Fading Suns

Gasnage Stonga

Gasnące Słońca

Gra fabularna science fiction

Bill Bridges i Adrew Greenberg

GASNĄCE SŁOŃCA edycja druga

Wersja oryginalna

Projekt: Bill Bridges i Andrew Greenberg
Dodatkowy materiał: John Bridges, Ken lighter, Ed Pike
Opracowanie i projekt typograficzny: Bill Bridges
Tekst: Bill Bridges, Brian Campbell, Andrew Greenberg, Robert Hatch, Jennifer Hartshorn, Chris Howard, Sam Inabinet, Ian Lemke, Jim Moore, Rustin Quaide
Redakcja i korekta: Bill Bridges, Andrew Greenberg, Jennifer Hartshorn (pierwsza edycja)
Projekt graficzny: John Bridges
Ilustracje: John Bridges, Mitch Byrd, Darrl Elliott, Jason Felix, Sam Inabinet, Mark Jasckson, Jack Keefer, Andrew Kudelka, Brian LeBlanc, Larry MacDougall, Alex Sheikman, Ron Spencer, Joshua Gabriel Timbrook
Ilustracja na okładce, mapa sieci gwiezdnej i logo: Rob Dixon
Trójwymiarowe modele statków kosmicznych: David Sweet, Jeff Toney
Płaskorzeźby gwiezdnych wrót: Jay i Dave marsh
Fotografia gwiezdnych wrót: Karl Hawk

Podziękowania: Emrey Barnes, Forest Black, Milo Blue, John Bridges, Bernie Clark, Ian Cooke, Neal Sainte Crosse, Suzanne Sainte Crosse, Gary Deariso, Rick Denning, Brad Freeman, Amelia G, Stephen Gilliam, Garner Halloran, Andy Harmon, Jennifer Hartshorn, Debbie Hoppe, Chris Howard, Daniel Landers, Ian Lemke, Ken Lightner, Jim Miller, James Moore, Bonnie Moore, Matt Moses, Bryce Nakagawa, Dave Parrish, Ed Pike, Todd Shaughnessy, Stephen E. Smith, Joshua Gabriel Timbrook, Chris Wiese

Specjalne podziękowania dla Andy Harmon i wszystkich z listy dyskusyjnej **Fading Suns** za nieustającą krytykę i wielki wpływ.

Wersja polska

Tłumaczenie: Tomek Kreczmar, Małgorzata Strzelec, Wojciech T. Szypuła
Redakcja: Andrzej Miszkurka
Redaktor linii: Tomek Kreczmar
Korekta: Urszula Okrzeja
Opacowanie grafiki: Jarosław Musiał
Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń
Produkcja: Wydawnictwo MAG
ul Cypryjska 54, 02-761 Warszawa
tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax. 642-80-20
e-mail: krzaku@mag.com.pl
http://www.mag.com.pl

ISBN 83-87968-51-X
Wydanie I

© 1999 by Holistic Design Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. **Gasnące Słońca** są zastrzeżonym znakiem towarowym Holistic Design Inc. Polska edycja gry na podstawie licencji.
© 1999 by Holistic Design Inc. All rights reserved. **Fading Suns** is a trademark and copyright of Holistic Design Inc. Used under licence.
Copyright for Polish translation © 2000 by Wydawnictwo MAG.
Kopiowanie w jakikolwiek sposób (elektronicznie, chemicznie, fotograficznie, itp.) w całości lub w części – bez zgody wydawcy zabronione.

Gasnące Słońca

Spis treści

Prolog: Poszukiwania Alustro	4
Wprowadznie	10
Rozdział pierwszy: Wszechświat	14
Rozdział drugi: Zasady gry	64
Rozdział trzeci: Tworzenie postaci	74
Rozdział czwarty: Współczynniki	100
Rozdział piąty: Okultyzm	138
Rozdział szósty: Walka	174
Rozdział siódmy: Technologia	198
Rozdział ósmy: Prowadzenie gry	252
Rozdział dziewiąty: Planety	280
Dodatek: Pandemonium	297
Immunitet dyplomatyczny	302
Indeks	308
Karta postaci	311

BRIDGES '96

Prolog: Poszukiwania Alustro

Do arcybiskupa Marcusa Aureliusa Palamona, katedra świętej Mai, Święte Miasto, Galatea, Byzantium Secundus

Najdroższy wuju,

Minęło wiele czas od mego ostatniego listu. Przepraszam, że nie napisałem wcześniej, ale wisiało nad nami zbyt wielkie niebezpieczeństwo. Pewien jestem, iż uśmiechniesz się, czytając me słowa, ale zapewniam Cię, że to prawda. Niemal słyszę Twe pytanie: Jakie niebezpieczeństwo niesie korespondowanie z arcybiskupem Byzantium Secundus? Wszak nikt nie odważy się opóźnić takiej wiadomości. I nie znajdzie się taki, który ośmieli się złamać pieczęć i poznać treść.

Wiesz jednak zapewne, że zaufanie i wiarę można zdradzić, nie naruszając chroniących ich pieczęci. Ma suzerenka, Erian Li Halan, ma wielu wrogów, z których wcale nie największym jest jej pełen nienawiści brat, dążący do jej zguby. Udało mu się podburzyć wielu sprzymierzeńców mej pani przeciw niej. Wielu z nich zajmuje się zbieraniem informacji. Nie mogłem ryzykować wysłania nawet jednego listu do Ciebie, by nie zdradzić miejsca naszego pobytu.

Zdaję sobie sprawę, że takie życie pełne skrytości i intryg budzi w Tobie obrzydzenie. Wiedz, iż pragnąłbym pędzić odmienny żywot. Tęsknię za prostym życiem, które wypełniały rozmyślania, a które pozostawiłem na Midian, przyłączając się do Erian i jej misji do gwiazd. Głód nowych widoków i doświadczeń, który mnie opanował, trudno było zaspokoić, a zimne ściany klasztoru były niczym więzienie. Ironia życia sprawiła, iż teraz – po wielu latach spędzonych na podróżach wśród gwiazd – jawią mi się niczym ciepłe i bezpieczne schronienie.

Nie piszę jednak, by usprawiedliwić się czy wzbudzić w Tobie litość. Po prostu wyjaśniam całą sytuację, byś zrozumiał, dlaczego przez tak wiele lat nie pisałem. Tak bardzo pragnę porozmawiać z Tobą osobiście, przejść się korytarzami Twej wielkiej katedry i raz jeszcze wysłuchać Twego kazania o cnotach Proroka. Twój rozkazujący głos zawsze był jednym z filarów mej wiary. I nie ma wielkiego znaczenia fakt, iż zdradziłem Twą wiarę, wstępując do Zakonu Eskatonicznego, a nie stając się jednym z Ortodoksów. Wszak obie nasze sekty cenią słowa Proroka.

Odbiegam jednak od tematu. Muszę odrzucić na bok refleksje i skupić się na sprawie, w której piszę. Ma suzerenka znów jest gotowa do drogi; tym razem pragnie podążyć nowym szlakiem, pełnym możliwości i niebezpieczeństw. Mam zamiar wyruszyć razem z nią, gdyż łączą nas więzy wiary. Jestem jej spowiednikiem i duchowym przewodnikiem. Od niedawna rolę tę spełniam nie tylko dla niej, ale również dla siebie, obdarzony zostałem bowiem snami i wizjami, wiodącymi mnie ku niepewnej, acz ważnej przyszłości.

W ostatnim mym liście pisałem o gargulcu z Zapomnianego Miejsca – o monolicie, relikcie pozostawionym przez anunnaki, którzy stworzyli gwiezdne wrota i poskromili niebiosa na długo przed tym, jak nasz rodzaj powstał z gliny, wykreowany rękami Wszechstwórcy. To tu objawiły się nam wizje – nieznośne, niewyraźne wskazówki, wiodące nas z jednego świata na drugi, w poszukiwaniu coraz to nowych wskazówek – które dopiero teraz zaczynają nabierać prawdziwego kształtu.

Aby to jednak wyjaśnić, muszę wpierw napisać Ci, gdzie byliśmy i co ujrzeliśmy. Znane Światy to ogromny obszar, na którym wśród gasnących gwiazd rozrzucone jest czterdzieści krain. Śmieszna to liczba w porównaniu z setkami planet, które były znane za czasów Drugiej Republiki. Niemniej jest to świadectwo jedności ludzkości – aż tyle światów wciąż trzyma się razem, połączonych gwiezdną siecią, kontrolowaną przez cesarza Alexiusa.

Byłem na wielu z owych światów – niemal na każdym, jeśli mam być szczery. Niewielu ludzi może się czymś takim poszczycić. Większość nigdy nie opuści swoich chałup, nie mówiąc o prowincjach – wyruszenie na inną planetę to dla nich doniosły krok. Odwiedzenie więcej niż trzech światów to osiągnięcie, które nawet nie jest dane większości gwiezdnych pilotów Przewoźników. Podróżowanie zaś jak Erian i jej świta – to rzecz wręcz niewyobrażalna.

My jednak to uczyniliśmy. Zerwaliśmy wszelkie łańcuchy planet, wędrowaliśmy z miejsca na miejsce niczym ptaki migrujące wraz ze zmieniającymi się porami roku albo liście poruszane wiatrem lub unoszone prądem strumienia. A co więcej – nie byliśmy sami. Coraz więcej odważnych i silnych ludzi budziło się z długiej nocy niewoli rodzimych

planet, uciekało z więzów grawitacji i wyruszało w dal, ku światom znanym ich dziadkom albo i jeszcze wcześniejszym przodkom. Wojny o tron zamknęły wszystkich za liniami wrogów, we własnych domach.

Na szczęście, mroczne czasy przeminęły. Alexius wstąpił na tron, a gwiezdne szlaki ponownie otwarto. Klatka pękła i bestia prześlizgnęła się przez kraty.

Tak, miałem na myśli bestię. Dlaczego? Ponieważ na każdego człowieka o dobrym sercu i słusznych celach, który wyruszył w podróż do światów cesarstwa, przypadało dwóch lub trzech łajdaków o czarnej duszy i zwierzęcych pragnieniach. Z tego też powodu jedynie głupcy przemierzali przestrzeń samotnie, a osoby o dobrych sercach musiały trzymać się razem. Nie podążam za Erian tylko dlatego, iż wymaga tego ode mnie feudalny obowiązek. Czynię to, ponieważ na jej służbie wielu jest mnie podobnych, dobrych ludzi. Wielu z nich to silni mężowie, którzy chronią nas przed wrogami. Potrafię ukoić duszę słowami świętego pisma, ma modlitwa może zasklepić ranę, nie potrafię jednak zapobiec nieszczęściom w obliczu zła.

Cardanzo, ochroniarz Erian, to zdolny człowiek i dobry taktyk. Potężniejszy od niego jest jednak Onggangarak; nasz przyjaciel voroks, który wybrał nas na członków swego *angerak* – sfory. Czy poszukujący prawdy mogliby pragnąć lepszych wojowników?

I lepszego pilota niż Julia Abrams? Choć potrafi być uszczypliwa, jest prawa i związana z nami silną więzią. To dobry duch naszej kompanii i serdeczny towarzysz podróży – prawdziwy zwolennik pierwszego apostoła, Paulusa Wędrowca, który prowadził Proroka.

W odpowiedzi na mój ostatni list ostrzegałeś mnie przed zadawaniem się z rasą obcych ur-ukar, którym – jak wielu innych – nie ufasz, a to przede wszystkim z racji ich zdawałoby się prymitywnych, klanowych tradycji. Ja nauczyłem się żyć bez uprzedzeń, dzięki czemu potrafię ujrzeć prawdę, kryjącą się w sercach różnych istot. Sanjuk oj Kaval to kobieta niezwykłej odwagi. Ciężkie życie na rodzimej planecie, w podziemnych jaskiniach klanu, tylko ją zahartowało. Póki co nie ma wielkiego pojęcia o świętych słowach, zawarłem z nią jednak umowę – za każdą legendę o kulturze ukarów, którą mi opowie, ja czytam jej wers z Ewangelii Omega. W ten oto sposób rodzi się zrozumienie między dwiema różniącymi się istotami. Taka właśnie wymiana poglądów i idei powinna odbyć się na galaktyczną skalę – inaczej nie zwalczymy wielosetletniej ignorancji i nienawiści, które rodzą się między lennami.

Kościół naucza o dobru kryjącym się w naszych sercach, a jednocześnie działa tak, jakby wszystkie nieoświecone istoty były podłe i złe. Władcza ręka musi być twarda – inaczej ludzkość i jej bracia powstaną, by czynić zło. I tak oto rodziła się powszechna wiara – a raczej usprawiedliwienie. Ja zaś uważam inaczej. Wiem, że nawet najmocniej uciskany człowiek podzieli się ostatkami swego pożywienia z głodującymi obcymi, choćby pochodzili oni z dziwnych miejsc, czy wręcz innych światów. Owszem, brak zaufania i podejrzliwość są coraz powszechniejsze. Wielu nieszczęśników wita żądny krwi tłum, a nie zaproszenie na posiłek. Nie jest to jednak tak powszechne, jak każe się nam myśleć.

Być może podczas wojen o tron, i po nich, nieufność stała się typową cechą ludzi. Jednakże wraz z każdym przybywającym z dali gwiezdnym okrętem wiozącym dobra, o jakich zwykłym śmiertelnikom się nie śniło; z każdą osobą, która przynosi wieści o zapomnianej rodzinie, żyjącej na odległych światach; z każdym rycerzem, sprowadzającym prawa do miejsc ich pozbawionych – rośnie zrozumienie i nadzieja.

A obdarzeni nadzieją ludzie marzą i cenią swe marzenia. I nie ma znaczenia, jak wiele słońc zgaśnie i jaki mrok zapanuje – światła nadziei nigdy nie da się do końca zadusić.

Gasnące słońca. Wiele razy pragnąłem o nich zapomnieć, gdyż ich słabnące światła nie pokazują drogi, jaka rozciąga się przed tobą, a jedynie tę, którą już przebyłeś. A ja nie chcę już patrzeć za siebie. Pragnę pędzić do przodu; pragnę rozwiązać problem zbliżającego się do nas upadku; pragnę na nowo rozpalić gwiazdy, by przestały zwiastować naszą zagładę. Herezja? Nadzieja na zmienienie dzieła Wszechstwórcy ma być herezją? Wszak i Ty, wuju, modlisz się, by to nie Wszechstwórca gasił światła dnia; by przyczyną były przerażające demony, unoszące się przed promieniami i rzucające swe plugawe cienie na nasze gwiazdy.

Dlaczego nie mamy z nimi walczyć? Dlaczego siedzimy i czekamy na koniec, pewni, iż wszystkich czeka nieuchronny sąd? A jeśli wyrok zależy od naszych czynów? Co się stanie, jeżeli zawiedziemy? Jak zostaniemy osądzeni?

Proszę Cię, wuju, przeczytaj raz jeszcze, na nowo, słowa Proroka. W głębi serca pewien jestem, iż nie mówił on do ludzi żyjących przed wiekami. Ufam, że mówił do nas. Wspomina wszak o „mroku między gwiazdami", o żyjących tam demonach. Opisywał zło, które na nas spadnie, i sposoby walki z nim. A czy gdy to mówił, słońca nie świeciły jasnym blaskiem? I czy w owe dni nie były najwspanialszymi chwilami ludzkości? Czyż nie powstawały wtedy fundamenty Drugiej Republiki?

Dlaczego więc był on taki smutny? Dlaczego w jego sercu czaił się mrok? Dlaczego kiedy panował Wiek Cudów, on jedyny widział niebezpieczeństwo? Powiem ci! Gdyż widział nie swą teraźniejszość, a przyszłość, która jest naszą teraźniejszością. Widział nasze czasy i narastającą dziś ciemność. Spisał więc słowa, których potrzebujemy, by przetrwać mroźny koniec czasu.

Za wszystkimi jego czynami i słowami, które przetrwały do naszych czasów i wzbogaciły nas, stała nadzieja, że nie będziemy na nie patrzeć jak na artefakty ze świetlanej przeszłości, ale na przykłady lepszej przyszłości. Musimy więc stać się jego uczniami i ruszyć jego śladem do gwiazd – na poszukiwanie, by bronić wiary, naprawiać krzywdy, odnaleźć sprawiedliwość, leczyć chorych, wspomagać potrzebujących, poznać mądrość i spoglądać w głąb.

Jeśli Paulus mógł to uczynić, to dlaczego my nie moglibyśmy? Jeśli mógł Mantius i Lextius, Maya, Amaltea, Hombor, Horacy i Ven Lohji – dlaczego my nie moglibyśmy?

Znam Twą odpowiedź. Herezja. Nie jesteśmy świętymi i nie nam ośmielać się równać z nimi. Zgadzam się. Nie jestem świętym. Mogę jednak próbować nim się stać.

Mogę zebrać całą swą wolę i wiarę, by przemienić się w kogoś, kto niesie zmiany; w kogoś, kto odmieni przeznaczenie na lepsze.

Nie obawiaj się – Inkwizycja nie będzie na nas polować za taką pychę; już to czyni. W ostatnich latach spotykałem się wiele razy z fanatykami w brązowych szatach i o włos uniknąłem płomieni wystrzeliwanych z luf miotaczy. Smutne to, ale wśród nas jest wielu, którzy pragną karać innych za czerpanie korzyści, o które sami obawiają się upomnieć.

Z pewnością zgrzeszyliśmy podróżując gwiezdnymi okrętami. Czyż nie jest to technologia, której zakazują w swych kazaniach? Nie jestem jednak ignorantem i zdaję sobie sprawę z niebezpieczeństwa niesionego przez technikę. Wszak Druga Republika udowodniła, co może uczynić technologia pozbawiona wiary. Trudno zapomnieć ową straszliwą grozę. Nie odrzucę jednak całej techniki tylko dlatego, że jakaś jej część została źle użyta.

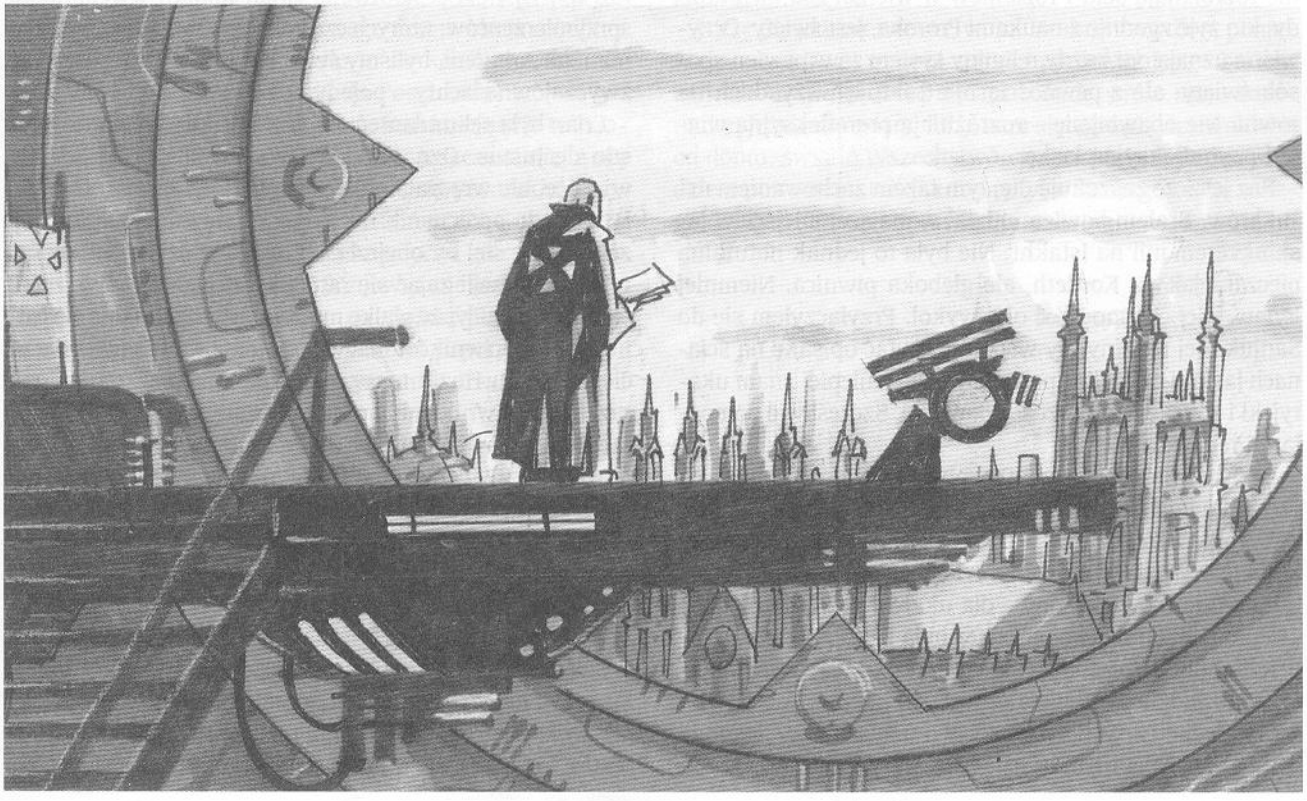
Znów odbiegam od tematu. Chciałem opowiedzieć Ci o naszych podróżach, o widokach, jakie dane było mi ujrzeć od chwili, gdy ostatni raz do Ciebie pisałem. W oddzielnych listach wysłałem Ci kopie dzienników z ostatnich trzech lat. Znajdziesz w nich moje najskrytsze myśli i opowieści o wyzwaniach, którym musieliśmy stawić czoło w wielu światach. Tu zaś chcę napisać o tym, czego nie zamieściłem w owych dziennikach z racji życia w ciągłym biegu, jakie prowadzimy. Pragnę Ci uzmysłowić, co znalazłem. Pokazać, iż pewne rzeczy nie są takimi, jak nam powiedziano. I wyjaśnić, dlaczego wciąż jeszcze szukam.

Me myśli wpierw wędrują ku mroźnemu piekłu Malignatiusa, gdzie pod rządami domu Decados tak wielu cierpi. Kiedy przed wojnami o tron światem tym władał dom Li Halan, ludziom nie było wcale lepiej. Dobrze znam Li Halan, gdyż większość mego życia spędziłem na służbie w owym domu, widzę więc wyraźnie błędy, jakie popełniono. Pod ich rządami żaden zwykły człowiek nie miał szans dojść do wyższych stanowisk, choćby nie wiadomo jak się sprawdził. Jednakże zaletą domu Li Halan jest, iż się nie znęca nad poddanymi – w odróżnieniu od domu Decados. Cóż z tego, iż nawet ostatni chłop Decadosów może osiągnąć wyższy status, dopuszczając się wielu haniebnych aktów, które zadowolą jego pana, jeśli większość żyje stłamszona pod władczym butem?

Ten świat znany jest z religijnych schizm i wielu charyzmatycznych przywódców, którzy prowadzą ludzi różnymi, często dziwacznymi duchowymi ścieżkami. To wszystko sprawiło, iż Malignatiusowi przyczepiono etykietę świata fanatyków – a przynajmniej tak z pewnością widzą go duchowni Ortodoksji. Cóż jednak uczynisz, gdy opowiem Ci, iż w jaskiniach ukrytych głęboko pod powierzchnią żyje wielu oświeconych ludzi? Spotkałem jednego z nich – brata Geda – który przepytał mnie z wielu duchowych problemów tak dogłębnie, jak uczynił to magister Tarsus podczas mego pierwszego eskatonicznego egzaminu. Wtedy też zrozumiałem, że bez względu na sytuację polityczną i kondycję mieszkańców, zawsze w danym miejscu można spotkać kogoś niezwykłego.

A istnieją również inne cuda: piękne, godne szacunku widoki. Nigdy nie zapomnę podwodnej podróży po świecie Madok – planecie, której całą powierzchnię, z wyjątkiem nielicznych wysp, zalewa ocean. Używając kombinezonów pozwalających oddychać pod wodą (pewien jestem, że na taką technologię Kościół nie wyraziłby zgody), w które zaopatrzyła nas należąca do gildii kobieta, zeszliśmy na samo dno, by podziwiać ruiny kultury kwitnącej na owej planecie przed wiekami; cywilizacji, która upadła, nim ludzkość opuściła Świętą Terrę.

Podczas wyprawy dojrzałem kryjące się w oddali, pełne obaw, mroczne postaci, które przemykały pośród ruin i obserwowały nas swymi dużymi oczami. Jedna z tych



istot miała na sobie błyszczący pancerz z muszli; inna dzierżyła świecący kostur – to nie byli zwyczajni mieszkańcy morza. Płazy owe zwą się oro'y i są myślącymi, acz bajkowymi i byłymi władcami tego świata. Z nadzieją, iż znają naszą mowę, bardzo pragnąłem zbliżyć się do nich i porozmawiać. Niestety, istoty uciekały, gdy tylko próbowałem podpłynąć.

Znacznie bardziej zagadkowi od oro'ymów okazali się vau. Ach, jakże bym chciał widzieć zaskoczenie i oburzenie na Twej twarzy w chwili, gdy dowiadujesz się, iż spotkałem vau. Nawet uścisnąłem dłoń jednego z nich, choć ten gest nieco go zdezorientował. Owo spotkanie miało miejsce na Manitou – granicznym świecie, którym Kościół mało się interesuje, w obawie iż zaniepokoi władców vau. Zebrały się tu liczne męty ludzkości; nie piraci czy mordercy, choć i kryminaliści się zdarzają, a ci, którzy wybrali innych bogów, lub posiadają zainteresowania niebezpieczne tylko dla samych siebie, karane śmiercią w Znanych Światach.

Wciąż nie do końca to rozumiem, niemniej jestem pod wrażeniem. Być może mej pani przeznaczona jest wielkość, a vau skądś to wiedzieli? Powiadają, że istoty te posiadają maszyny przepowiadające przyszłość i że posługują się starożytnymi przepowiedniami, otrzymanymi od anunnaki. Któż jednak może być tego pewien? Wszak zostali usunięci z łona ludzkości i chronią się swą wspaniałą technologią.

