na ten temat krążą wokół rzekomej kochanki cesarza – księżnej Salandry Decados. Wielu członków rodu Hawkwood obawia się, że jeśli Salandra poślubi Alexiusa, to potem może spróbować go obalić lub zamordować.

Dom Decados zyskał przyczółek na Byzantium Secundus w postaci ziem na Harmonii. Teoretycznie sprzymierzył się z Cametonami, ale nie ma przyjaznych stosunków z miejscowymi Sędziami, Przewoźnikami i al-Malikami. Ur-ukarowie i większość pozostałych obcych na Harmonii pogardza Decadosami (choć zatrudniają oni obcych jako swoich agentów).

Hazatowie

Pozycja Hazatów na planecie nie jest jasna. Zawarli przymierza niemal ze wszystkimi, a kiedy robi się gorąco, wydają się zajmować neutralną pozycję. Zawsze sprawiają wrażenie, że po każdym wydarzeniu zajmują jeszcze lepszą pozycję taktyczną niż mieli przedtem. Hazatowie będą decydującym czynnikiem w sytuacji dowolnego konfliktu zbrojnego, więc większość

grup interesów stara się utrzymać z nimi dobre stosunki. Jednakże świeżo wskrzeszony kalifat Kurga w ciągu ostatnich lat napierał na Hazatów coraz mocniej. To sprawiło, że ród ten utracił nieco wpływów na Byzantium Secundus, zwłaszcza w porównaniu z tym, co mógł potencjalnie osiągnąć.

Dom Li Halan

Li Halanowie bardzo skrupulatnie dbają o zachowanie neutralnej pozycji na praktycznie całym Byzantium Secundus. Wielu ludzi uważa członków tego rodu oraz amaltean za najuczciwszych panów na planecie. Dzięki temu mogą swobodnie czerpać z rozległych zasobów informacji, do których nie wszyscy mają dostęp. Bardzo ostrożnie korzystają z płynących z tej poufałości praw, ale niedawno wybuchł skandal, gdy pozbawiony skrupułów Li Halan złamał ową zasadę. Zdrajca został uwięziony dożywotnio na Kish, a ród bardzo stara się odzyskać zaufanie.

Dom Li Halanów jest powiązany z Byzantium Secundus przede wszystkim poprzez Aldaę. Dawne walki o władzę z Cametonami poważnie się zaogniły w ostatnich miesiącach, kiedy ekipa budowlana znalazła zaginioną hrabinę Li Halanów zamurowaną w ścianie cametońskiej tłoczni win. Chociaż publiczny wizerunek Li Halanów pozostaje właściwie nietknięty, są tacy, którzy napomykają, iż ród ten nie jest tak łagodny, jak się wydaje.

Al-Malikowie

Wielu al-Malików popiera cesarza, ponieważ wiązała jego przyszłość z siostrą Theafaną al-Malik. Chociaż ta z rozmysłem porzuciła tytuły podczas ślubów składanych Bractwu Wojennemu, rodzina nadal utrzymuje z nią przyjazne stosunki. Lady Theafana pełniła rolę ambasadora pomiędzy Hawkwoodami, al-Malikami i Bractwem Wojennym. Te trzy siły tworzą ścisły triumwirat militarny i polityczny.

Al-Malikowie są także bardzo zaangażowani (ale utrzymują to w tajemnicy) w administrowanie Portem Authority; utrzymują silne, ale sekretne powiązania z gildią Szeów. Sprzymierzyli się także z bardziej postępowymi odłamami Kościoła. Szczególnie obawiają się rodu Decados i obserwują księżną Salandrę. Niektórzy oskarżają ich, że wykorzystują związki z siostrą Theafaną, aby ludzie przestali ich nazywać „rodem sklepikarzy”.

Dom Cameton

Większość Cametonów kipi ze wściekłości na cesarza. Kiedyś byli właściwie jedynymi władcami Byzantium Secundus, a teraz stali się raptem pomniejszym rodem. Patrzą bezradnie, jak ich potęga maleje z każdym dniem. Cesarz zaanektował część ich ziem. Co prawda zapłacił za nie, ale nie złagodziło to świadomości utraty władzy i dumy. Wielu Cametonów uważa, że cesarz nie poczyni sobie z nimi uczciwie



i choć zabiegał o ich względy oraz przyznał im na stałe pewne prawa, to wątpię w jego słowo. Jednakże to nie Alexius przysporzył Cametonom największych strat.

Mnóstwo ambitnych ludzi przybywa, żeby na cesarskiej planecie dorobić się fortuny. Wiele z tych pojawiających się rodów, sekt i gildii nie jest mile witanych na Byzantium Secundus przez jej rodowitych mieszkańców. Cametonowie próbują wykorzystać ten lęk i rozpalają niepokoje związane z nowo przybyłymi. Ród ten szczególnie nie cierpi Hawkwoodów, wobec tego nadskakuje Decadosom i Hazatom.

Cametonowie zawarli pewne sojusze z Szefami i bardziej konserwatywnymi elementami wśród kościelnych sekt. Tradycyjnie już Cametonowie to ród, który ma wiele uzasadnionych skarg na niesprawiedliwość szlachty. Jednakże znaczna ich część wstydzi się z powodu ostatnich układów, zawartych przez starszyznę rodu – jak głoszą plotki: dla zemsty i w celu odzyskania dawnej potęgi.

Tereny należące do szlachty

W rzeczywistości cała planeta to własność cesarska. Na pewnych światach pomniejszy baron może władać wielkimi obszarami, a nawet całym kontynentem. Jednakże na Byzantium Secundus sprawy są znacznie bardziej skomplikowane. Tutaj wpływowi hrabia może rządzić co najwyżej kilkoma małymi wyspami. Około pięciu ważnych ksiąząt dzieli się władzą na jednym kontynencie. Ziemiami Kościoła i gildii zarządza ta osoba, która akurat zajmuje się lokalną katedrą albo rynkiem. Obszary takie mogą być większe lub mniejsze od tych, które należą do szlachty, ale w sumie jest ich mniej.

Tak naprawdę to do większości ziem na Byzantium Secundus prawa ma właśnie szlachta. Kościół posiada tylko Święte Miasto, katedry i trochę niezależnych działek. Gildie zaś muszą dzierżawić ziemię od arystokracji. Czasem prowadzi to do konfliktów, gdy szlachcic chce odzyskać ziemię i wykorzystać ją do innych celów. Z powodu politycznego zamieszania grunty zmieniają właścicieli szybciej niż kiedykolwiek wcześniej w historii Byzantium Secundus. Poddani mogą położyć się spać w baronii Cametonów, by obudzić się w hrabstwie Hazatów, a na kolejny spoczynek udać się już w księstwie Hawkwoodów.

Na Byzantium Secundus istnieją dwa rodzaje lenna: indywidualne nadania dla rodów i własność cesarska. Poza nielicznymi wyjątkami, ziemia nie może przynależeć do obu tych typów. Leżące obok siebie majątki tworzą skomplikowaną układankę, a ziemia jest przedmiotem ostrej rywalizacji.

Pasterze trzódki: Kościół

Dla Kościoła Byzantium Secundus ma kluczowe znaczenie i na to miejsce poświęcił znaczną część swoich zasobów. Zawsze zajmował tu mocną pozycję, co nie budzi szczególnego entuzjazmu w duchowieństwie. Teraz, kiedy stała się siedzibą odnowionego

cesarstwa, Kościół nie szczędzi środków, by pogłębić ewangelizację miejscowej ludności. W tym celu arcybiskup Palamon nalega na ścisłą interpretację kościelnych dogmatów, a jednocześnie rozszerza wpływy duchowieństwa, tworząc nowe parafie, aby „więcej owieczek powróciło do zagrody”. Byzantium Secundus stanowi siedzibę wielu takich organizacji, specjalizujących się w nawracaniu, lecz w odpowiedzi na ich działania rośnie grupa fundamentalistów. Byzantium Secundus pozostaje zdecydowanie zbyt świeckie jak na gust wielu członków Kościoła, ale sporo księży broni takiej decyzji mieszkańców. Cesarz jest głównym celem ataków najbardziej konserwatywnych odłamów w Kościele. Tradycjoniści domagają się bowiem pełnego zwierzchnictwa Kościoła nad cesarstwem. Byzantium Secundus to polityczny tygiel; nawet Kościół na tej planecie odkrywa, jak wiele zdecydowanych podziałów istnieje w nim samym.

Ortodoksja Urth

Znakomita większość ludzi na cesarskiej planecie to zwolennicy Ortodoksji Urth. Wśród księży tej sekty są zarówno tradycjoniści, jak i bardziej otwarte umysły. Większość uznaje arcybiskupa za konserwatywnego teologa, ale za to wielu biskupów z Uniwersytetu Veridiańskiego prezentuje bardziej tolerancyjną postawę. Ogólnie rzecz biorąc, Ortodoksja popiera ideę cesarstwa, ale są i tacy, którzy kwestionują takie rozwiązanie. Jednakże nawet poparcie dla cesarza nie oznacza pełnej lojalności wobec Alexiusa.

Ortodoksja Urth zarządza Świętym Miastem i ma decydującą pozycję w większości pomniejszych biskupstw. Chociaż Kościół Ortodoksji jest zgodnie z tradycją powiązany z inkwizycją, nie jest jej szczególnie orędownikiem (ale są tu bardzo poważne wyjątki). Arcybiskup Palamon wydał surowe edykty, aby ukrócić potęgę inkwizycji w swoim biskupstwie.

Bractwo Wojenne

Na Byzantium Secundus poza rodem Hawkwoodów największym sojusznikiem cesarza pozostaje Bractwo Wojenne. Powiązane z Alexiusem poprzez siostrę Theafanę, często działa jako zbrojne ramię cesarza. Pomoc Bractwa okazała się nieoceniona w czasie wojen o tron, kiedy nie jeden raz zdusiło próby powstań przeciw regentowi Alexiusowi. Jednakże nie wszyscy rycerze zakonni popierają cesarza. Opat Klasztoru Władymira wszędzie węszy spiski, a Alexius rzekomo uczestniczy w wielu z nich.

Zakon Eskatoniczny

Na Byzantium Secundus mieszka niewielu eskatników. Chociaż arcybiskup ma kilku doradców z Zakonu Eskatonicznego, to jednak jasno dał do zrozumienia, że ci „magicy” nie są mile widziani na Galatei. Oznacza to, że większość eskatników na całej planecie żyje niemal na marginesie społeczeństwa.





Jednakże zdaniem niektórych arcybiskup reaguje zbyt mocno. Z jednej strony publicznie wyraża niesmak w związku z zakonem, a z drugiej – potajemnie się z nim kontaktuje. Zakon Eskatoniczny zachowuje neutralną pozycję wobec większości politycznych ugrupowań na Byzantium Secundus. Księża eskatoniccy marzą przede wszystkim o odrobinie samotności, aby pograć się w swoich studiach. Tylko kilku z nich jest aktywnych politycznie; tacy mieszkają głównie na Aldai, gdzie wspólnie z Ortodoksją strzegą najstarszego na planecie księgozbioru – Wielkiej Biblioteki Horacego. Pojawili się na Byzantium Secundus także mędrcy-magowie z zakonu, którzy badają pogarszające się warunki na Tamerlanie oraz odkryte niedawno na Upiornym Łądzie gargulce.

Świątynia Avesti

Mimo złej reputacji, avestianie na Byzantium Secundus są bardzo powściągliwi w porównaniu ze swoimi braćmi na innych planetach. Niemal wszyscy przed złożeniem ślubów byli poddanymi i zachowali wiele współczucia dla prostych ludzi. Niektórzy żywią dla cesarza pewien szacunek za wysiłki włożone w pomoc biednym. Mimo to nie jest wielkim sekretem, że większość avestian nie ufa cesarzowi. Według arcybiskupa Palamona, Świątynia Avesti stanowi potencjalny czynnik destabilizujący (ponieważ avestianie mają siedziby na wielu planetach) i w związku z tym trzyma avestian na krótkiej smyczy.

Inkwizytorzy czasem wykraczają poza wyznaczone im granice, jak na przykład wtedy, gdy – całkiem niedawno – spalili powszechnie lubianego profesora z Uniwersytetu Veridiańskiego. Poza tym zachowują zaskakującą neutralność wobec cesarza. Korzystają z ustanowionego przez Alexiusa pokoju, aby swobodnie podróżować i rekrutować nowicjuszy do swojej sekty.

Większość avestian żyje po spartańsku, z dala od reszty ludności. Przybywający ze Stosu członkowie Świątyni często przywożą ze sobą własne jedzenie i maty do spania, aby obce luksusy nie przywołały ich do zepsucia. Awestianie starają się o świeckich neofitów wśród miejscowych strażników lub w policji, aby mieć pewność, że ludzie zachowują się odpowiednio moralnie.

Sanktuarium Wieczności

Członków Sanktuarium Wieczności jest równie dużo na Byzantium Secundus, jak na wszystkich innych planetach w cesarstwie. Wiele idealistycznych wizji pokoju i braterstwa znalazło niezwykle podatny grunt w sercach miejscowej ludności. Nawet w Mrocznych Wiekach, w najgorszych czasach działalności inkwizycji, amalteanom udawało się zapanować nad szaleństwem ciągłych oskarżeń. Pod rządami cesarza powodzi im się jeszcze lepiej, chociaż nie ufają całkowicie nowemu władcy. Mimo znacznych wpływów na Byzantium Secundus, nie ma ich tu wielu. Nie



zdołali uzyskać poparcia w kołach politycznych cesarskiej planety, więc w zasadzie pozostają apolityczni. Wolą uczyć dając przykład – choćby służąc biednym. Ludzie uważają amaltean za błogosławionych – mogą oni bezpiecznie chodzić uliczkami nawet w najgorszych slumsach. Z tego powodu Kościół często wykorzystuje amaltean jako posłańców. Bogaci cenią sobie także ich usługi uzdrowicielskie, chociaż księża i kapłanki traktują ich na równi z wszystkimi innymi potrzebującymi. Często wykorzystują tak zdobyte bogactwa, aby pomóc ubogim szpitalom.

Amalteanie nie tylko służą najuboższym, ale też są wielkimi rzecznikami praw obcych, wspomagając pewne ugrupowania, jak np. BPO (Bojownicy o Prawa Obcych). Cametonowie i Szefowie zwykle traktują amaltean jak wścibskie osoby, które mieszają się w nie swoje sprawy, ale zdarzało się, że w sytuacjach na krawędzi buntu wykorzystywali ich jako pośredników w rozmowach z poddanymi.

Inne sekty

Na planecie istnieje także wiele innych sekt, a niektóre z nich są bardzo słabo powiązane z Kościołem. Mają tu swoich przedstawicieli Hezychaci (Mniśi Żebrzący) z tysiąca podrzędnych sekt w całym cesarstwie. Niektórzy z nich to tylko pielgrzymi, podczas gdy inni to szaleńcy opętani niezwykłymi wizjami Wszechstworcy. Wielu to heretycy. Sporo duchownych przybyło na Byzantium Secundus z powodu tutejszej sponiewieranej, lecz ciągle żywej tradycji tolerancji religijnej. Ludzie otwarcie dyskutują tu o poważnych i kontrowersyjnych kwestiach teologicznych w modnych kawiarenkach na wzgórzach, przy płotach gospodarstw albo w barach w slumsach. Uliczni kaznodzieje wędrują bez przeszkód, otwarcie krytykując władców planety. Kościół i cesarstwo zwykle zostawiają pewną swobodę takim „zrzędom”, przynajmniej dopóki nie posuwają się oni „zbyt daleko”. Na Byzantium Secundus przybywają gromadnie pielgrzymi i inni turyści z dalekich światów, aby uczestniczyć w wielkim uliczny festiwalu oratorskim na Tamerlanie.

Kolor pieniędzy: Liga Kupiecka i inne gildie handlowe

Liga to najbardziej niestała politycznie organizacja ze wszystkich wpływowych grup na Byzantium Secundus. Najważniejsze tu jest prowadzenie interesów i umiejętność robienia tego niezależnie od panującego w danym momencie ustroju. Niemniej właśnie pod rządami Alexiusa gildiom w całym cesarstwie powodzi się jak jeszcze nigdy wcześniej. Większość członków gildii będzie więc popierać cesarza póki dobra koniunktura będzie trwać. Jednakże

niektórzy z nich krzywią się na wprowadzane przez cesarza przepisy i martwią się reformami, zwłaszcza tymi, które udostępniają wytwory technologii włóścianom i poddanym.

Nie wszyscy członkowie gildii interesują się tylko zyskami; niektórzy są orędownikami Trzeciej Republiki. Wielu z nich wierzy, że cesarstwo to krok we właściwym kierunku i wobec tego pozostają – przynajmniej na razie – lojalnymi poddanymi cesarza. Uważają, że cesarstwo to ledwie ogniwo w łańcuchu prowadzącym do kolejnego wspaniałego szczytu w rozwoju ludzkości. Członkowie gildii będący tajnymi republikanami traktują Drugą Republikę (ostatnie wielkie osiągnięcie) jako źródło inspiracji. Zdławiają oni wysiłki, by odkryć archeologiczne sekrety, których wciąż mnóstwo czeka na Byzantium Secundus.

Większość pozostałych wpływowych grup nie ufa republikanom, zmuszając ich tym samym do spotykania się w tajemnicy. Mają oni swój tajny język i kody. Słowa-klucze i znaki dłonią są coraz powszechniejsze i wielu związanych z ideą Trzeciej Republiki członków gildii rozpoznaje takie wyrażenia jak „przyjaciół rodziny” albo „brat lub siostra podróżnik”. Jednakże większość ludzi związanych z gildiami nie jest zainteresowana tak długoterminowymi i niepewnymi inwestycjami jak Trzecia Republika. Są zadowoleni z obecnego stanu rzeczy i rzadko wybiegają myślami dalej niż poza zyski w nadchodzącym kwartale.

Przewoźnicy

Byzantium Secundus posiada najbardziej ruchliwy port kosmiczny w całym cesarstwie i Przewoźnicy mają tu spore wpływy. Nie są oni – jako organizacja – sprzymierzeni z żadną grupą polityczną. Interesuje ich przede wszystkim prowadzenie własnych interesów i przyjmą zlecenie praktycznie od każdego. W rezultacie cieszą się większą swobodą niż jakakolwiek inna grupa. Jednakże w ich szeregach na Byzantium Secundus znalazła się zadziwiająco duża liczba potajemnych sathrystów. Ta planeta była rajem dla przesładowanej religii i pozostawała nim przez długie stulecia. Wielu ludzi podziwiał Przewoźników i widzi ich jako ludzi żyjących z fantazją. Jednak nie wszyscy członkowie gildii dorastają do tych wyobrażeń.

Inżynierowie

Nie często widuje się członków Najwyższego Zakonu Inżynierów, ale są oni na Byzantium Secundus równie potężni, jak na większości innych planet. Zawarli lukratywne kontrakty związane z przemysłem kosmicznymi i żegludowym, a ponadto są niezbędni w stoczniach remontowych dla statków kosmicznych na dwóch stacjach w układzie Byzantium Secundus – Kopcu i Diademie. Jednakże zgodne z prawem kontakty rzadko kiedy chronią przed inkwizytorami, gdy nieuczciwy Inżynier zostanie przyłapany na pracach nad zakazanymi technologiami (na przykład golemami) i zabronionymi substancjami.



Tutejsi Inżynierowie są raczej uprzejmi, choć nieco wyniośli. Wielu pracuje razem z Przewoźnikami w porcie kosmicznym, ale ta współpraca rzadko kiedy oznacza coś więcej niż pragmatyczne podejście do wspólnego zadania. Farmakolodzy z Najwyższego Zakonu Inżynierów zaopatrują w serum długowieczności wielu arystokratów, bogatych członków gildii i – rzadziej – duchowieństwo. Ci „aptekarze” to szare eminencje sceny politycznej.

Pozyskiwacze

Pozyskiwacze mają na Byzantium Secundus o wiele gorszą reputację niż na innych planetach cesarstwa. Co prawda dbają o wytworną fasadę na rynkach, ale w rzeczywistości są mocno powiązani z tutejszym światem przestępczym. Najsilniejszą pozycję mają na nizinach w slumsach; na Harmonii nawet Decadosi muszą im płacić. Poziom przestępczości na Byzantium Secundus stale wzrasta i Pozyskiwacze czerpią z tego korzyści. Prowadzą „dziuple” dla kradzionych samochodów, kontrolują czarny rynek i rozprowadzają narkotyki. Powoli wysysają z wielu ludzi wszystkie pieniądze. Sporo zysków czerpią właśnie z nędzy (patrz dalej, „Prawa poddanych” i „Zyski z nędzy”). Od czasu do czasu władze bez specjalnego entuzjazmu podejmują próby ukrócenia tej przestępczej działalności, a obecnie avestianie przodują w oskarżeniach wobec „przestępczości Pozyskiwaczy”. Najbardziej godny szacunku wizerunek mają Pozyskiwacze na Aldai, gdzie niedawno zawiązali przymierze z Przewoźnikami. Uczynili to z wyrachowania, żeby przejąć

kontrolę nad tamtejszymi rynkami. Jednakże ta współpraca szybko się rozpada.