Ur-obunowie również zdawali się cenić mą suzerenkę i wierzyć, iż coś jej przeznaczono. Julia uważała jednak, że po prostu „podlizują się" ludzkiemu szlachcicowi. Nasz pobyt na Velismil był krótki, ale za to relaksujący. Podczas gdy Erian sprzymierzała się z licznymi członkami Umo'rin, ja samotnie medytowałem w skromnej świątyni Voavenlohjun. I choć byłem tu jedynym człowiekiem, przyjęto mnie jak swego. Oni – w odróżnieniu od nas – nie rozróżniają sekt i rozłamów w wierze. Dla nich każdy, kto żyje zgodnie z naukami Proroka, jest święty. Oczywiście uznają oni każdy religijny system za w pewien sposób święty, ale z pewnością nie traktują wszystkich na równi. Nie obawiaj się – rozróżniają prerefleksyjną wiarę i postrefleksyjną łaskę.

Raz jeszcze zaszokuję Cię, tym razem zachowaniem ur-ukarów. Brałem bowiem udział w mającej miejsce w jaskini ceremonii na Istakhr. Nie była to jednak naturalna pieczara jak na Kordeth, ale głęboka piwnica. Niemniej było w niej ciemno choć oko wykol. Przyłączyłem się do Sanjuk i jej rodziny, by wspólnie czytać opisane na ścianach jaskini czyny ich przodków. Nie najlepiej znam ukaryjski i straciłem większość opowieści. Szczęśliwie pomogła mi recytacja Sanjuk.

Barbarzyński zwyczaj? Czy aby na pewno? Zbliżał ich do siebie i wiązał, jednocześnie pozwalając zapoznać się z wspólną przeszłością. Fakt, iż Sanjuk pozwoliła mi się przyłączyć, należy uznać za wielki honor i znak, że ufa mi jak członkowi rodziny – dla ukarów to bardzo wiele.

Jednak najbardziej pouczająca była historia bogów ukarów. Sanjuk uśmiechnęła się szyderczo, kiedy wspomniałem, jak ludzie zwykli traktować ich bogów. Ale ja wierzę w legendy tych istot. Czy – usłyszawszy legendy o ur-obunach i ur-ukarach – da się zaprzeczyć, iż ich bóstwami był ktoś inny niż antyczni anunnaki? A fakt, iż ta potężna rasa jest pradziadkiem tamtych młodszych istot, wskazuje, że być może to samo uczyniła nam, ludziom, na starej Urth.

Ksenoarcheolodzy Drugiej Republiki taką właśnie tezę wysunęli. Z tego wszak powodu nadali anunnaki miano po starych bogach Urth, prawda? A jeśli bogowie naszych prerefleksyjnych przodków pochodzili z gwiazd? I jeżeli zabrali naszych pra-pra-pra-pra-dziadów w podróż? Co stało się z owymi ludźmi? Czy wciąż żyją gdzieś wśród gwiazd?

Dziś nie można odpowiedzieć na to pytanie. Mam jednak nadzieję, że pewnego dnia uda się ją znaleźć.

Pozwól, że powrócę do mej opinii o Kupieckiej Lidze i szlachcie. Musisz być bardzo rozczarowany tym przeczeniem – jeśli wciąż trudzisz się i czytasz me słowa. Wiem, że byłeś na Ligheim, gdyż już za młodu poznałem Twą niechęć do „republikańskich sympatii". Jednak nawet Ciebie zachwyciły wspaniałe budowle i miasta jednego z niewielu światów, który wciąż przypomina świetność Drugiej Republiki. Spacerowałem pośród iglic i po podniebnych szlakach łączących budynki, godzinami nie dotykając stopami ziemi.

A gdy tak szedłem, mijały mnie latające pojazdy, których pasażerowie proponowali mi przejażdżkę, skonfundowani faktem, iż ktoś woli iść, zamiast lecieć za darmo. Wiedziałem jednak, że owe oferty nie są tak naprawdę bezinteresowne. Gdybym wsiadł do jednego z tych łamiących prawa grawitacji rydwanów, przedstawiono by mi przeróżne oferty handlowe. Nie da się bowiem ukryć, iż na Ligheim wszystko jest na sprzedaż, włączając w to lojalność.

Niezwykle pokrzepiające było późniejsze spotkanie z tymi, dla których lojalność to sprawa honoru, nie obiekt handlu. Mam tu na myśli dom Hazat – szlachciców o silnym wojskowym zacięciu, których szalona wściekłość nieraz wstrząsnęła cesarstwem. Erian miała i w tym domu sprzymierzeńców, których często odwiedzaliśmy. Pewnego razu, na Aragonii, byliśmy świadkami najsłynniejszego ze zwyczajów szlachty – pojedynku.

Erian była sekundantem barona Allejandro Campeiro Justin de Justus. Oznaczało to, iż sama nie brała udziału w walce, ale wręczała pojedynkowiczowi broń i pilnowała, by jego przeciwnik nie dopuścił się zdrady. Wszyscy zebraliśmy się, by obejrzeć starcie, a ja czekałem, gotów w każdej chwili zająć się ranami walczących.

Strony ustaliły, że walkę ma zakończyć poddanie się jednego z przeciwników. Zwykle pojedynki między szlachcicami domu Hazat toczą się aż do śmierci. Tym jednak razem przeciwnikiem barona był dandys z al-Malików, sir Jacob Saladin al-Malik, co do którego wszyscy mieli wątpliwości, czy ceni honor ponad życie. Pojedynek był wściekły, acz krótki. Sir Jacob Saladin al-Malik okazał się świetnym fechtmistrzem i w kilka sekund utoczył krwi baronowi. Szczęśliwie nasz przyjaciel rozłożył go w kilka chwil później, głównie dzięki niesprawności energetycznej tarczy przeciwnika.

Szlachetnie urodzeni korzystają z owych tarcz, chroniąc się przed najgorszymi obrażeniami. Jednakże słabsze i relatywnie niegroźne uderzenia nie są przez nie zatrzymywane. I właśnie duża liczba małych obrażeń jest zwykle

przyczyną zakończenia pojedynku. Tym jednak razem tarcza zawiodła i zadano śmiertelną ranę – a raczej ranę, która byłaby śmiertelna, gdyby nie cud wiary. Mój eskatoniczny trening pozwolił mi odwołać się do litości Wszechstwórcy i uleczyć obrażenie, a wraz z nim uratować życie.

Zamiast satysfakcji z triumfu, baron czuł zażenowanie, nie chciał bowiem zwyciężyć w taki sposób. Sir Jacob, który od świtu był jego wrogiem, o zmierzchu stał się przyjacielem. Baron Allejandro jest bowiem łaskawym i wielkodusznym człowiekiem, który nie szczędzi wysiłków, by naprawiać błędy. Zaprosił więc przeciwnika na swój dwór, by tu wrócił on do zdrowia, i nie szczędził przy tym wydatków. Jeżeli zaś chodzi o sir Jacoba, to był on co najmniej uradowany, iż nie przekroczył wrót do świata umarłych. Kiedy doszedł do siebie, obiecał przy najbliższej okazji złożyć ofiarę memu kościołowi.

Spisuję tę opowieść nie po to, by wywrzeć na Tobie wrażenie tym, iż spędzam czas w towarzystwie szlachetnie urodzonych. Chcę raczej zwrócić Twą uwagę na dziwne poczucie honoru, którym się charakteryzują. Choć nie zawsze. Zdarzają się bowiem szlachcice niezbyt honorowi, przynoszący wstyd swej klasie – tyrani. Mam na myśli księcia Granzila Hassana Keddah, pana na Graalu, który straszliwie znęca się nad swym ludem. Nawet etyri jego lennych – nie mogąc ścierpieć jego dekretów – uciekli i przenieśli się w różne niesamowite miejsca, choć było to nielegalne. Książę ogłosił polowanie na te latające istoty, szczęśliwie zostało ono zignorowane przez szlachtę jego dworu, która nie zgodziła się, by toczyło się ono na jej terenach.

I w końcu, po tej długiej dygresji, dotarłem do serca całej sprawy: do kształtu mego przeznaczenia w towarzystwie Erian. Ma pani wykonała wielki krok do przodu i sprzymierzyła się z największą potęgą Znanych Światów – złożyła przysięgę i stała się jedną z Rycerzy Poszukujących, wiernych samemu cesarzowi. Teraz jego potrzeby stawia ponad potrzebami swego domu; oboje modlimy się, by nigdy nie doprowadziło to do konfliktu. Zaś akt złożenia przysięgi uprawnił ją do Poszukiwania.

Do tej szczęśliwej wiadomości dodam kolejną: ja też złożyłem przysięgę, która związała mnie jeszcze silniej z nią i jej panem. Zostałem członkiem Kohorty Cesarskiej – nowej jednostki, stworzonej przez Alexius dla tych, którzy pragną wspomóc Rycerzy Poszukujących i którym nie dane jest wstąpić w ich szeregi. Ponieważ nie jestem szlachcicem i nie posiadam tytułów, z radością przyjąłem ową szansę pomagania mej pani z pełnym poparciem jej suwerena. Cardanzo, Julia i Onggangarak również złożyli przysięgę i przyłączyli się do Kohorty; tak oto stworzyliśmy niewielki rycerski oddział na usługach Alexiusa. Tak więc i my możemy Poszukiwać, otrzymując pełne wsparcie naszego wielkiego władcy – nasze przeznaczenie jest bliskie spełnienia. Można zacząć szukać odpowiedzi na zagadki pozostawione przed wiekami przez urów.

Mam nadzieję, że moje czyny sprawiają Ci większą przyjemność niż me wcześniejsze decyzje. Ma niechęć do Ortodoksji zabolała cię, być może jednak zadeklarowana przez mnie lojalność do jaśniejących gwiazdy Twej diecezji na Byzantium Secundus upewni Cię, iż od teraz będę czynił wszystko w imię wszechświatowej sprawiedliwości i prawa.

Wiem, że na początku nie w pełni aprobowałeś cesarza i że przekonał Cię do niego dopiero fakt, iż regularnie odwiedza Twą katedrę. Wiem to, gdyż widziałem wszystko na własne oczy. Ty i on, jego Cesarska Wysokość, rozmawiający po nabożeństwie niczym starzy przyjaciele, szczelnie otoczeni przez ochroniarzy.

Tak, widziałem to, gdyż wczoraj byłem w Twej katedrze i brałem udział w nabożeństwie, stojąc na jednym z balkonów. Tak bardzo chciałem zejść i przywitać się z Tobą, modlić się wśród pierwszych ław. Nie ośmieliłem się. Zbyt wiele oczu patrzyło na Ciebie, a Twa reakcja na mą osobę mogła zaalarmować wrogów Erian, nawet jeśli wieść o tym wydarzeniu dotarłaby do nich za jakiś czas.

Ma pani przygotowuje się do bardzo ważnej misji, a ja – jak zawsze – pomagam jej. Nie wiem gdzie ani w jakim celu powiedzie nas nasza przysięga, gdyż to jeszcze nie zostało nam ujawnione. Jednakże już dziś wieczorem wyruszamy. Miałem nadzieję odwiedzić Cię w Twych prywatnych komnatach, gdzie moglibyśmy ukryć się przed wścibskimi oczami. Niestety, jest już za późno. Zbyt długo zwlekałem, a obowiązki zmuszają mnie do wędrówki do innego świata, być może nawet w barbarzyńską przestrzeń – wszak wielu Rycerzy Poszukujących zostało tam wysłanych.

Ujrzę Cię jednak znowu, wuju. Ucałuję Twą dłoń, ponieważ uznaję Twój wysoki status i ponieważ jesteś bratem mej matki. Nie obawiaj się ani o mnie, ani o moją suzerenkę. Jeżeli zaś zdarzyłoby nam się zginąć gdzieś daleko od domu, światło Wszechstwórcy odnajdzie mnie i powiedzie z powrotem, tak jak to spotyka każdego obdarzonego dobrym sercem i sprawiedliwą dłonią.

Żegnaj.
Twój bratanek,
rektor Guissepe Alustro

Wprowadzenie

Niegdyś słońca świeciły jasno – niczym latarnie w mrocznej otchłani kosmosu, wzywające ludzkość do podróży. Były symbolem ogromnego potencjału człowieka, celem i przeznaczeniem postępu, przyczyną niepowstrzymanego exodusu do odległych galaktyk. Niegdyś ludzie patrzyli w niebo z nadzieją i tęsknotą.

A potem słońca – a wraz z nimi nadzieja – zaczęły gasnąć.

Rozpoczyna się szóste tysiąclecie po Chrystusie; historia dobiegła końca. Największa cywilizacja zbudowana przez człowieka upadła. Pozostały po niej ignorancja i strach, rozrzucone wśród ruin wielu światów. Ludzkość stanęła u progu Nowego Mrocznego Wieku. I niewielu wciąż wierzy, iż postęp oraz odbudowa są możliwe. Pozostało jedynie oczekiwanie. Oczekiwanie na powolną śmierć; na ostatnie słońce, które zgaśnie i przemieni się w popiół; na dzień, w którym grzesznicy trafią przed oblicze Sądu Ostatecznego.

Nie wszyscy jednak się poddali. Narodził się przywódca – cesarz pragnący raz jeszcze zjednoczyć wszystkie ludzkie światy pod jednym sztandarem. I ponownie wlać nadzieję w serce każdego człowieka.

Ów mąż postawił przed sobą niezwykle trudne zadanie, gdyż ludzie powrócili do dawnych tradycji, do podziału na feudalnych panów i ich poddanych. Czymże dla nich jest nadzieja? Kolejnym kłamstwem niosącym jeszcze więcej bólu? Czyż nie lepiej pozostawić trudne decyzje doczesne panom? A duszami i tak zajmie się Kościół.

Wokół roi się od wrogów, którzy pragną czerpać jak największe zyski z upadku ludzkości: próżni szlachcice, władający odległymi światami; głodni potęgi kapłani, poszukujący sposobu na uzyskanie całkowitej władzy nad wszystkimi ludźmi; chciwe kupieckie gildie, bogacące się kosztem innych.

Ludzkość nie jest samotna. Wśród gasnących gwiazd żyją obce rasy, nienawidzące człowieka za wieki niewolnictwa. Są też tajemnicze imperia obcych i ich plany – tak niezwykłe, że trudno je poznać.

W tym właśnie wszechświecie żyją zwykli ludzie. Niewielu z nich zastanawia się nad swoim losem. A jeszcze mniejsza jest liczba tych, którzy poszukują odpowiedzi na nurtujące pytania, a także sposobów odmienienia zwyczajów oraz praw. Ci ludzie chcą się uwolnić i raz jeszcze wyruszyć do gwiazd – ku przeznaczeniu.

Gra fabularna – co to takiego?

Trzymana przez Ciebie książka z pewnością wydaje Ci się dziwaczna, jeśli ta forma sztuki, to hobby, ta rozrywka jest dla Ciebie nowością. Nie martw się jednak – im więcej przeczytasz, tym lepiej będziesz wszystko rozumiał. **Fading Suns: Gasnące Słońca** to gra fabularna, czyli rodzaj aktywności wymagający wielkiej wyobraźni i oferujący szansę na wiele godzin zabawy i kreatywności.

Hobby zwane po angielsku *role-playing games* (skrót RPG), a po polsku określane mianem gier fabularnych, narodziło się na początku lat siedemdziesiątych XX wieku, wyrastając ze strategicznych gier bitewnych. W owych dniach niektórym ludziom znudziło się wysyłanie do walki historycznych armii. Zapragnęli toczyć bitwy elfami, orkami i czarodziejami. Tak powstały gry *fantasy*. Później zaś pewne osoby przesunęły granice jeszcze dalej – zaczęły one odgrywać pojedynczych bohaterów, a nie całe armie. Gry wojenne przerodziły się w gry fabularne. Uczestnicy nie tylko toczyli bitwy, ale również wcielali się w swe postaci, prowadzili dialogi, tworzyli przeszłość bohaterów, ustalali miejsca ich narodzin oraz życiowe cele...

Miłośnicy owych gier współpracowali ze sobą, kreując całe światy, w których ich bohaterowie przeżywali przygody. Zwykle za inspirację służyły dzieła J.R.R. Tolkiena i Roberta E. Howarda. Z drugiej strony wydawcy owych gier oferowali gotowe światy, a także dodatki uzupełniające informacje o najpopularniejszych krainach. Gracze zaś byli spragnieni wszystkiego. W końcu twórcy gier zaczęli eksperymentować z nowymi gatunkami – powstawały światy *science fiction*, post-apokaliptyczne, superbohaterów, grozy czy nawet westernowe.

Przez lata hobby rozwinęło się znacznie, pojawiły się różne podejścia do gier fabularnych – począwszy od zabawy w bij-zabij, poprzez fascynację szczegółowymi zasadami, aż po kładzenie nacisku na narrację i fabułę, a nie rzuty kośćmi. Różne osoby preferowały różne podejścia.

Fading Suns to gra, która skupia się przede wszystkim na bohaterach i wydarzeniach, w których biorą udział – dworskich intrygach czy szalonych bitwach. Oferuje podstawy, na których gracze mogą zbudować dowolną konstrukcję, jakiej sobie zażyczą. Jeśli chcą zwalczać zło, strzelając z karabinów i walcząc na pięści – proszę bardzo, znajdą się zasady. Jeżeli wolą wcielić się w kupców, przedkładających dyplomację nad brutalną siłę czy kapłanów, zmagających się z metafizycznym kryzysem – nie ma problemu, i na to są reguły oraz wskazówki. **Gasnące Słońca** są po to, by spełniać oczekiwania graczy.

Gra fabularna – jak się w to bawić?

Jak więc gra się w te gry? Po pierwsze, trzeba zebrać kilkoro przyjaciół, ponieważ RPG to rozrywka grupowa, w której rzadko uczestniczy tylko jedna osoba (jest to możliwe, wymaga jednak odrębnych zasad). Do zabawy wystarczy co najmniej dwóch ludzi, ale zwykle winno w niej brać udział od trzech do sześciu graczy, wliczając w to jednego wyróżnionego: Mistrza Gry.

Jedna z osób musi wziąć na swe barki ciężar bycia Mistrzem Gry, który obmyśla fabułę przygód i wyzwania dla bohaterów. Ów prowadzący wciela się we wszystkie osoby, napotykane przez bohaterów graczy; przedstawia intrygę, która toczy się wokół, i wciąga ich w nią. Mistrz Gry to coś na kształt dramatopisarza, autora i reżysera filmowego w jednej osobie. Kiedy trzeba, przyjmuje rolę „greckiego chóru" i niczym narrator wyjawia graczom kolejne elementy opowieści. Jest również aktorem, odgrywającym postać wyłudzającego kasę informatora, którego bohaterowie znaleźli na czarnym rynku; próżnego barona, starającego się zyskać przychylność bohaterów, by ci pomogli mu uratować córkę; wesołego szynkarza, który jest na tyle miły, iż zwiększy kredyt bohaterów, a to tylko dlatego, iż spodobały mu się ich twarze.

Mistrz Gry tworzy fabułę, która popchnie do przodu akcję, jednakże to gracze decydują, co czynią ich bohaterowie – jak reagują na wydarzenia i machinacje innych postaci wyobrażonego świata. Każdy gracz to jakby aktor wcielający się w jedną konkretną rolę, a jednocześnie współautor dramatu – wspólnie z prowadzącym i innymi uczestnikami rozgrywki. To on decyduje, jaki jest jego bohater i jak odniesie się do wydarzeń, w których bierze udział.

Gry fabularne – w odróżnieniu do powieści i filmów – to doświadczenie w pełni interaktywne, powstające w wyniku współdziałania Mistrza i graczy. Prowadzący przedstawia fabułę, a gracze reagują na wydarzenia w dowolny sposób (ograniczony jedynie ramami określonymi przez koncepcję i wiedzę ich postaci). Mistrz Gry, biorąc pod uwagę reakcję swych „podopiecznych", zmienia fabułę zależnie od potrzeb i wprowadza następne elementy. Podczas rozgrywki gracze wypowiadają się za swych bohaterów, spontanicznie reagując na tworzoną przez prowadzącego fabułę. Gry fabularne oferują znacznie większą interakcję niż komputerowe, gdyż póki co żadna maszyna nie jest na tyle sprytna, by reagować na wszystkie

pomysły uczestników. W świecie miłośników RPG krąży porzekadło, iż nigdy nie wie się, co zrobią gracze – i niewątpliwie jest ono prawdziwe.

Trzeba pamiętać o jeszcze jednej istotnej rzeczy, różniącej gry fabularne od tradycyjnych gier planszowych czy komputerowych – tu nie ma zwycięzców i przegranych. Nie ma wyników, które się sumuje. Bez znaczenia jest, czy zmagania bohaterów zakończą się sukcesem, czy nie. W grach fabularnych zwycięstwo i porażka zależy od tego, jak dobrze toczyła się zabawa i czy imaginacja odpowiednio splotła się z interakcją.

Chcąc nauczyć się grać w **Fading Suns**, trzeba wpierw przeczytać tę książkę. W każdym z rozdziałów znajdują się informacje o świecie gry i jej zasadach. W rozdziale szóstym podano przykład rozgrywki, dzięki któremu można się dowiedzieć, jak Mistrz Gry powinien wykorzystywać zasady, by wspólnie z graczami przeżyć miłe chwile podczas zabawy w **Gasnące Słońca**.

Narzędzia

Do gry w **Fading Suns: Gasnące Słońca** potrzeba tylko: po jednej kości dwudziestościennej i sześciościennej (większa liczba kostek ułatwi rozgrywkę), kartki papieru, długopisu lub ołówka oraz – co najważniejsze – wyobraźni. Dwudziestościenne kostki można zakupić w większości sklepów zajmujących się sprzedażą gier fabularnych.

Futurystyczne pasje

Gasnące Słońca to przede wszystkim gra *science fiction*, co oznacza, że mamy tu do czynienia ze statkami kosmicznymi, laserami, pancerzami energetycznymi, obcymi rasami i niesamowitą nauką. Jest w niej jednak miejsce na tradycyjne elementy gier *fantasy*: heroicznych bohaterów i ich zmagania, feudalną strukturę społeczno-polityczną (szlachetni panowie, kapłani wysokich rang i nieustępliwi kupcy), potężne artefakty i wielkie tajemnice. Pojawia się też i horror: potwory i ocierające się o szaleństwo odkrycia, pozwalające dotrzeć do przerażającej metafizycznej prawdy.

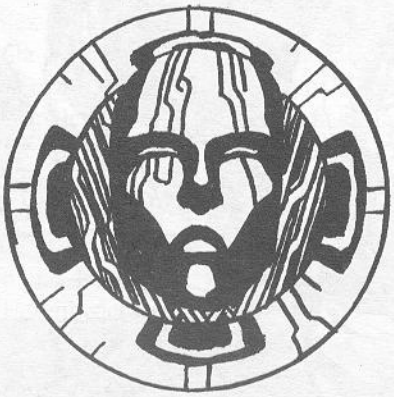
W skrócie, **Fading Suns** to gra, w której zawarto wszystko, co potrzebne jest w grach fabularnych, by opowiadać historie o różnorodnej tematyce, mogące zdarzyć się wszędzie i nigdzie – nawet w naszym świecie, tu i teraz. Dlaczego niby wykreowana przez nas kraina miałaby mieć więcej ograniczeń niż rzeczywistość? Gdybyśmy się na coś takiego zdecydowali, okradlibyśmy się z ogromnego dziedzictwa opowieści, pozostawionych nam przez wcześniejsze pokolenia z każdego zakątka Ziemi. Jesteśmy sobie to winni – nasze światy muszą być równie bogate, żywe i skomplikowane (a nawet szalone), jak ten, który widzimy przez okna.

Zabawa w **Gasnące Słońca** – jak w każdą inną grę – powinna sprawiać przyjemność. Jednakże gry fabularne mogą stać się czymś więcej niż zwykłym hobby. Gracze często starają się osiągać artystyczne cele przyświecające autorom powieści, filmów czy sztuk. **Fading Suns** to pewnego rodzaju przedstawienie pasyjne, opowiadające o triumfach oraz tragediach bohaterów, które mają miejsce w wyobrażonej przyszłości. W tej grze można stworzyć wiele historii – te epickie, rozgrywające się w całej galaktyce, i te osobiste, ograniczone do kilku postaci.

Gasnące Słońca, podobnie jak średniowieczne pasje (misteria męki), dotyczą najważniejszych tematów, uniwersalnych dla całej ludzkości. Głównym motywem gry jest Poszukiwanie. Tę właśnie mitologiczną rolę odgrywają herosi: rycerze poszukujący potęgi potrzebnej do zmiażdżenia wrogów lub tajemnic samooświecenia. Sukces lub porażka owych poszukiwań nie są tak ważne jak zdobywana w ich trakcie wiedza.

Atmosferą wielu dramatów toczących się w świecie **Fading Suns** winna być tragiczna ignorancja. Cywilizacja upada, a wszędzie czai się strach i podejrzenia. Zaniepokojona populacja odrzuca nowe idee oraz granice, obawiając się niesionych przez nie bolesnych zmian. Jednakże to tylko owa uparta ignorancja zatrzymuje ponowny rozwój cywilizacji. To strach nie pozwala nadziei ujrzeć dziennego światła i zniechęca do stawiania czoła wyzwaniom. Bohaterowie graczy są więc herosami, którzy mogą zerwać kajdany ignorancji, wnieść w kulturę coś nowego i wielkiego, obudzić raz jeszcze chęć do życia.

Bez dalszych wstępów zapraszamy Was do poznania burzliwych losów ludzkości, które nadejdą za cztery tysiąclecia od dnia dzisiejszego...



Rozdział 1: Wszechświat

Historia

Kronika opisująca życie ludzkości wśród gwiazd jest dość długa, obejmuje bowiem ponad dwa tysiąclecia. I jest opowieścią niewątpliwie burzliwą. Ludzie rzadko kiedy zaznali spokoju pośród otchłani kosmosu – począwszy od chciwych pierwszych kolonistów ograbiających planety, a skończywszy na nieszczęśnikach toczących krwawe bitwy podczas wojen o tron. Odnosili sukcesy, przeżywali porażki i ośmielali się po raz kolejny mieć nadzieję. Ścieżkami historii ludzkość nie wędrowała jednak sama – u jej boku kroczyli obcy o bogatej przeszłości i własnym przeznaczeniu. Chcąc zrozumieć miejsce, do którego dotarł człowiek, trzeba cofnąć się do samych początków...

Prehistoria

Ludzie mieli niewielkie pojęcie o międzygwiezdnej historii w dniach poprzedzających kosmiczne podróże. Dzisiejsza ich wiedza pochodzi zaś od historyków innych ras – ur-obunów, ur-ukarów i płazów oro'ymów; uzupełniają ją teorie archeologów Drugiej Republiki i fragmentaryczne wypowiedzi enigmatycznych vau, którzy z pewnością nie podzielili się wieloma informacjami.

Owe opowieści i dowody odkryte na obszarach terraformacyjnych wskazują, iż przed wiekami istniała przynajmniej jedna, a być może nawet dwie, niezwykle zaawansowane rasy. Jedna z nich pozostawiła w spadku gwiezdne wrota. Dziś niewiele wiadomo o jej przedstawicielach. Pośród wielu starożytnych ruin i na gwiezdnych wrotach można odnaleźć gargulcopodobne postaci – o wyglądzie zarówno demonicznym, jak i anielskim.

Obie wspomniane rasy określane są jednym mianem – anunnaki lub preadamici. Znane są również pod nazwą urów (proto-rasy), której to używa się jako przedrostka, pozwalającego identyfikować ich artefakty. Uczeni wierzą, iż jedna z owych ras – najpewniej ta, która stworzyła również gwiezdne wrota – jest starsza. Nadano jej wiele różnych przydomków: Władcy Wrót, Strażnicy Wrót, Protoplaści, Architekci itd. Z kolei młodsza rasa określana jest jako Spadkobiercy lub Drapieżnicy. To drugie miano wywodzi się z legend obcych – z mitu opowiadającego o dwóch boskich lub starszych rasach, które często się ze sobą ścierały. Jedna z nich chroniła śmiertelnych, a druga nękała ich. Uczeni snują teorie, iż owi „bogowie" nie są li-tylko metaforami, ale wspomnieniami o urach.

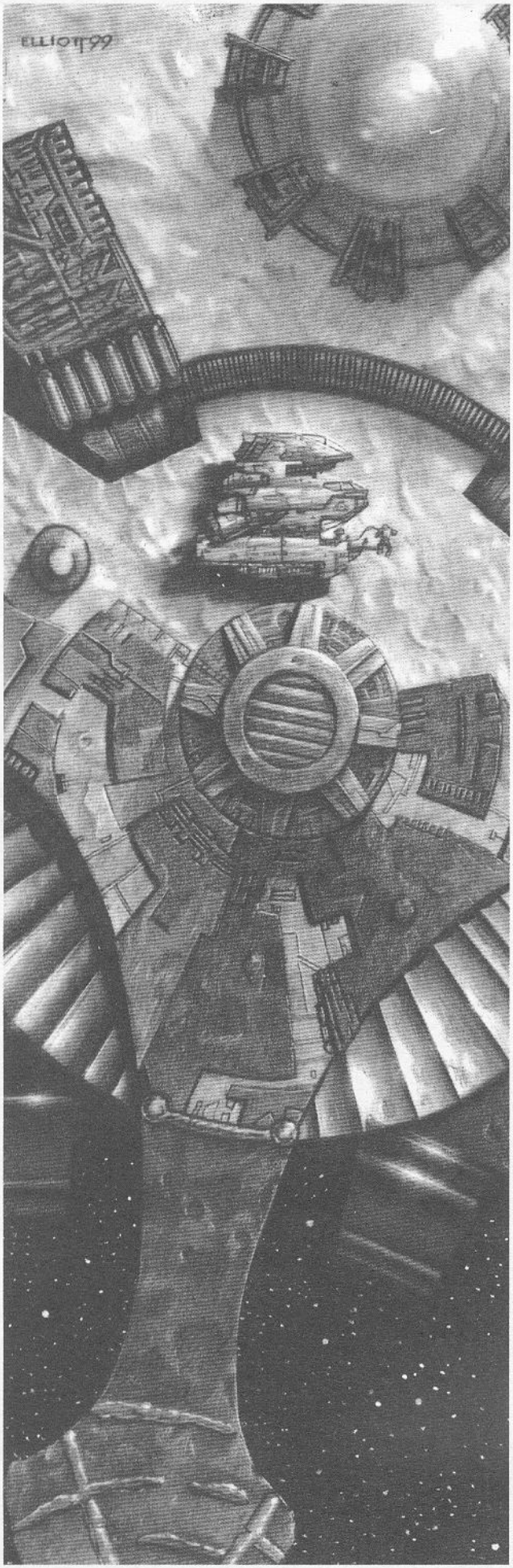
Wiele jest dowodów teorii mówiącej o mitycznej, prehistorycznej wojnie między starszymi rasami. Pośród przeróżnych wykopalisk odkryto wiekowe ruiny o architektonicznych motywach przypominających te, które pojawiają się na gwiezdnych wrotach. Owe budowle nie zostały po prostu opuszczone – uległy destrukcji podczas wojny. Nie były to żadne planetarne kataklizmy; zniszczeń z pewnością dokonano zaawansowaną technologicznie bronią – być może za pomocą dział i bomb termojądrowych. Ta wielka wojna była najpewniej przyczyną zniknięcia obu ras, które gdzieś około 100 roku n.e. opuściły scenę historii i przestały opiekować się lub nękać Dzieci Urów.

Dziećmi Urów nazywa się nie tylko rasy, z którymi zetknęli się owi prekursorzy. Wszakże ślady anunnaki można odnaleźć w każdym systemie posiadającym gwiezdne wrota – i to nie tylko w bliskości bramy, ale na wszystkich planetach układu. Niektóre z owych pozostałości są niemal niezauważalne, inne zaś mają postać zrujnowanych miasteczek lub legend krążących wśród świadomych mieszkańców. Tak naprawdę większość ras – wliczając w to ludzi – uważa, iż gdzieś w przeszłości ich przodków odwiedzili przedstawiciele urów. Jaki był cel tych spotkań – tego nikt nie potrafi wyjaśnić.

Jedynym widocznym dziedzictwem anunnaki jest ich technologia. Gwiezdne wrota otworzyły przestrzeń dla ludzi, Dzieci Urów i vau. Poza bramami urowie pozostawili po sobie również wiele tajemnic. Przedstawiciele wszystkich ras wciąż patrzą w zadumie na zagadkowe gargulce, sterczące pośród antycznych ruin lub wyłaniające się z krawędzi gwiezdnych wrót.

Pierwsza Republika

Marzenia ludzkości o zjednoczeniu i ogólnoświatowym rządzie w końcu się ziściły – na początku dwudziestego



drugiego stulecia. Dziesięciolecia sporów oraz wojen toczonych przez ekstremistów i pomniejsze polityczne frakcje sprawiły, że większość zdesperowanej populacji rozpaczliwie pragnęła pokoju. Ceną pokoju okazała się wolność, ludzkość jednak z radością ją zapłaciła, wyczerpana po latach globalnej przemocy.

Pierwszą Republikę, zwaną również (przez historyków Drugiej Republiki) Wiekiem Zjednoczenia Ludzkości, stworzył konglomerat przywódców handlowych – gorliwych kapitalistów, którzy wzbogacili się podczas lat wojny, aż w końcu zrozumieli, że globalna przemoc oraz narastająca anarchia tylko ograniczają zyski i rozwój. Dlatego też poparli inicjatywę Narodów Zjednoczonych i stworzyli ogólnoświatowy rząd. W niedługim czasie owo „zaibatsu" władało republiką. Oczywiście nie bezpośrednio. Przedstawicieli oficjalnie wybierały państwa członkowskie Zjednoczonych Narodów. Byli oni jednak tylko marionetkami najpotężniejszych szefów zaibatsu i międzynarodowych korporacji, których pieniądze trzymały przy życiu owe nieszczęsne narody. Przestano dbać o pozory i jawnymi przywódcami republiki zostali szefowie konglomeratów. Tak oto korporacyjna polityka stała się polityką rządu. Zjednoczony i stabilny świat zbudowano na fundamentach koncepcji państwa policyjnego i ograniczeniu praw obywateli. Taki był znak firmowy Pierwszej Republiki, która mimo to pozwoliła ludzkości sięgnąć do gwiazd.

Nieco później pewni rządowi wizjonerzy zrozumieli, że potrzebne są nowe granice, na które trzeba skierować energię i agresję populacji; że należy zdobyć nowe surowce, które uzupełnią malejące bogactwa zbyt rozwiniętej Ziemi. Tak więc korporacje zwróciły się ku przestrzeni. Pierwszy projekt dotyczył Księżyca – na ziemskim satelicie szybko zbudowano bazę. Później przyszła kolej na Marsa. Po wstępnych niepowodzeniach ludzkość wylądowała na czerwonej planecie i dobrze się tu poczuła. Kolonizacja rozwijała się w znacznym tempie, a wraz z nią przede wszystkim przemysł wydobywczy. W ciągu stu lat zajęto cały Układ Słoneczny.

Powab odległych gwiazd zrodził ambitny, długoterminowy program – wysłanie „powolnych okrętów". Te statki kosmiczne podróżowały z szybkością mniejszą od prędkości światła i dotarcie do najbliższego układu miało im zająć całe pokolenia. Mimo to wielu ludzi zgłaszało się na ochotnika, by wziąć udział w ekspedycji ku nowym horyzontom. Powstały dwa rodzaje podświetlnych okrętów – statki pokoleniowe (których załoga żyła przez całą podróż zamknięta w Sferze Dysona) i statki głębokiego snu (w których zamrożeni pasażerowie czekali na przybycie do celu). Krewni żegnali się z rodzinami, świadomi, iż najpewniej nigdy się więcej nie zobaczą. Ludzi rozpalała jednak nadzieja, że pewnego dnia ich potomkowie spotkają się w odległych światach. Statki zamknięto i wysłano w kosmos – tak rozpoczęła się podróż poprzez otchłań ku odległym światłom.

A potem, w pierwszych latach dwudziestego czwartego stulecia, odkryto gwiezdne wrota. Zadziwiający artefakt obcej, dawno nieistniejącej rasy znajdował się na granicy Układu Słonecznego, za Plutonem.

Gwiezdne wrota

Gwiezdne wrota były klasyczną osobliwością. Pierwszym świadectwem istnienia we wszechświecie obcych form życia (z wyjątkiem kontrowersyjnych pozostałości na Marsie, o istnieniu których nie poinformowano opinii publicznej) i technologii, której ludzkość nie odkryła. Były zarazem zdumiewające i zachwycające. „Wyłączone" przed laty wrota nie objawiały śladu aktywności. O ich naturze toczyły się gorączkowe debaty. W końcu grupa naukowców – po wielu godzinach pracy – zdołała je uruchomić. Przestrzeń w obręczy wrót uległa wypaczeniu, a światło zakrzywiło się w skręcającą spiralę, aż wreszcie oczom patrzących ukazał się obcy widok odległego układu gwiezdnego.

Było to pierwsze niepodważalne świadectwo istnienia anunnaki i pierwsze ich dzieło, które objawiło się ludzkości. Świadomość, iż człowiek nie jest jedyną rasą, która sięgnęła do gwiazd, okazała się upokarzającym doświadczeniem. Jednakże ludzie, którzy myśleli nieszablonowo i patrzyli w przyszłość, szybko poradzili sobie z ową przykrą wiedzą. Szefowie zaibatsu ujrzeli szansę tam, gdzie inni dostrzegali zagrożenie.

Z na nowo uruchomionych wrót szybko zebrano dane; rozpoczęło się tłumaczenie zapisków. Wkrótce zdobyto wystarczającą teoretyczną wiedzę na temat tajemniczej technologii, by skonstruować prototyp silnika skokowego – nieporęczny i ogromny, ale zawsze. Wyposażono weń bezzałogową sondę, którą rząd republiki planował wysłać w nieznane. Miało miejsce wielkie, jednoczące wszystkich wydarzenie. Ludzkość całego świata połączyło napięcie i wyczekiwanie. Uruchomiono silniki i sonda popędziła przez wrota, by zniknąć w okamgnieniu. Rozpoczęło się oczekiwanie.

Trzy miesiące później wrota raz jeszcze uaktywniły się i sonda powróciła do Układu Słonecznego, transmitując dane zebrane w nieznanej przestrzeni. Na ludzkość czekał system gwiezdny z nadającymi się do zamieszkania planetami podobnymi do Ziemi. Nie minęło wiele czasu, a wśród obywateli Pierwszej Republiki pojawili się ochotnicy, pragnący jako pierwsi ujrzeć nowy świat. Wybrano załogę i przeprowadzono wielomiesięczne treningi, by ją przygotować.

I znów cały świat zebrał się – tym razem, by ujrzeć pierwszych osadników. Statek z nieustraszoną załogą wystartował i pokonał rozświetlone wrota obcych. Nikt nie wiedział, co teraz nastąpi. Każdy z astronautów doświadczył wysublimowanego, krótkiego uczucia ekstazy; miał również głębokie przeświadczenie, iż pamięta pewne istotne prawdy, niegdyś mu znane, ale już utracone. Kiedy statek pojawił się po drugiej stronie wrót, wspomnienia ponownie zblakły, pozostawiając po sobie słaby ślad. Narodziła się religia, nazwana od słowa, które wypowiedział każdy astronauta: Sathra.

Nowy świat nie był zamieszkany przez świadome istoty i jakby oczekiwał na kolonizację. Nazwano go Dobrodziejstwem Sathry (a później przemianowano na Suthec). Wkrótce rozpoczął się exodus, a wraz z nim konflikty. W zaibatsu wybuchła wewnętrzna, ukryta wojna – korporacje ścierały się o kontrolę nad nowymi bogactwami

Chronologia

Data	Wydarzenie
40000 p.n.e.	Tak datuje się najstarsze znane ruiny anunnaki.
100 n.e.	Anunnaki znikają z łamów historii, pozostawiając ur-obunów i ur-ukarów.
1800	Vau wyruszają w kosmos.
2100	Pierwsza Republika i podbój Układu Słonecznego.
2305	Ludzkość odkrywa gwiezdne wrota.
2500	Upadek Pierwszej Republiki i wzrost znaczenia szlachty.
2500-3500	Diaspora.
2700	Pierwszy kontakt z shantorami.
2723	Prorok dostrzega Święty Płomień; Wiek Cudów.
2730	Bunt shantorów prowadzi do powstania rezerwatów obcych.
2845	Pierwszy kontakt z vau.
2849	Śmierć Proroka; koniec Wieku Cudów.
2855	Wojna z ukarami. W obliczu inwazji ur-ukarów Kościół jednoczy ludzkość.
3500-4000	Wspólne działania kupców prowadzą do powstania Drugiej Republiki ze stolicą w Nowym Istambule (późniejsze Byzantium Secundus). Masowe terraformowanie.
4000	Masowe bezrobocie, zintensyfikowane przez fenomen gasnących słońc i narastającą religijność milenijną, prowadzi do upadku Drugiej Republiki. Na scenie pojawia się szlachta, która przejmuje Byzantium Secundus i doprowadza do ostatecznego upadku republiki.
4000-4986	Mroczne Wieki.
4525	Inwazja barbarzyńców. Ludzkie narody gwiezdne – niezwiązane ze szlachtą, Kościołem i Ligą – sprzymierzają się, by złupić Znane Światy. Zostają pobite dopiero po wielu walkach i znacznych stratach z obu stron.
4540	Władymir, dzięki kampanii przeciw barbarzyńcom, zaczyna jednoczyć gwiazdy.
4550	Koronacja Władymira I, podczas której niedoszły cesarz zostaje zamordowany. Miejsce cesarza zajmuje regent, wybierany co 10 lat przez elektorów (składają się na nich przedstawiciele największych domów, Kościoła i Ligi).
4900	Początek wojen z symbiontami. Symbionci atakują oddalone światy. Pasożytnicze siły przekształcają wiele planet, zmuszając ludzi do ewakuacji. Zostają zatrzymane dopiero przy Stygmacie.
4956-4995	Wojny o tron.
4992	Rozpoczyna się konflikt Hazatów z kalifatem Kurga.
4993	Koronacja Alexiusa Hawkwooda na cesarza.
4995	Wszystkie pięć królewskich domów przyznaje w końcu zwycięstwo cesarzowi Alexiusowi.
4999	Gra rozpoczyna się w okresie konsolidacji, kiedy to cesarz Alexius umacnia swe panowanie.

kosmosu. Większość obywateli republiki nie miało pojęcia o konfliktach, toczących się wśród władz Ziemi, Marsa i Dobrodziejstwa Sathry.

Rząd Pierwszej Republiki uznał sathryzm za niepokojącą religię. Astronautów, którzy „odnaleźli boga", trudniej było kontrolować. Ponadto starali się oni częściej niż było to konieczne przeskakiwać przez wrota, narażając na szwank zdrowie (i – co za tym idzie – również statki). Sathryzm został zakazany, nie przyniosło to jednak żadnego efektu. Republika zadała poważny cios religii, opracowując specjalne pole siłowe, blokujące powstawanie tzw. „doświadczenia sathra". Zaczęto wyposażać statki w owe bufory, których próba zdemontowania prowadziła do uszkodzenia silnika. W taki oto sposób mistyczne wizje dobiegły końca. Wielu pilotów – pozbawionych szansy na przeżywanie komunii – traciło zapał i rezygnowało z metafizycznych przekonań, z łatwością zapominając niewyraźne sny, których doświadczyli. Znaczna liczba sathrystów próbował samemu konstruować statki i zachować prawo do doznawania wizji. Tych nielicznych, którym się powiodło, władze republiki bezlitośnie ścigały, a ich pojazdy niszczyły. W ciągu następnych lat sathryzm uległ zapomnieniu i stał się podziemną religią o niewielkiej liczbie nawróconych (zbliżał się jednakże wiek exodusu, kiedy to znów odzyskała ona znaczenie).

Postęp i ekspansja pędziły naprzód. Dalsze badania nad gwiezdnymi wrotami doprowadziły do odkrycia nowych dróg i jeszcze większej liczby światów. Nic nie mogło już powstrzymać kolonizacji. Ludzkość rozprzestrzeniała się bardzo szybko, a członkowie zaibatsu byli zajęci atakami lub obroną. Niezadowoleni i idealiści zerwali się z uwięzi, by objąć gwiazdy w posiadanie. Nowe granice, które otwarły się przed Pierwszą Republiką, stały się przyczyną jej końca. Taki był początek Diaspory i koniec Wieku Zjednoczenia Ludzkości.

Diaspora

Pierwsi koloniści byli przede wszystkim robotnikami pracującymi dla korporacji zajmujących się przemysłem wydobywczym. Znajdowały się jednak wśród nich również osoby, które pragnęły wyrwać się spod kontroli zaibatsu i od dawna duszącej Ziemię centralizacji. Pierwsza Republika stała się wszak narzędziem ucisku, służącym interesowi elity; była głucha na błagania zwykłych obywateli. Kiedy zaś gwiezdne wrota umożliwiły podróże do różnych światów, kiedy odkryto liczne gwiezdne drogi prowadzące do nowych układów, kontrolowanie wszystkich obywateli stało się niemożliwe. Ludzie byli wolni wśród gwiazd.

Rozpoczął się okres niezależności i podziału na wiele niezależnych terytoriów, zajmowanych przez skupione na konkretnym celu społeczności, które wyruszały w przestrzeń na statkach własnej konstrukcji (technologia budowy gwiezdnowrotowych silników „przeciekła" za sprawą grupki anarchistów). Na wielu światach, do których dotarli osadnicy, eksperymentowano z nowymi formami sprawowania rządów. Wczesna jednorodność owych kolonii potwierdzała, iż niektóre z owych doświadczeń się powiodły. Planety, na których warunki były niesprzyjające lub gdzie koloniści sobie nie radzili, wkroczyły na drogę barbarzyńskiej wojny o przetrwanie. Pierwsza Republika pozostawała głucha na błagania o wsparcie; jej władców absorbowała przede wszystkim walka o zachowanie kontroli nad Układem Słonecznym. Na wielu światach rządy koncentrowały się wokół przywódców o silnej indywidualności, którzy przekazywali władzę potomstwu, dając tym samym początek rodom królewskim. Tak powstały domy szlacheckie, które były główną przyczyną upadku zaibatsu, wszczęły bowiem liczne wojenki, tu i ówdzie przejmując zasoby Pierwszej Republiki i rzucając na kolana słabnącą władzę.

Odkryte na niektórych światach bogactwa pozwoliły kolonistom na stworzenie własnych niewielkich imperiów kupieckich. Niestety, w innych miejscach osadnicy musieli toczyć okrutne walki o ograniczone surowce. Wszyscy jednakże pragnęli działać i zdobyć własny świat.

Prorok i jego Kościół

W samym sercu szalejącego chaosu pojawił się Prorok i jego kazania. Ten potężny, religijny mąż podróżował od świata do świata, stawiając fundamenty nowego monoteizmu.

Odkrycie istnienia bardzo zaawansowanej technologicznie rasy obcych (urów – twórców gwiezdnych wrót) całkowicie odmieniło spojrzenie ludzkości na jej początki i los. Człowiek zdał sobie sprawę, że nie jest już jedyną istotą inteligentną, zdolną do tworzenia oraz używania narzędzi. W świetle niepodważalnych dowodów na istnienie świadomego życia w kosmosie przywódcy największych ziemskich religii musieli tak zmodyfikować kanony wiary i kościoły, by odpowiadały nowej erze – erze podróży do gwiazd. Ludzkość wyruszyła na nowe światy, zostawiając za sobą starych bogów i poszukując nowych.

Podczas Diaspory ludzkie kolonie zerwały więzy łączące je z centralnym rządem, społecznością i religią. Starożytne ziemskie religie od dawna już były martwe; wiele z nich – zarówno politeistyczne, jak i pogańskie – wskrzesili koloniści, rozpaczliwie pragnący uciec przed materialistyczną technokracją, która podług nich odbierała im przeznaczenie. Rozpoczęła się epoka duchowej różnorodności, niosąc ze sobą plemienność, dogmaty i fanatyzm.

Jednakże stare religie i archaiczne kulty nie wypełniły pustki gwiazd. Ludzkość potrzebowała czegoś nowego. Czegoś, co odzwierciedlałoby zarówno nadzieję, jak i żal – to wszak charakteryzowało wszystkie wielkie religie. I w takiej właśnie religijnej pustce pojawił się Prorok. Wiele na jego temat napisano przez te wszystkie lata, a różni ludzie głosili różne doktryny i ewangelie z nim związane. Tak jednak zawsze jest z prawdziwymi prorokami.

Nazywał się Zebulon i był katolickim lub ortodoksyjnym chrześcijańskim kapłanem (wciąż toczą się spory, jaką religię wpierw wyznawał), zafascynowanym nowymi możliwościami, oferowanymi przez gwiezdne wrota. Wyruszył zaś w przestrzeń, by odnaleźć twórcę wszystkich ciał niebieskich. Znalazł jednak coś znaczniejszego. Wszyscy znają słowa litanii: „W roku 2723 Prorok ujrzał Święty Płomień". Na jednym z granicznych światów (teraz zaginionym pośród gasnących słońc) bóg zesłał Zebulonowi mistyczną wizję Świętego Płomienia palącego się

w empireum. Obdarzył Proroka nowymi światami przeznaczonymi dla jego dzieci; nakazał mu powieść ludzkość ku erze dalszej eksploracji kosmosu. Zebulon ujrzał również piekło; dowiedział się o istnieniu demonów, czających się w „mroku między gwiazdami" i pragnących ugasić Święty Płomień. Przywódcy Kościoła powiadają, iż słońca stają się coraz chłodniejsze, gdyż demony i obudzone w ludzkości grzechy zasłaniają padające na wszechświat światło Świętego Płomienia.

Zebulon głosił kazania i opowiadał swe wizje na granicznych światach, tym samym tworząc nowy ruch religijny. Mówił o złu kryjącym się wśród gwiazd i o demonach, których cienie zasłaniają światło Świętego Płomienia. Opowiadał o potrzebie ekspansji i eksploracji nowych światów. Radził, by zbierać znalezione cuda w katedrach. Dzielił się swą niechęcią do bezdusznych maszyn i wspominał o nihilistycznym wpływie, jaki mają one na ludzi – czynił to na przekór panującego w Diasporze technofetyszyzmu.

Zebulon badał święte księgi, ziemskie zapiski i inne źródła, zdając sobie sprawę, iż tylko zbierając wszelką ludzką wiedzę zdoła sprawić, by wiara człowieka przetrwała pod naciskiem gwiazd. Powoli rewidując swe nauki, wprowadzał elementy z różnych religii. Boga nazwał Wszechstwórcą i ujawnił, iż to właśnie o nim była mowa w każdej wierze i że dopiero teraz, kiedy ludzkość sięgnęła gwiazd, twórca uniwersum – czyli światów i zamieszkujących je istot – może ujawnić siebie w pełnej chwale. Słońca były nie tylko przekonującym symbolem boskiego światła Wszechstwórcy, ale również materialną manifestacją jego ducha, Świętego Płomienia, który rozpala wszelkie życie.