Pośrednicy

Pośrednikom powodzi się Byzantium Secundus tak dobrze, jak jeszcze nigdy przedtem. Podobnie jak Przewoźnicy, pozostali neutralni i niezależni. Czuwają nad ogromną machiną biurokratyczną i budowaną w siedzibie rodzącego się cesarstwa. Te wysiłki dają im dość znaczne wpływy polityczne, które jednak wykorzystywane są tylko do obrony własnych interesów. Dziekani tej gildii to wyjątkowi pragmatycy. Niewolnictwo nie jest zbyt popularną instytucją na Byzantium Secundus, toteż większość lokalnych kontraktów dotyczy wysoce wyszkolonych jednostek, a nie niewolników. Niemniej grupa Kajdaniarzy pojawia się tu i porywa ludzi, których braku władze nigdy nie dostrzegają. To rozżłościło Szefów, ponieważ wielu pomniejszych członków tej gildii zaginęło, a plotki mówią, że to Kajdaniarze ich uspiłi i wywieźli z planety. W powietrzu wisi wojna między gildiami; wybuchnie, jeśli nie dojdzie do ugody.

Sędziowie

Wielu miejscowych Sędziów bez najmniejszego skrępowania zawarło sojusz z Hawkwoodami, ale pozostają na niższej pozycji wobec swych partnerów. Od dawna siedzą sobie bezpiecznie w sądach i instytucjach ustawodawczych, zajmując się większością posług niezbędnych dla zarządzania planetą –



siedzibą cesarza. Trzeba przyznać, że gdyby nie ich pracowitość, wiele ważnych dokumentów – tytułów posiadania, kontraktów i tytułów szlacheckich – nie byłoby właściwie przechowywanych. Spowodowałoby to chaos nieuzasadnionych żądań skłóconych ze sobą stron – arystokratów, członków gildii czy też duchowieństwa. Ponadto pożyczki udzielane przez Szare Twarze pomagają przetrwać wielu rozrzutnym szlachcicom, których długi przekroczyły już wszelkie granice. Chociaż arystokraci tacy pogardzają długami wobec gildii, to jednak jeszcze trudniej byłoby im znieść ubóstwo i związany z nim wstyd. Tak więc hulają, publicznie przeklinają Sędziów i im podobnych, ale na czas spłacają odsetki.

W czasie wojen o tron Sędziowie sprytnie wkradli się w łaski Alexiusa, używając mu w tajemnicy ogromnych pożyczek. W związku z tym ich pozycja ustawodawców na Byzantium Secundus jest pewna. Ponadto Sędziowie kontrolują znaczną część tutejszego przemysłu rozrywkowego i mediów. Większość obwieśczeń w miasteczkach pojawia się za ich sprawą. Niemal wszyscy ludzie uważają Sędziów za najbardziej szanowaną gildię na Byzantium Secundus, niezależnie od ich niechlubnego powiązania z widowiskami magicznych latarni. Sędziowie posiadają także najlepsze na planecie banki.

Heroldowie miejscy

Wolność prasy na większości planet cesarstwa właściwie nie istnieje, ale Byzantium Secundus ma długą tradycję intelektualnych sporów. Większość poruszanych tu tematów jakoś wiąże się z polityką. „Prasa” na Byzantium ma kilka form – poczynawszy od miejskiego herolda, poprzez gazetę, radio aż po dzienniki magicznej latarni. Tylko bardzo bogaci mają własne projektory magicznej latarni i mogą tą elitarną drogą otrzymywać informacje, ale sporo ludzi z klasy średniej posiada radia.

Najbardziej powszechną formą szerzenia informacji są jednak heroldowie miejscy. Nawet najędzniejsze slumsy mają kogoś takiego. Jest to bardzo szanowana profesja. Niestety, w tak wielkim systemie musi pojawić się korupcja. Zbiurokratyzowany system setek „biur informacyjnych” przekazuje wieści miejscowym heroldom. Jednakże zmienione tu czy tam słówko może doprowadzić do wybuchu rewolty. Z tego powodu pracodawcy uważnie sprawdzają lojalność swoich heroldów.

Cametonowie administrowali tym systemem aż do chwili, gdy niedługo po koronacji cesarza interes przejęli Sędziowie. Większość heroldów cieszy się z tej zmiany administratora (wszyscy dostali podwyżki), ale są i tacy, którzy pozostali lojalni Cametonom.

Obowiązkiem herolda jest też zaalarmować społeczność w nagłych wypadkach (powodzi, napaści bandytów lub dzikich zwierząt). Ma też za zadanie ostrzegać ludność przed problemami na większą skalę – (rewolucja, atak obcych). Większość ludzi niemalże mitologizuje heroldów; dostanie takiej posady traktują jako sposób wydzwignięcia się z bieda. Miejski herold

to wpływowa postać wśród włościan. Poddany, który będzie miał tyle szczęścia, że zostanie heroldem, zyskuje jednocześnie wolność (i właśnie z tego powodu tak rzadko przyznawane jest to stanowisko). Wokół tradycji miejskiego herolda narosło wiele zwyczajów i przesądów. Sięgają one swymi korzeniami aż do początków tej instytucji – zaraz po Upadku.

Heroldowie są także odpowiedzialni za tłamszenie „fałszywych” plotek. Mają oni ten wielki „przywilej”, że poznają wszystkie lokalne i ogólnoplanetarne wieści, zanim dotrą one do kogokolwiek innego, ale może to także okazać się niebezpieczne. Mimo szczególnej pozycji, heroldowi może się oberwać od sfrustrowanych ludzi za to, że „przynosi złe wieści”.

Szefowie

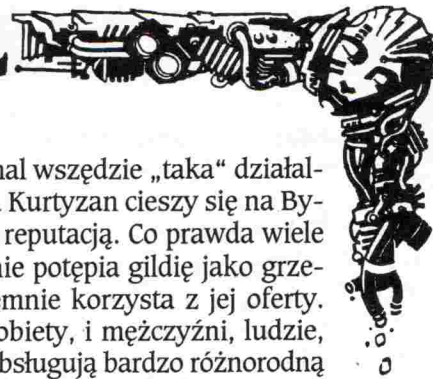
Podobnie jak Cametonowie, kiedyś Szefowie byli praktycznie jedynymi panami Byzantium Secundus. Niezaprzeczalnie rządzą w Port Authority i zachowali bardzo wiele wpływów na całej planecie. Szefowie znacznie mniej od Cametonów ucierpieli pod rządami nowego cesarza. Wręcz przeciwnie – zarabiają więcej niż kiedykolwiek wcześniej. Jednakże kiedyś ich gildia była grubą rybą, a teraz jej „staw” się rozrósł i coraz trudniej go kontrolować. Zachowuje ona znacznie więcej ostrożności od Cametonów, którzy głośno domagają się natychmiastowej zemsty na cesarzu. Szefowie traktują tą sprawę bardziej perspektywicznie.

Gildia Szefów składa się z wielu lokalnych gildii i bardziej przypomina centralną agencję dla członkowskich organizacji niż prawdziwą gildię. Miejskowe gildie potrzebowały takiej „naczelnej instytucji”, która kierowałaby ich interesami podczas rządów kolejnych regentów w czasie Mrocznych Wieków. Jednakże teraz, kiedy cesarz zasiadł na tronie, ich pozycja stała się mniej jasna, ponieważ Alexius bardziej związany jest z międzyplanetarnymi gildiami należącymi do Ligi Kupieckiej, niż z miejscowymi, małymi organizacjami. Dlatego właśnie Szefowie martwią się o swoją przyszłość. Dziekani tej gildii sprzecząją się między sobą o najlepszą metodę przetrwania. Niektórzy chcą związać się z cesarzem. Zwracają uwagę na fakt zagrabienia ziemi jako dowód, że Alexius traktuje lokalne kwestie Byzantium Secundus poważnie – w końcu chce tu stworzyć potęgę. Będzie więc potrzebował gildii Żeglarzy i gildii Wodniaków, znajdujących się pod kontrolą Szefów. Jednakże inni patrzą na przykład Cametonów i szukają okazji podjęcia działalności przeciwko Alexiusowi. Mają nadzieję, że gdy obecny cesarz straci tron, jego następca zawrze lepszą umowę z Szefami. W tym celu wielu z nich szuka przymierza z Decadosami i Hazatami.

Na gildię Szefów składa się wiele pomniejszych organizacji. Niektóre z nich wypisano poniżej.

Gildia Wodniaków

Pomiędzy wieloma różnymi gildiami znajdującymi się pod kontrolą Szefów, Wodniacy stanowią jedną z najważniejszych. Zarządzają oni systemem tam,



grobli i zapór na Byzantium Secundus. Możliwość kontroli nad tym, kto zostanie zalany, a kto nie, przysparza Szefom mnóstwa przyjaciół – i wrogów. Niestety, ponieważ administrację tamami traktują jak zwykły interes, nie zawsze właściwie zajmują się mniej dochodowymi częściami systemu w slumsach i na reszcie nizinnych obszarów. Niemal wszyscy potępiłi Szefów, kiedy jedna z zapór pękła i woda zmioła szpital dziecięcy.

Wodniacy, czasem nazywani Szczurami Kanałowymi, rzadko kiedy ruszają się gdziekolwiek bez swoich ochronnych, czarnopomarańczowych, gumowych ubrań. Mają także aparaty do oddychania pod wodą oraz robione na zamówienie śmigacze wodne, dzięki którym mogą przemierzać ciasne kanały Zatopionego Miasta. Wielu Szczurów Kanałowych poszukuje utraconych skarbów w Zatopionym Mieście i dzięki temu dość dobrze im się powodzi. Poprzedni poszukiwacze ogołocili te obszary z łatwiej dostępnych skarbów, ale Wodniacy nie przestają szukać. Niektórzy ludzie uważają, że Szczury Kanałowe specjalnie pozwalają, aby pewne tereny zostały zalane, dzięki temu mogą bowiem splądrować je w czasie walki z powodzią.

Gildia Żeglarzy

Gildia Żeglarzy należy do najbogatszych i najbardziej wpływowych na Byzantium Secundus. Przewoźnicy zajmują się atrakcjami poza planetą, handel miejscowy zaś odbywa się przede wszystkim dzięki żegludze morskiej. Spotykane na Byzantium Secundus statki pochodzą z bardzo różnych okresów – począwszy od Drugiej Republiki, a skończywszy na współcześnie budowanych; te pierwsze występują dość rzadko. Z Byzantium pochodzą najlepsi żeglarze w całym cesarstwie (marynarze z Madoka mogą być lepiej wyszkoleni, ale ich statki stoją na niższym poziomie technicznym). Niemal każdy rodowity mieszkaniec Byzantium Secundus potrafi pływać łódką.

To zadziwiające, ale nawet w epoce statków kosmicznych flota morska nadal służy obronie planety. W skład Siedmiu Flot (po jednej na każdy ocean) wchodzi najnowocześniejsze okręty. Statki są naszpikowane wyrafinowanym sprzętem typu ziemia-kosmos. Tutejsze okręty wyposażono także w skonstruowane na Tetydzie urządzenia zakłócające, które mają utrudnić namierzenie ich z orbitujących statków kosmicznych. W ten sposób statki kosmiczne zmuszone są do wejścia w atmosferę planety, jeśli chcą zaatakować znajdujące się na oceanie okręty. Każda z Siedmiu Flot wyróżnia się pod względem wyglądu – zróżnicowano wszystko, począwszy od umundurowania, po wzory na poszyciu statków.

Żeglarze ściśle stosują się do reguł kodeksu honorowego, ale istnieją oczywiste odstępstwa od tych przykazań. Wszyscy przestrzegają zasad solidarności, są podejrzliwi wobec wszelkich sił zewnętrznych, a zwłaszcza tych nieprzyzwyczajonych do morza. Ogólnie rzecz biorąc, jedyna prowadzona przez Żeglarzy polityka ma za zadanie chronić ich interesy.

Gildia Kurtyzan

Chociaż właściwie niemal wszędzie „taka” działalność jest zakazana, gildia Kurtyzan cieszy się na Byzantium Secundus dobrą reputacją. Co prawda wiele osób publicznych pobożnie potępia gildię jako grzeszną, ale mimo to potajemnie korzysta z jej oferty. A usługi świadczą tu i kobiety, i mężczyźni, ludzie, obcy oraz przemienieni. Obsługują bardzo różnorodną klientelę – począwszy od slumsów, a skończywszy na Pałacu Cesarskim. W związku z tym członkowie gildii Kurtyzan są wtajemniczeni w różne, potencjalnie niebezpieczne informacje, i nie zawahają się posłużyć szantażem, aby utrzymać swą pozycję. Sama gildia jako taka rzadko sprzedaje jakieś informacje, ale dobrze potraktowana kurtyzana może okazać się źródłem cennej wiedzy. Gildia pod egidą Szefów ma konkurencję wśród Pośredników i Pozyskiwaczy, także oferujących takie usługi. Szefowie jednak lepiej od Pozyskiwaczy dbają o swoich pracowników. Kurtyzany – ogólnie rzecz biorąc – tworzą bardzo zwartą społeczność. Mniej widoczne są tu podziały klasowe, szczególnie w porównaniu do innych organizacji (nawet wysoko postawiona kurtyzana z tej gildii dołoży

Barwy Siedmiu Flot

Moliach (Pierwsza Flota): Marynarze z Moliacha noszą ciężkie, granatowe mundury. Ich statki są szare, z rzadko rozsianymi białym i czarnymi znakami.

Gabler (Druga Flota): Mundury żeglarzy z Gablera są jasnoniebieskie z purpurowymi insygniami. Statki mają barwę jasnoniebieską albo szarą, bez żadnych ozdób. W iluminatorach mają zabezpieczające przed owadami siatki z luminitu.

Ocean Obsydianowy (Trzecia Flota): Załogi płynące na tym oceanie noszą czarne mundury z czerwonymi i srebrnymi ozdobami. Okręty są matowo czarne z połyskującymi czarnymi wzorami geometrycznymi.

Vistaka (Czwarta Flota): Tutejsi marynarze noszą grafitowe mundury. Statki mają taki sam kolor i ozdobione są oliwkowozielonymi, falistymi wzorami.

Borachio (Piąta Flota): Marynarze z Borachio mają jasnoszare mundury ze złotym i ciemnoszarym wykończeniem. Okręty są srebrzyste z wytrawionymi wzorami.

Najada (Szósta Flota): Załogi z Najady noszą białe i jasnoszare mundury z ciemnoszarymi ozdobami. Otacza ich straszna, niesamowita atmosfera. Ich statki maluje się na biało i zdobi złotymi wzorami, dzięki czemu przemierzają wieczne mgły Najady praktycznie niezauważone.

Ocean Kaspijski (Siódma Flota): Mundury marynarzy z tego oceanu są czarne ze szkarłatnymi, karmazynowymi i złotymi galonami. Okręty mają barwę wypolerowanego ciemnego brązu. Iluminatory także są opatrzone chroniącymi przed robactwem siatkami luminitowymi.



wszelkich starań, aby pomóc niżej uplasowanym towarzyszom, i vice versa).

Pozostałe gildie

Przewodnicy Pielgrzymek: Ci rzekomi duchowni oprowadzają pielgrzymki z całego cesarstwa po świętych miejscach Byzantium Secundus. Przeprowadzają także przybyszy żmudną trasą przez całe Święte Miasto, wprost do katedry pod wezwaniem świętej Mayi. Oczywiście trzeba za taką usługę zapłacić, ale dzięki nim pielgrzymi mają ochronę przed bardziej niebezpiecznymi elementami tutejszego społeczeństwa (choć nie gwarantuje się ochrony przed sprzedawcami relikwii z gildii Szefów). Większość członków tej gildii to byli księża albo mnisi żebrzący, którzy chętnie zarobią kilka feniksów.

Przewodnicy Wycieczek: Poza obsługą pielgrzymek, Szefowie bardzo chętnie popisują się swoją wspaniałą planetą przed bogatymi podróżnymi z innych światów cesarstwa. Oferują szeroki wybór wycieczek, atrakcje zarówno dla najbogatszych, jak i dla tych biedniejszych. Proponują też przyjezdnym ochroniarzy, ale to wymaga dodatkowych opłat.

Pałace Magicznej Latarni: Szefowie posiadają na Byzantium Secundus znaczną część pałaców magicznej latarni (inaczej kin), chociaż nie kontrolują gildii, które zajmują się produkcją widowisk. Niemniej udowodnili, że można całkiem przyzwoicie zarobić, oferując bogatym kupcom i szlachcom wszelkie wygody w wysokiej i średniej klasy pałacach.

Odmieni wśród nas: obcy

Obcym lepiej powodzi się na Byzantium Secundus niż na innych planetach, chociaż tu też są obywatelami trzeciej klasy. Miejsce to tradycyjnie było siedzibą regenta, co oznacza, że przybywa tu więcej obcych niż na któregośkolwiek inny świat. Na Byzantium Secundus istnieją biura pewnych organizacji walczących o prawa obcych, takich jak BPO, jednak nieznanymi sprawcy podłożyli ładunki wybuchowe pod większość owych budynków. Na pewnych obszarach ruch przeciwników obcych rośnie w siłę. Coraz częściej słychać hasła w stylu „Byzantium dla Bizantyjczyków”. Niedawno potyczki między poddanymi – ludźmi i obcymi – przerodziły się na Harmonii w prawdziwe powstanie. Cametonowie ustanowili tam stan wojenny i próbują ponownie zaprowadzić porządek, ale miejsce to nadal jest niebezpieczne – zarówno dla ludzi, jak i obcych. Nawet najbardziej oświeceni obywatele Byzantium Secundus traktują przedstawicieli innych ras jak najgorszy motłoch.

Ur-obunowie

Ur-obunowie zaszli w ludzkim społeczeństwie najwyżej i zajmują specjalną, uprzywilejowaną pozycję. Są doskonałymi artystami i dyplomatami, a ich

talenty okazały się niezwykle poszukiwane. Niektórzy bardzo się wzbogacili, a jeden z nich – Bran Botan vo Karm – został Drugim Doradcą Alexiusa. Niemniej nadal odgrywają niewielką rolę w strukturze władzy na Byzantium Secundus. Większość obcych na Tamerlanie to ur-obunowie i niektórzy mają tam naprawdę sporą władzę. Ur-obunowie odpowiadają przed miejscową radą starszych, która z kolei podlega wysokiej radzie na Velisimil.

Ur-ukarowie

Ur-ukarów jest mniej niż ich dalekich kuzynów, ur-obunów, ale ludność i władze myślą o nich z lękiem. Większość ur-ukarów mieszka w slumsach i na innych nizinnych terenach. Żyją w biedzie i uważani są za najniższą z najniższych klas. Ludzie pogardzają nimi, ale też się ich boją. W ciągu ostatnich lat ur-ukarowie postarali się, aby ich obecność na planecie została lepiej dostrzeżona. Niektórzy z nich to bogaci kupcy, powiązani ze wszystkim gildiami, a szczególnie z Pozyskiwaczami. Jednakże najbardziej szanowane instytucje rzadko kiedy ufają takim kupcom. Ur-ukarowie mają szczególnie duże wpływy na Harmonii i Gasperah. Dla większość ludzi ci obcy to straszdyła. Od czasu do czasu władze aresztują ur-ukarów i wtrącają do więzienia z byle powodu. Przestępcy i polityczni oportuniści często znajdują sobie wśród ur-ukarów doskonałych kozłów ofiarnych.

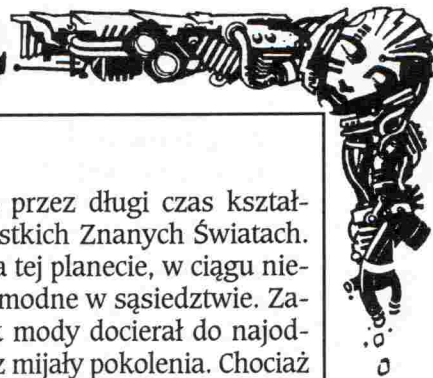
Część ur-ukarów to rebelianci – nie ma w tym zresztą nic dziwnego – i sporo z nich mieszka w Stygriacie. Nie jest ich wielu, ale ich ciosy dosięgają wszystkich najważniejszych obiektów na Byzantium Secundus. Skupili się na celach, które znajdują się na wyżynach. Chcą w ten sposób zaburzyć codzienne życie klasy średniej. A Gwardii Cesarskiej tylko w niewielkim stopniu udaje się powstrzymać ataki buntowników.