Prorok zebrał pod swym sztandarem wielu wiernych, ale najbardziej cenił siedmiu z nich – apostołów wiary. Do czasów cesarza Alexiusa stali się oni świętymi postaciami, z którymi wiązano wiele legendarnych przypowieści i potężnych atrybutów. Tak naprawdę było ośmiu apostołów, jednakże ostatniego z nich – ur-obuna płci żeńskiej – Kościół ignoruje. Niewielu zdaje sobie sprawę z jej istnienia, choć dała ona podwaliny religijnej sekcie, która przetrwała do dziś wśród obunów.

Za czasów Proroka sathryzm zaczął się powoli odradzać, przede wszystkim za sprawą inżynierów, którzy demontowali bufory, uniemożliwiające przeżywanie ekstazy podczas skoku przez wrota. Władze republiki nie mogły już powstrzymać pilotów przed doświadczaniem komunii. Tym jednak razem Zebulon sprzeciwił się nieskrępowanemu pokonywaniu wrót i przeżywaniu wywołujących ekstazę halucynacji. I tak oto, podczas gdy Wszechświatowy Kościół zyskiwał na znaczeniu, sathryzm znów powoli zanikał. Wkrótce właściciele statków (bardzo często byli nimi pobożni poddani Kościoła) zakazali demontowania zabezpieczeń chroniących przed „doświadczaniem sathra". Nie minęło wiele czasu i wszystkie silniki zaczęto wyposażać w bufory już w fabrykach. Sathryzm umarł.

Prorok zginął w wypadku podczas pokonywania gwiezdnych wrót. Było to w trakcie wojny z vau, którzy postanowili ukarać ludzkość za naruszenie ich przestrzeni. Zebulon podróżował wtedy apelować o pokój. Kościół przez lata obarczał winą za śmierć Proroka obcą rasę. Szczęśliwie w końcu wielu hierarchów zrozumiało, że ostatnia misja Zebulona miała na celu doprowadzenie do pokoju. Od tego dnia Kościół poszukuje pojednania z vau. Symbolem wiary są zaś zmienione nieco gwiezdne wrota, wiążące się ze śmiercią Proroka i jego przesłaniem – zachętą do poszukiwania.

Niezwykle długi żywot Proroka budzi wśród wiernych szacunek. Jedni przypisują ową prawie-nieśmiertelność wierze, inni zaś uważają, że był to efekt środków przedłużających życie. Niemniej jednak lata jego życia określane są przez ludzi żyjących po Upadku mianem Wieku Cudów, w którego trakcie każdy wierzący mógł czynić cuda. Uważa się, iż właśnie wtedy skodyfikowano pierwsze teurgiczne rytuały, które za czasów Drugiej Republiki uległy zapomnieniu, a istnienie tego rodzaju magii postrzegano jako żart. Wiara zwykłych ludzi w cuda ponownie odrodziła się dopiero w Mrocznych Wiekach.

Po śmierci Proroka jego najważniejsze nauki zebrano w księdze zatytułowanej „Ewangelia omega". Kościelni teologowie spierają się ze sobą, czy słuszny jest podział świętych słów na dwie fazy. W pierwszej – wczesnej „Ewangelii omega" – Prorok naucza, by odrzucić zło

Cnotliwi apostołowie

Na początku Poszukiwań wokół Proroka zebrało się ośmiu późniejszych apostołów. Czyny, których dokonali w tamtych dniach, stały się podstawą ich świętości w Kościele odrodzonym po Upadku. Każdy święty roztacza pieczę i chroni konkretną cnotę Kościoła. Pielgrzym, któremu przyszło czegoś dokonać, zwykle zwraca się do jednego z apostołów, by ten spojrzał na niego życzliwie z empireum i wspomógł go. Istnieją również i inni, pomniejsi święci (zwykle są to zmarli patriarchowie Kościoła) – im również przypisuje się cnoty i czyny, którym patronują. Członkowie ściśle ze sobą związanych rodzin i grup często przysięgają sobie lojalność, biorąc za świadka jednego ze świętych; przyrzeczenie pieczętuje teurgiczny rytuał zwany Przysięgą wierności świętym (patrz „Rozdział piąty: Okultyzm").

Oto najważniejsze cnoty Kościoła i związani z nimi apostołowie.

Cnota	Apostoł
Poszukiwanie	Paulus Wędrowiec
Lojalność	Lextius Rycerz
Współczucie	Amaltea Uzdrowicielka
Obrona	Mantius Żołnierz
Sprawiedliwość (Kara)	Maya Pogardzana
Mądrość	Horacy Uczony
Pokora	Hombor Żebrak
Dyscyplina	Ven Lohji, ur-obunka

Prorok wymienił również grzechy, które brzydziły go ponad wszystko i sprawiały, że światło Świętego Płomienia słabło, a słońca gasły. Zaliczył do nich dumę, chciwość, pożądanie, zazdrość, lenistwo, gniew i łamanie przysiąg. Istnieją i inne grzechy, o których Prorok nie wspomniał, a które ujawnił Kościół: lichwa (pieniędzmi) oraz wynalazczość (Dzieło Wszechstwórcy jest niezmienne – kim jesteśmy, by coś do niego dokładać? To właśnie był grzech Pierwszej Republiki).

i rozwijać w sobie cnoty. Późniejsze „Prawdy litości" przekazują mistyczną wiedzę o zrozumieniu i miłości. Od śmierci Proroka minęło wiele stuleci, podczas których Kościół odnalazł własne odpowiedzi na teologiczne pytania, postawione w jego naukach. Do czasów cesarza Alexiusa kwestie wiary stały się trudnym i niejednoznacznym tematem, nad którym dyskutują członkowie wielu sekt i zakonów.

Wszechświatowy Kościół założył po śmierci Proroka jeden z jego zwolenników, Palamedes, syn domu Alecto. W obliczu groźby vau i ur-ukarów zebrał on różniących się od siebie wiernych i przemienił rozprzestrzeniającą się religię w polityczną siłę. To właśnie rola, jaką Palamedes odegrał w historii Kościoła, wiele lat później pomogła starającemu się o tron Władymirowi I zdobyć przychylność tejże instytucji. Oczywiście Kościół w żadnym razie nie powstał nagle i bezproblemowo. Inni zwolennicy Proroka wyruszyli w różne strony, tworząc własne wizje Kościoła. Jednakże to religia Palamedesa zwyciężyła, choć istnieją wyjątki – sekty i zakony.

Palamedes ogłosił się patriarchą, duchowym i świeckim przywódcą Kościoła. Ustalił również zasady, podług których mieli być wybierani jego następcy – dokonuje tego kolegium arcybiskupów. Przez wszystkie te lata instytucji przewodzili czcigodni mężowie i niewiasty (kobiety również mogą piastować stanowisko patriarchy i, jeśli takie jest ich życzenie, zwane są matriarchami). Kościół zaś wskazał ludzkości drogę podczas Upadku (choć jednocześnie był jedną z jego przyczyn), a teraz stoi na straży zła, czającego się tak wewnątrz, jak i poza społeczeństwem.

Pierwszy kontakt: shantorowie

W chaosie terytorialnych walk Diaspory ludzkość napotkała pierwszą inteligentną rasę. Shantorowie z Shaprut byli koniopodobnymi istotami, które – mimo ograniczenia w korzystaniu z narzędzi – osiągnęły pewien poziom cywilizacyjnego rozwoju. Shantorowie żyli na ogromnych połaciach porośniętych trawą równin planety Shaprut. Ich kultura opierała się na silnych rodzinnych związkach i romantycznych stosunkach, co jednakże łączy się z brutalną obyczajowością i częstymi konfliktami międzyplemiennymi. Klanowe wojny były więc na porządku dziennym, a zdolni wojownicy byli najbardziej cenionymi członkami plemienia. Jednakże żołnierz, który nie czcił swej rodziny lub porzucał skomplikowane rytuały zalotów wobec swej małżonki, przestawał cieszyć się szacunkiem. Shantorowie byli wyznawcami religii bardzo przypominającej oddawanie czci słońcu.

Na nieszczęście dla owej rasy jej świat był bogaty w minerały. Dlatego też rdzenni mieszkańcy i ich kultura stanęli w obliczu śmiertelnego niebezpieczeństwa. W czasach Diaspory międzyplanetarna supremacja zależała od zasobów. Koloniści, którzy trafili na Shaprut, zdawali sobie sprawę, że jeśli nie oni, to ktoś inny zgarnie nagrodę – bogactwa naturalne planety. Ponadto shantorowie nie byli w stanie komunikować się z ludźmi bez technologicznego wspomagania, w rodzaju komputerowych syntezatorów. Zbyt często uznawano ich jedynie za nieco sprytniejsze zwierzęta. Z tego też powodu większość ludzi nie czuła się odpowiedzialna za wypieranie shantorów. Uważali nawet, że mają niejako nieodzowny cywilizacyjny wpływ na koniopodobną rasę – a to poprzez zapewnianie jej przedstawicielom pracy (często niezwykle wyczerpującej) w kopalniach.

Wielu shantorów zbuntowało się. Ci, którzy wciąż żyli na równinach, przypuścili atak na górnicze osiedla. Sprytni i wielcy shantorowie byli bardzo niebezpieczni, kiedy się ich rozdrażniło. Niestety, spowodowali tak znaczne straty – zabijając ludzi i niszcząc mienie – że przywódcy kolonii postanowili nie przebierać w środkach. Na Shaprucie wylądowała armia, mająca zdławić bunt. Wybuchła partyzancka wojna, której wynik nigdy jednak nie budził wątpliwości. Załamanych buntowników spędzano i wysyłano na inne światy – do rezerwatów rozsianych po ludzkim kosmosie, nieraz na planety o zbyt wrogich warunkach dla tej łagodnej rasy. Rodziny uległy rozdzieleniu; ich członkom nigdy już nie było dane się ujrzeć.

Przez stulecia ludzkość czuła wstyd związany ze swym pierwszym kontaktem z inną inteligentną rasą. W dniach, gdy kultura shantorów uległa zniszczeniu, Prorok dopiero rozpoczynał poszukiwania, ale i tak przeciwstawiał się tej tragedii. Niestety, wówczas jego zwolenników było niewielu i byli w stanie odmienić biegu historii. Rekompensatę dziś mogą otrzymać jedynie ci koniowaci, którzy zdołali przetrwać. Wielu ludzi uważa, że gdyby Prorok nie zginął przedwcześnie w przestrzeni vau, los shantorów i pozostałych inteligentnych obcych byłby zupełnie inny. Jednakże Palamedes, pierwszy patriarcha utworzonego później Wszechświatowego Kościoła Niebiańskiego Słońca, nie przejmował się zbytnio niesprawiedliwym traktowaniem obcych ras.

Dlatego też los większości inteligentnych obcych, z którymi ludzkość nawiązała kontakt w następnych stuleciach, bardzo przypominał ten, jaki spotkał shantorów. Niezależnie od uporu i technicznego zaawansowania istoty te prędzej czy później trafiały we władanie człowieka. Owszem, niektóre rasy – choćby ur-obunowie, voroksowie czy gannokowie – żyją w pokoju z ludźmi. Niestety większość innych wiele wycierpiała z rąk człowieka. Program siłowego przemieszczania i przejmowania ziem stał się przyczyną złych stosunków, które przez stulecia utrzymywały się między ludzkością a najbardziej zaawansowaną technologicznie potęgą znanej przestrzeni: vau.

Vau

Nowo odkryte gwiezdne wrota zawiodły ludzkość do małego, ale miłego świata, nazwanego Nowe Monako (teraźniejsze Apshai). Planeta ta była domem g'nesh – spokojnej rasy owadów, która większość czasu poświęcała na hodowanie skomplikowanych i pięknych rzeźb z roślin i drzew, połączonych organiczną pajęczyną. Wpierw owe istoty zignorowały kolonistów. Kiedy jednak ludzie wyrzucili g'nesh z ich ogrodów i uznali ziemię za swoją, obcy nieco się oburzyli. Niemniej powiedzieli tylko: „Nie wolno tego robić. Prosimy, odejdźcie". Koloniści oczywiście tylko się zaśmiali. Słabi ogrodnicy nie stanowili żadnego niebezpieczeństwa.

Ale ich opiekunowie – już tak.

Z gwiezdnych wrót wyłonił się ogromny statek kosmiczny – niepodobny do niczego, co ludzkość kiedykolwiek ujrzała. Pojazd wypluł ogromną kulę gotującej się energii plazmowej, która zniszczyła całą flotę stacjonującą na orbicie Nowego Monako. Następnie okręt obcych opuściły mniejsze statki, które zbliżyły się do planety i wyładowały złowrogi ładunek: żołnierzy vau.

Owi żołnierze zajęli się systematycznym zabijaniem wszystkich napotkanych ludzi. Dowodzący kolonią urzędnicy pomniejszych domów rozpaczliwie próbowali poddać się przewyższającym liczebnie i technologicznie siłom, ich błagania nie zostały jednak wysłuchane. Vau zabili wszystkich. A potem powrócili na statek i opuścili orbitę Nowego Monako. G'nesh wznowili zaś prace w ogrodach.

Vau pozostawili tylko jedną rzecz – wiadomość: „Zostawcie tę planetę w spokoju. Jest ona własnością hegemonii vau. Nie podążajcie żadnymi prowadzącymi stąd gwiezdnymi szlakami".

Oczywiście, pragnąca wymierzyć karę ludzkość przekroczyła wrota, przeskakując do krainy vau. I napotkała tu liczne i bardzo rozwinięte technologicznie światy. Z tej wyprawy powróciło niewielu ludzi – garstka, której na to „pozwolono". Wreszcie vau przyjęli ludzkiego dyplomatę, Benjamina Verdena z domu Justynian, który po powrocie był przytłoczony wyższością obcych. I dziękował za to, iż vau nie byli nastawieni na ekspansję, o czym przekonał się podczas pobytu. Obcy mieli tak skonstruowaną polityczną strukturę, że cenili najbardziej stabilność, którą starali się utrzymać. W ciągu wielu stuleci ich hegemonia i sposób życia uległy niewielkim zmianom, przede wszystkim za sprawą pierwszego kosmicznego imperatora vau.

Benjamin odkrył, że g'nesh to rasa podbita. Jednakże vau traktowali swych poddanych inaczej niż ludzie. Przed laty g'nesh mężnie stawiali opór inwazji. W końcu jednak musieli się poddać. Wtedy ich generał, który dobrze poznał kulturę najeźdźców, zażądał, by pozwolono mu zachować „twarz" zanim wojna dobiegnie końca. Vau cenią honor i godność ponad życie. Dlatego też najeźdźcy także czegoś się wyrzekli – i to dzięki generałowi, który świadomie naraził się na wstyd, jakim jest przegrana walka. Vau zapewnili g'nesh spokojne i dostanie życie w zamian za posłuszeństwo. Innymi słowy, zwycięzcy potraktowali pokonanych łagodnie tylko dlatego, iż ów generał zrozumiał system społeczny vau.

To niezwykle interesujące spostrzeżenie ułatwiło ludzkości kontakty z vau. Do dziś jednak obcy jasno dają do zrozumienia, że nie chcą mieć do czynienia z „zanieczyszczeniem", jakim jest człowiek. Przez stulecia stosunki były chłodne i czysto formalne. Oczywistym jest, iż vau nie chcą, by obce idee zainfekowały ich społeczeństwo i by ludzkość miała okazję przyjrzeć się lepiej ich technologii.

W wyniku spotkaniu z vau zwiększyło się znaczenie Kościoła, szczególnie po śmierci Proroka podczas wypadku na terenie hegemonii. Ludzkość drżała na samą myśl o groźbie, jaką stanowią bardziej zaawansowani technologicznie obcy – i to nawet, jeżeli nie planują oni ekspansji. Kościół Palamedesa przyciągnął do siebie ludzi, rozbudzał ich wątpliwości i wzmacniał wiarę. Wszakże człowiek został wybrany, by sięgnąć gwiazd. Takie było jego przeznaczenie. Poddanie się w takiej chwili oznaczało, iż zawiódł Wszechstwórcę.

Kapłani dali ludzkości wiarę, która ją zjednoczyła; uniwersalną doktrynę tak doskonałą, że nawet w obliczu śmierci wszyscy pragnęli przeć do przodu. Paradoksalne jest, iż to właśnie Kościół popchnął człowieka do tego, by sięgnął tak wysoko – ten sam Kościół, który w kilka stuleci później podobne czyny uważał za grzech i srogo za nie karał.

Wydarzenie, które ostatecznie umocniło znaczenie i potęgę rozrastającego się Kościoła, miało miejsce, zanim jeszcze wieść o śmierci Proroka dotarła do wszystkich światów.

Wojna z ukarami

Ur-ukarowie przez stulecia toczyli wewnętrzne konflikty, nim wreszcie opuścili swój wrogi, podziemny świat i sięgnęli gwiazd. Skolonizowali trzy najbliższe planety – Okh'cha i Kradle (później nazwane Aylon i Istakhr) oraz Ustar (dziś jeden z Utraconych Światów) – i rozpoczynali dalszą ekspansję, kiedy na Criticorum napotkali ludzi. Obie strony rozpaliła nienawiść od pierwszego wejrzenia. Próżni ukarowie mieli przed oczami jedynie czekający na podbicie świat i istoty łatwe do zniewolenia. Zaatakowali bez ostrzeżenia i zajęli stolicę Criticorum. Ludzkość odpowiedziała szybko. Rody szlacheckie z Shaprut i Nowego Istambułu sformowały flotę, której zadaniem było odbicie planety. Wybuchła długa i krwawa wojna, która wkrótce dotarła do niemal każdej planety i każdego księżyca wszystkich systemów.

Ukarowie spadli na różne planety, prowadząc walkę partyzancką. Chaos rozprzestrzeniał się. Ludzkość na dziesiątkach światów cierpiała z powodu ataków obcych. Ur-obunowie, których ludzie napotkali wkrótce po shantorach, szybko rozpoznali w ukarach starożytnych braci i potępili ich, przede wszystkim za partyzancką taktykę. Owe antyukaryjskie wypowiedzi pozwoliły obunom zyskać znaczną suwerenność, którą wciąż – już w czasach cesarza Alexiusa – się cieszą.

Niedługo później ukarowie wykorzystali na Shaprucie swe moce psychiczne i zachęcili shantorów do buntu. Koniowaci uciekli z rezerwatów i napadli na wioski oraz miasta, zbudowane na równinach, które niegdyś były ich domem. Shantorowie doznali straszliwej klęski – zginęła niemal jedna czwarta buntowników, zanim reszta zdecydowała się poddać. Dopiero potem odkryto, iż w całą sprawę zamieszani byli ukarowie i ich psychiczne moce. Wtedy to patriarcha Palamedes uniósł karzącą rękę nowo utworzonego Wszechświatowego Kościoła.

Po pierwszym pobycie w przestrzeni między gwiezdnymi wrotami wśród ludzi znacznie rozwinęły się moce psychiczne. Przez lata praktykowano je częściej i częściej, odkrywając coraz to nowe możliwości. Wraz z zakazaniem sathryzmu rozwój psychicznych mocy uległ spowolnieniu. Niemniej przez cały ten czas nie uznawano sił umysłu za szczególnie niebezpieczne. Ludzkość była raczej zafascynowana nowo odkrytym potencjałem. Wszystko to jednak uległo zmianie wraz z pojawieniem się ukarów.

Ukarowie już od urodzenia posiadali znaczne zdolności parapsychiczne i używali ich bez skrupułów. Kiedy wykorzystali moce umysłów, by ogłupić shantorów, ludzkość ogarnęła obawa. Żaden człowiek nie pragnął już pokojowego zakończenia konfliktu na Criticorum. Ludzkość postanowiła spocząć dopiero wtedy, gdy wszyscy obdarzeni mocą kontrolowania umysłów znajdą się w kajdanach.

Patriarcha Palamedes wykorzystał ów psychiczny atak. Wygłaszał kazania o niebezpieczeństwach niesionych przez obcych. Mówił, że ludzkość musi się zjednoczyć. A słowa Proroka zdawały się dokładnie pasować do wydarzeń, dotyczyły wszak demonów i zła kryjącego się wśród gwiazd. Fakt, iż jednym z apostołów był ur-obun, zręcznie zatuszowano. Z dnia na dzień nawróconych było coraz więcej, szczególnie po terrorystycznych atakach ukarów. Wreszcie Palamedes zebrał przywódców światów napadniętych przez wrogą rasę i zachęcił ich, by wzięli na siebie ciężar ukarania obcych.

Palamedes wykorzystał zdobyte w nieznanym źródle informacje i wysłał flotę na Kordeth, rodzimy świat ukarów, o którym nikt wcześniej nie wiedział. Statki wyłoniły się z gwiezdnych wrót i rozdzieliły, by atakować każdy pojazd, który pojawi się w ich zasięgu. Ukarowie byli zaskoczeni, nie spodziewali się bowiem, że ich rodzimy układ znajdzie się w niebezpieczeństwie. Nie najlepiej przygotowani obrońcy wycofali się i utworzyli falangę, chroniącą Kordeth. Nastał czas nerwowego wyczekiwania.

Na planecie wybuchła panika; przebudziły się stare klanowe niechęci. Wrogowie rządzącej rodziny wyrwali się spod kontroli potężnego przywódcy oraz jego ekspansywnej armii i zasabotowali obronę planety. Piloci lojalni pomniejszym klanom posłuchali wezwań i opuścili falangę. Nic nie chroniło już Kordeth przed atakiem. Ludzka flota rozpoczęła bombardowania powierzchni planety, nie zdając sobie sprawy z faktu, iż większość miast ukarów znajduje się głęboko pod ziemią.

Na planetę wysłano naziemne oddziały, które miały zdobyć znajdującą się na powierzchni stolicę – siedzibę władcy. Przywódca poddał się, a jego rywale skryli się głęboko pod ziemią, zamierzając odzyskać Kordeth, gdy ludzka flota odleci. Jednakże nie wszystko potoczyło się zgodnie z ich planem. Ludzie nie opuścili układu. Wręcz przeciwnie – przybywało ich coraz więcej, aż wreszcie zmiażdżyli opór ukarów. Szlachta i kupieccy przywódcy wielu światów zrobili wszystko, by się upewnić, iż wrodzy obcy nigdy nie powstaną. Skolonizowane przez ukarów światy odbito i sprzedano rodom szlacheckim. Kordeth zaś zakupiło potężne konsorcjum handlowe.

W czasach późniejszych, kiedy nastała Druga Republika, ukarowie wystąpili o uwolnienie spod dominacji, którą cierpią z racji błędów sprzed lat. I otrzymali upragnioną wolność, wcześniej jednak – przez wiele wieków – byli niewolnikami.

Zwycięstwo Palamedesa zapewniło kosmosowi ludzi bezpieczeństwo, a przynajmniej tak głosił Kościół. Trąbiono o tym przede wszystkim na światach odległych od Kordeth, które niewiele wycierpiały podczas wojny. W końcu strach przed inwazją obcych odczuwało się wszędzie. Kościół – który stanął na wysokości zadania w obliczu niebezpieczeństwa – był niczym latarnia jasno rozświetlająca ciemności nocy.

Porządek zrodzony z chaosu

Nowe technologie rozwijały się szybko, przede wszystkim za sprawą naukowców, którzy dokonywali niezwykłych

odkryć, badając fenomeny na innych światach lub korzystając z wiedzy obcych (którzy się nią czasem dzielili). Nastąpił niezwykły postęp, nie ogarnął on jednak całej ludzkości. Nie były to czasy jedności; ludzie nie korzystali już ze wspólnych osiągnięć wszystkich światów.

Niektóre światy rozkwitały (najczęściej te o silnej, dziedzicznej władzy – szlachcie) i przejmowały inne; powstawały międzyplanetarne rządy. Jednakże powodem wszystkich tych operacji był handel. Wszak na jednych planetach znajdowały się bogactwa, których brakło na innych. Handel był narzędziem koniecznym do poprawienia życia wszystkich ludzi. Chciwa postawa zaibatsu i tworzącej się szlachty nie znajdowała już oparcia wśród nowych, rozrzuconych światów, w których zawsze istniały inne możliwości. Ostatecznie światy znów zaczęły się ze sobą wiązać. Powstawały nowe handlowe przymierza o wspaniałych, demokratycznych ideałach; ich liczba na jakiś czas uciszyła urażoną szlachtę. Rodziła się Druga Republika.

I znów ironią historii jest fakt, iż to nauki Kościoła – tyczące filozofii i etyki człowieka – dały początek instytucji, która zepchnęła na dalszy plan religię. Wszakże za czasów Drugiej Republiki potrzeby duchowe zastąpiono powszechną materialną wygodą i dostępnymi bez ograniczeń zmysłowymi bodźcami. Wkrótce jednak Kościół zrewidował swą filozofię i, w obliczu luksusu, wykreował nową, znacznie surowszą.