Voroksowie

Na Byzantium Secundus mieszka bardzo niewiele voroksów, a ci nieliczni cieszą się tu sławą bardzo egzotycznych istot. Nawet najbardziej zaciekli przeciwnicy obcych omijają ich z daleka. Równie łatwo spotkać tych obcych na nizinach, co na wzgórzach. Kilku voroksów służy w Gwardii Cesarskiej, a rody szlacheckie i różne organizacje przestępcze zatrudniają innych jako ochroniarzy.

Klasa średnia

Na Byzantium Secundus klasa średnia obejmuje niemal jedną czwartą populacji (to więcej niż w całym cesarstwie). Tworzą ją przede wszystkim zawodowi rzemieślnicy i handlowcy; wielu z nich należy do pomniejszych, miejscowych niezrzeszonych gildii. Właściwie to tolerancyjni ludzie, ale wciąż podnoszące się wody i powodzie sprawiły, że ich życzliwość została wystawiona na ciężką próbę. Zdarzało się, że rolnicy z klasy średniej od kilku pokoleń uprawiali



wyżynne ziemie, by zobaczyć, jak z dnia na dzień żyźne doliny zamieniają się w słone bagna. Deszcze utrudniają życie członkom średniej klasy jak jeszcze nigdy dotąd. Na niewiele zdaje się tu pomoc, jakiej ostatnio udzielił cesarz. Pozbawieni wszelkich skrupułów politycy, którzy chcą jeszcze bardziej zachwiać równowagę w społeczeństwie, wykorzystują obawy klasy średniej. Obecnie wielu jej przedstawicieli krzywo patrzy na pracującą biedotę. Wielu ludzi robi wszystko, żeby jakoś wypłynąć, choćby oznaczało to wspinanie się po plecach tych obywateli, którzy mieli mniej szczęścia.

Klasa średnia obejmuje ludzi o bardzo różnym stanie majątkowym i równie różnorodnych zawodach. Najwięcej ludzi z tej warstwy zatrudniają Sędziowie i Pośrednicy – jeśli brać pod uwagę pojedyncze organizacje. Pracują jako urzędnicy, adwokaci, pracownicy budowlani oraz służący. Jednakże większość włóścian należy do małych miejscowych gildii rolników, czyszcicieli ulic i mechaników. Zatrudniani są też jako strażnicy, nauczyciele, lekarze, ludzie związani z przemysłem rozrywkowym albo domami pogrzebowymi, sprzedawcy śmigaczy i skrybowie. Klasa średnia ma całkiem sporo władzy dzięki temu, że jest liczna i w miarę zamożna.

Poddani

Chociaż poddani na Byzantium Secundus cieszyli się większą ochroną prawną niż gdziekolwiek indziej w cesarstwie, to przed koronacją Alexiusa władze rzadko kiedy wprowadzały te prawa w życie. Alexius, czasem nazywany „cesarzem najuboższych”, zaofiarował pewną pomoc, ale jak dotąd niewiele ona zmieniła. Poważniejsze projekty są teraz opracowywane, lecz upłynęło wiele lat zanim zostaną urzeczywistnione. Dla większości przedstawicieli wyższych sfer poddani to po prostu część ich dóbr.

Poddani stanowią około 70% populacji Byzantium Secundus (a 80% ludności całego cesarstwa). Część z nich cieszy się licznymi swobodami i posiadaną ochroną, podczas gdy inni traktowani są jak najgorsze bydło. Większość wolnych obywateli na Veridianie, w Starym Istambule i na Aldai traktuje swoich poddanych surowo, lecz sprawiedliwie. Ci zaś, którzy mieszkają na Gasperah i Harmonii, mozołają się przez całe życie, a w zamian czeka ich tylko nędzna chata i samotna, przedwczesna śmierć. Poddani z Tamerlanu to praktycznie wolni ludzie; zdarza się, że tamtejsza szlachta oferuje zbiegłym poddanym, którzy do nich dotrą, obywatelstwo. Na Upiornym Łądzie poddanych traktuje się w bardzo zróżnicowany sposób.

Wielu ludzi stojących wyżej od poddanych nie docenia ich i traktuje tak, jakby pod każdym względem byli od nich gorsi. Takie okrutne postępowanie kilkakrotnie okazało się katastrofalne w skutkach (kiedy wyższe klasy posunęły się zbyt daleko). Poddani często lepiej znają swoją społeczność, wielu z nich nawykło do obrony własnych domów przed niebezpiecznymi stworzeniami i grasującymi w okolicy bandami.

Kultura

Byzantium Secundus przez długi czas kształtowało kulturę na wszystkich Znanych Światach. To, co było popularne na tej planecie, w ciągu niecałego roku stawało się modne w sąsiedztwie. Zanim „najnowszy” krzyk mody docierał do najodleglejszych planet, nieraz mijały pokolenia. Chociaż Byzantium Secundus to prawdziwe centrum kulturalne, Criticorum, Ligheim i kilka innych planet konkuruje z nim o to miano. Tu, w cesarskiej siedzibie, liczy się przede wszystkim – i to niezależnie od klasy społecznej – blask i styl. Nawet poddani starają się jak najlepiej ubierać, oczywiście w miarę możliwości. Mimo tego nacisku na modę, bardziej znaczące grupy częściej zwracają uwagę na słowa niż na „opakowanie”. Trzeba odpowiednio wyglądać, aby dostać się na wykwinie przyjęcie, ale ostry dowcip i umiejętnie spuszczone plotka są niezbędne, by takie honorowe miejsce utrzymać („Salandra Decados i Alexius? Też coś!”).

Byzantium Secundus to wyjątkowo czysty i uporządkowany świat, ale wiele tu prowizorki. Tutaj ludzie generalnie lubią przyjemności, są otwarci i przyjaźni dla przybyszy (ale trudniej to dostrzec na obszarach slumsów). Na Byzantium także akceptowane są obce zwyczaje, mody i kaprysy, co na innych światach nie zawsze ma miejsce. Wszystko, co można spotkać w cesarstwie, znajdzie tu swoich naśladowców.

Spółeczność artystów na Byzantium Secundus jest jedną z największych i najbardziej szanowanych w całym cesarstwie. Rozwijający się świat potrzebuje wszelkiego rodzaju artystów, a ci najbardziej utalentowani żądają astronomicznych sum za swoje usługi. Można ich wynająć albo za pośrednictwem małej lokalnej gildii artystycznej (kontrolowanej przez Szefów lub niezależnej) albo przez Pośredników. Najwięcej ludzi sztuki żyje na Veridianie, w Starym Istambule i na Tamerlanie. Poza przedstawicielami sztuk pięknych, wspaniale prosperują ludzie teatru, tancerze i muzycy. Wielu tradycyjistów uważa istnienie komun artystycznych za skandal, wobec czego często dochodzi do konfliktów pomiędzy obiema stronami. Mogą one doprowadzić nawet do morderstwa tylko dlatego, że ktoś nosił „niewłaściwy” strój.

Szlachcic, który myśli sobie, że może zgwałcić większą dziewczynę albo spalić bezkarnie ratusz, ma szansę nagle nadziać się na trzymane przez kogoś widły. Wyższe warstwy obawiają się buntu poddanych ze względu na związane z tym straty, chociaż tego typu rewolty są zwykle słabo zorganizowane i krótkotrwałe. Większość poddanych w cesarstwie mieszka w regionach wiejskich, ale na Byzantium Secundus niektórzy żyją w miastach i miasteczkach. Tutejsi poddani mają pewne obeznanie z polityką, o jakim poddani z innych, mniej rozwiniętych planet, nawet nie mogą marzyć.



Prawa poddanych

Większość wolnych obywateli chętnie wygłasza deklaracje, zgodnie z którymi przyznają, że nawet najbiedniejsi poddani mają godność – choć odrobinę godności. Prorok nauczał, że Wszechstwórca błogosławił wszystkie swoje dzieci jednakowo. Niestety, niewielu ludzi z wyższych sfer naprawdę w to wierzy. Choć to przede wszystkim Kościół służy biednym, właśnie on jednocześnie głosi dogmat o „niegodnym nędzarzu”. Wielu uważa ubóstwo za oznakę upadku moralnego: „Gdyby nędzarze byli cnotliwi, nie żyliby w takiej biedzie”. Dla większości osób z wyższych sfer poddani są gorszym gatunkiem ludzi.

W porównaniu do innych światów, mieszkańcy Byzantium Secundus pod pewnymi względami odnoszą się wobec poddanych bardziej szlachetnie, pod innymi mniej. Od okresu kolonizacji, do której doszło w czasie Diaspory, Byzantium Secundus zawsze wydawało się szczególnie egalitarne. Ta cecha przetrwała mimo trwających lata rządów wielu despotów. Jednakże gasnące słońca i ciągle powodzie niemal wyczerpały cierpliwość i otwartość mieszkańców. Poddani z Byzantium Secundus kiedyś mieli zapewnionych wiele praw, teraz zaś powoli toną w beznadziei.

Dopiero po koronacji cesarza udało się częściowo odwrócić tę tendencję. Dla wielu Alexius to prawdziwy patron ubogich, ale w rzeczywistości jego działania wywołały dość mieszane reakcje ze strony orędowników najbiedniejszych ludzi. Doprowadził do wzmocnienia wałów przeciwpowodziowych i wielu zabezpieczeń dla poddanych, ale porzucił te kwestie, gdy polityka tego wymagała. Niemniej lady Theafana nakłania Alexiusa do dalszej pomocy biednym. Przez to wielu poddanych traktuje ją jak niemalże chodzącą świętość. Wrogowie cesarza podszeptują przedstawicielom klasy średniej, że marnuje on bezcenne feniksy na niegodnych tego ludzi. Siły reakcyjne zaczynają się budzić i być może początkowa popularność cesarza szybko się skończy.

Ostatecznie jednak dla większości mieszkańców Byzantium Secundus poddani są jak niewolnicy. Wielu uważa ideę fundamentalnych praw człowieka za niebezpieczną herezję (już sama idea praw dla obcych wystarcza, żeby doprowadzić bardziej reakcyjne elementy do szaleńca). Przedstawiciele klas wyższych często nadmiernie wykorzystują swoich poddanych. Zwłaszcza arystokraci mogą pozwolić sobie na gwałt, morderstwo albo rabunek, nie musząc obawiać się prawnych konsekwencji. Cesarz płaci uczonym prawnikom i pełnym współczucia duchownym (wielu z nich to Sędziowie i amalteanie) za pomoc w ożywieniu starej tradycji, zgodnie z którą prawo chroni każdego. Mimo to niewielkie oparcie, jakie poddani mogą znaleźć w sądach, znika szybciej, niż skutkują wprowadzane reformy.

Zyski płynące z nędzy

Mimo tak wspaniałego rozwoju, całe 35% populacji żyje w skrajnej nędzy (w tym około połowa poddanych). W ciągu ostatnich kilku stuleci różne siły

sprawiły, że coraz więcej ludzi stawało się poddanymi. Częściowo odpowiedzialny jest za to wszystko podnoszący się poziom wód, ale nikczemni ludzie także dołożyli się do zubożenia niższych klas społecznych. Zwłaszcza Cametonowie i Pozyskiwacze pasożytowali na biednych. Małe przedsiębiorstwa lichwiarskie rozprzestrzeniały się po nizinach niczym sitowiec. Często oferują zachęcające warunki i kredyty na niezbędne narzędzia rolnicze albo przedmioty świadczące o luksusie. Częściej to Pozyskiwacze żądają zbyt wygórowanych sum i przejmują cenną ziemię od wolnych rolników, którzy nie są w stanie spłacić pożyczek. Wielu arystokratów ignoruje ten problem, a w Kościele często się powtarza, że biedni mają „zaakceptować swoją niedolę”. Jednak niektórzy poddani walczą o swoje. Niedawno zorganizowane bandy poddanych zaatakowały kilka takich właśnie, trudniących się lichwą instytucji, a potem zniknęły w głębinach slumsów. Pozyskiwaczom szczególnie mocno zależy na zakończeniu tej rebelii. Obiecali wysokie nagrody tym, którzy pomogą „doprowadzić terrorystów przed oblicze sprawiedliwości”.

Wyspiarze

Około 15% populacji Byzantium Secundus żyje na małych wyspach. Wyspiarze bardzo różnią się wyglądem i charakterem zależnie od tego, na którym z oceanów żyją. Ci, którzy mieszkają na płytkich morzach wewnętrznych, są mocniej związani z głównym nurtem życia społecznego, ci zaś z pozostałych siedmiu oceanów trwają w większej izolacji. Wyspiarze w porównaniu z mieszkańcami stałych lądów żyją w bardziej prymitywnych warunkach i są bardziej niezależni. (Poziom techniki na wielu wyspach nie przekracza 4; w większość wypadków wynosi około 2, a kilka archipelagów trwa w całkowicie prymitywnych warunkach).

Spragnieni ziemi mieszkańcy kontynentów często wykupują wyspy i przenoszą żyjących na niskim poziomie technicznym wyspiarzy, żeby lepiej wykorzystać zyskane skrawki lądu. Pogańskie kultury kwitną na wielu z tych małych skrawków lądu, ale większość mieszkańców to lojalni wierni Kościoła Wszechświatowego, chociaż związani z dziwnymi sektami. Plotki mówią nawet o ludożerczych plemionach, żyjących na słabo opisanych wyspach Gablera i Oceanu Kaspijskiego. Większość wysp jest samowystarczalna; ich mieszkańcy żywią się tym, co da im morze, choć część do pewnego stopnia zależy od zewnętrznych dostaw z kontynentu.

Grupy dysydentów

Mimo tego, że Byzantium Secundus jest siedzibą cesarską – a może właśnie dlatego – istnieje tu silna społeczność dysydencka. Żyjący w podziemiu artyści, sathryści, orędownicy Trzeciej Republiki i zbuntowani



ur-ukarowie mieszają się niezależnie od statusu społecznego. Otwarta niezgoda jest tu bardziej tolerowana niż na jakiegokolwiek innej planecie, ale odszczepieńcy nie mogą zbyt często z nią afiszować. Chociaż w sumie te grupy jednoczą sporo ludzi, to jednak każda z nich pragnie realizować inne cele, wobec czego nie stanowią one poważnego zagrożenia wewnętrznego dla władz – a przynajmniej tak się powszechnie uważa.

Większość takich krytycznie nastawionych ludzi mieszka na Tamerlanie, ale można ich napotkać praktycznie wszędzie poza Starym Istambułem. Istnieje bardzo długa lista zakazanych książek i pieśni, które mimo tego nadal pozostają bardzo popularne. Kontrkultura sięga także rynku mody; wielu mieszkańców Byzantium Secundus za sam styl ubierania się na innych planetach mogłoby zostać aresztowanych. Najnowsze trendy w strojach młodzieżowych szczególnie martwią wielu tradycjonalistów. Młodzi ludzie od koronacji cesarza częściej noszą przeładowane, bogate stroje, a dla wielu jest to oznaka upadku moralnego.

Rewolucjoniści

Na Byzantium Secundus żyje grupa całkowicie oddanych sprawie rewolucjonistów. Większość z nich poprzestaje na teoretyzowaniu, ale są i tacy, którzy wybierają bardziej bezpośrednie metody działania. Taktyki rewolucjonistów obejmują zarówno naukowe polemiki, jak i ataki terrorystyczne. Rebeliantami są ur-ukarowie, lojaliści Cametonów i przedstawiciele innych z licznych grup niezadowolonych ludzi. Obecnie istnieje niewielkie zagrożenie, że któraś z tych grup mogłaby obalić rząd, ale jeśli sytuacja polityczna

się pogorszy, może wykształcić się silny i groźny nurt rewolucyjny. Rebeliantów można spotkać na całej planecie. Najwięcej „intelektualnych rewolucjonistów” żyje na Tamerlanie, podczas gdy rebelie na Gasperah i Harmonii przybierają poważniejszą formę.

Teolodzy wyzwolenia

Niektórzy duchowni wierzą, że mają obowiązek wyzwolić ludność z okowów tyranii, niezależnie od tego, jaką postać ona przybiera. Księża ci równie dobrze mogą wystąpić przeciw Kościołowi, jak przeciw arystokracji lub gildiom. Większość tych teologów wykorzystuje pokojowe środki, ale są i tacy, którzy zamieniają się w prawdziwych rewolucjonistów. Duchowni o takich przekonaniach mogą się wywodzić właściwie z każdej sekty, ale najczęściej są to amalteanie lub hezychaci. Teologowie wyzwolenia najczęściej pojawiają się na biednych terenach i chętnie werbują ubogich ludzi. Wiele lokalnych władz nie popiera tych duchownych, a powiązanie z Kościołem słabo chroni zbuntowanych księży przed miejscowymi despotami. Stolica Apostolska też nieprzychylnie patrzy na teologów wyzwolenia. Stworzono tam nawet listę „kłopotliwych kapłanów”. Święte Miasto nie zawsze broni księży przed „dylematami, które sami sobie stworzyli”, gdy staną na drodze miejscowego tyrana.

Sathryści

Sathrystami najczęściej są Przewoźnicy, ale zdarzają się także osoby o innym pochodzeniu. Temu kultowi sprzeciwiają się starożytne, bardzo surowe prawa, więc jego wyznawcy muszą się ukrywać. Mało



Efekt sathra

Z nieznanых powodów zazwyczaj tylko piloci statków kosmicznych doświadczają efektu sathra – ekstazy, którą sathryści nazywają zjednoczeniem. W pewnych okolicznościach nawigatorzy i inni niezbędni członkowie załogi otrzymują wizje, ale takie sytuacje zdarzają się bardzo rzadko.

Bohaterowie mający dość szczęścia (pecha?), by pilotować statek z uszkodzonym tłumikiem efektu sathra (takie pojazdy są bardzo rzadkie i nielegalne) mogą przeżyć jedną lub więcej z poniższych rzeczy.

Mistyczne wizje: Ci, którzy doświadczą efektu sathra, pamiętają specyficzne rzeczy. Mówią o poczuciu jedności z nieskończonością i porozumieniu ze starożytną inteligencją, ale nie potrafią powiedzieć nic ponadto. To przeżycie nie przypomina doznań po zażyciu narkotyku, ale stanowi głębokie religijne objawienie. Jak to bywa z wieloma mistycznymi doznaniem, ich treść szybko blaknie, ale pilotom pozostaje głębokie poczucie zjednoczenia z... czymś. W desperackiej próbie pochwycenia ulotnej tajemnicy, której dotknęli, wielu próbowało ożywić to doświadczenie, odnosząc je do ważnych dla nich rzeczy: nauk Proroka czy pism cesarza Władymira. Jednakże większość sathrystów czuje, że na głębokie, niewyrażone w słowach pytania, które powstały po efekcie sathra, może odpowiedzieć tylko powtórne zjednoczenie. Z każdą podróżą sathrysta czuje, że znajduje się coraz bliżej rozwikłania niewypowiedzianych pytań, które kłębią się w jego głowie. Mówi się, że doświadczeni piloci-sathryści potrafią oświecić tłumy jednym słowem, tak potężna jest ich zjednoczenie z nieskończonością. Jednak tacy ludzie należą do legend nieznanых współczesnym mieszkańcom Znanych Światów, których nauczono, iż sathrystów trzeba się bać.

Efekt sathra to jedna z największych tajemnic wszechświata; nikt nie wie, co to tak naprawdę jest. Budzi lęk w sercach i umysłach wielu ludzi, zwłaszcza inkwizytorów – ale dla innych to kuszące wezwanie z daleka.

Uzależnienie: Wielu pilotów uzależniło się od tej chwilowej, a zarazem nieskończonej ekstazy, która towarzyszy podróży przez gwiazdne wrota. Bohater, który dozna takiego uniesienia, z trudem oprze się pokusie kolejnego doświadczenia efektu sathra. To prowadzi do szaleńczego szukania szansy na ponowne przeżycie zjednoczenia. Jeśli pojawi się taka możliwość, postać powinna wykonać test Opanowania + *żelaznej woli*, żeby sprawdzić, czy zdoła się oprzeć oferowanej propozycji. Każdy udany skok oznacza kolejny modyfikator ujemny -2 (kumulatywny) do tego testu, aż oparcie się pokusie stanie się zadaniem prawie niewykonalnym.

Obudzenie mocy Psi: Ci, którzy przeżyli zjednoczenie, mogą odkryć w sobie nowe moce. Szczegóły powinni omówić między ze sobą gracze i Mistrz Gry. Więcej informacji na temat tej tajemnicy ujawniono w innych dodatkach do *Gasnących Słońc*.

kto poza sathrystami rozumie tę religię, bowiem większość ludzi wychowano na historiach, w których sathryzm utożsamiono z czczeniem demonów. A ludzie odziedziczyli dawne uprzedzenia, których źródła już lata temu zapomniano.

Wielu sathrystów tworzy pomagające sobie wspólnoty; znaleźli azyl na Byzantium Secundus, dawnej siedzibie tej religii. Większość wyznawców sathryzmu mieszka na Veridianie i Tamerlanie. Mają „misjonarskie” zapędy i chętnie dzielą się swoimi doświadczeniami z tymi, którym – jak sądzą – mogą zaufać. Jednakże są w pełni świadomi konsekwencji prawnych i moralnych swych działań; bardzo ostrożnie się zachowują, gdy wyczuwają potencjalnego wyznawcę sathryzmu. Bardzo rzadko sathrysta wystawi niechętną lub nieświadomą osobę na działanie doświadczenia sathra (ale zdarzają się wyjątki).