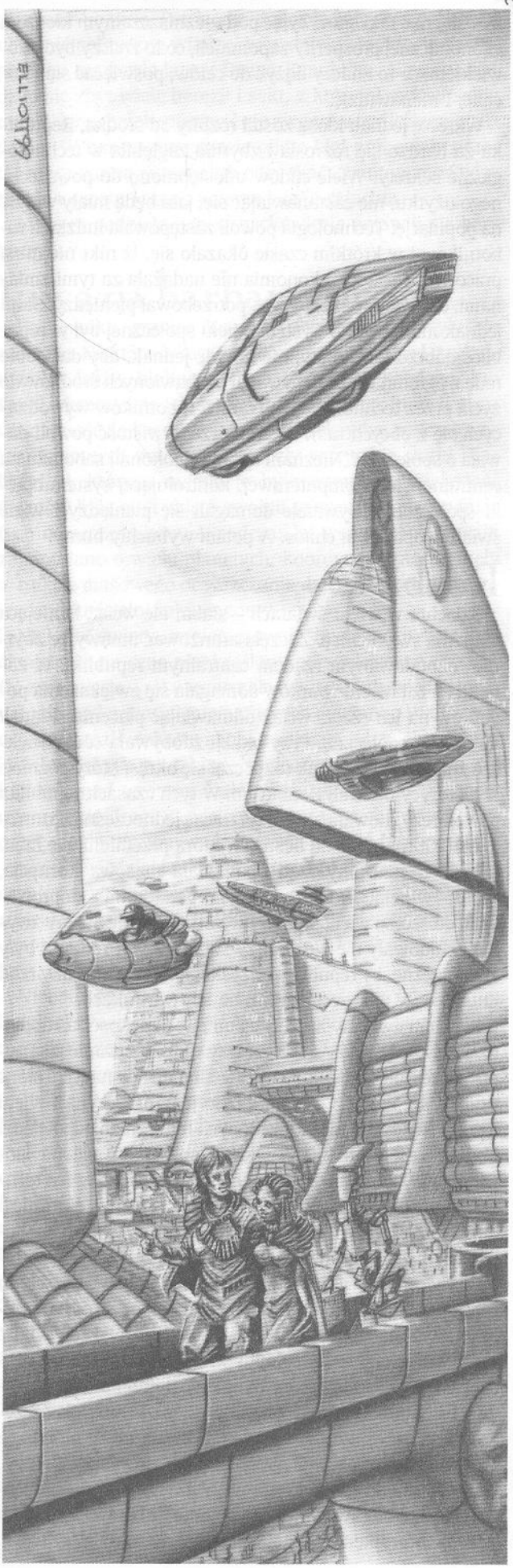
Druga Republika

Liczni myśliciele końca dwudziestego wieku uważali, iż liberalna demokracja to najdoskonalsza forma rządów. Ponieważ zaś ustrój ten rozpowszechnił się niemal na cały ówczesny świat, wydawało się im, że niemożliwy jest dalszy postęp. A jednak idealna forma rządów miała dopiero zostać osiągnięta. Wielu obywateli cesarstwa uważa, że owi myśliciele sprzed lat mieli rację. Trudno się jednak mylić, patrząc w przeszłość.

Ludzkość osiągnęła szczyt za czasów Drugiej Republiki, kiedy to nastąpił niezwykle intensywny rozwój i miały miejsce zadziwiające zmiany. Na wszystkich światach wzrósł standard życia przeciętnego obywatela. Technologii nic nie ograniczało. Każdy cel zdawał się możliwy do osiągnięcia, kiedy ogromne bogactwa światów były dostępne, a ludzi łączyła jedna myśl. Tak – ludzkość miała osiągnąć wszystko.

Były to czasy inżynierii genetycznej, pozwalającej leczyć wiele chorób i deformacji, często jednak prowadzącej również do powstania dziwacznych, człekopodobnych istot. I lata terraformowania, podczas których niemal każdy świat w kosmosie ludzi przemieniano na podobieństwo Ziemi, by stał się prawdziwym domem człowieka (przy okazji zniszczono całe ekosystemy i wybito wiele gatunków zwierząt oraz roślin). W tamtych dniach groźba fizycznego zagrożenia była tylko mitem, a przypadkowa śmierć – niemal zapomnianym pojęciem. Praktykowano bardzo niebezpieczne sporty, gdyż osobiste tarcze energetyczne lub medpaki zawsze znajdowały się na miejscu, by ochronić, a nawet ożywić ofiarę śmiertelnego wypadku.

Obywatele bardzo szybko zapomnieli o bolesnych przeżyciach i triumfach, przez które musiała przejść ludzkość,



by osiągnąć taki stan. Żyjąc pod niezniszczalnym kloszem ekonomicznej prosperity zapomnieli, co to znaczy być człowiekiem, co to znaczy dążyć do celów, poświęcać się i kochać. I nienawidzić.

Wkrótce jednak klosz został rozbity od środka. Republika za bardzo się rozrosła i zbytnio zagłębiła w technologiczne sekrety. Wiele cudów udostępniono do powszechnego użytku, nie zastanawiając się, jaki będą miały wpływ na populację. Technologia powoli zastępowała ludzkich robotników i w krótkim czasie okazało się, iż nikt nie musi pracować. Niestety, ekonomia nie nadążała za tymi zmianami; człowiek wciąż, by żyć, potrzebował pieniędzy. Skąd jednak miał je brać? System opieki społecznej był w republice dobrze rozwinięty, nie na tyle jednak, aby dać sobie radę z ogromną liczbą obywateli pozbawionych środków do życia przez technologię (lub tanich robotników wywodzących się z obcych ras). Brutalna rzeczywistość powoli dawała o sobie znać. Nieznani sprawcy dokonali sabotażu na centralnej sieci komputerowej, kontrolującej system opieki społecznej. Obywatele domagali się pieniędzy i wiele światów opanował chaos. A potem wybuchły bunty.

Rozbicie

Szlachta w wielu światach – słaba, ale wciąż istniejąca – ujrzała swą szansę. Zaczęła aranżować umowy ze zbytnio rozbudowanym rządem centralnym republiki. W zamian za zdławienie buntów domagała się zwiększenia podatków na ich rzecz, wciąż odmawiając płacenia składek na opiekę społeczną. Przy okazji zdobywała coraz większe znaczenie i siłę. Tak rozpoczął się okres, który późniejsi historycy nazwali Rozbiciem. W tych czasach republika powoli rezygnowała z władzy, tracąc jednocześnie kontrolę nad biurokratyczną bestią, w którą przemienił się rząd. W końcu centralny rząd opanowała masowa korupcja, która – w połączeniu z rosnącymi podatkami – doprowadziła do secesji wielu planet. Owe Zbuntowane Światy zwykle znajdowały się we władzy szlachetnych rodów i były zbyt potężne, by republika odzyskała je siłą. Centralny rząd musiał więc paktować z nimi na ich warunkach.

A potem gwiazdy zaczęły ciemnieć. Ludzkość zaś dopiero wtedy, gdy mrok spadł na trzy układy z zamieszkanymi planetami, zrozumiała, że fenomen gasnących słońc szybko nie minie. Co jednak było jego przyczyną? Wielu rozczarowanych i niezadowolonych ludzi znało odpowiedź: „Winna jest republika – jakiś eksperyment się nie powiódł!"; „Naukowcy za to odpowiadają – to przez ich technologię!"; „To przez obcych – mszczą się na nas okrutnie".

Wszechświatowy Kościół głosił kazania, w których wyjaśniał, dlaczego słońca gasną: ludzkość zgrzeszyła – dumna, przeceniła swe możliwości, roszcząc sobie prawo do mocy Wszechstwórcy. On zaś postanowił odebrać człowiekowi owe moce, gasząc wszelkie światła wszechświata. I ta wieść okazała się celnym strzałem; narodził się niosący nienawiść milenizm. Ludzkość potrzebowała powodów i przedmiotu swej nienawiści. Ojcowie Kościoła szczerze troszczyli się o niewierzącą, a liczną część populacji; nie byli jednak w stanie zapobiec powrotowi starych zwyczajów. Zdając sobie z tego wszystkiego sprawę, zdecydowali się skierować niezadowolenie ludzkości na źródło własnych problemów – na republikę.

Próbując odzyskać znaczenie, prezydent republiki zawarł umowę z ortodoksyjnym odłamem Kościoła. W zamian za pełną akceptację świeckiej władzy republiki Ortodoksja miała stać się oficjalną i jedyną religią. To z kolei doprowadziło do wybuchu religijnych sporów, bowiem różne odłamy Wszechświatowego Kościoła, a także sekty z nim niezwiązane, zaczęły walczyć o swoje prawa.

W tym właśnie czasie legendarny święty Rasmussen wygłosił swój słynny lament: „Och, gdybyż moja głowa była studnią pełną wody, a oczy fontannami łez, wtedy mógłbym dzień i noc opłakiwać zgubę ludzkości! Drżyjcie grzesznicy, gdyż czeka nas długa noc, słońca bowiem same z siebie gasną. Żałujcie i poznajcie zbawienie. Żałujcie lub gińcie!". Świętego Rasmussena rozerwał na strzępy oszalały tłum fanatyków tuż po tym, jak wypowiedział owe słowa.

Szczyt konfliktu nastąpił, gdy siły niektórych Zbuntowanych Światów, wspierane przez obcych, przeskoczyły przez wrota Byzantium Secundus, by przejąć władzę. Republika nie była przygotowana na atak; zaskoczone Byzantium wpadło w ręce rebeliantów. Wieść o tym powoli rozprzestrzeniała się po ludzkim kosmosie, a wraz z nią kroczył chaos. Największe domy szlacheckie zrozumiały, że wreszcie przyszedł ich czas i że w końcu mogą zebrać owoce pracy, którą od lat wykonywały.

Dziesięć domów połączyło siły i wysłało flotę, która miała przejąć Byzantium Secundus. Ponieważ zaś przez lata Rozbicia zdołały zebrać ogromny militarny potencjał, zdobyły stolicę bez większych problemów. A kiedy opadły dymy, nad prezydenckim pałacem powiewał sztandar Dziesiątki.

Nastąpił ostateczny upadek Drugiej Republiki, a wraz z nim umarł postęp. Historia zatoczyła koło – cywilizacja człowieka osiągnęła szczyt rozwoju, by potem się cofnąć. I stało się tak, jak głosił Kościół: ludzie zaczęli cierpieć upokorzenia, raz jeszcze przeżywając błędy z przeszłości i płacąc za swą pychę.

Mimo to wielu miało w pamięci humanistyczne ideały republiki i wciąż wysoko je ceniło. Liga Kupiecka nie zamierzała ich porzucić, nawet w obliczu potępienia przez Kościół czy militarnej potęgi domów. Ideały to jednak nie rzeczywistość, a jedynie wskazujące drogę światła. Tak właśnie było i z obywatelami Drugiej Republiki. Światła przygasły. Rozpoczęły się Nowe Mroczne Wieki.

Nowe Mroczne Wieki

Dziesięć zwycięskich domów szybko zyskało poparcie Kościoła, uznały one bowiem (z powodów politycznych) status Ortodoksji, ustalony przez republikę. Zaakceptowały również oficjalnie fakt, iż ludzkość popełniła wiele grzechów i że Kościół słusznie posiada władzę nad życiem grzeszników. W zamian za to patriarcha Ortodoksji wsparł domy, szybko znajdując w świętych księgach liczne zapiski potwierdzające prawość szlachty, która strąciła z piedestału bezbożnych senatorów republiki. Wszystko to uczyniono w obawie, iż przywódcy sekt, których wielu było wśród rebeliantów Zbuntowanych Światów, stworzą na Byzantium Secundus nowy rząd, odbierając tym samym Ortodoksji dopiero co zdobyte znaczenie.

Kościół szybko zaczął rozpowszechniać swą doktrynę gdzie tylko mógł. A główna jego zasada mówiła, iż technologia jest zła – że to ona przyczyniła się do upadku ludzkości, więc nie należy jej ani szanować, ani z niej korzystać. Szlacheckie rody zgodziły się z tą doktryną, uznając ją za dobrą metodę trzymania poddanych w ryzach. Oczywiście członkowie domów poszukiwali wyjątków od tego antytechnologicznego kredo. Kościół sprzeciwiał się temu, tak więc między nim a szlachtą pojawiły się niesnaski. Religijni przywódcy mogli ekskomunikować szlachetnie urodzonych za technologiczne praktyki. Z drugiej zaś strony, domy mogły opanować kościelne światy i zniszczyć katedry, zrzucając wszystko na karb wojny.

Koniec końców obie strony doszły do porozumienia. Kościół potrzebował jakiejś miary do oceniania technologii i musiał choć trochę ustąpić domom. Stwierdzono więc, iż szlachta podda się „największej pokucie" i „litościwie przyjmie na siebie grzeszne zadania, chroniąc zwykły lud przed owym groźnym niebezpieczeństwem". I tak oto korzystanie z techniki (i potęg, jakie daje władza) uznano za konieczne zło, a szlachetnie urodzonych za męczenników, broniących ludzkości przed splamieniem się grzesznymi czynami (nieliczni grzeszą, ratując tym samym masy). Kościół również przyjął na siebie świętą rolę, zobowiązując się strzec zwykłych ludzi przed techniką. Z tego też powodu kapłani musieli umieć rozpoznawać technologię, odprawiali jednak pokutę, by pozostać czystymi w obliczu Sądu Ostatecznego.

Ale władza nie była podzielona tylko między te dwie siły. Członkowie gildii, którzy posiadali technologię i wiedzę, również domagali się swoich praw. Utworzyli oni Kupiecką Ligę, a w jej skład weszli senatorowie republiki (ci, którzy zdołali przeżyć) i przywódcy korporacyjni. Owa nowa siła nie zamierzała porzucić techniki i posiadanej wiedzy. A bez członków Ligi statki kosmiczne, bojowe pancerze i broń przestałyby działać. Kościół zaś zostałby pozbawiony komunikacji.

Domy wprowadziły rządy terroru. Polowano na każdego, kogo podejrzewano o przynależność do gildii. Wielu ludzi uwięziono. Kościół ekskomunikował przywódców Ligi, zmuszając tym samym wiernych do odwrócenia się od nowej siły. Daremnie. Liga posiadała zbyt wiele własnych statków i światów. A tak Kościół, jak i domy, musiały handlować. Pozbawione gwiezdnych map i technologicznej wiedzy, zostałyby odcięte od znacznej liczby planet. Tymczasem wiele światów zamknęło prowadzące do nich gwiezdne wrota i zniknęło w mrocznej otchłani historii. W taki oto sposób Liga zmusiła kapłanów i szlachtę do zarzucenia represji.

Powstała więc trójca rządząca w Mrocznych Wiekach. Łączyło je niepewne i chwiejne przymierze, które nieraz było łamane; raz za razem między frakcjami wybuchały konflikty, w wyniku których najwięcej cierpieli zwykli ludzie i obcy. Dziesięć domów wyłaniało spośród siebie przywódcę rady – cóż z tego, jeśli owi przywódcy zawsze mieli wrogów i rzadko kiedy ich rządy długo trwały. Na dodatek władająca Dziesiątka była bardzo zmienna. Przez lata domy zyskiwały na znaczeniu i upadały; jedynie najsilniejsze lub najsprytniejsze były w stanie długo utrzymać pozycję. Patriarcha Kościoła cały czas próbował umocnić polityczną władzę, w nadziei iż teokracja zastąpi słaby rząd, władający Drugą Republiką. Niestety, rodziło się zbyt wiele herezji i sekt, z którymi musiał sobie radzić, by w pełni poświęcić się owemu ważniejszemu zadaniu. W tym samym czasie gildie Ligi próbowały przejąć niespokojne planety lub odzyskać Zbuntowane Światy, zbyt często jednak wyprzedała je szlachta.

I w tym podzielonym wszechświecie pojawili się barbarzyńcy.

Inwazja barbarzyńców

Po Upadku granice Znanych Światów skurczyły się znacznie. Niektóre światy świadomie odcięły się od gwiezdnych podróży, blokując wrota i atakując każdego, kto śmiał wkroczyć do ich systemu. Mieszkańcy innych utracili zdolność do kosmicznych wędrówek, gdyż podczas wojen domowych zniszczeniu uległy wszystkie statki i fabryki, w których można je było naprawić. Większość światów była zbyt zajęta swoimi sprawami, by wspomóc tych nieszczęśników. A podczas lat wewnętrznych walk zapomniano o wielu planetach, koordynaty zaś zaginęły w trakcie masowego oczyszczania danych, które przeprowadzali kościelni inkwizytorzy.

Niektóre światy „zapieczętowały" gwiezdne wrota, odcinając się na czas nieokreślony od szalejącego chaosu. Do zamknięcia wrót wystarczała odpowiednia wiedza technologiczna i zrozumienie natury ich działania. W ten sposób uniemożliwiało się skoki z jednego lub wielu kierunków. Niestety, po takim „zapieczętowaniu" traciło się kontrolę nad wrotami i nie wiadomo było, kiedy znów otworzą się drogi w odcięte strony wszechświata. „Pieczęć" mogła utrzymywać się przez tydzień lub przez lata – nikt nie wiedział jak długo. Ów czas odliczały wewnętrzne niezwykłe mechanizmy wrót, których działanie pozostawało niezrozumiałe. Dlatego też liczne światy, które „zapieczętowały" swe wrota podczas Upadku, wciąż czekają, by raz jeszcze je odkryć.

Nieopisana liczba planet została odcięta od centrum ludzkiej cywilizacji; część odkryto na nowo po wielu latach, inne zaś zaginęły na zawsze. Któż wie, na ilu planetach krążących w otchłani kosmosu wciąż jeszcze żyją ludzie? Wszak poza światami należącymi do Drugiej Republiki, do których można było dotrzeć poprzez gwiezdne wrota, istnieją tysiące układów pozbawionych owych bram, a ich mieszkańcy pozostają nieznani. Do wielu z tych systemów – przede wszystkim najbliższych Ziemi – wyruszyły z podświetlną prędkością powolne statki Pierwszej Republiki, o których zapomniano po odkryciu gwiezdnych wrót; żaden z tych pojazdów nie dotarł do Znanych Światów. Prawdę powiedziawszy, niewielu obywateli cesarstwa zwraca uwagę na odległości liczone w latach świetlnych. Tego rodzaju „szczegóły" przestały mieć znaczenie w chwili odkrycia gwiezdnych wrót, dzięki którym podróż z jednego końca galaktyki na drugi trwa mgnienie oka.

W tym rozczłonkowanym wszechświecie ludzi nie wszystkie światy znalazły się pod kontrolą domów, Kościoła czy Ligi. Wiele zapomnianych planet posiadało własne, niezależne rządy. Większość z nich była jednak

wrogo nastawiona do sąsiadów, a waśnie nieraz trwały całe stulecia. Mieszkańcy innych spoglądali na bogactwo Znanych Światów z pożądaniem w oczach. Niemniej prawie każda z tych planet była przez lata odcięta od serca republiki i powoli traciła technologię, cofając się do poziomu czasów Diaspory, a nawet dalej.

Kilku przywódców takich opuszczonych planet zdołało jednak stworzyć koalicję, a ponieważ wciąż jeszcze posiadali statki gwiezdne, postanowili najechać Znane Światy. Za cel wybierali przede wszystkim te układy, które łatwo było złupić i z których można było uciec przed nadejściem odsieczy. Barbarzyńcy nie czekali już za wrotami – przekroczyli je i plądrowali, co tylko się dało.

Delfy – rodzimy świat domu Hawkwood – został ofiarą jednego z najgorszych najazdów. Ród Hawkwood zdołał jednak zebrać siły i, wsparty przez sprzymierzone pomniejsze domy, po krwawej bitwie odparł atak. Jednakże nikt nie uznał tego za prawdziwe zwycięstwo, gdyż armia barbarzyńców uciekła z łupami.

Przywódcy Dziesiątki wiedzieli, że każdy udany najazd zachęca coraz większą liczbę barbarzyńców, by przyłączyli się do inwazji. Mimo to nie potrafili sformować zjednoczonego frontu i zatrzymać agresji – wewnętrzne spory okazały się zbyt znaczące.

A barbarzyńcy, jak można się było spodziewać, powrócili, i to w jeszcze większej liczbie niż przewidywano w najczarniejszych snach. Dwa znaczące gwiezdne narody zjednoczyły się, by zająć odosobnione światy. I rzecz ta im się powiodła. Wybuchła wieloletnia, krwawa wojna, podczas której szlachta odbijała planety na kilka miesięcy tylko po to, by znów stracić je na rzecz barbarzyńców. I tak w kółko.

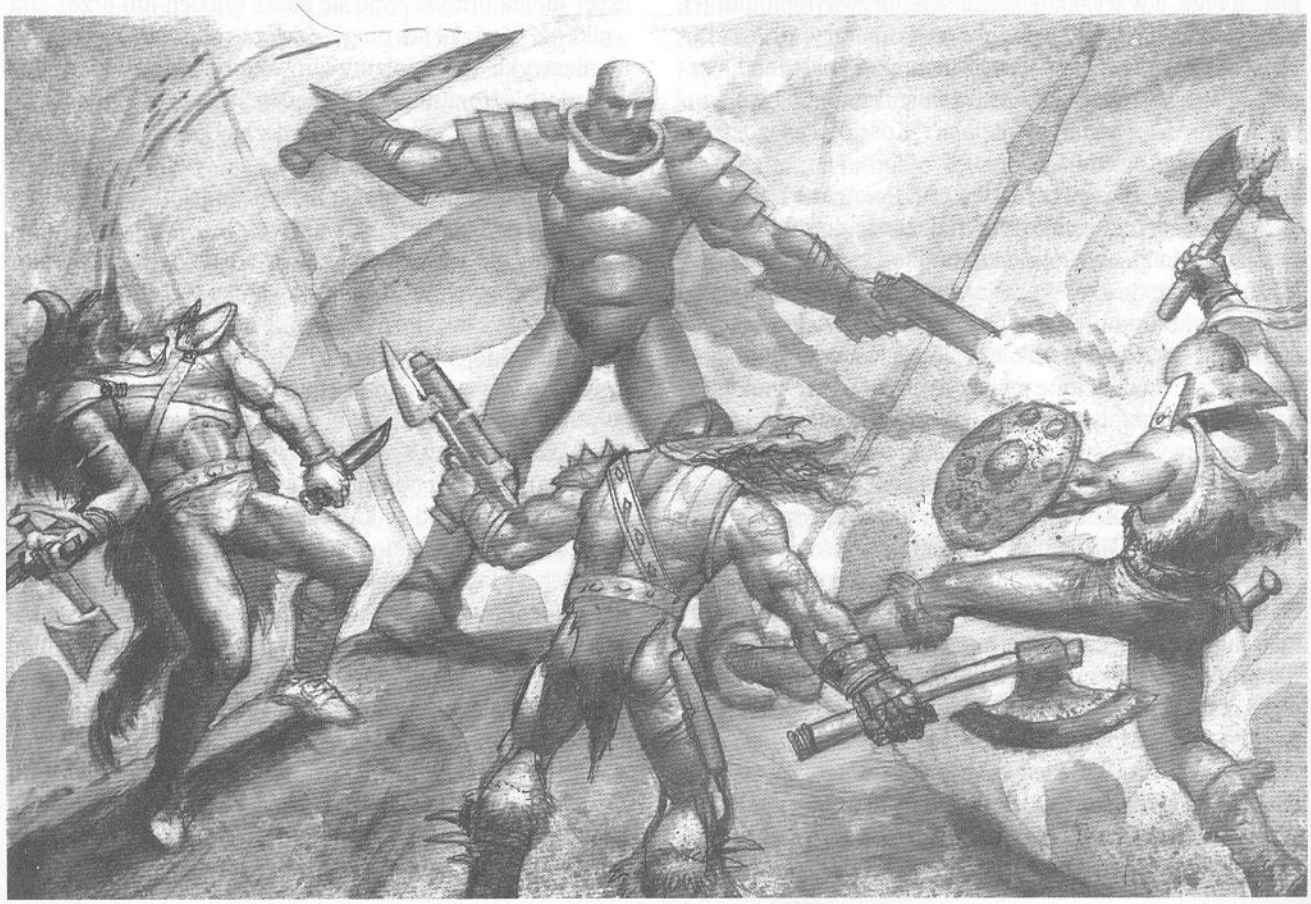
Rozdzielone, samolubne narody nie były w stanie długo opierać się takiej zewnętrznej presji. Na scenę musiała wkroczyć jedna osoba, która je zjednoczy i poprowadzi do zwycięstwa.

Władymir jednoczy gwiazdy

Władymir Alecto – nowo wybrany przywódca Dziesiątki – świadomy był potrzeby stworzenia zjednoczonego frontu przeciw barbarzyńcom. Zdawał sobie sprawę, że rozrzucone i rozczłonkowane bogactwo ludzkości szybko wpadnie w łapy wrogów, chyba że ktoś zdoła zjednoczyć Znane Światy. Oczywiście jego podstawowym celem była władza. Dopiero na drugim miejscu znajdowało się dobro ludzkości – stanowiło wszak paliwo, które go napędzało (a przynajmniej tak sobie wmawiał).

Władymir zdobywał sprzymierzeńców, przysięgając, że poprowadzi Znane Światy do zwycięstwa i odzyska podbite przez barbarzyńców planety. Na dodatek był militarnym geniuszem, któremu sprzyjały najznaczniejsze z pomniejszych domów i pięć spośród Dziesiątki (w tamtych czasach zaliczały się do niej rody: Alecto, Justynian, Gesar, Van Gelder, Windsor, Hazat, al-Malik, Li Halan i Decados). Zdobył również poparcie Kościoła i Ligi. Wszystkich tych sprzymierzeńców zyskał bez większych problemów, barbarzyńcy zagrażali bowiem handlowi, w niebezpieczeństwie znajdowały się również dusze wiernych, a odbite światy miały powrócić w ręce swych poprzednich władców.

Po latach krwawych bitew przełamano napór najeźdźców i zmuszono ich do powrotu na własne planety. Gwiezdne



drogi wiodące do Znanych Światów „pieczętowano" lub ukrywano, by uniemożliwić ich wykorzystanie. Jednakże Władymir nie wypełnił wszystkich swych obietnic – planety należące wcześniej do domów, które nie popierały go w pełni, uznał za swoje. A to doprowadziło do wojny domowej.

Rody Gesar, Windsor, Van Gelder i Dacados oraz niektóre pomniejsze domy stanęły przeciw Władymirowi, a przyłączyły się do nich liczne sekty i gildie. Lecz reszta Znanych Światów pozostała po jego stronie. I ta wojna była krwawa. W wiele lat po jej wybuchu Władymir przyjął kapitulację zbuntowanych domów i ogłosił się cesarzem. Wprowadził również Wielki Przywilej, ustanawiając tym samym stanowiska elektorów, którzy wybiorą jego następcę. Każdy z elektorów na dowód swego statusu otrzymał berło – znak prawa głosu. Władymir wręczył je swym sprzymierzeńcom w domach, Kościele i Lidze.