Ostatnio Cesarskie Oko zorganizowało tajną operację, w wyniku której w porcie kosmicznym na Veridianie aresztowano trzech sathrystów. Ich współtowarzysze planują śmiało odbicie pojmanych z więzienia.

Poganie

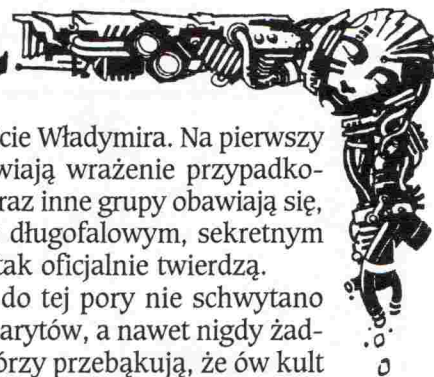
Poganie to ci, którzy odwrócili swoje oczy od świętego światła Wszechstworcy i szukają prawdy pośród kamieni i drzew. Tak twierdzi Kościół. Na Byzantium Secundus, podobnie jak na innych planetach cesarstwa, ludzi nauczono, żeby pogardzać poganami i bać się ich. Mimo to pogan wciąż jest więcej niżby się mogło komuś wydawać. Niektórzy z nich mieszkają w miastach, udając posłuszeństwo wobec Kościoła Wszechświatowego. Inni żyją w dziczy na modłę ludów pierwotnych. Szczególnie dużo pogan mieszka na Tamerlanie, Aldai i Upiornym Łądzie. Część z nich to bardzo spokojne grupy, a część – jak mówią plotki – praktykuje przerażające krwawe ofiary.

Antynomiści

Czarownicy posiadający znaczne moce osiedlili się na Byzantium Secundus, a przyciągnęła ich tu zarówno specyfika życia społecznego, jak i krążące plotki o bogactwie linii mocy. Antynomiści to postacie tajemnicze i lubiące samotność. Choć ludzie rzadko natykają się na dowody ich obecności, stali się oni bohaterami nieskończonego wielu przerażających opowieści. W rzeczywistości, gdyby każda taka historia była prawdziwa, antynomiści rządząliby planetą (niektórzy teoretycy badający spiski bez wahania twierdzą, że tak właśnie jest). Chociaż większość raportów na temat antynomii okazało się bezpodstawnymi pogłoskami, duchowieństwo nie ma wątpliwości, że prawdziwi czciciele demonów ciężko pracują, aby zniszczyć Kościół, cesarstwo i rzeczywistość jako taką.

Niewątpliwie najśłynniejszym antynomistą w historii Byzantium Secundus był Amadeusz Li Halan, okrutny książę, który w początkach Mrocznych Wieków (na długo przed nawróceniem się jego rodu) mieszkał na Upiornym Łądzie w regionie Vespa.

Historie o jego nikczemności wciąż są tematem popularnych opowieści. Niektórzy winią go za obecne



spustoszenie Upiornego Łądu. Biskup Odel, legendarny członek Bractwa Wojennego, w końcu zniszczył antynomistę w strasznym kataklizmie, ale wielu ludzi wierzy, że słudzy Amadeusza wciąż nawiedzają pustkowia regionu Vespa.

Aurorianie (sekte Odrodzonego Słońca)

Sekta Odrodzonego Słońca jest na Byzantium Secundus albo kochana, albo obrzucana obelgami. Aurorianie, jak siebie nazywają, to fanatyczni zwolennicy cesarza. Większość z nich to młodzi ludzie i wielu należy do Gwardii Cesarskiej. Przeciwnicy uważają ich za złowieszczy kult. Aurorianie wywodzą się z różnych grup społecznych, ale najczęściej to szlachta i członkowie gildii, którzy urodzili się po rozpoczęciu wojen o tron. Traktują oni Alexiusa jako pierwszą szansę w swoim życiu na pokój. Niektórzy wierzą, że cesarz przewyższy nawet samego Proroka.

Kościół bardzo uważnie obserwuje tę sektę. To bardzo młoda organizacja, chociaż niektórzy łączą ją z naukami pierwszego cesarza. Niestety, choć Alexius jest charyzmatycznym przywódcą, musi uważać na realia polityczne związane ze sprawowaniem władzy nad cesarstwem. Oznacza to, że aurorianie co pewien czas muszą dostosowywać swoje niemalże religijne przekonania do zmieniającej się polityki cesarza. Wielu krytyków sekty Odrodzenia Słońca ma nadzieję, że kiedy Alexius w końcu zawiedzie jej członków, ci się od niego odwrócą.

Matharyci

Matharyci to starożytny sabat psychoników i krwiożerczych fanatyków. Wywodzą się z dżungli na Aldai, skąd rozprzestrzenili się na wszystkie kontynenty. Przez stulecia popełnili wiele straszliwych zbrodni – począwszy od składania ludzi w ofierze, skończywszy na wyrafinowanych morderstwach popełnianych przy użyciu mocy psychonicznych. Cesarskie Oko nie ma więcej szczęścia w ich zwalczaniu od Cametonów i Szefów, którzy pracowali nad sektą już wcześniej. Na szczęście matharytów nie jest zbyt wielu. Mimo to mają oni spore wpływy na Byzantium Secundus i budzące prawdziwe przerażenie. Cesarskie Oko uważa, że matharyci są powiązani z antynomistami i Niewidzialną Ścieżką, ale nie ma na to wielu dowodów.

Krążące wśród poddanych pogłoski opisują matharytów jako wszechobecny spisek krwiożerczych fanatyków kryjących się za każdym krzykiem. Matharyci wywiedli swoją nazwę od imienia Cylusa Mathara, niesłychanie potężnego pokutnika związanego z Ortodoksją. Według niektórych miał on być jedną z osób

odpowiedzialnych za zabicie Władymira. Na pierwszy rzut oko ich czyny sprawiają wrażenie przypadkowych, ale Cesarskie Oko oraz inne grupy obawiają się, że działają oni zgodnie z długofalowym, sekretnym planem. A przynajmniej tak oficjalnie twierdzą.

To bardzo dziwne, że do tej pory nie schwytano żadnego prowodyra matharytów, a nawet nigdy żadnego nie widziano. Niektórzy przebąkują, że ów kult to jedynie wymysł Cesarskiego Oka, który daje mu pretekst do wtykania nosa w lokalne sprawy. Wystarczy wspomnieć o wyznawcach demonów i już każdy jest gotów wpuścić do domu szpiega, aby wywęszył zbrodniarza. Oczywiście rzadko kiedy mówi się o tym głośno, ponieważ wszyscy się boją, że ludzie z Cesarskiego Oka mogliby to usłyszeć.

Sybaryci

Podczas gdy wody podnoszą się na całej planecie, a słońce gaśnie, wielu ludzi żyje zgodnie z filozofią „jedzmy, pijmy i bawmy się”. Publicznie hedoniści muszą zachować przyzwoitość, ale zepsucie i wszelkiego rodzaju grzechy kryją się za drzwiami pałaców, chłopskich chat, a nawet katedr. Kościół często przymyka oko na takie ekscesy, rozumiejąc potrzebę odreagowania. Jednak część duchownych uważa, że ów hedonizm budzi gniew Wszechstwórcy i powoduje dalsze gaśnięcie słońc. Zróżnicowanie grzechów popełnianych przez sybarytów za zamkniętymi drzwiami jest doprawdy imponujące. Mogą być natury seksualnej – niemal z każdym możliwym partnerem (figle człowieka z obcym są najgorzej oceniane); mogą dotyczyć eksperymentów z narkotykami, urządzeniami technicznymi, sathryzmem, a także posiadaniem zakazanych filmów lub książek.

Półswiatek

Wszelkiej maści bandyci, kryminaliści i ludzie żyjący na dnie zaludniają slumsy i niziny na całym Byzantium Secundus. Większość z nich to pasożyty, wykorzystujące najsłabszych. Zajmują się łapówkarstwem, prostytutką, narkotykami, wymuszeniami, przemytem i morderstwami na zamówienie. Sporo z nich należy do gildii Pozyskiwaczy, ale większość to niezależni najemnicy albo członkowie mniejszych, lokalnych gildii. Często współpracują z ambitnymi arystokratami albo chciwymi kupcami, którzy potrzebują ich dyskretnych usług. Zbiry ze slumsów chętnie wykonają nielegalną robotę – szybko i cicho. Jednakże zepsuci arystokraci często odkrywają, że bandyci są niepożądani. Jeśli jakiś rzezimieszek stanie się niewygodny, szlachetnie urodzony pracodawca nie chybi.







Rozdział 5: Przygody

Na Byzantium Secundus rozgrywały się najgłośniejsze w dziejach ludzkości wydarzenia, począwszy od exodusu sathra w czasach prześladowań, po koronację Władymira i jego śmierć. Obecnie szykuje się wiele nowych historii, a bohaterowie znajdują się w samym centrum tych wydarzeń. W tym rozdziale wyszczególniono różne kierunki, które Mistrz Gry może nadać swoim przygodom. Pokazano tu, w jaki sposób można powiązać różnorodne elementy tworzące złożony świat Byzantium Secundus.

Niektóre z poniższych propozycji mogą dostarczyć podstawy do całych opowieści, a nawet sag. Inne to tylko drobne wydarzenia, które Mistrz Gry może wpleść do przygód. Wiele z nich może posłużyć do stworzenia jeszcze bardziej intrygujących opowieści.

Zalążki historii

Poniżej przedstawiono wydarzenia, w które bohaterowie mogą się włączyć, by rozpocząć przygodę. Niektóre z nich wyglądają na błahe, inne mogą wpłynąć na całe cesarstwo, ale oferują jedynie wstęp do opowieści. Mistrz Gry będzie musiał włożyć nieco wysiłku w stworzenie na ich podstawie pełnego scenariusza, ale tutaj znajdzie wszelkie podstawy.

W poszukiwaniu napitku

Poziom hałasu w tawernie co prawda nie dorównuje odgłosom startującego pancernika, ale niewiele mu do tego brakuje. Najwięcej wrzawy jest wokół stołu, przy którym siedzą młodzi arystokraci, hulający jakby miało nie być jutra. Ponieważ bohaterowie wzbudzą ciekawość szlachciców (jakże by mogło być inaczej?), nie unikną konfrontacji. Jeśli będą mieli dość tupetu, żeby wyjść, arystokraci ruszą za nimi i będą ich zaczepiać przez całą drogę.

Szlachetnie urodzeni to Rycerze Poszukujący, którym przewodzi Eviathan Hawkwood. Początkowo będą nastawieni przyjaźnie, ale wszystko, co można by zinterpretować jako obrazę, właśnie tak zostanie odczytane, a arystokraci na to odpowiednio

zareagują. Jeśli urazi ich bohater szlachcic, wtedy jeden z rycerzy (najprawdopodobniej Eviathan) wyzwie go na pojedynek. Jeżeli zaś winna obraza okaże się postaci gorzej urodzona, rycerze spróbują złoić jej skórę i upokorzyć (wylewając na głowę zawartość kielichów, wieszając na maszcie od flagi, przytapiając w beczce z zepsutym winem, obsypując mąką itp.), ale jej nie zabiją. Jeśli bohaterowie pokażą się z najlepszej strony, zyskają cennych popleczników wśród Rycerzy Poszukujących. Jeżeli zaś zachowają się niewłaściwie albo (co jeszcze gorsze) przewyższą umiejętnościami rycerzy, zyskają niebezpiecznych wrogów.

Bez żartów

Stukeneneer, cesarski błazen, nigdy nie miał problemów ze zdobyciem informacji. Jednakże teraz, kiedy jego rodzina na Bannockburn zniknęła bez śladu, Stuky nie ma pojęcia, kto ponosi za to odpowiedzialność. Niedawno w jego apartamentach zaczęły pojawiać się wiadomości, każące mu czekać na dalsze instrukcje. Dzięki umiejętnościom szpiegowskim zdołał się zorientować, że podkłada je jedna z cesarskich pokojówek. Obawia się jednak, że jeśli on, albo ktoś z urzędników cesarza, zacznie badać tę sprawę, jego rodzina zostanie zabita. A w społeczeństwie gannoków nie ma większej wartości niż rodzina.

Wobec tego Stuky zaczął szukać pomocy sprytnych przybyszy spoza świata. Chce, żeby bohaterowie śledzili pokojówkę i dowiedzieli się, komu zdaje relacje. Dzięki licznym kręactwom, podążając wzdłuż łańcucha wzajemnych powiązań (którego większa część prowadzi do czarnego rynku), postaci w końcu dotrą do kogoś, kto jest związany z vau. Najwyraźniej za porwaniem rodziny Stuky'ego stoi hegemonia.

Pod wodą

Zaginęło dziecko z rodu Li Halan i jego zrozpaczeni rodzice obiecują znaczną nagrodę dla tego, kto je z powrotem przyprowadzi. Bohaterowie dojrzą dziecko w Zatopionym Mieście – maluch zanurkuje do basenu, żeby im umknąć. Niezależnie od tego, jak długo postaci będą czekać, chłopiec się nie wynurzy.



Badania pod wodą pozwolą odkryć przejście do pobliskiej rzeki, ale dotarcie do niej trwa niemal dwadzieścia minut – cały czas pod wodą! Jeśli zdołają popłynąć za chłopcem, to trafią do małej społeczności skrzelałów, uciekinierów z laboratorium doktora Płetwiarza.

Oskarżenia

W opuszczonym kościele (który jest całkiem dobrym schronieniem dla podróżnych) bohaterowie natkną się na stary rękopis pod tytułem „Cesarz i patriarcha”. Przedstawiono w nim rzekomo wszystkie szczegóły udziału Kościoła Wszechświatowego w zamordowaniu cesarza Władymira. Pełne pogłoski i insynuacji zapiski nie mają wiele wspólnego z rzeczywistością, ale bohaterowie powinni uważać, komu je pokazują. Takie oskarżenia po śmierci Władymira zachwiały pozycją Kościoła i nadal istnieje mała grupka księży, którzy z determinacją dławią wszelkie tego typu plotki. Duchowni ci ponadto mają sporo powiązań z inkwizycją. Broszurkę zostawił wolny obywatel Jones, chcąc sprawdzić, jakiego typu reakcje spowoduje.

Gwiezdne wrota dla zakochanych

Podczas spaceru po jednym z parków na Byzantium Secundus, który – jako pamiątkę po swojej wyimaginowanej potędze – założył jeden z regentów, bohaterowie podsłuchają rozmowę dwojga kochanków. Zakochani będą planować opuszczenie planety. Jedno z nich pochodzi z rodu Li Halan i jest dziedziczką księstwa, a drugie to ur-obun, dyplomata. Tych dwoje naprawdę się kocha, ale ich rodzice nigdy

nie zaaprobuje tego związku. Nie mają żadnych sprzymierzeńców – bez pomocy bohaterów nigdy nie zdołają opuścić Byzantium Secundus. Z drugiej strony, postaci mogą oddać rodzicom „zbląkanę” dzieci i oczekiwać za to nagrody.

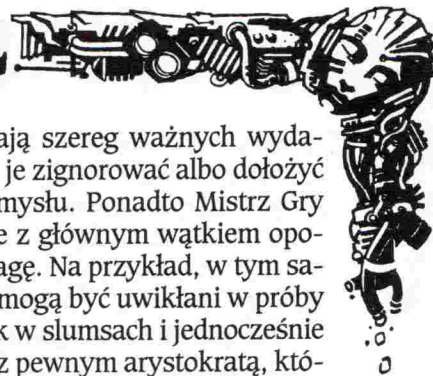
Ukarowie

Na rynku bohaterowie znajdą kilka starożytnych przedmiotów sakralnych ur-ukarów. Zostały wystawione na sprzedaż – i to za bardzo okazyną cenę. Gdy postaci dokonają zakupu, do kramu podbiegnie niezwykła ur-ukaryjska dama. Zaproponuje bohaterom pewną sumę za zakupione przedmioty, ale nie tyle, ile mogliby otrzymać od kolekcjonerów. Jednakże kobieta ta to Hasalina akir Vetenant (opisana w podręczniku *Gasnące Słońca*), a jej się nie odmawia. Przedmioty te skradziono wiele wieków temu z ur-ukaryjskiej świątyni i dopiero teraz ponownie ujrzały światło dzienne. Hasalina odwoła się do współczucia bohaterów, ich chciwości, próżności – wszystkiego, co możliwe. Jeśli okaże się to potrzebne, może się skontaktować ze znanymi jej terrorystami ur-ukarami. Jeżeli jednak bohaterowie odsprzedadzą jej za nieduże pieniądze sakralne przedmioty, zacznij z nimi rozmowę i spróbuj posłużyć się nimi w swoich planach podzielenia ludzkości.

Zagubieni w ciemności

Dama dworu zakochała się w jednym z bohaterów. Przesłała mu małe świecełka jako dowód swojej miłości, a w końcu zaprasza wszystkie postacie na przyjęcie, „na którym zbierze się sama śmietanka





towarzyska". W rzeczywistości większość gości to szlachta niskiej rangi i kupcy, sączący najmodniejsze wina i raczący się małymi dawkami najpopularniejszych narkotyków. Gospodarza – gdy w końcu się zjawi – wszyscy powitają oklaskami i pochwałami wspaniałego przyjęcia. Kiedy wmiesza się on w tłum i podejdzie do przyjaciół, spojrzy każdemu głęboko w oczy, a potem zapyta: „Myślicie, że potraficie znieść mrok?”. Będzie to Makron, mający nadzieję na zwербowanie kolejnych wyznawców, którzy będą łożyć na jego kosztowny styl życia.

Obsługa hotelowa

Bohaterowie wracają do siebie i odkrywają, że ich pokoje zostały dokładnie przetrząśnięte, a wszystko leży porozrzucane. Sąsiedzi będą twierdzić, że niczego nie zauważyli, ani nie widzieli, ale w końcu ktoś przyzna: „Niech to szlag! Jak masz problemy z Pozyskiwaczami, to ich tu ze sobą nie sprowadzaj”. Tak naprawdę to Tahira ujawniła Pozyskiwaczom, że bohaterowie pracują dla niej – niezależnie od tego, jak to się ma do rzeczywistości – i że trzymają u siebie listę tajnych agentów z gildii Pozyskiwaczy.

Nieuzasadnione przeszukiwanie i aresztowanie

Cametońska policja aresztuje jednego z bohaterów, przeszuka go i przesłucha w sprawie różnych przestępstw popełnionych na Galatei. Gdy postać w końcu zostanie uwolniona (albo ucieknie), z zaułka wynurzy się karzeł w czarnym płaszczu. To sir Chamon Mazarin, który spróbuje zwərbować bohaterów do misji wymierzonej przeciwko Cametonom. Oczywiście nie powie im, że to on wpakował postacie w kłopoty z tym rodem.

Z wielką historią w tle

Wielu graczy chce zobaczyć, jaki wpływ mają ich działania na wszechświat, w którym wszystko się rozgrywa. Szczególnie jest to uzasadnione, gdy gra toczy się w takim miejscu jak Byzantium Secundus i każda z postaci ma szansę wpłynąć na życie reszty ludzkości. Jednym ze sposobów, w jaki Mistrz Gry może poradzić sobie z taką potrzebą, jest stworzenie sagi rozgrywającej się na dalszym planie, która będzie stanowiła szerszą perspektywę dla działań bohaterów.

Poniżej przedstawiono dwa różne przykłady. W pierwszym wydarzenia w tle („Cesarskie romanse”) tworzą sytuację, w której bohaterowie po prostu mogą wziąć udział. Ich działania nie wpłyną zbytnio na rozgrywkę w tle historii, ale mogą sprawić, że kilkakrotnie zaryzykują własnym życiem. W trakcie śledztwa postaci zorientują się w licznych intrygach pałacowych. W drugim przykładzie („Nowa sekta”) działania bohaterów mogą wpłynąć na przyszłość całego Byzantium Secundus.

Poniższe opisy zawierają szereg ważnych wydarzeń, ale Mistrz Gry może je zignorować albo dołożyć coś według własnego pomysłu. Ponadto Mistrz Gry może wpleść niezwiązane z głównym wątkiem opowieści, żeby urozmaicić sagę. Na przykład, w tym samym czasie bohaterowie mogą być uwikłani w próby powstrzymania zamieszek w slumsach i jednocześnie próbować poradzić sobie z pewnym arystokratą, który prowokuje ich, szukając okazji do pojedynku.