Na Byzantium Sceundus miała miejsce wspaniała ceremonia – koronacja, podczas której Władymir planował wreszcie zasiąść na tronie. Kiedy jednak włożył na skronie koronę, z jego oczu wystrzeliły płomienie i padł martwy. W jednej sekundzie lata z trudem wywalczonych zwycięstw dobiegły końca. Nigdy nie odkryto zabójców, którzy dopuścili się tego czynu. Pojawiła się jednak niejedna pogłoska, mówiąca o tym, iż morderstwa dokonały demony.

Władymir nie pozostawił następcy, rozpoczął się więc wyścig o tron. Dom Alecto osłabiły wieloletnie kampanie niedoszłego cesarza; utracił on na znaczeniu i stał się jednym z pomniejszych rodów. Nieszczęśliwe wypadki i sprytne zabójstwa ogromnie osłabiły królewską linię. W dziesięć lat po śmierci Władymira ród wygasł.

Gesarowie i Windsorowie również wymarli – po kapitulacji byli zbyt słabi, by się podnieść. Zbyt wiele córek i synów tych szlachetnych rodów zginęło w wojnie z Władymirem, a pozostali zmarli niewiele później. Van Gelderowie stali się pomniejszym domem, zdołali jednak przetrwać, ale tylko dzięki przymierzu z Decadosami. Ród Decados z kolei szantażem wpłynął na inne mniej znaczne domy, a nawet na Ligę, zachował swój królewski status i wziął udział w wyścigu o cesarski tron. Dziesiątka stała się Piątką – w jej skład wchodzili Hawkwoodowie, Decadosi, Hazatowie, Li Halanowie i al-Malikowie.

Elektorzy nie mogli jednak dojść do porozumienia i zamiast cesarza, wybrali czasowego regenta, który miał rządzić 10 lat – aż do następnego głosowania. Lecz stanowisko regenta utrzymało się dłużej niż ktokolwiek przypuszczał. Kiedy bowiem minęło 10 lat, wybrano następnego. A po kolejnych 10 latach, jeszcze jednego. Musiały minąć stulecia, zanim na tronie zasiadł nowy cesarz.

Wojny z symbiontami

Druga Republika kryła wiele sekretów, a jeden z nich powrócił, by nawiedzić Znane Światy. Nie wszyscy obywatele cenili program masowego terraformowania, dzięki któremu planety powoli przemieniano na podobieństwo Ziemi. Niepokoiły ich wstrząsy, jakie terraformowanie wywoływało w obcych rasach, a także zanik unikatowej flory i fauny. Nic więc dziwnego, że republika musiała radzić sobie z ekologami – aktywistami i terrorystami.

Jedna z grup takich eko-terrorystów postanowiła ochronić dość niebezpieczne formy życia, kryjące się w dżunglach Czernobogu. W tym celu niepokoiła terraformujących planetę inżynierów i sabotowała ich prace. Udało im się nawet zniszczyć część drogiej maszynerii. Po owym akcie sabotażu eko-terroryści ukryli się w niezbadanej dżungli, by umknąć poszukującym ich siłom policyjnym. I tu natknęli się na nieznaną obcą formę życia. Obudzeni z hibernacji xolotlowie zaatakowali ludzi i w pasożytniczy sposób próbowali się rozmnażać, a ponieważ dwoje terrorystów posiadało okultystyczne moce (psi i teurgię), rezultat był zdumiewający: powstała nowa rasa – ani ludzie, ani xolotlowie. Coś zupełnie unikatowego: symbionci.

Owa dwójka – odmieniona na ciele i umyśle oraz nasycona instynktowną nienawiścią do ludzi – szybko się rozmnożyła, wydając na świat potomstwo: owoc połączenia z pozbawionymi psychicznych zdolności towarzyszami oraz roślinami i zwierzętami Czernobogu. Symbionci zebrali siły i opanowali nowe moce, a potem z furią zaatakowali stolicę kolonistów. Mieszkający na Czernobogu obywatele Drugiej Republiki nie byli w stanie oprzeć się broni napastników – ba, nawet nie potrafili jej zrozumieć. Opuścili więc planetę, zamykając za sobą gwiezdne wrota, by nikt nie mógł opuścić i dotrzeć do zakażonego świata. Następnie przywódcy republiki uczynili wszystko, by ukryć wiadomości o symbiontach przed obywatelami – ostatnią rzeczą, jakiej pragnęli w owym czasie, było zagrożenie ze strony obcej rasy, które tylko spotęguje i tak ogromny chaos. Byli jednak i tacy, którzy uważali, że tego rodzaju groźba zjednoczy republikę. W nich usiłowania przywódców wywoływały pusty śmiech. Niemniej wiadomości o symbiontach udało się ukryć do tego stopnia, że zarówno Czernobog, jak i mieszkańcy tej planety zostali zapomniani niemal przez wszystkich. Znane Światy wkroczyły w Mroczne Wieki w błogiej nieświadomości, że tuż za ich granicami czai się straszliwe niebezpieczeństwo.

Minęło niemalże tysiąc lat od Upadku i symbionci powrócili. Gdzieś w międzyczasie opanowali sztukę skakania przez gwiezdne wrota w swych organicznych statkach, a ludzkość po dziś dzień nie jest w stanie pojąć, jak to było możliwe. Szczęśliwie nie udało im się sforsować bram do Stygmatu, rozpanoszyli się więc z dala od Znanych Światów. A Cesarskie Oko nawet dziś nie jest pewne, jak wiele planet w przestrzeni za Czernobogiem opanowali symbionci.

Tylko kwestią czasu pozostawało, kiedy powrócą do miejsca swych narodzin. Statki symbiontów wyłoniły się z wrót Absolucji i wylądowały w miastach na obrzeżach, a ich załogi bez ostrzeżenia wyrżnęły mieszkańców. Organiczna technologia obcych zdumiewała – żyjące statki i bojowe pancerze, a nawet broń. Sama myśl o tych przedmiotach napawała odrazą umierających ludzkich obrońców.

Symbionci nie zajmowali światów; nie takie mieli zamiary. Za to pozostawiali po sobie zniszczone fabryki i zdziesiątkowaną populację. Atak był ostrzeżeniem. Już wkrótce miały nadejść następne.

Daishan, Stygmat i wiele światów na granicach kosmosu człowieka zostało ostrzeżonych i przygotowało się do odparcia ataku. Jednakże siły symbiontów nie przybyły

pod postacią floty. Obcy poruszali się w tajemniczy sposób i stosowali niesamowitą strategię – flora i fauna planet obracała się przeciw ludziom. Symbionci przez lata planowali atak, łamali dużo wcześniej kody gwiezdnych skoków i w sekrecie odmienili ekosystemy tuż pod nosem ignoranckich kolonistów. Ludziom niełatwo było walczyć z całymi lasami lub stadami drapieżnych zwierząt, współpracującymi ze sobą i pożerającymi całe zwiadowcze jednostki.

Jak można się było spodziewać, ludzkość odpowiedziała masowymi bombardowaniami i niszczeniem całych ekosystemów, uznając, iż jest to jedyny sposób na pokonanie przeciwnika. Jednak nawet ta droga nie doprowadziła do pokonania symbiontów – ich ziarna kryły się głęboko w organicznej strukturze wybranych planet. Na spalonej ziemi wyrastały nowe, dziwaczne lasy, rozwijające się znacznie szybciej niż należałoby się spodziewać. Na dodatek były bardzo odporne na ogień i inne rodzaje ludzkiej broni. Planetarne siły symbiontów szybko uczyły się na popełnionych błędach i opracowywały nowe metody obrony. Koloniści z Daishan zostali zmuszeni do ewakuacji, oddając całą planetę we władanie obcym.

Oczywistym stało się, iż symbionci to mistrzowie walki partyzanckiej, którzy potrafią oprzeć się lepiej rozwiniętemu technologicznie przeciwnikowi. Nie byli w stanie szybko opanowywać światów, zmuszali za to ludzi do kosztownej obrony i ostatecznych rozwiązań. Błędem jest jednak stwierdzenie, że pokonani oddawali pole bez walki. Już po ewakuacji flota obrońców zbombardowała planetę z orbity, przemieniając ją w wypaloną, nie nadającą się do zamieszkania skałę.

Regent szybko przegrupował siły, by bronić Stygmatu – systemu, który symbionci musieli opanować, by dotrzeć do reszty Znanych Światów. Wysłano cesarską flotę i rozpoczęła się bitwa. Niestety, sprawy nie szły po myśli ludzi. Cesarskie siły były bardziej zaawansowane technologicznie, ale pasożyty okazały się nieustępliwe. Jeśli już udało im się posunąć do przodu, żadna siła nie mogła zmusić ich do odwrotu. Regent powołał do istnienia nowy urząd, który miał znaleźć rozwiązanie tej trudnej sytuacji. Dowódca garnizonu Stygmatu otrzymał pod komendę znaczną część cesarskich sił.

Wreszcie, ku zaskoczeniu wszystkich i z bliżej nieznanych powodów, fala symbiontów cofnęła się z jednego obszaru. Przeprowadzono śledztwo, w którego wyniku ustalono, iż za tym sukcesem stały dwie osoby: brat Berthold z wówczas heretyckiego Zakonu Eskatonicznego i Damian, kupiec z Gildii Przewoźników. Obaj byli niezwykli pod tym względem, iż praktykowali okultyzm – Berthold teurgię, a Damian zdolności parapsychiczne. Mieszkali na planecie przed atakiem symbiontów i w obliczu niebezpieczeństwa połączyli siły. Zebrali pozostałych mieszkańców, by wspólnie sformować partyzancką obronę; owa rebelia uszła uwadze cesarskiej floty. A jednak litanie zakonnika i moce Damiana osiągnęły sukces tam, gdzie zawiodło wojsko.

W ten oto sposób znaleziono klucz – jeśli nie do zwycięstwa nad symbiontami, to przynajmniej do wyrównania sił. Nie można jednak zapominać, że w tamtych czasach zdolności parapsychiczne, niegdyś bardzo cenione w republice, były przez Kościół zakazane. Zawarto więc sekretne umowy i szczęśliwie zaakceptowano okultystyczne moce. Oczywiście za zgodą Kościoła. Tak czy inaczej, uznano Zakon Eskatoniczny, który później stał się głównym rywalem Ortodoksji w walce o władzę nad duszami.

Kiedy omówiono już wszystkie warunki, na Stygmat wysłano kapłanów Zakonu Eskatonicznego i wyjętych spod prawa psychoników (obiecano im absolucję za ową „usługę"). Otrzymali oni status inkwizytorów, a dano im prawo do oczyszczenia plugastwa w sposób, który wydawał się najodpowiedniejszy. Plan powiódł się. Naukowcom nie udało się pozbyć pasożytów, ale ludziom praktykującym teurgię i moce psychiczne – już tak. Od tego czasu Zakon Eskatoniczny głosił wyższość teurgii nad nauką. Jego kapłani twierdzili, iż tylko dzięki owym mocom ludzie mogą doświadczać cudów, lecz władanie magią dane jest jedynie najświętszym i najczystszym.

Od wybuchu wojny z symbiontami minęły stulecia. Nastąpił okres chwiejnej równowagi. Symbionci wciąż władali znacznym obszarem, nie zdobywali jednak nowych terenów. Długotrwałe, zdające się nie mieć końca walki partyzanckie na granicy dobiegły końca. Na froncie nastał niepewny pokój.

Magia znów znalazła punkt oparcia w ludzkiej świadomości. Wkrótce domy, Kościół i Liga odkryły, że trudno utrzymać nad nią kontrolę. Sabaty i podziemne organizacje psychoników wyszły na światło dnia. Otwarcie korzystano z wątpliwych mocy. Poszukujący potęgi ludzie wkraczali na zakazane ścieżki, prosząc o pomoc niewidzialne istoty, których imiona wymawiano szeptem w okultystycznych kręgach. Owi antynomiści w walce o moce ryzykowali swe dusze oraz dusze innych ludzi, a niejeden z nich był członkiem któregoś z pięciu domów, pragnących zdobyć przewagę nad wrogami.

Wojny o tron

Urząd regenta nie mógł trwać w nieskończoność. Wielu osobników starało się o tytuł cesarza w różnych momentach Mrocznych Wieków, żadnemu się to jednak nie powiodło.

W pięćdziesiąt lat po tym, jak na froncie wojny z symbiontami zapanował spokój, napięcie opadło, a strach przed kolejnym atakiem insektów minął. Wtedy też dom Hawkwood rozpoczął walkę o władzę. Darius Erik Hawkwood otwarcie zaoferował elektorom Kościoła i Ligi przywileje w zamian za głosy. To wywołało istną burzę kolejnych propozycji i kontrpropozycji różnych domów, które pragnęły sięgnąć po tron. Taki był początek dziesięcioleci politycznych, militarnych i społecznych zmagań, które niejednokrotnie chwiały granicami cesarstwa.

Domy nie były jedyną siłą pragnącą zdobyć cesarski tron. Patriarcha – obawiając się, że szlachta zyska zbyt wielkie znaczenie – również włączył się do wyścigu, dążąc do odwiecznego pragnienia Kościoła: teokracji. Nie powiodło mu się w walce, zdołał jednak pokazać niektórym szlacheckim rodom wyższość swej religijnej instytucji.

Tymczasem członkowie Kupieckiej Ligi ujrzeli w panującym chaosie szansę na zwiększenie swej potęgi. Lata wojny toczącej się wśród szlachetnie urodzonych zniechęciło

zwykłych ludzi, którzy odwrócili się od królewskich rodów. Przywódcy Ligi próbowali wykorzystać rodzącą się nienawiść i w ogóle pozbyć się supremacji domów. Chcieli zdobyć wystarczająco wiele światów, by dokonać secesji i ogłosić powstanie Trzeciej Republiki. Im również, podobnie jak patriarsze Kościoła, się nie powiodło. A wszystko to za sprawą jednej osoby, która pogodziła kłócących się rywali.

Alexius z domu Hawkwood – wspaniały dyplomata i taktyk – postanowił dokończyć dzieło, które rozpoczął jego wuj, Darius. Udało mu się opanować wystarczająco wiele światów, by rzucić ostateczne wyzwanie. Ponadto wymusił poparcie na patriarsze (który w końcu zorientował się, skąd wieje wiatr) i zyskał pomoc niezdecydowanego wielkiego mistrza Ligi. Mógł więc rościć sobie prawa do tronu. W odpowiedzi na jego żądania wybuchła krótka walka w cesarskim pałacu na Byzantium Secundus, której zresztą się spodziewał. Ukryte siły Hawkwoodów i flota najemników zdusiły opór przeciwników. Domy znajdujące się w opozycji musiały się wycofać. Jeszcze tego samego dnia Alexius koronował się na cesarza Znanych Światów i żadna sztuczka zabójców nie zdołała go przed tym powstrzymać.

Na początku zwierzchnictwo nowego cesarza uznały jedynie domy Hawkwood, Li Halan i al-Malik (od początku wojny były sprzymierzone z Alexiusem). Kościół i Liga już wcześniej uczyniły to samo, nie mogły więc nic zrobić. Natomiast Decadosi i Hazatowie odmówili Alexiusowi tronu, co doprowadziło do wybuchu jeszcze krwawszej wojny, trwającej następne lata.

Ród Decados skapitulował wcześniej niż się spodziewano. Wszyscy się zastanawiali, co skłoniło do tego przywódców domu – czyżby ujrzeli przyszłość? A może opracowali jakiś niezwykle sprytny plan?

Na granicach domu Hazat toczyły się walki z barbarzyńcami, które bardzo osłabiły siły rodu. Nic więc dziwnego, że jego przywódcy poszli za przykładem Decadosów i również złożyli broń. W zamian za to cesarz obiecał pomóc im w walce i uznał ich roszczenia do barbarzyńskich światów.

Wojny o tron wreszcie dobiegły końca, lecz i tak trwały zbyt długo. Otwarty konflikt toczył się przez niemal dwa pokolenia, co nie pozostało bez wpływu na cesarstwo. Wiele planet było spustoszonych, a liczne statki kosmiczne uszkodzone tak, iż nie dało się ich naprawić. Szczęśliwie granice pozostały nienaruszone (zapłacono za to wielką cenę), ale za to obywatele cesarstwa nie mieli łatwego życia.

Niemniej walki dobiegły końca i zapanował pokój. Cesarz zasiadł na tronie i wszystkie jego dekrety wchodziły w życie. Nikt się nie kłócił, nikt nie grał na zwłokę. Może teraz – myśleli obywatele – wszystko pójdzie ku lepszemu.

Konsolidacja

Już w sześć lat po koronacji Alexius był niekwestionowanym cesarzem Znanych Światów. Wykonał niesamowitą pracę, skupiając całą władzę w swych rękach i przynosząc całemu cesarstwu stabilność, której nie doświadczyło od wieków. Jego praca nie dobiegła jednak końca, pozostało bowiem wiele przeciwnych mu, kryjących się w mrokach lub działających otwarcie frakcji. Prawie wszyscy jednak zdawali sobie sprawę, że nawet śmierć Alexiusa nie zachwieje cesarstwem. Choć nie posiadał jeszcze następcy, szybko mógł się o niego postarać, a córka lub syn z pewnością zasiedliby na tronie (szczególnie, że pięć głosów-bereł szlacheckich domów byłoby dla niego zarezerwowane).

Niemniej popularność Alexiusa – choć niewątpliwie większa niż trzy lata wcześniej – nie była wszędzie taka sama. Zakończone niedawno wojny wciąż nie dawały spokoju licznym ofiarom, które zdołały je przetrwać. Krwawe walki o tron wielu ludzi pozbawiły ziemi lub rodzin; nieustannie żywili oni urazę do człowieka, który w ich oczach pozostawał tyranem. Pokój wcale nie był taki pewny – na horyzoncie wciąż majaczyły zagrożenia i nowe konflikty.

Hazatowie toczą z barbarzyńskim kalifatem Kurga walki o Utracony Świat zwany Hira, które mogą przerodzić się w wielki konflikt – szczególnie gdy rodowi uda się przekonać patriarchę, by ogłosił, iż jest to święta wojna. A są ku temu podstawy, bowiem wiara Kurganów to heretycka wersja nauk Proroka. Ortodoksja zaś nie chce, by jakakolwiek herezja rozprzestrzeniła się wśród dusz Znanych Światów.

Ostatnio barbarzyński gwiezdny naród Vuldroków nasilił najazdy na światy domu Hawkwood. Nieokrzesani przywódcy najwyraźniej starają się doprowadzić do konfrontacji z Alexiusem – nie wiadomo, czy chcą sprawdzić jego możliwość, czy sprowokować prawdziwą wojnę.

Tymczasem wszystko wskazuje na to, iż symbionci wycofali się z frontu na Stygmacie. Powrócili na swe terytorium, a nad znaczeniem tego posunięcia – bardzo nietypowego dla chaotycznych zmiennokształtnych – trwają zażarte dyskusje. Czy zbierają siły na jeszcze większy atak? A może doszli do wniosku, że zostali pokonani? Krążą również pogłoski, jakoby Cesarskie Oko nawiązało kontakt z inteligentnymi przywódcami symbiontów i prowadziło rozmowy pokojowe; jednakże większość ludzi wątpi w owe plotki. Czy jest wszak możliwy pokój z bezmyślnymi zwierzętami?

A co z vau? Przez wieki trzymali się z daleka, teraz zaś coraz głośniej domagają się dyplomatycznych wizyt. Dialog z nimi zdaje się jednak bezsensowny, bowiem przede wszystkim prowadzą zawiłe dysputy na temat pogody lub porad w zakresie ogrodnictwa. Niektórzy mędrcy twierdzą, że vau po prostu oceniają cesarstwo, przygotowując się do ekspansji lub handlu.

Oczywiście graniczne konflikty i intrygi na wysokich szczeblach mają niewielkie znaczenie dla zwykłych ludzi. Gwiezdne drogi ponownie otwarto i ruch na nich osiągnął niesamowity poziom. Nastąpiło zjednoczenie światów, które dawno temu rozdzieliły się – w wyniku wojen lub secesji. Międzyplanetarny handel znów ma się dobrze, a wraz z nim sieć przekazywania wiadomości i plotek. Cesarz zaś nawet w tym zakresie pokazał potęgę, wykorzystując gildie sprytnych kupców do skutecznego kreowania swego wizerunku.

Alexius ogłosił początek nowego wieku odkryć. W zamian za ponowne otwarcie dróg do Utraconych Światów

i bogactw Drugiej Republiki oferuje ogromne nagrody, a nawet tytuły parów lub znaczniejsze godności. Ustanowił również Zakon Feniksa – zakon Rycerzy Poszukujących, którzy niosą słowa o jego panowaniu i prawo od odległych planet czy też w kosmos barbarzyńców. Elitę szlachty niepokoi fakt, iż szeregi rycerzy wciąż się powiększają, wstępują w nie bowiem drudzy i dalsi synowie oraz córki, którzy zdają sobie sprawę, że w rodzinnych domach nie czeka ich ani chwała, ani bogactwo – postanawiają więc zdobyć je, poszukując przygód pod sztandarem cesarza.

Ponadto Alexius podał również pomocną dłoń przedstawicielom gildii i sekt – stworzył Cesarską Kohortę, której zadaniem było pomaganie rycerzom. Członkom kohorty obiecano udział w zyskach zdobytych w trakcie wypraw i dano szansę na zyskanie bogactwa oraz sławy lub głoszenia dobrego słowa. Ten gest, który Alexius wykonał w stronę Ligi i Kościoła, w oczach wielu dowodzi, że cesarz rozumie różnoraką naturę sił Znanych Światów.

Kościół zaś patrzy z dezaprobatą na nacisk, jaki Alexius kładzie na poszukiwanie i odkrywanie utraconych bogactw. Całą operację uznaje za oznakę ludzkiego szaleństwa. Kapłani Ortodoksji podejrzewają, iż prawdziwą misją Rycerzy Poszukujących jest zdobywanie nowych ziem dla cesarstwa, dzięki czemu Alexius wejdzie w posiadanie większej liczby światów niż pozostałe domy razem wzięte. Oczywiście żadna krucjata przeciw barbarzyńcom nie zakończy się sukcesem bez wsparcia szlachty i Kościoła, ale patriarcha nieustannie się obawia, czy łupy zostaną równo rozdzielone.

Tymczasem Liga Kupiecka widzi swą szansę w otwarciu nowych gwiezdnych dróg i umocnieniu już istniejących. Jej przywódcy nie porzucili jednak myśli o zdetronizowaniu Alexiusa i zbudowaniu Trzeciej Republiki w oparciu o wprowadzone przez niego reformy.

Nigdy od czasu Upadku zwykły człowiek nie miał tak wielu możliwości na społeczny awans i zdobycie bogactwa. Rzadko kiedy przeznaczenie ludzi znajdowało się w takiej równowadze – równie łatwo jest dziś spaść na dno, co wspiąć się na szczyt.

Społeczeństwo

W Znanych Światach wyróżnia się dwie główne klasy społeczne: wolnych i poddanych. Siedemdziesiąt pięć procent populacji stanowią poddani – zwykli ludzie, którzy pracują na rozrzuconych po powierzchni planet polach. Ich życie jest poddane surowej dyscyplinie i niemal nigdy nie ulega zmianie; niewielu zdoła opuścić rodzinną wioskę. Z pozostałych dwudziestu pięciu procent osiemnaście stanowią włościanie – ludzie z niższych klas, obdarzeni jednak większą wolnością niż poddani i posiadający dobra (niekoniecznie ziemię). Nie zawsze są oni lojalni względem jakiegoś pana; a jeżeli tak, zwykle jest to efekt świadomej umowy. Z tej klasy wywodzą się rzemieślnicy, skrybowie i urzędnicy wiejscy. Pozostałe siedem procent populacji stanowi szlachta, członkowie Kościoła i Ligi.

W **Gasnących Słońcach** bohaterowie graczy zwykle należą do klasy wolnych. Nie są z urodzenia zmuszeni do służenia szlachetnemu panu, zakonowi Kościoła czy gildii. Mogą więc sami wybierać przeznaczenie – jeśli tylko zechcą walczyć o swoje. Wszak znaczna część władzy nad Znanymi Światami spoczywa w rękach owych siedmiu procent wolnych (przede wszystkim uprzywilejowanej szlachty, kapłanów i kupców). To z nich wywodzą się buntownicy czy wizjonerzy, którzy porzucają domy rodzinne i wyruszają poznać inne miejsca oraz ludzi.

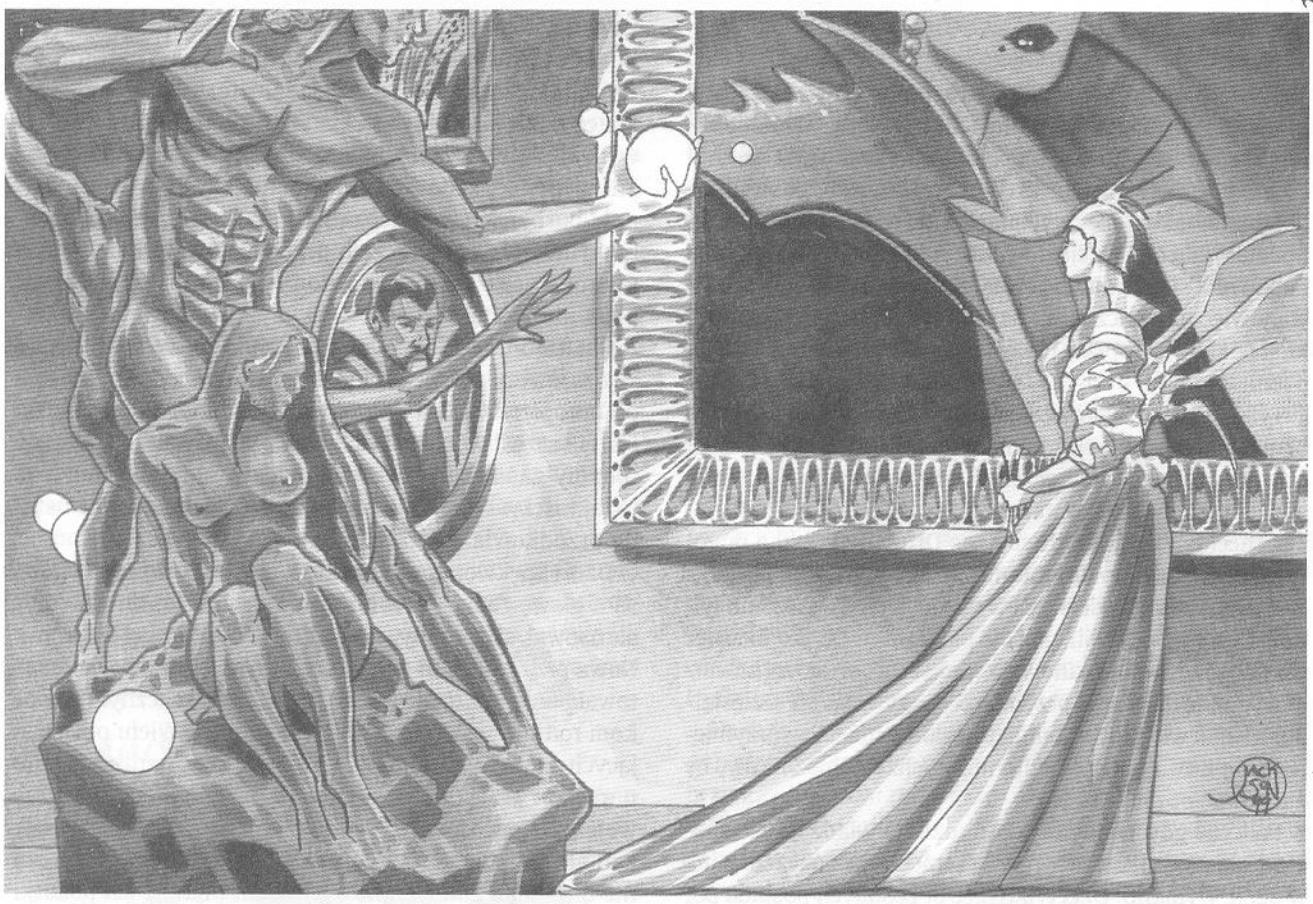
Czas

Odmierzanie czasu w Znanych Światach to skomplikowana sprawa. Mieszkańcy każdej planety robią to po swojemu. Terraformowanie rozpoczęte za Drugiej Republiki nie zniwelowało różnic między orbitami i szybkością obracania się planet. Dlatego też na niektórych światach dzień trwa dłużej, a na innych dłuższe są noce. Ponadto na każdej planecie stosowano niezależny system podziału roku na miesiące, choć Druga Republika nakazywała wprowadzenie wspólnych zasad, opartych na doskonałych zegarach atomowych. Większość statków kosmicznych (a także dworów szlacheckich i kupieckich targów) wyposażono we wspomniane czasomierze, które wskazują dokładnie tę samą godzinę co centralny zegar na Świętej Terrze. I tak oto, choć czas jest względny, to zegary już nie.

Cesarstwo stosuje centralny kalendarz, oparty na cyklu księżyca i słońca Świętej Terry. Obywatele odmierzają zawsze swój lokalny czas i czas cesarstwa. Oczywiście zwykli chłopi żyją tylko porami roku rodzimych planet. Czas zaś odmierzają, patrząc, jak szybko ciało niebieskie (słońce lub księżyc) porusza się po nieboskłonie, a „godziny" podają w liczbach „dłoni" („przykładając" je do nieba), które minęły od wschodu lub pozostały do zachodu. Wygląda to na bardzo subiektywną metodę, warto jednak dodać, że zwykle istnieje centralny zegar słoneczny lub wodny, który podaje dokładną godzinę („dłoń") dnia lub nocy. Pospólstwo po prostu dostosowuje swój wewnętrzny, „biologiczny" zegar do tych oficjalnych.

Życie w świetle gasnących słońc

Większość rodzących się teraz w Znanych Światach dzieci to chłopi lub włościanie. Mają oni niewiele szczęścia – żyją po Upadku Drugiej Republiki, która była szczytem cywilizacyjnym; pośród pozostałości i ruin niegdysiejszej wielkości. Ich świat podupada, nie tylko technologicznie, ale również duchowo. Choć Wszechświatowy Kościół znów zyskuje na znaczeniu, pełne energii i ożywcze duchowe poszukiwania oraz wątpliwości, które charakteryzują zdrowe dusze, uległy zapomnieniu. W miejsce tych wartości pojawiła się potrzeba utrzymywania duszy (zwykle niedoskonałej) „w porządku" i w gotowości na sąd ostateczny. Nie pozostawiono miejsca na ryzyko, na wątpliwości, na pytania; wszystko winno pozostać na swoim miejscu, a ewentualne przecenienie możliwości to szaleństwo, na które nikt nie ma prawa sobie pozwolić – dla dobra



nie tylko własnej duszy, ale również całej zagubionej ludzkości. I tak chłopi muszą pozostać na polach. Włościanie – w warsztatach. Członkowie gildii – na targach. Kapłani – w świątyniach. Szlachta – w pałacach. A cesarz – wśród gwiazd.

Większość populacji utraciła wiedzę i zdolność naukowego podejścia do świata, co z kolei doprowadziło do upadku techniki i narodzin mentalności padlinożercy – ludzie żerują na pozostałościach po wspaniałej przeszłości. Na dodatek szlachta pragnie, by lud pozostał ciemny; najmniejsze wątpliwości mogą doprowadzić do wybuchu buntu. Jednocześnie Kościół potępia technologię i naukę – głosi, iż to przez nie ludzkość znalazła się w tak trudnym położeniu. Dlatego też religia stara się powstrzymywać narodziny jakichkolwiek wątpliwości i pytań, które wszak leżą u podstaw każdej nauki. Z kolei Kupiecka Liga pragnie zatrzymać tajemnice dla siebie i dzieli się swą wiedzą tylko z tymi, którzy zechcą zapłacić lub oddadzą usługi gildiom. Te właśnie siły wspierają się i robią wszystko, by ludzka cywilizacja nie rozwinęła się raz jeszcze.

Wielu mieszkańców świata **Gasnących Słońc** pragnie odrodzenia cywilizacji, ta jednak sama w sobie nie jest wartościowa. Dopiero czyny ludzi nadają jej wartości. Fałszywa wiara w „wartość" cywilizacji rozpala jednak serca zniewolonych i podbitych obcych, których kultury ludzie zdeptali i wyjęli spod prawa.

Szlachta

Erian Li Halan westchnęła, spoglądając w przeszłość i czające się w niej przyczyny zdrady. Dobrze pamiętała dzień, w którym zmarł jej ojciec, zostawiając wszystko znienawidzonemu, starszemu bratu. Ona nie otrzymała nic – nawet rezydencji czy małego gospodarstwa. Ojca nie interesowały przyświecające jej ideały; były zbyt radykalne dla arystokratycznych Li Halanów.

Nie chciała zaakceptować wstydu, wiążącego się z życiem z jałmużny trudnego do wytrzymania brata, który każdy dzień przemieniał w piekło. Erian zdecydowała się wziąć przeznaczenie we własne ręce i oddalić się od miejsca, które niegdyś było jej domem. W podróży towarzyszyli szlachciance najdrożsi jej ludzie: strażnik Cardanzo, spowiednik – brat Buisseppe Alustro z Zakonu Eskatonicznego, przyjaciółka z lat dziecinnych – Julia Abrams, dziś pilot z Przewoźników.

Żadne z nich nie mogło czuć się bezpieczne na Midian. Szczególnie od dnia, w którym baronem został jej brat. Nowy przywódca rodu mógł wykorzystać bogactwa domu do wywołania nienawiści, skierowanej przeciw Erian i jej towarzyszom. Dlatego też wszyscy wyruszyli w kierunku gasnących słońc, by ujrzeć niezwykłe widoki.

Od tego czasu jej przeznaczenie objawiło się wielokrotnie – w okultystycznych przepowiedniach artefaktów urów, w snach i niezwykłych zbiegach okoliczności. To właśnie owo przeznaczenie prowadziło ją coraz dalej i dalej od domu. Niestety, za Erian wciąż podążał jej brat. Baron nie mógł pozwolić, by siostra zyskała szacunek czy prestiż – i to jego kosztem. Wysyłał więc dziesiątki zabójców i inkwizytorów, ale Erian zawsze była o krok przed nimi.

Przyjdzie jednak taki dzień, kiedy przedstawienie dobiegnie końca i okaże się, czyja krew zostanie przelana...

Domy

Dzisiejsze królewskie rody to potomkowie szlachty, która narodziła się w ostatnich latach Pierwszej Republiki, przejmowała władzę na planetach i zyskiwała na znaczeniu podczas Diaspory. Za czasów Drugiej Republiki rządowi nie udało się wyeliminować domów. Kiedy zaś upadła, szlachta przejęła władzę nad planetami republiki i upewniła się, że dawne czasy nie powrócą. Domy zyskiwały więc na znaczeniu kosztem władz Drugiej Republiki, a pozbawione praw masy wspierały je w zamian za jedzenie i pracę.

Tylko nieliczne domy zdołały zawładnąć więcej niż jedną planetą i jednymi gwiezdnymi wrotami. Wszystkie jednak odwoływały się do przeszłości, fałszywie uznając się za spadkobierców dawnych rodów królewskich i nazywając szlacheckimi domami. Kiedy zaś Druga Republika dogorywała, między arystokratami wybuchły walki o pozycję. W owych czasach wiele rodów zyskiwało na znaczeniu tylko po to, by po chwili spaść z piedestału. I tylko dziesięć zdołało przetrwać, opanowało większość światów i zawarło wygodne dla siebie przymierze, nazywając się Dziesiątką. Niemal wszystkie pomniejsze domy musiały sprzymierzyć się z co najmniej jednym z tychże sojuszników, by zachować pozycję.

Podczas gdy Władymir dochodził do władzy, pięć spośród najznaczniejszych rodów straciło na znaczeniu lub w ogóle wymarło. Dziś tylko pięć pozostałych posiada potęgę godną wielkich rodów, istnieje jednak bardzo dużo pomniejszych. Do najznaczniejszych zaliczają się Hawkwoodowie, Decadosi, Hazatowie, Li Halanowie i al-Malikowie, którzy w taki czy inny sposób rządzą niemal wszystkimi Znanymi Światami. Cesarz również kontroluje kilka następnych planet, a Kościół i Liga również posiadają własne. Gwiazdami władają więc przede wszystkim królewskie rody.

Hawkwoodowie

Dom Hawkwood przeżył więcej wzlotów i upadków niż dziwka w zerowej grawitacji. Na początku swej historii był on jednym ze znaczniejszych rodów; wielu się spodziewało, że to właśnie on wyda na świat cesarza. Potem zaś kilka innych domów, pod wodzą Decadosów, zawarło przymierze i wspólnymi siłami doprowadziło do upadku Hawkwoodów. Ród znalazł się na granicy wymarcia, lecz pojawił się mąż, który odwrócił przeznaczenie i odbudował szlachetną linię. Wraz z upływem pokoleń dom powoli odzyskiwał znaczenie, aż znów stał się jednym z najważniejszych – wtedy jednak barbarzyńcy najechali Delfy i zniszczyli bogactwa Hawkwoodów. Potem przydarzyły się kolejne katastrofy, lecz członkowie domu potrafili je przetrwać i ród nie zginął.

Ostatnio dom Hawkwood znajduje się na fali, co cieszy zarówno szlachetną rodzinę, jak i jej poddanych. Ród od lat opierał się na dobrej woli poddanych – nagradzał ich w szczęśliwych czasach i bronił w złych. Członkowie rodziny zaś zapatrzyli się w przeszłość i przechodzą ze skrajności w skrajność, próbując żyć tak, jak ponoć ustalili przodkowie.

Dziś Hawkwoodowie znajdują się na rozdrożu. Alexiusa – głowę rodu – koronowano na cesarza, on zaś zdystansował się od siły, która doprowadziła go do tronu. Nowa przywódczyni – Wiktoria Hawkwood – nie skomentowała tego faktu, ale pomniejszym, acz znacznym członkom rodu nie podoba się tupet Alexiusa. Wielu posiadających ziemię baronów z Hawkwoodów bardzo głośno narzeka i przypomina, jak wielce się poświęcili podczas wojen o tron, dodając, iż cesarz nie raczył podzielić się z nimi zdobytą nagrodą. Choć Alexius zdobył władzę, oni nie otrzymali żadnych nowych ziem i nawet ich podatki nie są mniejsze.

Z drugiej jednak strony wielu nie posiadających ziemi Hawkwoodów, przede wszystkim kawalerów, znalazło swe miejsce pod sztandarami cesarza – m.in. w szeregach Rycerzy Poszukujących. Gromadzą się oni wokół Alexiusa i służą mu wiernie, nie tylko jako żołnierze. Pomagają także zarządzać cesarstwem, eksplorują najmroczniejsze granice i wracają z kluczowymi informacjami.

Najważniejsi Hawkwoodowie: cesarz Alexius, księżniczka Wiktoria Hawkwood (aktualna głowa rodu), baronowa Morgein Hawkwood (słynna dyplomatka i podróżniczka), książę Alvarex Hawkwood (brat Alexius; często stojący w opozycji względem domu).

Wskazówki: Już od chwili narodzin młody Hawkwood jest atakowany dowodami nieuchronnego przeznaczenia. W wieku pięciu lat potrafi z pamięci wymienić wszystkie ważne wydarzenia z historii rodu. Kiedy ma lat dwanaście, odkrywa znaczną rolę, jaką Hawkwoodowie odegrali w rozwoju ludzkości. Osiągnąwszy szesnaście lat, zdobywa niezłomną pewność, że wszelkie jego czyny będą miały niezwykły wpływ na każdego mieszkańca Znanych Światów.

Owszem, niektórzy Hawkwoodowie buntują się i próbują wyrwać z rodzinnej sieci, nie są jednak oni prawdziwymi synami i córami rodu. Wszak prawdziwy Hawkwood upora się ze wszystkimi problemami. Prawdziwy Hawkwood nigdy w siebie nie wątpi. Prawdziwy Hawkwood wie, że płynąca w jego żyłach krew pozwala mu stawić czoło każdemu wrogowi i pokonać każdą przeszkodę. Prawdziwy Hawkwood zdaje sobie sprawę, iż nie można zaakceptować nawet najmniejszej

Stereotypy

Z zewnątrz wydaje się, iż każdy dom posiada swój charakter, lecz mało kto zdaje sobie sprawę, że nawet wśród członków jednego rodu zdarzają się różnice. Nie wszyscy Hawkwoodowie są honorowi, za to (wbrew pozorom) kilku Decadosów – jest. Niektórzy al-Malikowie bywają religijni, wśród Li Halanów zaś zdarzają się heretycy. Podane przy opisie każdego rodu wskazówki należy traktować jako rady, które ułatwią tak graczom, jak i Mistrzom Gry zrozumienie oraz wcielenie się w postać szlachcica. Niemniej są to tylko rady, których nie trzeba się wcale ściśle trzymać. Twórzcie takich bohaterów, jacy najbardziej się Wam podobają – bez względu na czyjeś odgórne założenia.

porażki. I pewnie dlatego prawie każdy Hawkwood wątpi, czy jest prawdziwym Hawkwoodem.

Niemniej takie pochodzenie i wychowanie kreuje aurę wyższości. Szlachta rodu potrafi być próżna, zawzięta i bigoteryjna, a jednocześnie odważna, pobłażliwa i postępowa. Kiedy dowódcą oddziału zostanie Hawkwood, można być pewnym, iż okaże się on godnym powierzonego mu stanowiska, lecz nieświadomym własnych wad.

Owo wychowanie sprawia również, że szlachta domu bardzo ceni sobie honor, a przywódcy rodu często zgadzają się na pojedynki. Oczywiście nie można odrzucić wyzwania, ale znaleźć inne niż walka rozwiązanie sporu – już tak. Choćby cesarz Alexius stał się sławny m.in. właśnie dzięki niezwykłemu talentowi do osiągania kompromisów. Niestety nie wszystkim Hawkwoodom dana jest ta umiejętność.

Stereotypowe postaci: eksplorator (kapitan sir Richard Francis Burton), oficer w wojsku, przywódca populistyczny, pojedynkowicz, dyplomata, spadkobierca wielkości, drugie (lub dalsze) dziecko pragnące udowodnić swą wartość, kuzyn księcia/księżniczki, zepsuty bachor.

Decadosi

Ród Decados jako ostatni przystąpił do grupy (nazwanej później Dziesiątką), która doprowadziła do upadku republiki. Mimo to jego członkowie utrzymują, iż jest jednym z najstarszych domów szlacheckich, jednak przez wiele lat zachowywał anonimowość. Założyciele rodu mają się ponoć wywodzić z rosyjskich carów i być potomkami księżniczki Anastazji. Oczywiście owe teorie często potępiano, przede wszystkim dlatego, iż pierwsi członkowie domu należeli do służb wywiadowczych różnych planet i nie łączyły ich żadne rodzinne więzy. Dopiero po kilku pokoleniach i licznych małżeństwach Decadosi mogli powiedzieć, że są ze sobą spokrewnieni.

Lata związków wewnątrz rodzinny sprawiły, że mało kto w Znanych Światach nie uznaje Decadosów za grupę dziwaków. Członkowie rodu twierdzą, iż owa ekscentryczność to przywilej ludzi przeznaczonych do rządzenia. Przeciwnicy Decadosów oczywiście utrzymują, iż to świadectwo chorób umysłowych. Pewnie dlatego przez wiele miesięcy po ich przyjęciach krążą różne plotki, co nie zawsze dobrze służy rodowi.

Tak czy inaczej, dom pozostaje jednym z najbardziej wpływowych, choć ufa się mu najmniej. Jego rola w ostatecznym zniszczeniu republiki jest dobrze dokumentowana, choć uczeni wciąż się spierają, jak wiele tak naprawdę uczynili Decadosi. A ród od dawna pozostaje barierą nie do pokonania dla każdego, komu przyświecają demokratyczne ideały.

Decadosi są również przeszkodą dla innych domów – zawziętym i nieustępliwym wrogiem. Po Znanych Światach krążą szpiedzy i zabójcy rodu, a przywódcy posiadają osobliwy talent – wiedzą wszystko o swych przeciwnikach (nawet to, z czego wrogowie nie zdają sobie sprawy). Ponadto Decadosi po mistrzowsku opanowali sztukę manipulowania ciałem. Szpiedzy z Agencja Jakovian potrafią ponoć przyjąć dowolny wygląd, a potem zmienić go kilkakrotnie podczas jednej misji.

Wciąż tajemnicą pozostaje, dlaczego przegrali wojny o tron, szczególnie, że według licznych obserwatorów mieli znaczną przewagę – przynajmniej do dnia, w którym Hawkwoodowie dokonali oszałamiającego postępu. Wielu ludzi zdziwił fakt, iż Decadosi nie przewidzieli posunięć przeciwników. A jeszcze bardziej zadziwiające było to, że ród nie przegrał z kretesem, a nawet zyskał na porażce. Po Znanych Światach krążyły liczne plotki, wyjaśniające motywy Decadosów, zapewne jednak żadna z nich nie dotknęła prawdy.

Najważniejsi Decadosi: książę Hyram Decados (głowa rodu), księżna Salandra Decados (zastępczyni głównodowodzącego; rzekomo kochanka Alexiusa), baron Nikołaj Decados (przegrał ostateczną bitwę z Alexiusem; od tego czasu nikt go nie widział).

Wskazówki: Pomyśl o dekadenckiej szlachcie renesansowych Włoch (np. o rodzie Borgiów) i dołóż elementy orientalnej egzotyki. Decadosi są dwulicowi – jedną twarz mają na pokaz, ale drugą trzymają zawsze w ukryciu. Prawdziwa sztuka w starciach z tym rodem to odkrycie owej drugiej twarzy (najniebezpieczniejsi z Decadosów potrafią kryć prawdziwe oblicza za wieloma maskami).

Decadosi, podobnie jak Hawkwoodowie, lubią pojedynki, ale zwykli w nich oszukiwać. Zresztą oszukują przy każdej nadarzającej się okazji – podczas konkurów, wojny czy czegokolwiek innego. Zatrute sztylety, floret y wyglądające na coś zupełnie innego, tłumiki tarcz, psychoniczne ataki – zrobią wszystko, co tylko się da. Jeśli w jakiś sposób mogą zdobyć przewagę, na pewno się o to postarają.

Chyba najciekawsza ze wszystkich plotek, jakie krążą o Decadosach, przemienia tych dekadentów w antynomistów, którzy zawierają pakty z demonami, by zdobyć cesarski tron. Warto przy okazji dodać, że wśród mieszkańców Znanych Światów pojawiła się niemal każda plugawa pogłoska o rodzie, jaką można wymyślić. Decadosów wcale to nie martwi, a nawet cieszy.

Stereotypowe postaci: okrutny pan, sprytny szpieg, zdeterminowany makiaweliczny książę/księżniczka, dekadencki kalif, zhańbiony syn/córka (za to, że próbował reformować dom), upadły szlachcic, ciekawski badacz, okrutny pojedynkowicz, próżny ambasador.

Hazatowie

Hazatowie byli doradcami dziś już nieistniejącego szlacheckiego rodu Chauki. Pewnego razu obalili swych panów, a ostatniego wyrzucili ze statku przez śluzę, potem zaś wspomogli inne domy podczas Upadku. Od tego czasu nieustannie próbują zwiększać swe wpływy i raz po raz znajdują się w niebezpieczeństwie.

Ród Hazat zawsze polegał na zbrojnej sile – pokonał Chauki, obracając przeciw domowi armię, przez co musiał zapewnić wojsku istotną rolę, która z roku na rok stawała się coraz bardziej znacząca. Ujmując rzecz krótko, Hazatowie muszą rozbudowywać militarny potencjał, nawet gdyby tego nie chcieli. Ponadto każdy członek rodu przechodzi wojskowe szkolenie. I choć zaczyna je w wieku pięciu lat, od razu jest przygotowywany do roli dowódcy. Nic więc dziwnego, że nieraz podczas wojen o tron oddziałami zaprawionych

w boju weteranów dowodzili dwunastoletni kawalerowie rodu Hazat.

Z tego też powodu Hazatowie, by wykazać się odwagą i umiejętnościami, posuwają się do niezwykłych czynów. Powiedz jednemu z nich, że jeszcze nikomu nie udało się pokonać w zapasach wielkiej zębatej wydry z Leminkainen, a ten wsiądzie na najbliższy statek udający się w tamtym kierunku. Podczas wojen o tron al-Malikowie korzystali z tej słabości Hazatów, rozsiewając na przykład pogłoski o rasie niepokonanych byków, odkrytej na jakiejś nowej planecie. Sprytni al-Malikowie złapali kilkunastu członków rodu, którzy jako pierwsi chcieli rozprawić się z dzikim zwierzęciem.

Nic więc dziwnego, że po całym Znanym Świecie krążą dowcipy o inteligencji Hazatów. Mimo to nikt nie odmawia im bojowych umiejętności i wpływu, jaki mają na żołnierzy. Hazatowie może są i bardziej protekcjonalni wobec poddanych niż członkowie innych domów, lecz dla swych wojowników zrobią wszystko. Emerytowani żołnierze zajmują w ich społeczeństwie zaszczytne miejsce, a czasem nawet wetują rozkazy lokalnego pana. Wolny człowiek, który podczas służby wsławi się wybitnymi osiągnięciami, często nagradzany jest finansowo. Poddani mogą nawet dzięki wojsku stać się wolnymi, a wolni zdobyć ziemie.

Mimo to od czasu wojen o tron, w armii Hazatów miał miejsce co najmniej jeden bunt, o którym wie świat. Szlachta rodu była tym wydarzeniem równie zaskoczona co oburzona. Jak coś takiego mogło mieć miejsce? Plotki jednakże nie ucichły. I wciąż nikt nie podał dobrego powodu, dla którego właśnie armia Hazatów miała się zbuntować.

Najważniejsi Hazatowie: książę Juan Jacobi Nelson Eduardo de Aragon (głowa rodu), książę Jose Alfonso Louis Eduardo de Aragon (ambasador Hazatów na Byzantium Secundus; jeden z najbardziej szanowanych dyplomatów Znanych Światów), baronowa Lucynda Dulcynea (aktualny dowódca garnizonu na Stygmacie).

Wskazówki: Hazatowie są dumni ze swego honoru oraz swych umiejętności i nie wybaczą nawet najmniejszej zniewagi, dotykającej tych dwóch wartości. Z tych też powodów najwyżej cenią u innych właśnie te dwie cechy i każdy, kto się nimi odznacza, szybko zyska ich szacunek. Synowie i córy rodu przechodzą szkolenie wojskowe oraz dowódcze, ale mimo to cenią także wiele innych umiejętności – choćby dyplomację czy teologię. Niemniej najpewniejsza droga do serca Hazata wiedzie poprzez zdolności militarne.

Wbrew pozorom Hazatowie nie uczestniczą w pojedynkach tak często jak członkowie innych rodów – zbyt wielu szlachetnie urodzonych kryje się za tarczami, a oni walczą niczym nie chronieni i cięższą bronią.

Stereotypowe postaci: dowódca wojskowy, drugi (lub dalszy) syn/córka, najemnik, ochroniarz (przyjaciel szlacheckiego rodu, szkolony jak Hazat), komandos, strażnik pokoju, szeryf z Nottingham.