Cesarskie romanse

Większość ludzi, którzy mają dostęp do krążących wśród szlachty plotek, wie, że cesarza Alexiusa i siostrę Theafanę al-Malik łączy coś więcej niż zwykła przyjaźń. Tych dwoje po raz pierwszy spotkało się kilkadziesiąt lat temu (oboje byli wtedy nastolatkami) w czasie walk z symbiontami na Stygmacie. Jeśli wierzyć pieśniom bardów, miłość rozkwitła gwałtownie i dwoje zakochanych planowało ślub. Gdy rozeszły się wieści, że głowa rodu Hawkwood i dziedziczka księcia al-Malik planują się związać, pozostałe rody oszalały ze wściekłości. W obliczu zjednoczonego oporu Decadosów, Li Halanów, Hazatów i pomniejszych rodów szlacheckich, Alexius i Theafana zrozumieli, że z przyczyn politycznych muszą zerwać zaręczyny.

Gdy Alexius został cesarzem, wielu ważnych al-Malików i Hawkwoodów spodziewało się, że zakonchani odnowią zaręczyny, ponieważ łączące ich uczucie bez wątplenia nie minęło. Jednakże przez ostatnich kilka lat Alexius zajmował się umacnianiem swojej pozycji, a Theafanę pochłonięły inne sprawy, których znaczną część stanowiły nieustanne walki z symbiontami.

Teraz na horyzoncie pojawiło się nowe zagrożenie dla ich związku. Na dworze cesarskim zjawiała się ciesząca się złą sławą Salandra Decados. Nie ukrywała, że jej celem jest poprawienie relacji między cesarzem a rodem Decados. Odbyla z Alexiusem kilka spotkań na osobności i nikt nie wie, o czym wtedy rozmawiali. Teraz pojawiło się kilka spraw:

- Alexius i Salandra szukają kogoś, komu mogliby powierzyć wysoce poufną korespondencję, jaką ze sobą prowadzą. Obydwoje się zgodzili, że nie może to być nikt z ich ludzi – potrzebują kogoś z zewnątrz, godnego zaufania i zdolnego poradzić sobie z każdym, kto stanie mu na drodze. Czy bohaterowie sprostać takiemu zadaniu?

- Mistrz Panard ze Świątyni Władymira odbiera odrzucanie Theafany przez cesarza jako bezpośredni atak na niego samego. Zacznie werbować agentów, którzy mają się dowiedzieć, co tak naprawdę się dzieje i – jeśli to możliwe – zniszczyć rodzący się romans z Salandrą.

- Sporo Decadosów na Byzantium Secundus uważa związek Alexiusa i Salandry za niezwykle obiecujący. Wynajmą ludzi, którzy mają szerzyć chwałę księżnej i być może osłabić wpływy Theafany.

- Cesarskie Oko desperacko chce się dowiedzieć, co jest grane, ale obawia się, że nie dysponuje agentami, których by cesarz i Salandra nie znali. Wobec tego



będzie szukało wykwalifikowanych ludzi, aby szpiegowali tych dwoje, a może nawet spróbuje przechwycić ich korespondencję.

- Wielu al-Malików obawia się, że ten nowy związek osłabi pozycję rodu. Wynajmą ludzi, którzy zniszczą ten romans w dowolny możliwy sposób.

- Konsul Persiwal Lystrom się denerwuje. Księżna Salandra reprezentuje sobą wszystko, z czym walczy. Konsul chce mieć pewność, że nie zmieni ona nastawionej na rozwój polityki Alexiusa. Persiwal sprowadzi nowych ludzi, aby zagwarantować, że jego reformy (obejmujące między innymi lepsze traktowanie poddanych i obcych) nie są zagrożone.

- Niektórzy dworzanie i dwórki mniej chętni do walki zaczęli rozglądać się wśród Rycerzy Poszukujących, traktując ich jak osobistych szermierzy. Salandra postanowiła znaleźć kogoś, kto będzie bronił jej interesów, gdy gdzieś wyjedzie. Będzie rozglądał się za najgroźniejszym wojownikiem, jakiego zdoła znaleźć, a potem uzbroi go po zęby.

- Jeżeli bohaterowie kontynuują przygodę „Cenny ładunek” z dodatku **Dziwne miejsca**, to romans ten jest przyczyną, dla której Alexius nie interweniuje. W tym momencie nie chce denerwować Decadosów.

List i dysk

Nagle pojawiają się dwie ważne informacje (przynajmniej jedną odkryli bohaterowie). Jedna z nich ma postać komputerowego dysku, który przypuszczalnie pokazuje Theafanę w namiętym uścisku sir Oskara Trusnikrona, Rycerza Poszukującego, który

przyłączył się do jej krucjaty przeciwko symbiontom. Druga zaś to list cesarza Alexiusa do Salandry Decados, który jednocześnie potwierdza i zaprzecza istnieniu ich romansu. Brzmi tak:

„Pytasz, skąd wiem o twoich podstępach związanych z próbą uwiedzenia mnie? Mogę tylko powiedzieć, że pewnych rzeczy nie da się podrobić. Pewne rzeczy – dobre czy złe – są niepowtarzalne.

Twój oddany,
Alexius”.

Związek

Kilka miesięcy temu, pewnej nocy, do sypialni Alexiusa weszła Theafana – i to wtedy, gdy, jak sądził, walczyła z inwazją symbiontów na Shaprut. Niewątpliwie spędzili ten czas bardzo namiętnie, ale kiedy noc dobiegła końca, Alexius szepnął: „Dobranoc, Salandro”. To zdanie sprawiło, że księżna poderwała się i usiadła na cesarskim łożu. Po miesiącach dokładnych studiów nad Theafaną i pracy z najlepszymi w Znanych Światach chirurgami plastycznymi Salandra uwierzyła, że jest wierną kopią rywalki.

Niezwykle jest, że nie potrafiła ukryć podstępu przed Alexiusem i że ten ani nie zakończył ich romanisu, ani nie ostudził jej zapałów. Od tamtej chwili spędzili ze sobą wiele nocy, ale Salandra zadbała, aby za każdym razem wyglądać zupełnie inaczej. Częścią pierwotnego planu księżnej było zajście w ciążę z cesarzem i tym samym zostanie matką jego dziedzica. Jednakże mimo ich regularnych schadzek (i przyjmowania przez Salandrę środków zwiększających płodność) dziecko nie zostało poczęte.



Zamiast tego wykształciła się między Salandrą i Alexiusem dziwna poufalość. Tych dwoje odkryło, że wiele ich łączy i najwyraźniej sprawia im przyjemność przebywanie w swoim towarzystwie. Niezależnie od tego, co stanie się z listem i dyskiem, związek będzie trwał. Każde chętnie wybaczy drugiemu – ku sporej konsternacji dworskich obserwatorów.

Dysk

Dysk swoją podróż po Byzantium Secundus zaczyna na stacji kosmicznej Kopiec i trafi w końcu do pałacu. Ludzie Decadosów i nowy szermierz Salandry powinni być zamieszani w sprowadzeniu go tam. Mistrz Panard, aurorianie i al-Malikowie mają ewidentny interes w tym, aby dysk nie dotarł do pałacu. Konsul Lystrom i Cesarskie Oko chcieliby sami najpierw go obejrzeć, zanim ktokolwiek inny go zobaczy.

Jeśli Mistrz Gry zechce, to za dyskiem może podążać przynajmniej jeden inkwizytor, agenci Hawkwoodów, handlarze informacjami z gildii Pozyskiwaczy, policja Cametonów, Szefowie, sprzymierzeńcy sir Oskara wśród Rycerzy Poszukujących, szpiegzy symbiontów, a nawet ur-ukaryjscy terroryści. W końcu, przechodząc z rąk do rąk, dotrze on okreśną drogą z Kopca do samego cesarza.

Kiedy wreszcie dysk trafi do pałacu, Alexius przekaże go, aby zweryfikowano jego autentyczność. Badający go Inżynierowie stwierdzą, że po wielu manipulacjach, które przeszedł, nie można ani zaprzeczyć, ani potwierdzić jego prawdziwości. Właściwie umocni to twierdzenie sprzymierzeńców sir Oskara, że nie miał on romansu z Theafaną, ale nadal wiele pytań będzie wymagało odpowiedzi.

List

List początkowo trafi do rąk tego, kogo Alexius i Salandra wyznaczą do przenoszenia korespondencji. To, w jaki sposób dokument wydostanie się z tych rąk, zależy już od Mistrza Gry i bohaterów (zwłaszcza, jeśli to ktoś z nich jest owym „posłańcem”) – ale jakoś je opuści. Te same siły, które wcześniej szukały dysku, teraz będą chciały dorwać list – z jedną dużą różnicą. O ile za dyskiem podążali przede wszystkim zdecydowani na wszystko agenci, o tyle list tropić będą dworzanie i wysoko postawieni urzędnicy. Minidysk przebędzie długą drogę z Kopca do cesarza, list zaś nie opuści murów pałacu.

O dysk strony powinny walczyć za pomocą zdrady, broni plazmowej i uzbrojonych oddziałów, o list zaś – słodkimi słówkami, wykorzystując wpływy i może angażując się w jeden pojedynek albo w dwa. Każdy na dworze próbuje przypochlebić się komuś, komu naprawdę zależy na liście, więc w istocie tego kawałka papieru pragnie każdy dworzanin, który pojawi się na drodze bohaterów. Postaci mogą zająć się szukaniem obydwu przedmiotów, ale powinny uważać, aby w nieodpowiednim momencie nie zastosować niewłaściwej taktyki.

Bal

O ile nie wydarzy się nic nieprzewidzianego, dysk i list powinny dotrzeć do rąk cesarza w czasie wielkiego balu, który Alexius wyda na cześć księżnej Salandry. Wszyscy arystokraci będą walczyć o zaproszenie na to wydarzenie towarzyskie, podobnie jak wielu ważnych przedstawicieli Kościoła na Byzantium Secundus oraz członków Ligi. Bohaterowie powinni dać sobie radę z wyłudzeniem zaproszenia w taki czy inny sposób, zwłaszcza jeśli byli zaangażowani w szukanie listu bądź dysku.

Na balu tłok będzie panował już od ósmej wieczorem, gdyż nikt nie chciałby przegapić kluczowego wydarzenia. Zabawa będzie miała miejsce przede wszystkim w przeogromnej sali balowej. Dworzanie, wszyscy ubrani w najbarwniejsze stroje, ustawiają się na marmurowych schodach.

Plotki na balu będą rozprzestrzeniały się lotem błyskawicy, ponieważ nikt nie wie, co kto ma. Pojawiło się kilka listów i dysków, ale okazały się fałszywe. Prawdziwy dysk ujrzy światło dzienne na dworze prawdopodobnie znajdując się w rękach sprzymierzeńców Decadosów (na przykład rodu Van Gelder), list zaś – sprzymierzeńców al-Malików (na przykład kogoś z Bractwa Wojennego). Wtedy cesarz Alexius odprawi te osoby z pogardą.

Najwyraźniej cesarz niezbyt się tym wszystkim przejmuje. Niezależnie od plotek, według których Salandra kontroluje go dzięki mocom psychicznym, to on właśnie był odpowiedzialny za te wydarzenia. Celowo sprawił, że wszyscy poznali treść listu (wspomagał go w tym Chamon Mazarin) i ściśle śledził historię wywołaną przez pojawienie się dysku, aby się zorientować, kto stoi po której stronie. Pozostał blisko Salandry, między innymi dlatego, aby mieć na nią oko. Woli wiedzieć, jaki podstęp szykuje, niż pozwolić jej knuć w ukryciu.

Z taką strategią wiążą się dwa problemy. Przede wszystkim Alexius ryzykuje, że zbyt pewnie poczyta na sobie, tuląc do piersi żmiję. Dopóki Salandra jest blisko cesarza, na pewno pozna część jego sekretów. Drugi problem wiąże się z samym związkiem. Na początku Alexius był pewien, że zdoła zachować obojętność. Jednakże towarzystwo Salandry rzeczywiście zaczęło sprawiać mu przyjemność i obydwójce coraz bardziej się do siebie zbliżają. Cesarz nie ma pojęcia, że księżna przeżywa te same wątpliwości.

Mistrz Gry, któremu zależy na szczególnie melodramatycznym efekcie, może sprawić, że o północy na balu nieoczekiwanie zjawi się siostra Theafana. Ta historia ma po prostu dać bohaterom szansę na poznanie atmosfery dworu. Niewiele tu rozwiązano – wręcz przeciwnie: pojawiło się jeszcze więcej pytań i zwiększył się niepokój.

Nowa sekta

Najpopularniejszą postacią duchowną na Byzantium Secundus nie jest biskup ani arcybiskup. Przeciwnie, okazuje się nią zwykły ksiądz – ojciec Jorge



0



Medardo, którego praca w slumsach uczyniła świętym dla tysięcy biedaków na Byzantium Secundus. Niewielu jednak arystokratów wie choćby o jego istnieniu. Ostatnio stracił zainteresowanie służbą i sporo czasu spędza na cichej kontemplacji. Jeden z jego stałych towarzyszy, nowicjusz o imieniu Saduj Seliman, dostrzegł popularność ojca Jorge i zaczął mu jej zazdrościć. Zauważył też rosnące zobojętnienie Medardo dla wyznawców i szuka okazji, aby to wykorzystać.

Opowieść zaczyna się w chwili, gdy Saduj otrzymuje pozwolenie od ojca Jorge na próbę zebrania dodatkowych pieniędzy od parafian. Nowicjusz zabrał się do dzieła głosząc nowinę, że Medardo miał wizję rojących się na Byzantium Secundus demonów. Trzódka ojca musi się skupić, by się obronić. Problem polega na tym, że Saduj sporo przesadził z tymi opowieściami. W ciągu kilku godzin hordy przerażonych mieszkańców slumsów zaczęły szaleć na ulicach, ścigając wszystkich, którzy wyglądają choć trochę podejrzanie. To bardzo prosty sposób na włączenie do scenariusza bohaterów – mało kto będzie wyglądał dziwniej od nich.

Rozruchy spowodują wiele poważnych szkód w samych slumsach i w sąsiadującym z nimi Mieście Mętów. Nikt z wpływowych osób nie zmartwi się tym – może tylko ktoś się przejmie faktem, że zamieszki przeniosły się także na bardziej zamożne części miasta, zanim w końcu służby bezpieczeństwa Camentonów rozproszyły tłum. Szefowie wyrażają swoje oburzenie, zwłaszcza, że tłumy podpaliły kilka ich magazynów.

Saduj – teraz już w pełni rozumiejąc, ile władzy ma Jorge – postanawia ją przejąć i wykorzystać dla własnych celów. Następnie rozegra się kilka znaczących wydarzeń, w miarę jak Seliman będzie zyskiwał coraz większe wpływy. Bohaterowie powinni wcześniej się włączyć, aby spróbować powstrzymać go, zanim zdobędzie zbyt dużą władzę i będzie za późno. Pamiętaj, jeśli nowicjusz stanie się zbyt potężny, wszyscy na tym ucierpią.

- Pozyskiwacze zawrą umowę z Sadujem. Próbowali zająć miejsce Szefów – głównej gildii na Byzantium Secundus – i teraz wykorzystają po temu każdą okazję. Saduj doda do przemówień kilka zdań przeciwko Szefom i skieruje na nich wzburzony tłum. W zamian za to Pozyskiwacze dadzą mu pieniądze na dalsze rozprzestrzenianie kazań. Wyślą także strażę, aby miały oko na ojca Jorge – rzekomo dla jego ochrony. W rzeczywistości będą pilnować, aby nie znalazł się między wiernymi. Jeśli ojciec Jorge zobaczy, co się dzieje, może go to zmusić do działania.

- Szefowie wyślą agentów i wynajmą innych ludzi, aby przeniknęli do slumsów i się zorientowali, kto stoi za zamieszkami.

- Kilku inkwizytorów pod przewodnictwem siostry Scarlety wyruszy do slumsów, aby sprawdzić liczne pogłoski na temat demonów. W ramach śledztwa siostra Scarleta będzie szukała ojca Jorge, ale nie



zdoła go znaleźć. Zwerbuję kogoś, kto ma jej pomóc w poszukiwaniach, podczas gdy ona zajmie się tropieniem demonów.

- Merkurianie zaczną inscenizować rzekome ataki demonów. To sprawi, że napięcie w slumsach wzrośnie jeszcze bardziej.

- Ponieważ ucierpi własność Cametonów i cesarza, obie te strony zaczną się nawzajem obwiniać. Będą szukały okazji do zemsty i w efekcie dojdzie do wielu otwartych starć między cesarskimi żołnierzami a cametonską policją.

- W miarę jak zaniepokojeni wyznawcy przestaną uczęszczać do kościołów ortodoksji i zaczną szukać Saduja, uformuje się nowa sekta. Jeśli nowicjusz nie straci wpływów, działania sekty będą coraz bardziej agresywne; dla niej w każdym cieniu czai się demon, a w każdym sercu – zło. Będzie się stawiała coraz bardziej przeciwna cesarzowi, arystokracji, gildiom i obcym. W końcu okaże się zbyt silna, aby móc ją po prostu zdławić. Cesarscy biurokraci zaczną się gromadzić i masowo opuszczą swoje stanowiska. Żaden z cesarskich urzędników nie zorientuje się, co się dzieje, dopóki Byzantium Secundus nie stanie w obliczu katastrofy. W tym momencie trudno powiedzieć, jak zareaguje cesarz, Kościół oraz Liga.

- Saduj będzie rósł w potęgę i przyciągał ku sobie najgorsze elementy ze slumsów. Jego ochroniarze będą coraz bardziej nikczemni i coraz więksi. Nowicjusz rozszerzy swoją działalność o różne przestępstwa i zacznie szukać demonów, o których głosił tyle oracji. Nawet jeśli ojciec Jorge publicznie go potępi, w przyszłości znowu może okazać się niebezpieczny – być może tym razem na innej planecie.

Cenniejszy ładunek

Mistrz Gry, który poprowadził grupie przygodę „Cenny ładunek” z dodatku **Dziwne miejsca**, z łatwością może kontynuować tę opowieść na Byzantium Secundus. Stolica cesarstwa to oczywisty cel dla dziedzica domu Chauki, a Andros Chauki będzie naciskał bohaterów, aby go tam zabrali, jeśli sami na to nie wpadną. Szlachcic ten stawia sobie za najważniejszy cel doprowadzenie do tego, że jego ród zostanie uznany za jedynych właścicieli Iver, a potem wynegocjowanie układów z innymi domami szlacheckimi i gildiami. Do tego potrzebuje zdolnych ludzi, którzy przeprowadzą go przez zawiłości cesarskiej polityki, będą go chronić i poprą go. Nie mając nikogo innego, książę wybierze bohaterów.

Wrogowie Androsa

Oczywiście Hazatowie obawiają się, że istnienie Androsa podważy ich roszczenia do szlachectwa. W końcu jeżeli żyje choć jeden prawdziwy Chauki, to mógłby on w majestacie prawa zażądać zwrotu wszystkich ich posiadłości. Taka możliwość intryguje księcia Androsa, który jednak dobrze wie, że nie ma sposobu, aby jego rodzina zajęła własność

Hazatów – Chauki nie mają nawet statku kosmicznego zdolnego do skoku przez gwiazdne wrota ani możliwości zbudowania takiego pojazdu. Andros mógłby skłonić się ku rezygnacji z wszelkich roszczeń wobec posiadłości Hazatów w zamian za wsparcie z ich strony dla Chaukich i ich prób przejęcia kontroli nad Iver. Naturalnie najroźnniejsi uczeni na rodzinnej planecie Androsa i w Wielkiej Bibliotece Horacego właśnie badają kwestie pochodzenia Chaukich, inni zaś mogą w tym samym czasie zająć się tworzeniem nowych dokumentów. Rzecz jasna, jeśli Hazatowie odeprą żądania Chaukich, w następnej kolejności będą chcieli przejąć Iver. W końcu poza tą jedną planetą mają wszystko, co prawdziwi Chauki kiedykolwiek posiadali.

Jednakże jeszcze bardziej opornym wrogiem okazują się Decadosi. Chcą mieć Iver i już zaczęli wysyłać tam swoich agentów. Początkowo zamierzali „przekonać” Androsa, aby został ich wasalem, i wypuścić go, gdy już otrują jego ojca. Uwalniając Androsa bohaterowie zburzyli te plany i spowodowali rozłam wewnątrz domu. Część Decadosów – pod przywództwem hrabiego Sharna z Pandemonium – chce siłą domagać się Iver, podczas gdy reszta pragnie dogadać się z Chaukimi w zamian za skromną sumę i niewielki kontyngent żołnierzy. Dzięki temu mogliby pozwolić poszerzać swoje wpływy na planecie. Taki sam sposób wykorzystano na Cadavusie, ale na owoce tego planu trzeba było wtedy czekać kilkadziesiąt lat.

Kościół może okazać się przyjacielem lub wrogiem – zależnie od tego, w jaki sposób sytuacja zostanie rozegrana. Główna sekta na Iver to Odrodzony Kościół (odrodzeńcy), podobny pod wieloma względami do małych sekt, które istnieją także na innych planetach cesarstwa. Jednakże nie jest to specjalnie silna sekta i inne też by chciały rozwinąć działalność na Iver. Największym problemem jest to, że przywódca duchowy Iver nie złożył przysięgi wierności patriarche, co wciąż budzi sporą konsternację. Andros będzie grzeczny wobec kościelnych urzędników, ale nie zrozumie, dlaczego narzekają. Ktoś musi go przeprowadzić przez to „pole minowe”, zanim do sprawy wmixa się inkwizycja.

Kolejnym możliwym problemem mogą okazać się obcy na Iver. Chociaż stanowią zaledwie 10% tamtejszej populacji, niemal w pełni zintegrowali się z resztą społeczeństwa. Dla wielu ludzi w Znanych Światach coś takiego może okazać się faktem praktycznie nie do przyjęcia – istnym pogwałceniem praw natury. Ta kwestia może sprawić, że do tej pory neutralne grupy będą wołały, aby to Decadosi przejęli Iver.

Sprzymierzeńcy Androsa

Andros nie ma żadnych sprzymierzeńców. Kiedy po raz pierwszy przybędzie na Byzantium Secundus, bohaterowie okażą się jedynymi ludźmi, których zna i na których może liczyć. Najlepiej dla niego będzie, jeśli poszuka wsparcia u cesarza, ponieważ prawdopodobnie jest to jedyna osoba, która mogłaby



przeciwwstawić się licznym wrogom rodu Chauki. Alexius może wyrazić zrozumienie dla trudnej sytuacji Androsa i pochwalać sposób traktowania obcych ras przez jego ród, ale nie mając w tym specjalnego zysku, nie zaryzykuje zadrażnień z innymi potężnymi siłami. Przede wszystkim może mu zależeć na przymierzu między Hazatami i Chaukimi, tak aby Decadosi nie zyskali już żadnej nowej planety.

Cesarskie Oko może dostarczyć cesarzowi jeszcze jednego powodu do zaangażowania się w tą sprawę. Główny agent Oka na Pandemonium – Graaf – trzyma za gardło tamtejszą przestępczą gospodarkę. Między innymi dlatego tak doskonale kontroluje półświatki, że jest członkiem tajnego stowarzyszenia Synów Iver. Zrzesza ono potomków prawdziwych mieszkańców planety, którzy zostali na Pandemonium, gdy ich ojczysta planeta odcięła się od reszty ludzkości. Po tym, jak oskarżono ich o podtrzymywanie tej izolacji, przewartościowali więzy łączące ich z na poły mityczną i legendarną planetą, miejscem wypełnionym duchową mocą. Graaf może wesprzeć ród Chaukich, albo uznać, że najlepiej wyjdzie na udzieleniu pomocy antyroyalistom z Iver.

Ród Chauki ma jeszcze jedną kartę przetargową, z której wartości nie w pełni zdaje sobie sprawę. Choć Iver stracił znaczną część technologii niezbędnej dla obsługi tamtejszych starożytnych artefaktów, przedmioty te przetrwały dzięki troskliwej opiece mieszkańców. Ponadto na Iver zachowało się kilka punktów wojskowych z okresu Drugiej Republiki – i to w nienaruszonym stanie, głównie dzięki niedostępności i starożytnym zabezpieczeniom. Ktokolwiek tam dotrze, może odkryć prawdziwy skarb.

Co mogą zrobić bohaterowie

Najbardziej oczywiste rozwiązanie to wpłatanie bohaterów w ochronę księcia Chauki w trakcie jego podróży po Byzantium Secundus. Hazatowie niewątpliwie będą ponawiali ataki na Chauki i jego drużynę, Decadosi wyślą za nim swoich szpiegów, Kościół będzie go obserwował, no i ruszą za nim najlepsi inwigilatorzy z Cesarskiego Oka. I, oczywiście, jeżeli Andros nie przestanie za wszystko płacić diamentami oraz szmaragdami, każdy złodziej z Byzantium Secundus będzie pchał się do jego apartamentów.

Jednakże najważniejszym zadaniem może okazać się pomoc w zdobyciu oficjalnego uznania dla racji Androsa. Chauki bardzo słabo orientuje się w układach na Byzantium Secundus i chociaż doskonale radzi sobie w negocjacjach na wysokim szczeblu, potrzebuje informacji i rady, których mogą mu udzielić właśnie bohaterowie. Postacie będą więc musiały rzucić się w wir cesarskich intryg i mieć oczy otwarte na wszystkie zagrożenia i możliwości, jakie staną im na drodze. Ich życie wypełnią pojedynki, sekretne spotkania, moźni planety i tajne plany. Wszystkie zainteresowane strony będą miały swoich ludzi gotowych do współpracy z bohaterami, albo – co bardziej prawdopodobne – do ich zwalczania.

Bardzo istotne mogą też okazać się inne problemy. Na Iver umocniła się grupa antyroyalistów. Pojawia się kwestia, kto za nimi stoi i czy ta radykalna filozofia rozprzestrzeni się poza planetę. Teraz, kiedy gwiazdny szlak do słońca Iver został ponownie otwarty, pojawiło się pytanie, jakie inne planety znajdują się tam jeszcze? Rycerze Poszukujący mogą gromadnie udać się na Iver, szukając przygód. Jakie zniszczenia będą efektem ich obecności? I – przede wszystkim – dlaczego vau podali współrzędną Pandemonium?

Zlecenia dla wariatów

Jedna z wielkich tajemnic, która jest niewyczerpanym źródłem plotek krążących po cesarskim dworze, to prawdziwa natura ambasady vau na Tarsie. Tylko Alexius i elitarny oddział Cesarskiej Gwardii odwiedzali tę osamotnioną budowlę, ale nic o niej nie mówią. Niezależnie, czy wynika to z obaw, czy tylko z dyplomatycznej dyskrecji, rodzi wiele przypuszczeń wśród drobnej szlachty. Pewni arystokraci zakupili załogę obserwacyjną na Diademie, cesarskiej stacji kosmicznej orbitującej wokół Byzantium Secundus, żeby zobaczyć ową tajemniczą budowlę. Jednakże ujrzeli tylko pojedynczą wieżę otoczoną błękitnymi trawnikami upstrzonymi rzeźbami ze strzyżonego żywopłotu.

Wielu skarżyło się cesarzowi, twierdząc, że tajemnice vau są niebezpieczne dla nowego cesarstwa. Kto wie, co się dzieje w tej ambasadzie? Jednak Alexius zabrania naruszać prywatność własności vau.

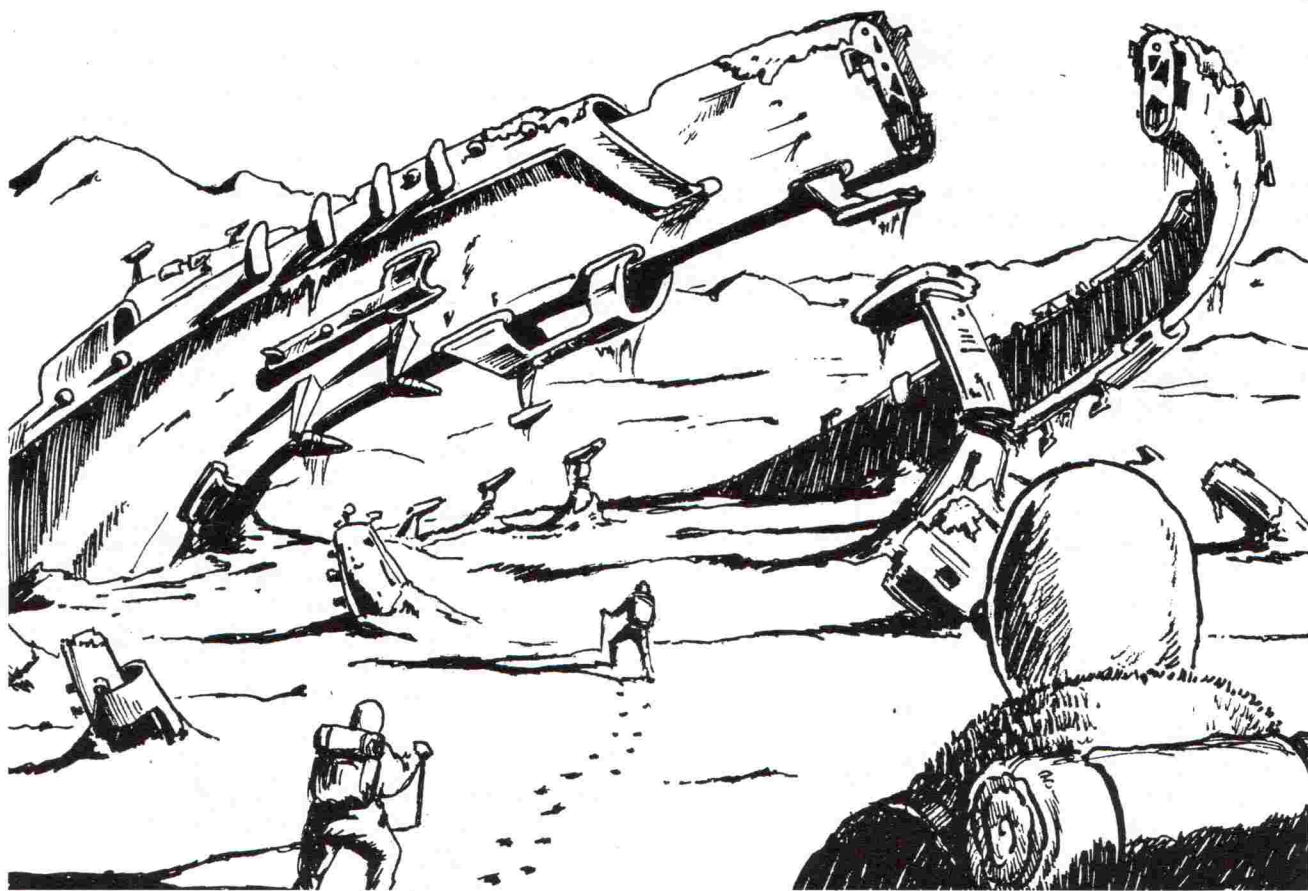
Utrzymywanie takiej tajemnicy prowokuje tylko tworzenie się coraz bardziej szalonych teorii spiskowych, które krążą zarówno wśród niższych rangą zarządców, jak i wysoko postawionej arystokracji. Nawet duchowieństwo nie stroni od szeptania po kątach o rzekomych planach vau dotyczących ludzkości.

Narastająca paranoja wokół vau przerosła możliwości pewnej kapłanki z Zakonu Eskatonicznego. Siostra Georgina Yalick, powodowana zbyt dużą ilością przypuszczeń przy niewielkiej liczbie dowodów, włamała się do Pałacu Cesarskiego, żeby zbadać rzeźby el'ash, które ambasador vau podarował Alexiusowi. Cokolwiek zobaczyła – albo myślała, że zobaczyła – sprawiło, że roztrzaskała jeden z posągów. Siostrę aresztowano i przeniesiono do prowadzonego przez Kościół przytułku dla umysłowo chorych w Starym Istambule. Na dworze było o czym mówić przez mniej więcej tydzień, po czym szybko zapomniano o tym incydencie, gdyż pojawił się nowy skandal związany z córką Li Halana.

Na dworze nie wiedzą jeszcze o ucieczce siostry Georginy. Powiadomiono już władze cesarskie, które wszczęły poszukiwania – na razie bezowocne. Władze ukrywają ten fakt, ponieważ obawiają się, że krnąbrna kapłanka mogła ruszyć w kierunku ambasady.

Bohaterowie mogą włączyć się do akcji na kilka sposobów:





• Siostra Georgina zwróci się do bohaterów o pomoc we włamaniu do ambasady vau. Obieca wspomnieć wynagrodzenie (feniksy, wytwory techniki vau itp.) i będzie twierdzić, że w tej sprawie reprezentuje ważną osobistość z duchowieństwa. Przyciśnięta, pokaże kurierski pierścień biskupa, który noszą wszyscy księża w czasie oficjalnych misji dla Kościoła. Niełatwo zdobyć taki pierścień. Posiadanie owego sygnetu dla wielu ludzi jest wystarczającym dowodem, że nosząca go osoba ma stosowne uprawnienia. Jednakże Georgina ukradła pierścień księdzu, który odwiedzał w przytułku chorego krewnego. Kapłan jest mocno zaniepokojony utratą pierścienia (myśli, że po prostu gdzieś go zapodział) i zapytany, nie przyzna się do jego braku. Stwierdzi, że postanowił go nie nosić przez cały czas i odmówi prośbie pokazania, gdzie go teraz trzyma.

Siostra Georgina jest bardzo przekonująca. Właściwie to sprawia wrażenie zupełnie normalnej. Zachowuje się po prostu jak jeden z tych eskatoników – konspiratorów, którzy przemierzają Znane Światy, szukając okultystycznych tajemnic. Wykorzysta wszelkie lęki i obawy, jakie bohaterowie żywią, próbując przekonać ich, że vau zawiązali śmiertelnie niebezpieczny spisek przeciw cesarzowi. Twierdzi, że potrafi odprawić teurgiczny rytuał, dzięki któremu przeczuła ten spisek patrząc na rzeźby el'ash – czyli na szpiegowskie urządzenia (jak je określa). Teraz musi się włamać do ambasady i zneutralizować broń obcych. Zna rytuał teurgiczny, który pozwoli jej przejść przez pole energetyczne chroniące tereny vau.

Czy bohaterowie ruszą razem z nią? Jeśli nie, siostra zrobi wszystko, żeby im umknąć i poszuka innych naiwniaków – chętnych, aby zabrać ją na Tars.

• Cesarscy Gwardziści szukają siostry Georginy. Każdą informację na jej temat potraktują poważnie. Jeśli bohaterowie zgłoszą się do nich z wiadomościami, które wcześniej przekazała im siostra, gwardziści spróbują ich namówić, żeby przyłączyli się do poszukiwań. Kapłanka wykazała się niezwykłą umiejętnością wyczuwania z daleka reprezentantów prawa, a bohaterowie mają tę przewagę, że już raz się do niej zbliżyli. Władze nie chcą, żeby pogwałciła prywatność ambasady, ale nie wyślą tam swoich oddziałów, żeby ją powstrzymać – taka wojskowa konfrontacja mogłaby zostać źle odebrana przez vau. Wolą raczej, żeby już doszło do włamania, a potem kary ze strony obcych; nie zaryzykują dyplomatycznego skandalu.

• Bran Botan vo Karm, ur-obun i doradca Alexiusa, ma inne plany. Gwardia Cesarska o tym nie wie, ale pragnie on, aby siostrze Georginie włamanie się powiodło. Jego własne próby szpiegowania vau spaliły na panewce, więc postanowił zawierzyć tej szalonej kobiecie. Tak naprawdę to on umożliwił jej ucieczkę i wejście w posiadanie biskupiego pierścienia. Obserwuje jej poczynania z dystansu, o czym siostra Georgina nie wie. Nie udaje paranoi i święcie wierzy w to, że sam Wszechstwórca pomógł jej w ucieczce.

Kiedy bohaterowie zostaną wciągnięci w tę historię, Botan wyśle agentów, żeby przeciągnąć postaci na swoją stronę. Jednakże ludzie ci nigdy się nie przyznają do tego, że reprezentują doradcę cesarza – on musi pozostać incognito. Agenci zostali tak wybrani,



by jak najlepiej odpowiadali sytuacji bohaterów (jeśli jedna z postaci poluje na artefakty, to pojawi się szlachetnie urodzony patron, błagając ją o pomoc w zdobyciu wytworów techniki vau; jeżeli jest Przewoźnikiem, zjawi się wysoko postawiony przedstawiciel tej samej gildii i poprosi ją o odzyskanie od vau pewnych kluczy do gwiezdnych wrót).

Niezależnie od tego, dla kogo bohaterowie pracują, jedna z tych grup zrobi wszystko, żeby wysłać ich do ambasady razem z siostrą Georginą.

Podróż na południe

Miejmy nadzieję, że bohaterowie będą mieli dostęp do jakiegoś transportu. W przeciwnym wypadku siostra Georgina ukradnie mechanicznego ptaka. Najwyraźniej ma wyjątkowe szczęście do takich rzeczy (w rzeczywistości mechaniczny ptak należy do jednego z ludzi Bran Botana vo Karm). Po postoju na uzupełnienie paliwa na południowym Tamerlanie, grupa ruszy na Tars.

Ambasada znajduje się na samotnym, pokrytym śniegiem i lodem półwyspie wcinającym się w Najadę, setki kilometrów od najbliższej osady ludzkiej. Miejsce to nie pasuje do otoczenia ze względu na krąg (o średnicy 3 kilometrów) błękitnych trawników graniczących bezpośrednio z lodem. Trawę zdobią purpurowe żywopłoty, przycięte w przedziwne kształty; niektóre z nich przypominają konkretne stworzenia, inne wydają się kompletnymi abstrakcjami. Po środku znajduje się wieża wykonana z nieznanego tworzywa. W ścianach jest dużo okien, które jednak nie zdradzają żadnego światła ani ruchu. Wydaje się, że wieża jest wysoka na trzy piętra. W jej pobliżu rozciąga się pas dla lądujących statków kosmicznych.

Trawniki chroni niewidzialne pole energetyczne, które w obrębie swych granic utrzymuje łagodny klimat. Siostra Georgina twierdzi, że może je przełamać.

Włamanie

Kapłanka odprawia obrzęd i w polu energetycznym pojawia się dziura. Wiatr i śnieg wpadają do wnętrza, przewalając się po trawnikach. Siostra wchodzi pierwsza.

Od tego momentu Georgina oddaje przywództwo bohaterom, dając jasno do zrozumienia, że dla niej najważniejszym celem jest najwyższe piętro wieży. Pośród trawników nie ma żadnych strażników ani zabezpieczeń, ale dziwne kształty żywopłotów mogą wystarczyć, żeby zniechęcić przesądnych. Mity o rzeźbach w ludzkich kształtach okazały się tylko bajkami, ponieważ nigdzie takich nie widać.

Do wnętrza wieży prowadzą tylko jedne drzwi, wykonane z takiego samego tworzywa, co reszta budowli. Zamek w nich to odpowiednik zamka genetycznego w technice vau, najwyraźniej nie przeznaczony dla ludzi. Jednakże zabezpieczenie nie działa i drzwi otworzą się pod dotykiem.

Wewnątrz niewielki korytarz prowadzi do kręconych schodów, pnących się na szczyt wieży. W pobliżu znajduje się maleńka szafka z uchylonymi

drzwiczkami. W jej wnętrzu widać szaty vau – zakurzone i nieużywane. Uszyto je z materiału przypominającego doskonały jedwab, produkt jakiś obcych stworzeń. Krój jest niesamowity, zdobi je piękny haft z hieroglifów vau. Szaty są warte ponad 2000 feniksów, jeśli sprzedać je właściwej osobie (czyli Vinthiusowi Rudandzie, ur-obuńskiemu handlarzowi sztuką).

W wieży panuje martwa cisza.

Sala audiencyjna

Na drugim piętrze znajduje się wielki salon, z wygodnymi fotelami dostosowanymi do ludzkich kształtów. Stoliki przy ścianach najwyraźniej przeznaczone pod poczęstunek dla siedzących w fotelach osób. Ściany ozdobiono draperiami, które przedstawiały takie same wątki jak rzeźby w Pałacu Cesarskim (członków różnych kast vau – rzemieślnika, żołnierza i oficjela). Za ukrytymi drzwiami znajduje się mała kuchnia. Widać po niej, że niedawno ktoś z niej korzystał, ale jedyna rzecz wyglądająca na jedzenie, to przypominająca galaretę substancja, wypełniająca urządzenie chłodzące.

Stróż

Na najwyższym piętrze znajduje się tylko sypialnia jedynego mieszkańca ambasady vau – Ch'lek Ph'thorn, g'nesh z Apshai.

G'nesh to owodopodobna rasa znajdująca się pod władzą hegemoni vau. Pochodzą z Apshai, ale tamtejsi ludzcy koloniści rzadko ich spotykają, gdyż vau rozmyślenie trzymają g'nesh z dala od ludzkości. Rasa ta dzieli się na odrębne podgatunki o różnych owadzych cechach. Ch'lek Ph'thorn to wielkie humanoidalne stworzenie przypominające nieco pajaka. Na końcu każdej z czterech kończyn ma przeciwstawne palce.

Ch'lek leży w wielkim hamaku. Gdy bohaterowie wejdą do jego sypialni, popatrzy na nich słabo. Nie ma dość sił, żeby ich powitać, ponieważ umiera i żaden ludzki lekarz nie może mu pomóc.

G'nesh jest stróżem ambasady. Vau umieścili go tu, żeby dbał o tereny, chociaż mało one ich interesują. Stanowisko to jest karą za przestępstwo natury społecznej, które Ch'lek popełnił dawno temu na Apshai. Żył tu od dawna, dokąd oficjele vau opuścili Byzantium Secundus po koronacji Alexiusa.

Słabo mówi po urtyjsku; język ten brzmi bardzo dziwnie, gdy dobywa się z gardła obcego. Przeprasi bohaterów za to, że ich nie wita, i wyjaśni, iż umiera z tęsknoty za ojczyzną. Powie im, żeby się poczęstowali paczuszkami z *chaklalla*, które znajdują piętro niżej w kuchni.

Siostra Georgina od początku nie ufa obcemu i koncentruje się na dziwnej, zielonkawej metalowej skrzynce, które stoi w kącie. Twierdzi, że znajduje się tam broń, a obcy tylko udaje osłabionego. Ch'lek zbierze się nieco w sobie i spróbuje powstrzymać kapłankę przed dotknięciem skrzynki, ale okaże się zbyt słaby, aby zdołać się podnieść. To będzie jego ostatni wysiłek; dogasną w nim resztki życia.





W skrzyni bohaterowie znajdą tylko parę zdobnych nożyc do przycinania żywopłotu.

Szalona kapłanka

Siostra Georgina opuka ściany w poszukiwaniu sekretnych pokoi, w których miałyby się mieścić rzekoma broń. Niczego takiego nie znajdzie. Będzie biegać jak szalona po całej wieży, opukując ściany. W kuchni rozerwie opakowania ze starym jedzeniem. Wybiegnie na zewnątrz i połamie żywopłot. Niczego nie znajdzie.

Albo obrzęd siostry naruszył pole energetyczne, albo też sprawiła to śmierć stróża, niemniej całe pole zniknie. Śnieg i lód pokryją trawę. Wysoka temperatura gwałtownie spadnie i trawniki staną się jedynie częścią krajobrazu Tarsu.

Teraz siostra Georgina nabierze przekonania, że broń ukryto w pozostałych rzeźbach w el'ash. Pędem ruszy do mechanicznego ptaka, żeby pognać do Pałacu Cesarskiego. Jeśli tylko zdoła, polecą sama, zostawiając bohaterów na Tarsie. Jeżeli będą próbowali ją powstrzymać, uzna ich za skażonych przez agenta vau i stwierdzi, że próbują chronić sekrety obcych. Przy pierwszej okazji siostra Georgina ucieknie bohaterom. Znany jej obrzęd pozwala otworzyć wszelkie przejścia i drzwi, więc trzymanie jej w zamknięciu nie będzie proste.

Jeśli ucieknie, skieruje się do pałacu. Bohaterom pozostanie powstrzymanie siostry lub poinformowanie ochrony pałacu o jej zamiarach. Ta druga możliwość sprawi, rzecz jasna, że postaci zostaną poddane dokładnym badaniom.

Zależnie od rozmiarów zniszczeń w ambasadzie, przyszłe kontakty z reprezentantami vau mogą wydawać się bohaterom bardziej niebezpieczne niż wcześniej.

Kiedy agenci Bran Botana vo Karm dowiedzą się (od bohaterów), że ambasada vau nie skrywa żadnych tajemnic, doradca cesarza każe swym ludziom zwerbować postaci do poszukiwań siostry Georgini. Bohaterowie mają bowiem tę przewagę, że spędzili z nią więcej czasu niż ktokolwiek inny i łatwiej sobie poradzą. Niezależnie od wszystkiego, rzeźby będą strzeżone przez dwadzieścia cztery godziny.

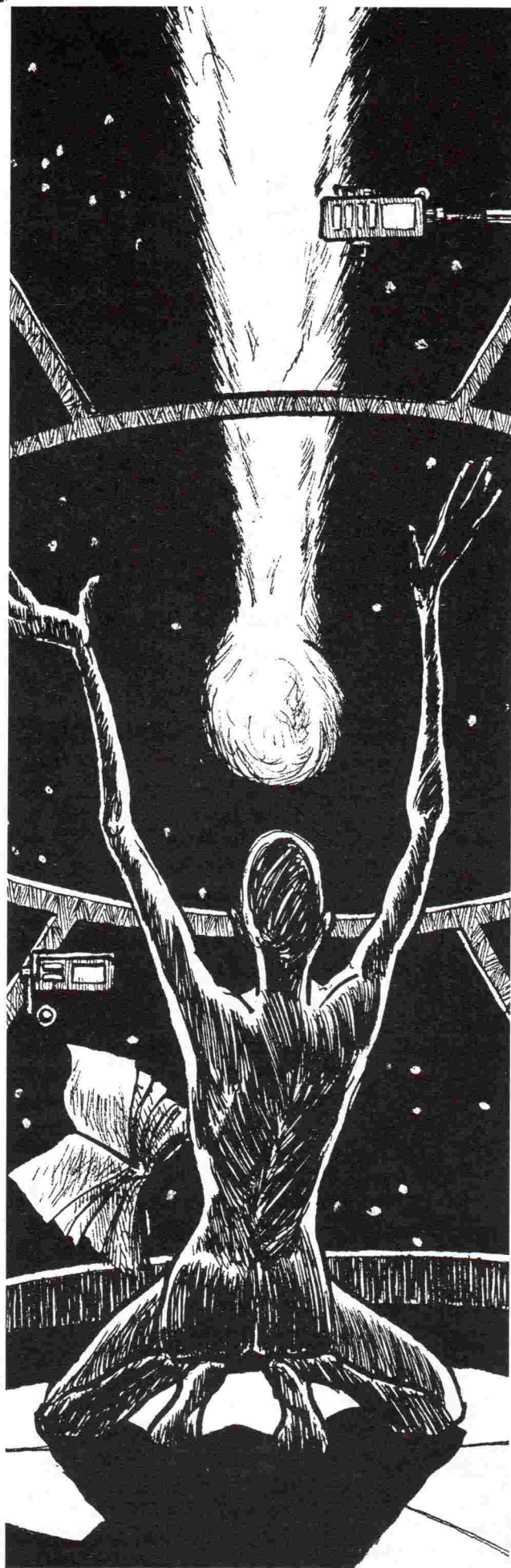
Najlepsze, co bohaterowie wyniosą z tej sytuacji, to dobre kontakty, które (może kiedyś się o tym dowiedzą, a może nie) prowadzą do samego Bran Botana vo Karm.

Jeśli Georgina nie zdoła dotrzeć do rzeźb, ucieknie z Byzantium Secundus. Poprzysięgnie bohaterom wieczną zemstę. W tej sytuacji cechy i współczynniki siostry Mistrz Gry powinien sam określić.

Przemytnicy – czarodzieje

Kopiec to kluczowy punkt dla działalności czarnego rynku. W jakiś sposób przemytnicy dają radę przewieźć zakazane towary mimo losowych kontroli





przeprowadzanych przez cesarskie i kościelne władze na statkach przekraczających gwiazdne wrota. Ponadto czarnorynkowy towar wytwarzany na Byzantium Secundus coraz częściej pojawia się na innych planetach. Ten problem tak rozsierdził Kościół, że poprosił on o pomoc inkwizycję, ale inkwizytorom niezbyt się poszczęściło w szukaniu kontrabandy. Zakazane towary ciągle pojawiają się na Kopcu. Kościółowi wciąż brakuje odwagi, żeby w pełni potępić działalność stacji kosmicznej, ponieważ jego własna flota co pewien czas zatrzymuje się tam na okresowe naprawy. Jednakże wysłali na Kopiec wielu tajnych agentów, żeby się zorientowali, co naprawdę tam się dzieje.

W tej gorącej atmosferze ujawniono korupcję wśród pracowników portowych z urzędu celnego i od czasu tego odkrycia coraz więcej czarnorynkowych towarów jest przechwytywanych z przybywających statków. Jednakże wiele przedmiotów nadal się przeslizguje szczególnie z Byzantium Secundus na inne planety. To dziwne, jak wielu kapitanów zapewnia o swojej niewinności, kiedy władze odkrywają w ich ładowniach zakazane towary. Najwyraźniej są równie zaskoczeni znaleziskiem co celnicy. Przeprowadzane przez teurgów badania inkwizytorskie wykazały, że wielu z tych kapitanów (ale nie wszyscy) naprawdę nie wiedziało o nielegalnym ładunku.

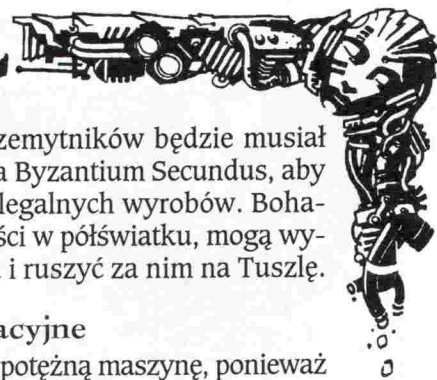
Inkwizycja rozesłała po Znanych Światach agentów, żeby dotarli do początków organizacji przemytniczej, ale na razie niczego nie odkryto. Niektóre statki dokładnie przeszukiwano przed przejściem przez gwiazdne wrota prowadzące na Byzantium Secundus i zaraz po ich przekroczeniu – i wszystko znajdowało się w jak najlepszym porządku. A potem, po przybyciu na Kopiec, znajdowano na nich nielegalne towary. Jakby po prostu same pojawiały się w ładowniach.

I właśnie tak to się dzieło.

Organizacja przemytnicza ukrywa się na Tuszli, jednym z księżyców Magoga, w opuszczonym mieście górniczym. Trzej wydaleni członkowie należących do Ligi gildii naprawili dość aparatury, żeby zapewnić sobie atmosferę i warunki do życia. Zgromadzili tutaj ładunek nielegalnych towarów (wszystko – począwszy od narkotyków, poprzez broń, po zakazane książki) i powoli przemycają je do odbiorców.

Nie złapano ich, ponieważ nikt nie podejrzewa, że odnaleźli genialny artefakt z czasów Drugiej Republiki: urządzenie teleportacyjne o dalekim zasięgu. Pogrzebane głęboko w kopalniach Tuszli eksperymentalne urządzenie leżało całkiem zapomniane, aż bandyci przypadkiem je odnaleźli. Po przetestowaniu znaleziska, szybko wymyślili, jak posłużyć się nim, aby łatwo się wzbogacić.

Wszystko to działa w następujący sposób: część urzędnika – potężne, osadzone na platformie działo – zostaje wymierzona w stos czarnorynkowych towarów. Druga część – umieszczony na satelicie teleskop – wycelowany jest w przelatujący statek. Po skomplikowanej serii operacji (przyciskanie różnych guziczków) nielegalne przedmioty zostają teleportowane do ładowni statku bez wiedzy jego pilota.



Bohaterowie mogą zostać zamieszani w tę historię na kilka sposobów:

- Kościół wynajmie ich, żeby jako niezależna grupa odkryli organizację przemytniczą.
- Władze cesarskie wynajmą ich, aby zdekonspirowali organizację przemytniczą.
- Pozyskiwacze, urażeni tym, że odcięto ich od udziału w tej działalności, zwerbują ich, żeby odnaleźli przemytników i z nimi skończyli.

Robota detektywistyczna

Odkrycie prawdy będzie wymagało nieco detektywistycznej roboty:

- Sabot Karlson (wysoko postawiony Pośrednik działający na Kopcu) pracuje z trzema przemytnikami z Tuszli. Pilnuje, żeby towary zostały wyładowane pod samym nosem właściciela statku. W tym celu wygrał kontrakt, pozwalający mu dostarczać pracowników portowych. Jeden z jego ludzi został złapany przez inkwizycję, ale pozostali nadal pracują. Karlson szuka kogoś, kto zastąpi utraconego sztauera, najchętniej kolejnego członka gildii Pośredników.

Ponadto Karlson zawarł umowę jeszcze z kilkoma innymi Pośrednikami na innych planetach. W kilku sąsiednich światach można znaleźć podobnie przepakowanych sztauera, którzy rozładują towary teleportowane na statki przed opuszczeniem układu Byzantium Secundus, a po tym, jak zostały przeszkane przez celników.

- Zawsze, gdy uruchamiane jest urządzenie teleportacyjne, zostaje wysłany sygnał energetyczny. Można go wychwycić tylko ze statku znajdującego się w pobliżu Magoga i jego księżyców, który w dodatku nasłuchuje niezwyklej sygnałów. Ze statku, na który teleportuje się towary, bardzo łatwo wykryć ten sygnał, jeśli się go poszuka. Można wysledzić, iż pochodzi on z Tuszli.

- W końcu jeden z przemytników będzie musiał opuścić Tuszlę i ruszyć na Byzantium Secundus, aby zabrać kolejną partię nielegalnych wyrobów. Bohaterowie, mający znajomości w półświatku, mogą wysledzić tego przemytnika i ruszyć za nim na Tuszlę.

Urządzenie teleportacyjne

Niełatwo przemieścić tę potężną maszynę, ponieważ jest przytwierdzona do zbudowanego dawno temu rdzenia energetycznego, aby służył kopalniom. Drużynie najlepszych Inżynierów zajmie chwilę wymyślenie sposobu na przesunięcie urządzenia. Mimo to być może nigdy nie wymyślą, jak odtworzyć tę technologię. Urządzenie jest bardzo delikatne. Jeżeli trafi w nie zbyt wiele pocisków, ładunków z broni plazmowej czy też zostanie ono fizycznie uszkodzone w inny sposób, prawdopodobnie nie da się go już naprawić.

Zasięg urządzenia teleportacyjnego nie obejmuje statków mijających Magoga i tych, które są w pobliżu gwiazdnych wrót.

Zniszczenie organizacji przemytniczej

Kiedy bohaterowie się zorientują, co jest grane, mogą zrobić kilka rzeczy:

- Wyjawić Kościołowi kim są przemytnicy i gdzie się ukrywają. Inkwizycja szybko ich znajdzie i zatrzyma urządzenie teleportacyjne na potrzeby Kościoła.
- Wezwać władze cesarskie. Przemytnicy zostaną uwięzieni na Byzantium Secundus, a urządzenie teleportacyjne przejmie Cesarska Flota.
- Przyłączyć się do przemytników. Bandytom nie bardzo się będzie to podobało i spróbują zabić bohaterów.
- Zabić przemytników i przejąć ich działalność. Sabot Karlson zacznie coś podejrzewać i spróbuje wykorzystać swoją przewagę nad nowymi przemytnikami, żeby przejąć interes.







Dodatek: Cesarskie Oko

Wielu ludzi zna historię o tym, jak cesarz Władimir założył Cesarskie Oko, aby odnalazło zaginione artefakty i obserwowało poczynania obcych oraz barbarzyńców. Większość wie także o tym, że każdy dowódca Cesarskiego Oko wykorzystywał ową organizację do własnych celów, obsadzał w niej swoich sprzymierzeńców, a w końcu zostawiał w kompletnym chaosie. Niewielu jednak ma świadomość, że pewni niżej postawieni członkowie Oka, głównie szpiedzy i administratorzy, wierzą, iż Cesarskie Oko powstało na wiele lat przed nastaniem Władymira.

W rzeczywistości bowiem można wysledzić początki tej organizacji już w pierwszych dniach kolonizacji kosmosu przez ludzkość. Gdy władze na Ziemi usłyszały, że piloci przeżywają dziwne, mistyczne doświadczenia, natychmiast wysłały agentów z Biura Spraw Wewnętrznych, żeby przeniknęli do rosnącego grona wyznawców kultu sathry. Agenci ci zaczęli przysyłać opowieści potwierdzające najgorsze obawy swoich szefów. Ostrzegali przed rebelią planowaną przez pilotów, którzy mieli zamiar zgromadzić wszystkie istniejące statki kosmiczne na jednej planecie i posłużyć się nimi do odcięcia Ziemi od reszty wszechświata. Agenci opowiadali również o ceremoniach religijnych, w czasie których piloci wzywali obcych bogów, obiecując im duszę Ziemi w zamian za moc.

Ziemsy przywódcy natychmiast rozpoczęli działania, mające na celu likwidację zagrożenia – zamordowano kluczowych prowodyrów związku pilotów i zdymisjonowano setki innych. Wielu trafiło do specjalnych obozów, z których już nigdy nie wrócili. Mimo wszystko ziemskim przywódcom nigdy nie udało się złapać wszystkich pilotów. Część po prostu zniknęła i nigdy więcej ich nie widziano. Większość ludzi zakłada, że albo umarli, albo polecili w swych statkach gdzieś daleko w kosmos.

Pod koniec tej wielkiej czystki, zwanej przez sathrystów Wielką Zdradą, stu przewodzących reszcie pilotów udało się spotkać w niewielkiej placówce na Trytonie, księżycu Neptuna. Tam głosem większości zdecydowano polecieć w daleki kosmos, żeby zapewnić sobie religijną swobodę i spróbować

założyć nowe zgromadzenie, łączące wszystkich wyznawców, których zdołają odnaleźć w nowych koloniach.

Kilku pilotów jednak zdecydowanie odmówiło ucieczki, nazywając resztę tchórzami. Zgodzili się powstrzymać siły ziemskie, które ruszą w pościg za uciekającymi pilotami, i obiecali umożliwić pojednanie Ziemi i pilotów. W tajemnicy jednak poprzysięgli zemstę na agencie, który ich zdradził, oraz na uciekających pilotach. Korzystając z resztek swoich wpływów, zdołali wytropić agentów Biura Spraw Wewnętrznych, którzy zniszczyli ich ruch i złapali ich w pułapkę w opuszczonej świątyni sathrystów. Po nocy wypełnionej rytuałami i modlitwami ze świątyni wyszli tylko agenci, niosąc ciała wyznawców sathryzmu.

Agenci szybko doprowadzili do sytuacji, w której kontrolowali wszystkich polujących na nich sathrystów. Ścigali wyznawców zakazanego kultu z wielkim zacięciem, ale niezbyt skutecznie. Lepiej im się powiodło z przejęciem kontroli nad pozostałymi aspektami aparatu bezpieczeństwa Republiki. Udało im się to, gdyż oskarżyli inne organizacje, że przeniknęli do nich sathryści. W ciągu dziesięciu lat agenci Biura Spraw Wewnętrznych przejęli wszystkie ważniejsze operacje wywiadowcze i zaczęli po cichu rekrutować nowych członków. Nowicjusze przeszli przez rytuały inicjacyjne niezwykle podobne do obrzędów sathrystów.

Jednakże czystka wśród pilotów miała jeszcze inne nieprzewidziane konsekwencje. Pierwsza Republika – pozbawiona doświadczonych pilotów – z trudem egzekwowała swoją wolę w odległych koloniach. Te najdalsze zaczęły odżegnywać się od powiązań z republiką, za co agenci Biura Spraw Wewnętrznych natychmiast obwinili szpiegów sathrystów. Diaspora szerzyła się, a przywódcy Pierwszej Republiki zaczęli nerwowo obserwować poczynania stworzonego przez siebie aparatu bezpieczeństwa i odciął dopływ funduszy do Biura Spraw Wewnętrznych. Gdy Pierwsza Republika upadła, agenci BSW ledwie zdołali przetrwać, utrzymując swoją działalność tylko dzięki połączeniu interesów legalnych i nielegalnych.

W ten sposób przetrwali aż do czasów Drugiej Republiki, choć większość innych organizacji wywiadowczych utrzymała się tylko dzięki połączeniu sił z rozwijającym się domem Decados. W czasach Drugiej Republiki BSW ponownie urosło w siłę, stanowiąc ważną przeciwwagę dla działań Decadosów i innych szlacheckich rodów. Kiedy w końcu Druga Republika się rozpadła, rody szlacheckie niemal całkowicie pozbyły BSW znaczenia. Kilka domów arystokratycznych – w tym także ród Alecto – postarało się utrzymać Biuro Spraw Wewnętrznych przy życiu, aby stanowiło narzędzie przeciw innym rodom. Zanim Władimir został cesarzem, przemianował resztki BSW na Cesarskie Oko i uczynił je nieodłączną częścią cesarstwa. W taki oto sposób Oko przetrwało – raz mając rolę pionka w grze arystokratów, raz kluczowego gracza.

Cesarskie Oko dzisiaj

W czasie wojen o tron kontrola nad Cesarskim Okiem przechodziła z rąk do rąk, krążąc między różnymi rodami szlacheckimi. Niemal każdy regent oddawał dowodzenie Oka w zamian za głosy. Oznacza to, że każdy ważny ród (i część pomniejszych) mógł wprowadzić swoich ludzi na ważne stanowiska. Domy szlacheckie nie chciały, żeby ich ludzie kierowali operacjami i codziennymi sprawami, ale mogły dzięki nim decydować, jakie działania będą przedsięwzięte i która sekcja otrzyma potrzebne jej pieniądze.

Alexius stwierdził, że to zmieni, i gdy tylko został regentem, wyznaczył księżnę Elestrę Ksantypę z rodu Ksantypów na szefa agencji. Księżna jest najlepszym dowódcą Oka od czasów rządów Decadosów. Dała wspaniały pokaz przywracania porządku, zarządzając poszukiwanie utraconych artefaktów – zgodnie ze starymi rozkazami cesarza Władymira. Związany z tym wydarzeniem bal maskowy stał się tematem rozmów na kilka następnych miesięcy.

Księżna nadal dowodzi Cesarskim Okiem, ponieważ Alexius został cesarzem. Inni arystokraci w przerażeniu zastanawiając się, ile informacji przydatnych do szantażu musiała już zgromadzić. Z kolei członkowie Cesarskiego Oka dziwią się, jak mało księżna wie o organizacji, którą rzekomo kieruje. Oczywiście są osoby, które powątpiewają, aby ktokolwiek w pełnym zakresie znał działalność Oka.

Organizacja ta jest niezwykle rozczłonkowana; pewne przedsięwzięcia – zapoczątkowane pokolenia temu – nadal są prowadzone bez wiedzy dowódcy. Wywiadowcy mają znaczną swobodę działania, co pomaga im brać udział w przemyśle, czarnorynkowych akcjach, wymuszaniu haraczy i w jeszcze gorszych rzeczach. Jednakże nadal wielu członków Cesarskiego Oka służy Wszechstworcy i cesarstwu, stawiając osobiste korzyści na drugim miejscu.

Działalność

Co prawda większość operacji Cesarskiego Oka spowija tajemnica, to jednak o pewnych powszechnie

wiadomo. Na przykład, wszyscy wiedzą o jego roli w poszukiwaniu dla cesarstwa zaginionych artefaktów. Nikt też nie ma wątpliwości, że agenci Oka śledzą w Znanych Światach wszystkie osobistości z kalifatu Kurga i pochodzenia vuldrokańskiego. Oko ujawniło swój udział w pojmaniu kilku potężnych przestępców, w tym gwiazdnych piratów, fałszerzy i chłopskich buntowników. No i, oczywiście, obcy nieustannie narzekają na depczących im po piętach agentów.

Mniej znane są historie o śledzonych arystokracach, infiltracji pewnych zgromadzeń religijnych, atakach na sekretne laboratoria, czarnorynkowym handlu bronią, tajnych eksperymentach chemicznych, piractwie i jeszcze bardziej kontrowersyjnych sprawach. Władimir obarczył Cesarskie Oko obowiązkiem wykrywania i unieszkodliwiania wszystkich wrogów cesarstwa. Nie sprecyzował, kim są ci wrogowie, więc Cesarskie Oko definiuje ich po swojemu.

Większość szpiegów działa w pojedynkę albo w bardzo małych grupach. Agenci zwykle swobodnie podróżują z jednej planety na drugą; polegają na własnym transporcie, dzięki czemu mogą dotrzeć wszędzie tam, gdzie pojawiają się kłopoty. Inni zaś tworzą siatkę szpiegowską w pojedynczych miastach, na poszczególnych kontynentach lub planetach. Każdy wywiadowca ma przynajmniej dwa kontakty, którym może powierzyć informacje, i liczyć z ich strony na dostawę pieniędzy bądź stosownych materiałów. Cesarskie Oko nie płaci szczególnie dobrze (zwykle jednego feniksa miesięcznie), ale dostarcza agentom nieskończoną ilość okazji do samodzielnego wzbogacenia się, a przy tym patrzy przez palce na ponoszone przez nich wydatki.

„Stara gwardia“

Dowództwo Oka to przede wszystkim osoby wyznaczone z powodów politycznych i niedobitki po dawnych regentach. Natomiast agenci i urzędnicy, którzy zajmują się większością codziennych spraw, zatrudniani są przez niżej stojących członków Cesarskiego Oka. Rzecz jasna szukają oni ludzi o podobnych zainteresowaniach i celach, wprowadzając do organizacji tych, którym ufają, i awansując tych, którzy okazują się kompetentni. Ponadto w całej historii Oka ważną rolę odegrało kilka rodzin nieszlacheckich. Ta klika o starożytnych niemal korzeniach uważa się za „starą gwardię“. To właśnie oni najgłębiej wierzą, że ich poprzednikami byli sathryści. Rzekomo zajęli oni miejsce agentów, którzy ich zdradzili.

Członkowie „starej gwardii“ mają baczność na potencjalnych kandydatów do inicjacji. Przekonują nowicjuszy, że tworzą najbardziej lojalną gałąź Oka, która służy cesarstwu od pięciuset lat. Jednakże w miarę jak rekruci awansują, poznają coraz głębiej sekrety gwardii. Gdy zorientują się, że główny ich sprzymierzeniec to wcale nie Cesarskie Oko, okazuje się, że jest już za późno. Tak czy inaczej, do tego czasu powinni już doświadczyć przebudzenia sathry.



Jak grać agenta Cesarskiego Oka

Jeżeli Mistrz Gry zapragnie, by jego gracze zagrali członków Cesarskiego Oka, powinien pozwolić im przeczytać ten dodatek. Bohaterowie mogą odgrywać najróżniejsze role: poczynawszy od utajnionego agenta, po szpiega w wewnętrznym systemie bezpieczeństwa. Oka zapewnia swoim ludziom bardzo dużą swobodę działania i spodziewa się, że wykażą sporą inicjatywę, ale nie wykonanie wydanego rozkazu spotka się z natychmiastową reprimendą.

Większość członków Cesarskiego Oka wywodzi się z niższych rangą arystokratów albo wolnych obywateli z Byzantium Secundus lub innych planet, ale nie brakuje i byłych członków gildii. Cesarskie Oko werbuje też duchownych i ludzi wciąż należących do Ligi Kupieckiej, ale stanowią oni raczej wyjątek od reguły. W rzeczywistości Cesarskie Oko nie jest zbyt rozbudowane – zatrudnia około tysiąca agentów w całym cesarstwie i podobną liczbę członków personelu pomocniczego (większość z nich przebywa na Byzantium Secundus).

Poniżej proponujemy kilka ról dla bohaterów – wraz z obowiązkami i zobowiązaniami. Ponieważ członkowie Cesarskiego Oka nieustannie potrzebują „przykrywkę”, Mistrz Gry powinien zachęcić graczy, aby ich postaci miały kontakty także poza Okiem.

Nowe dobrodziejstwa

Falszywe bogactwo (1): Bohater ma dostęp do maszyn fałszerskich i może „wydrukować” sobie tyle pieniędzy, ile – jak sądzi – nie wzbudzi podejrzeń. Należy pamiętać, że nawet dla członka Cesarskiego Oka fałszowanie pieniędzy to przestępstwo karane śmiercią.

Ranga (1-11): Działa podobnie jak Pozycja w gildii – dobrodziejstwo członków Ligi – ale tutaj rangi nie są tak wyraźnie od siebie rozgraniczone. Niektórzy pracujący w terenie agenci budzą więcej szacunku od swoich szefów, ale nikt nie przeciwstawi się woli mistrza szpiegów. W miarę awansowania, bohater coraz bardziej będzie świadom tajnych hańs i innych typowych dla Oka sygnałów. Rekruci nie są w pełni członkami organizacji i zwykle wykorzystuje się ich do prostego zbierania informacji oraz do walki. Z drugiej strony, mistrz szpiegów zwykle kontroluje operacje szpiegowskie w skali całej planety. Na piątym poziomie i wyżej postaci mogą korzystać ze zwrotu poniesionych kosztów.

- 1 = rekrut
- 3 = agent
- 5 = agent terenowy
- 8 = nadzorca
- 11 = mistrz szpiegów

Utajniona tożsamość (1): Bohater posiada odpowiednią „przykrywkę” i dokumenty potwierdzające tę tożsamość. Można go zdemaskować tylko po serii fachowych, drobiazgowych testów.



Nowe błogosławieństwa

Deszyfrator (2 p.: +2 do Sprytu przy łamaniu lub tworzeniu szyfru).

Nowe umiejętności

Kryptografia

Test: Spryt + *kryptografia*

Ta umiejętność pozwala bohaterowi tworzyć i łamać szyfry oparte na dowolnym języku, w którym umie czytać. Łamanie kodu to zwykle działanie długotrwałe; Mistrz Gry wyznacza liczbę punktów zwycięstwa (zwykle od 9 do 18), które postać musi zgromadzić – dopiero wtedy szyfr zostanie złamany.

Umiejętności wspomagające

* *Maszyny myślące*: Maszyny myślące mogą okazać się nieocenione przy łamaniu szyfru, ale tylko dla bohatera, który ma odpowiednie oprogramowanie (lub potrafi je stworzyć) i wie, jak z niego skorzystać.

Ci którzy patrzą: Oko

Oko posiada nie tyle różne agencje, co po prostu agentów, którzy koncentrują się na określonym obszarze. Większość z tych ludzi ma sporą swobodę – mogą prowadzić takie dochodzenia, na jakie mają ochotę. Zapewnione mają wsparcie ze strony przełożonych i bezkarność, jeśli idzie o cesarskie prawo. Powinni tylko się upewnić, że dostarczają swoim

zwierzchnikom użyteczne informacje i że wypełniają wszystkie rozkazy. Nie dopełnienie tych obowiązków, to jedyna prawdziwa zbrodnia, którą by się przejęto w Cesarskim Oku.

Sugerowane umiejętności wrodzone: *skradanie się, spostrzegawczość*

Sugerowane umiejętności wyuczone: *czytanie (urtyjski), dociekliwość, języki (urtyjski)*

Sugerowane dobrodziejstwa: Ranga

Badania i Projekty (BP)

Pierwotnie oddział ten powstał, żeby podnieść poziom zabezpieczenia kwatery dowództwa Cesarskiego Oka. Rozrósł się i zajął przyrządami służącymi inwigilacji, bezpieczeństwu i skrytobójstwu. Większość agentów, którzy pracują w BP, właściwie niczym innym się już nie zajmuje, ale czasem współpracują z poszukiwaczami albo szpiegami. BP ma siedzibę na Byzantium Secundus, ale niektórzy pracownicy tego oddziału podróżują po Znanych Światach, rozwijając nowinki techniczne agentom terenowym i badając znaleziska.

Cechy: Spryt, Technika, Opanowanie

Umiejętności wrodzone: *strzelanie*

Umiejętności wyuczone: *czytanie (tech-urth), maszyny myślące, nauka, otwieranie zamków, rzemiosło, wybawienie techniki*

Błogosławieństwa/Przekleństwa: Wynaalczczość (+2 do Techniki, gdy próbuje stworzyć jakiś wynalazek), Władczy (-2 do Opanowania, gdy nie ma wpływu na przebieg wydarzeń)



Infiltracja

Ta grupa obejmuje agentów, którzy pracują dla Ligi, Decadosów, a nawet inkwizycji. Bycie podwójnym agentem to chyba najniebezpieczniejsze zajęcie, jakie można sobie wymyślić. Gracz powinien zdecydować, na kim jego bohater może (jeśli w ogóle ktoś taki istnieje) polegać.

Cechy: Zręczność, Spryt, Wiara albo Ego

Umiejętności wrodzone: *uniki, urok osobisty*

Umiejętności wyuczone: *charakteryzacja, szelmostwo, umiejętności społeczne (aktorstwo), wiedza (folklor), żelazna wola*

Dobrodziejstwa: *Utajniona tożsamość*

Inwigilacja (Cienie)

Cesarskie Oko nie ukrywa zbyt tego, że obserwuje barbarzyńców oraz obcych. Nie mówi zaś o tym, że śledzi też szlachtę, członków Ligi oraz przywódców religijnych. Każda informacja ma jakąś wartość. Oko posługuje się własnymi ludźmi tylko wtedy, gdy obserwowana osoba wydaje się szczególnie niebezpieczna. W przeciwnym wypadku angażuje się osoby spoza organizacji; jeden mistrz szpiegów może koordynować działania setek takich rekrutów.

Cechy: Zręczność, Percepcja, Opanowanie

Umiejętności wrodzone: *uniki*

Umiejętności wyuczone: *cwaniactwo, szelmostwo, tropienie, zwinne dłonie*

Błogosławieństwa: *Podejrzliwość (+2 do Percepcji, gdy w grę wchodzi rywalizacja), Paranoik (+2 p.: -2 do Opanowania, gdy zaczyna coś podejrzewać)*

Oddziały terenowe

Cesarskie Oko zaprzecza, jakoby dowodziło jakimkolwiek żołnierzami. Upiera się jednak, że potrzebuje godnych zaufania sił, które chroniłyby kwatery dowództwa, cesarską mennicę i inne miejsca o strategicznym znaczeniu. Oczywiście, czasem ktoś zauważy, że ci strażnicy biorą udział w walkach daleko od swoich posterunków, ale jest to ryzyko, jakie Oko musi podjąć.

Cechy: Siła, Wytrzymałość, Percepcja

Umiejętności wrodzone: *strzelanie, walka wręcz*

Umiejętności wyuczone: *przeszukiwanie, sztuka przetrwania, sztuki walki, tortury*

Dobrodziejstwa: *broń ciężka, standardowa tarcza energetyczna*

Poszukiwacze

Najszerzej znany rodzaj działalności Cesarskiego Oka to wyszukiwanie i odzyskiwanie cennych artefaktów. Przekazywanie wartościowego znaleziska cesarstwu jest zawsze bardzo nagłaśniane, ale tak naprawdę wszyscy interesują się tymi przedmiotami, których nie oddano. Wszyscy pracownicy Oka powinni uważać na starożytne przedmioty, ale ich odnajdywaniem zajmują się dwa typy poszukiwaczy. Pierwsi to łowcy artefaktów, których zadaniem jest przekazywanie informacji o prawdopodobnie istniejących artefaktach i ich potencjalnej lokalizacji.



Drudzy to prawdziwi poszukiwacze, którzy wydobywają przedmioty ze starożytnych budowli albo odbierają je obecnym właścicielom.

Cechy: Spryt, Percepcja, Technika

Umiejętności wrodzone: *uniki, wigor*

Umiejętności wyuczone: *czytanie (tech-urth), wiedza (artefakty), wybawienie techniki*

Błogosławieństwa/Przekleństwa: *Złota rączka (4 p.: +2 do wszystkich umiejętności związanych z wybawieniem techniki), Wścibstwo (+2 p.: -2 do Opanowania, gdy zobaczy coś nowego)*

Dobrodziejstwa: *standardowa tarcza energetyczna*

Szpiegdy

To są prawdziwe gwiazdy Cesarskiego Oka. Podróżują z jednej planety na drugą, ścigając przestępców, krzyżując plany nikczemnym zdrajcom i chroniąc cesarstwo przed wszelkim niebezpieczeństwem. Mają dużą swobodę działania, a niektórzy także otrzymali własne lenna. Ich oficjalny obowiązek to obserwować potencjalnych wrogów i dbać o interesy cesarstwa, ale ich nieoficjalne zadania sięgają o wiele dalej.

Cechy: Wytrzymałość, Spryt, Porywczość

Umiejętności wrodzone: *urok osobisty, wywieranie wrażenia*

Umiejętności wyuczone: *cwaniactwo, dociekliwość, etykieta, panowanie nad ciałem, szelmostwo, wiedza (na różne tematy)*

Błogosławieństwa/Przekleństwa: *Śmiałość (+2 do Porywczoci, gdy bohater działa, a inni się wahają), Duma (-2 do Opanowania, kiedy zostanie znieważony)*



Solaris Primus

Wezuwiusz

Santius

Byzantium
Secundus

Jerycho Diadem
(cesarska stacja
kosmiczna)

Aden

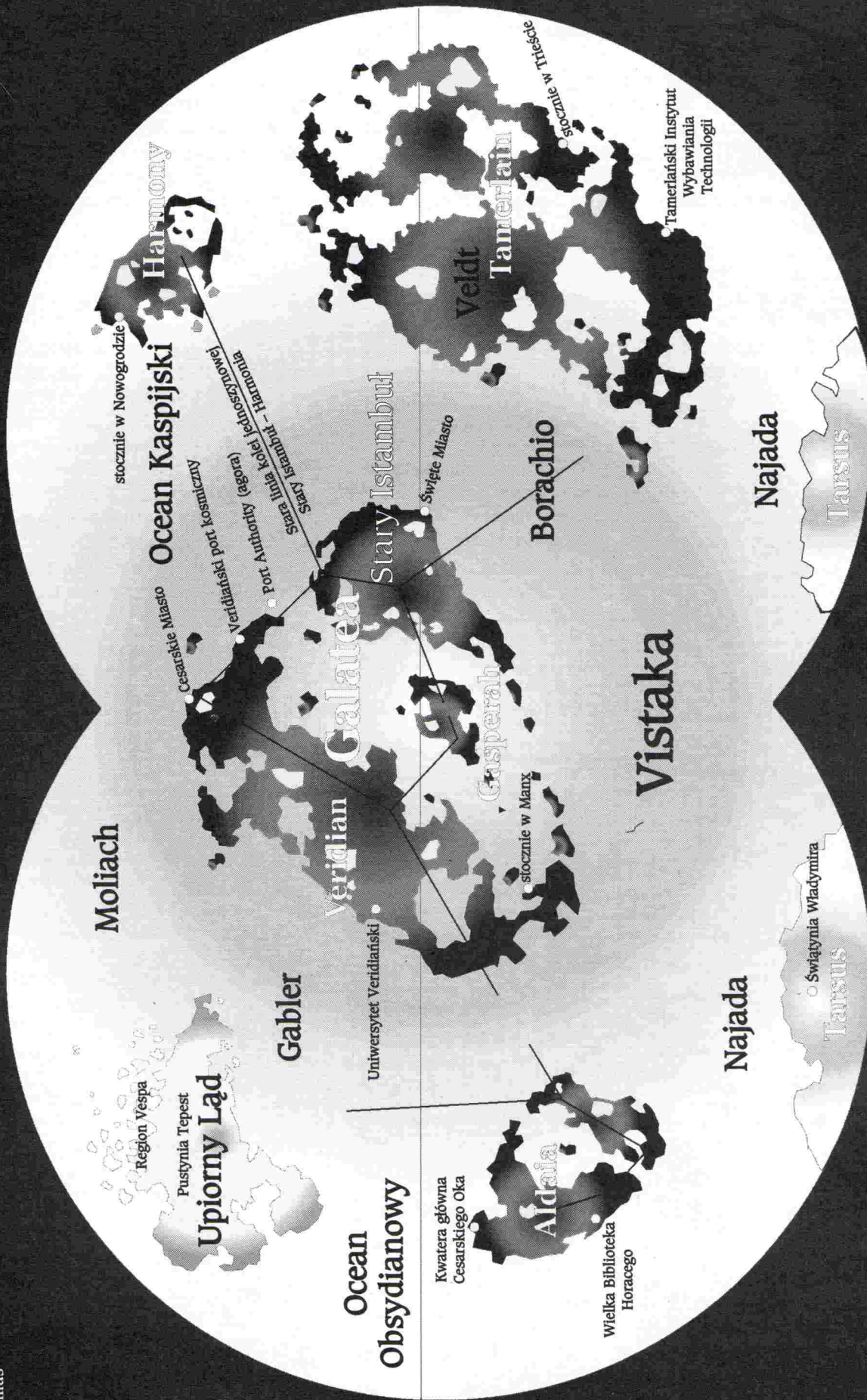
Nowa Kopia
Malia (stacja
kosmiczna
Ligi)

Magog

Tusza Amida
Cyril

Iblis

Wrak



Byzantium Secundus

BYZANTIUM SECUNDUS

LATARNIA NADZIEI SANKTUARIUM CIENI

Byzantium Secundus to centrum Znanych Światów i stolica cesarstwa. Nie ma ważniejszej planety w ludzkim wszechświecie. Nie ma też miejsca, w którym snuto by tyle intryg. Ponadto podejmowane na Byzantium Secundus decyzje mają wpływ na całe Znane Światy. Losy ludzkości spoczywają w rękach ambasadorów rodów, ojców Kościoła, kupieckich książąt, wysłanników obcych i podziemnych organizacji. Na wszystkie te siły musi zważać cesarz...

A one zwracają uwagę na niego!

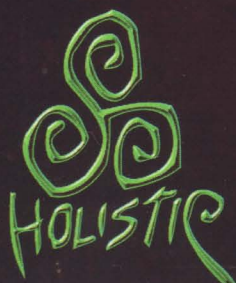
To z Byzantium Secundus wyruszają rycerze Alexiusa, przemierzający gwiazdne szlaki w poszukiwaniu chwały i sławy. Kawalerowi ci nie zdją sobie jednak sprawy, że najwspanialsze przygody czekają na nich w miejscu, które właśnie opuszczają. Wszak Byzantium Secundus jest światem innym niż wszystkie. Jego najgłębsze otchłanie kryją niewyobrażalne zło. Tutaj nikt nie ukazuje swej prawdziwej twarzy, woląc kryć się za maską piękna i groteski. Najpotężniejsi mieszkańcy wszechświata spotykają się tu, by planować, spiskować i działać.

Jeśli zwyciężą – czeka ich wieczna chwała.

Jeżeli przegrają – los gorszy od śmierci.

GASNĄCE SŁOŃCA

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



FSBSE