Li Halanowie

Dom Li Halan jest stary i dystyngowany, lecz jego aktualny prestiż przeczy ohydnej przeszłości. Niegdyś ród znany był z rozpusty i bezdusznego traktowania poddanych. Współcześni historycy przyznają, iż swymi „osiągnięciami" Li Halanowie usuwają w cień Decadosów. Plotki o paktach z demonami należą do najłagodniejszych zarzutów.

Jednakże za czasów najazdu barbarzyńców Li Halanowie odnaleźli Wszechstwórcę i w jedną noc cała rodzina się nawróciła. Kilku najznaczniejszych członków rodu trafiło do klasztorów i nikt nigdy już ich nie ujrzał. Od owego czasu Li Halanowie stoją na straży Ortodoksji, zwalczają wszelkie przejawy herezji, a nawet uniemożliwiają zmiany wewnątrz samego Kościoła.

Podczas wojen o tron ród aktywnie starał się zdobyć berło dla Flaviusa Li Halana, lecz dziś nie żałuje przegranej. Alexius, zdobywając koronę, poszedł na ustępstwo i przywrócił stanowisko patriarchy Ortodoksji, dzięki czemu przynajmniej na jakiś czas ograniczył aspiracje innych sekt i zakonów. A patriarcha – choć nigdy otwarcie nie sprzeciwia się cesarzowi – często słucha rad Li Halanów.

Ortodoksyjność rodziny widać we wszystkich aspektach jej życia. Li Halanowie ściśle stosują się do szlacheckiej etykiety oraz kodeksu, zwracając na nie równie wielką uwagę co na religię. Sam ród posiada sztywną strukturę i żaden jego przedstawicieli nie ma wątpliwości, gdzie jest jego miejsce. Dlatego też obserwatorom niełatwo znaleźć wśród Li Halanów choćby ślad sporów czy różnic poglądów, a mimo to krążą plotki o wewnętrznych czystkach.

Społeczeństwa żyjące na planetach Li Halanów również podzielone są na niezmienne warstwy. Kapłani domu głoszą, że każdy człowiek winien pozostać na tym miejscu, które przeznaczył mu Wszechstwórca. Nie słyszano o poddanym, który został wolnym człowiekiem. Wolni zaś raczej nie są w stanie zdobyć ziemi. Z drugiej jednak strony, i jedni, i drudzy raczej nie skarżą się na swój los, gdyż Li Halanowie dobrze traktują pospólstwo – lepiej niż inne rody (z wyjątkiem, być może, Hawkwoodów). Cała owa tradycja sprawiła, iż społeczeństwo przypomina niezwykle zawiły system kast. Wykonywanie pracy innej niż rodzice oraz małżeństwa z przedstawicielami odmiennego zawodu zdarzają się coraz rzadziej.

Najważniejsi Li Halanowie: Flavius Li Halan (głowa rodu; rezyduje na Kish), kardynał Fang Li Halan (główny doradca patriarchy), księżna Fativa Li Halan (jedynie cesarz posiada więcej ziem od niej).

Wskazówki: Szlachetnie urodzeni Li Halanowie są niezwykle ortodoksyjni, i to w każdym przejawie życia. Posiadają wysoką Wiarę, z czym wiąże się niska Technika. Podobnie jak Kościół, nie aprobują pojedynków, choć jeden czy dwu zostało słynnymi pojedynkowiczami (niczym Aramis, bohater „Trzech muszkieterów"). Oczywiście przywódcy rodu zaprzeczają owym pogłoskom.

Niewątpliwie fakt, iż Li Halanowie to ludzie bardzo wierzący, nie oznacza, że są oni głupi czy dogmatyczni. Mają więcej wspólnego z Joanną d'Arc, Thomasem Becketem czy innymi szlachetnymi świętymi niż z telewizyjnymi ewangelistami. Ponadto zdarzają się wśród nich badacze mistycznych nauk Proroka, którzy zagłębili się w teurgii.

Stereotypowe postaci: krzyżowiec, pobożny rycerz lub muszkieter, święty, męczennik (poświęcający wszystkie dobra doczesne i pozycję wynikającą z urodzenia), kapłan w przebraniu (udający zwykłego człowieka), sekciarz-buntownik (nie ortodoks), potajemny pogański kapłan lub demonolog (niczym Gile de Rais).

al-Malikowie

Do tego domu najtrudniej dotrzeć, a jego przedstawicieli rzadko się spotyka, żyją bowiem z dala od poddanych, zachowując dystans nawet przy tych rzadkich okazjach, kiedy odwiedzają swe dziedziny. Niemal cały czas rozmawiają, stosując zawiłe metafory, zrozumiałe jedynie dla innych al-Malików. Wszystko wskazuje na to, że dobrze się czują tylko w swoim towarzystwie lub w towarzystwie członków Kupieckiej Ligi – historycznego sprzymierzeńca rodu.

Al-Malikowie zawsze byli blisko związani z gildiami. Historycy spekulują, że uzyskali oni status królewskiego domu, wykorzystując pieniądze z handlu i banków, co zresztą ponoć robią do dziś. Członkowie rodu oczywiście zaprzeczają owym pomówieniom, często sięgając nawet po środki przymusu bezpośredniego.

Ten szlachecki dom chyba od zawsze wspierała Liga, nic więc dziwnego, że siedziby rodu wypełniają technologiczne cudeńka. Z tego samego powodu tarcze al-Malików działają bez zarzutu, a ich rapiery radośnie wibrują, wbijając się w ciało przeciwnika. Niektórzy członkowie rodu posiadają nawet osobiste myślące maszyny (które al-Malikowie określają tajemniczym mianem „komputerów").

Ród najprawdopodobniej nie zawarł żadnych szczególnych umów z pojedynczymi gildiami, a te roszczą sobie równie wielkie prawa do planet al-Malików co innych domów. Niemniej Criticorum i Istakhr to ogromne rynki, ustępujące wielkością jedynie Ligheim. W tych światach wszystko można zakupić, a na każdy towar znajdzie się chętny. Oczywiście są tam i takie miejsca, których pobożny człowiek nie powinien odwiedzać.

Powiązania al-Malików z gildiami przyciągnęły uwagę małej armii inkwizytorów. Ród jest przedmiotem chyba największej liczby śledztw w Znanym Świecie. Jednakże nigdy oficjalnie o nic go nie oskarżono – wyjątki stanowią reprymendy dla pomniejszych szlachciców. Al-Malikowie często żartują, że ich dziesięcina trafia bezpośrednio do kieszeni inkwizytorów.

Najważniejsi al-Malikowie: książę Hakim al-Malik (głowa rodu), księżna Yusara al-Malik (żona księcia Hakima; mecenaska sztuki), baronet Salome ab-Rashman (słynny badacz).

Wskazówki: Wielu szlachetnie urodzonych uważa al-Malików za najbardziej ognisty ród. Urządzają oni wszak najlepsze przyjęcia, umieją i lubią dobrze spędzić czas, a na dodatek posiadają niezwykle interesujące mechanizmy. Z kolei al-Malikowie dużo robią, by nieustannie błyszczeć – są lepiej wykształceni od reszty szlachty, choć mniejszą uwagę przywiązują do szkolenia wojskowego. Niektórzy z nich lubią pojedynki, inni nie.

Ponadto, mimo krążącej powszechnie opinii, al-Malikowie lubią swych poddanych. A nawet lubią ich za bardzo. Choć są kapitalistami, najwyraźniej wzięli sobie do serca słowa socjalistycznych filozofów końca Drugiej Republiki. Zaś posiadane bogactwa pozwalają im na niegroźne hobby – wyobrażanie sobie lepszego świata, utopijnej Trzeciej Republiki. Oczywiście jest to herezja, więc

oficjalnie al-Malikowie zaprzeczają takowym plotkom. Wrogowie domu tu i ówdzie szepczą jednak, że ród sprzymierzył się z Ligą i wspólnie z nią buduje nową przyszłość. Inni z kolei uważają, że al-Malikowie lubią swych poddanych dlatego, iż rzadko ich widują.

Stereotypowe postaci: patron poszukiwaczy przygód, poszukiwacz przygód, budowniczy Trzeciej Republiki, historyk, ukochany lub znienawidzony dyktator (Castro czy Stalin), polityk-reformator, kreator szpiegowskiej siatki (budujący sieć lojalnych kontaktów poza szlachtą).

Pomniejsze domy

Przez lata wiele domów zyskiwało na znaczeniu i upadało. Niektóre z nich nie opanowały więcej niż jednej planety, inne zaś były blisko osadzenia na tronie własnego cesarza. Wszystkie jednak z czasem straciły na znaczeniu. W nielicznych przypadkach potomkowie wciąż jeszcze posiadają ograniczoną władzę. Są również i takie domy – Alecto, Gesar czy Windsor – których przedstawiciele już od dawna nie żyją (a przynajmniej tak się wszystkim wydaje).

W rzeczywistości niemal każdy ze Znanych Światów w jakimś momencie historii posiadał własną rządzącą rodzinę. Niektóre z tych rodów zdołały się wzbogacić i opanować kilka następnych planet – poprzez małżeństwa, w postaci posagu lub spadku, bądź też dzięki przymierzom. Inne rodziny nigdy nie opuściły rodzimego świata, powoli coraz bardziej tracąc na znaczeniu. Dziś niemal na każdej planecie można spotkać kilka pomniejszych domów kierujących się własnymi celami.

Niektóre z wciąż istniejących pomniejszych domów – na przykład Sacranaka – upadły tak nisko, że straciły całkowicie na znaczeniu, a ostatni żyjący przedstawiciele przemienili się w nędzarzy lub zwykłych poddanych. Inne – choćby Keddahowie z Graala – zachowali władzę na swej planecie i pozostają niezależni od cesarza oraz pozostałych domów.

Niemal wszystkie pomniejsze rody złożyły hołd lenny któremuś z pięciu królewskich domów, choć łańcuchy takich więzów z czasem poplątały się tak, iż nieraz trudno zrozumieć kto komu podlega. Na przykład, na długo przed wojnami o tron, dom Torenson oddał Keddahom jedną ze swych planet w zamian za pomoc w przypadku wojny z al-Malikami. Zanim jednak zobowiązanie zostało wypełnione, ród Dextrite zmusił Torensonów do złożenia hołdu. A potem Dextrite'ów wchłonął dom Masseri. Kiedy więc al-Malikowie powiedzieli wojnę Masseritom, ci mogli zmusić Keddahów (w owym czasie mało znaczących) do posłuszeństwa, na podstawie przysięgi złożonej przed stuleciami niemal nieistniejącemu już domowi Torenson. Starcia znacznie osłabiły obie strony, zanim jednak dobiegły końca, ród Masseri podbili Decadosi, którzy postarali się, by al-Malikowie wciąż toczyli walki z Masseritami. W ten sposób Decadosi zdobyli również władzę nad domem Keddah, który przed stuleciami związał się z Torensonami.

Nie wszystkie pomniejsze domy znajdują się na granicy upadku. Co więcej, niektóre powstały w ostatnich stuleciach, a jeden – dom Shelit – pojawił się na scenie niedawno, kiedy Hazatowie odkryli gwiezdną drogę wiodącą do świata tego rodu (do Hiry, czyli źródła konfliktu z kalifatem Kurga). Od tego czasu Shelitów i Hazatów łączą silne więzy, ale szlachta pierwszego z tych domów rozszerza swe wpływy i bogactwa również na inne Znane Światy. Ród Shelit posiada również dostęp do utraconej technologii związanej z myślącymi maszynami, której oczywiście zazdrośnie strzeże.

Pomniejsze rody odgrywają drugorzędną rolę w Znanych Światach, nie oznacza to jednak, że nic ona nie znaczy. Królewskie domy liczą sobie zbyt mało członków, by doglądali oni wszystkich dziedzin. Dlatego też w wielu miejscach władza wciąż spoczywa w rękach przedstawicieli jednego z pomniejszych rodów. Na innych planetach posiadają oni nawet większość ziemi i fabryk; bywają też kulturowymi i obywatelskimi przywódcami.

Gdyby wszystkie pomniejsze domy się zjednoczyły, byłyby w stanie zrzucić jarzmo królewskich rodów. Prawdopodobieństwo czegoś takiego jest niezwykłe małe, niemniej istnieje. Dlatego też królewskie domy cały czas robią wszystko, by mniej znaczące rody wiedziały, gdzie ich miejsce. Wielu członków mniej znacznych domów zdobyło sławę i bogactwa, jednak Piątka nigdy nie pozwoliła na wskrzeszenie potęgi któregoś z rodów. I dopóki pomniejsze rody będą spełniać życzenia swych większych kuzynów, dopóty nie uda im się odzyskać znaczenia.

Poniżej znajduje się lista zawierająca nazwy kilku najważniejszych pomniejszych domów.

Pomniejsze domy

Juandaasta (od dawna silnie związany z obcymi, przede wszystkim ur-obunami)

Justynian (niegdyś ważny dom, który stracił ogromnie na znaczeniu wraz ze śmiercią Władymira)

Keddah (władający planetą Graal, związany traktatem z Decadosami, walczący z al-Malikami)

Szlachecki umysł

W świecie **Gasnących Słońc** szlachta cieszy się największą sławą; jej przedstawiciele to najbogatsi magnaci, najpotężniejsi politycy i najwspanialsze gwiazdy sportu – wszystko w jednym. Szlachcic bez względu na to, co zrobi i czy jego czyny są czegoś warte, czy też nie, zachowuje się tak, jakby był pępkiem świata. I przez większą część życia tak właśnie jest traktowany przez innych.

Nie ma chyba człowieka, który się nie zmieni, kiedy wszyscy na jego widok klękają. Trudno nie uznawać siebie za kogoś lepszego, jeśli chłopom robi się mokro w spodniach, gdy się do nich zwracamy. Wszystko to tylko upewnia szlachcica w jego wyższym statusie, a cały świat dodatkowo umacnia go w tym przekonaniu. Są wśród arystokracji też ludzie innego pokroju – przenoszą oni rodzicielskie uczucia na tych, którym fortuna nie przyniosła szczęścia, i uznają to za swój obowiązek. Wielu jednak uważa takie zachowanie za kolejny fakt, potwierdzający ich wielkość, i dalej robią to, na co mają ochotę.

Masseri (pobity przez Decadosów, na wymarciu)

Shelit (ostatnio odkryty dom, obdarzony dziwną technologią)

Thana (przed laty wspierał badania nad mocami umysłu)

Torenson (zawzięty rzecznik sztywnych zasad etykiety)

Trusnikron (stąd wywodzą się słynni poskramiacze zwierząt, silnie przywiązani do własnego kodeksu honorowego)

Van Gelder (niegdyś jeden ze znaczniejszych; by przetrwać, związał się z Decadosami)

Ksantypa (starożytny matriarchat ściśle kontrolujący swe ziemie)

Wygasłe domy

Alecto (dom Władymira I; ostatni członkowie zginęli podczas pierwszej wojny o tron i w dziwnych wypadkach)

Chauki (obaleni przez Hazatów)

Gesar (sprzymierzony z Władymirem I; ostatni członkowie zginęli podczas pierwszej wojny o tron)

Windsor (sprzymierzony z Władymirem I; ostatni członkowie zginęli podczas pierwszej wojny o tron)

Świta

Szlachta nie spędza całych dni odcięta od świata w mrocznych, wilgotnych zamkach, spiskując i rozmyślając. Czasem arystokraci wyruszają w drogę. Objeżdżają swe dziedziny, odwiedzają innych szlachetnie urodzonych w ich siedzibach, poszukują małżonków, starają się powiększyć swe dobra, a nieraz pomagają poddanym. Oczywiście nie są na tyle głupi, by podróżować samotnie. I to nie tylko dlatego, że nie byłoby to zbyt bezpieczne. Szlachcic bez świty jest automatycznie uznany za podejrzanego lub staje się pośmiewiskiem.

Szlachetnie urodzonym zwykle towarzyszą ochroniarze (najczęściej wprawieni w walce weterani, ale czasem członkowie żołnierskich zakonów), religijni doradcy lub spowiednicy, funkcjonariusze służb wywiadowczych (gdy chodzi o Decadosów, mówi się o nich: szpiedzy lub zabójcy), partner do pojedynków, pilot lub szofer i ci, którzy dodają prestiżu – kochanki (lub kochankowie), obcy, artyści, uczeni, uznani eksploratorzy, pochlebcy itd.

Może się zdarzyć sytuacja nietypowa – dwóch (lub więcej) szlachciców podróżuje razem. W takim wypadku ma miejsce jeden z dwóch scenariuszy. Albo obaj wędrują z całą świtą i w ten sposób próbują wpłynąć na siebie. Albo też – dla wspólnego dobra – decydują się wziąć ze sobą jedynie najpotrzebniejszych towarzyszy: ochroniarza, zaufanego sługę lub umiłowanego spowiednika.

Grupy podróżników, w których skład wchodzą szlachcice z różnych domów, wbrew pozorom nie są czymś niezwykłym. Chłopów z pewnością zadziwi widok Decadosa i Hawkwooda, idących ramię w ramię, ale szlachetnie urodzeni nie poświęcą temu wiele uwagi. W rzeczy samej wielu starszych przedstawicieli rodów zachęca do podobnych praktyk, licząc na to, iż doprowadzą one do silnych przymierzy lub przynajmniej staną się źródłem ważnych informacji. W ten sposób mogą zebrać dane o swych ewentualnych przyszłych przeciwnikach.

Etykieta

Zachowaniu i wszelkim aspektom życia szlachty towarzyszą zawiłe zasady, ustalające, jakie stroje można nosić oraz kiedy i jak można zabijać. Owe reguły powstawały przez stulecia, wpierw będąc ledwie zwyczajami, by później stać się sztywnym kodeksem. Każdy, kto zdecyduje się naruszyć którąkolwiek z zasad, musi liczyć się z potępieniem, ostracyzmem, a nawet śmiercią. Mimo to wielu cyników twierdzi, że szlachta tylko po to wprowadziła prawa, by móc je łamać.

Większość ludzi, w których żyłach nie płynie błękitna krew, myśli, że zasady dotyczą przede wszystkim gościnności i dworskiej miłości. To niewątpliwie dwa najsłynniejsze aspekty etykiety i bardowie śpiewają niemal wyłącznie o nich, gdyż zapewniają im wykwintne posiłki i inspirują najwspanialsze pieśni. Jednakże, choć gościnność i dworska miłość są słynne, nie są jedyne. Za przykład kolejnego aspektu szlacheckiej etykiety niech posłużą pojedynki.

Oczywiście wszystkie te zasady określają, jak szlachta ma się zachowywać wobec siebie. Żaden arystokrata nigdy nie pozwoli, by jakiekolwiek reguły ustalały, jak ma traktować stojących niżej od niego. Szlachetnie urodzeni uważają, że mają prawo mordować chłopów, poniżać kapłanów czy okradać kupców. Z drugiej zaś strony zwrócenie się do zarządcy planety „mój panie" w obecności księcia z rodu, posiadającego dany świat, uważane jest za jedną z najgorszych obraz.

Niegdyś każdy dom posiadał własny kodeks, z czasem jednak wymieszały się one na tyle, iż powstał zestaw zasad wspólny wszystkim rodom. Kara za złamanie etykiety nigdy nie jest zbyt surowa i niemal zawsze zależy od pochodzenia szlachcica, który naruszył reguły. Mimo to nikomu – nawet księciu z królewskiego domu – nie ujdzie na sucho pogwałcenie kodeksu. W wyjątkowych przypadkach winny złamania etykiety bywa wyzywany na liczne pojedynki (i to jeden po drugim). W najlepszym razie jest szykanowany towarzysko, tzn. traktuje się go niemal jak powietrze – przyjaciele, którzy niegdyś rozmawiali z nim godzinami, teraz poświęcą na to ledwie chwilę; ci zaś, którzy się tylko witali, ignorują go całkowicie.

Jeśli osobnik, który naruszył kodeks, nie jest postacią kluczową, szlachta się od niego odcina – koniec życia towarzyskiego, zaproszeń na herbatkę, balów maskowych i polowań na obcych. Ten społeczny ostracyzm zwykle okazuje się wystarczający, a czasem nawet prowadzi do samobójstw, choć nie jest najpoważniejszą karą. W tym przypadku szlachcic zostaje po prostu odcięty od głównego źródła plotek, a w hierarchii arystokratów informacje znajdują się tuż za statusem. Brak wiadomości o tym, kto kogo nie lubi i – co o wiele ważniejsze – kto *jego* nie lubi, może doprowadzić biedaka do szaleństwa.

Szlachetnie urodzeni, którzy naruszyli reguły przyzwoitości, mogą nigdy już nie zostać w pełni zaakceptowani w towarzystwie. Bez względu na to, co zrobią, i tak ciągnąć się będą za nimi podejrzenia, które odmienią wszystkie ich czyny i osiągnięcia. Szlachcica oczyścić może jedynie najniezwyklejszy wyczyn, największe oddanie etykiecie lub najbardziej oszałamiające towarzyskie usiłowania.

Dworska miłość

Zasady kierujące miłością i małżeństwami szlachetnie urodzonych mają ze sobą niewiele wspólnego. Aranżowane związki, śluby dla wygody czy rozwody z przymusu nie są dla arystokratów niczym niezwykłym. Zawieranie małżeństw ograniczają takie reguły, że trudno o satysfakcjonujące monogamiczne związki, w których obie strony są zaangażowane. Najczęściej małżonkowie średnio się sobą interesują, a potem nawet nienawidzą, cały zaś czas spędzają z innymi ludźmi.

Bardowie oczywiście to zauważyli i przemienili w centralny aspekt szlacheckiego życia (prawdopodobnie jedyny, z którego wszyscy arystokraci są dumni). Kobieta lub mężczyzna, którzy całkowicie poświęcili się dla drugiej osoby, to istotny temat, będący źródłem wielu pieśni.

Nie we wszystkie seksualne kontakty szlachty wmieszana jest dworska miłość. Tak naprawdę, zdarza się ona niezwykle rzadko, choć wspaniałe ballady mówią inaczej. Szlachetnie urodzeni są równie podatni na krótkotrwałe zauroczenia, co wszyscy inni ludzie, więc flirt nie jest dla nich niczym niezwykłym. Jednakże dworska miłość to ciekawsza rzecz.

Żyjąca przed stuleciami Tabitha al-Malik jest chyba najczęściej stawiana za przykład dworskiej miłości. Była ona żoną Larsa Hawkwooda, ale zajęła się Juanem Alecto, który zalecał się do Justyny Decados. Wystarczył jej rok, by zapewnić bardom więcej inspiracji niż niektórzy szlachcice zdołali przez całe życie.

Tabitha uczyła, że zaloty powinny toczyć się powoli oraz ostrożnie – i to bez względu na oczarowanie adoratora. Przyspieszanie tego procesu raczej nie pomoże związkowi, a nawet przeciwnie – może go zrujnować. Zaloty muszą mieć nieco odmienną postać, jeżeli jeden z kochanków (lub oboje) jest czyimś małżonkiem. W takim przypadku romans będzie cichszy i spokojniejszy, choć szlachetnie urodzeni i tak starają się być możliwie najsubtelniejsi, obawiają się bowiem odrzucenia konkurów i – co za tym idzie – ośmieszenia.

Na wstępie można tradycyjnie ofiarowywać kwiaty, poematy i podarunki – zawsze przez pośredników. Publiczne spotkania winny być spokojne i wyciszone, by żaden z niewtajemniczonych postronnych obserwatorów niczego nie odkrył. Oczywiście znawcy etykiety szybko przejrzą pozorny brak zainteresowania i zrozumieją całą sytuację.

Natomiast spotkania w cztery oczy winny być emocjonujące i ekscytujące, rozmowa zaś pełna insynuacji i ukrytych znaczeń. Na tym etapie fizyczny kontakt może tylko onieśmielić, choć często ma miejsce. A kiedy do niego dochodzi, zaczyna się druga faza konkurów.

Gdy obie strony są pewne wzajemnego zainteresowania, ich związek staje się sprawą publiczną. Spotkania są coraz bardziej namiętne i chaotyczne, a postronni obserwatorzy mają co oglądać. Oczywiście ci kochankowie, którzy mają nieszczęście znajdować się w związkach małżeńskich, starają się zachowywać dyskretnie, choć owo zalecenie jest dość często ignorowane – ku zachwytowi bardów. Pieśniarze czekają jednak z równym zainteresowaniem na jeszcze jeden etap: na zerwanie.

Gościnność

Wielu cyników uważa, że jest jeden główny powód ustanowienia praw gościnności – szlachta po prostu chce mieć ochronę, kiedy zabija swych gości. Owe zasady dotyczą zaś nie tylko obowiązków gospodarza względem odwiedzających go ludzi, ale również odwrotnie – gości względem gospodarza. A w takiej sytuacji nietrudno jest znaleźć jakąś zasadę, którą jedna ze stron naruszy. Zwykle dotknięta pogwałceniem praw gościnności osoba karze przeniewiercę tak, jak uważa za stosowne, starając się oczywiście, by wszystko uszło jej na sucho.

W zasadach rządzących gościnnością istnieje wiele zmiennych, mających duży wpływ na obie strony. Czy gościa zaproszono? Czy przybył ze świtą? Czy z gospodarzem łączą go romantyczne wspomnienia? Jak ważną jest osobistością? Całą sprawę dodatkowo komplikuje fakt, iż każdy ród i każdy odłam każdego rodu posiada własne prawa gościnności.

Niektóre prawa są jednak nienaruszalne i niezmienne. Przede wszystkim gospodarz musi chronić każdego gościa – i to bez względu na jego rangę – którego zaprosił do swego domu. Ponadto, powinien on dołożyć wszelkich starań, by pobyt był co najmniej przyjemny, jeśli nie cudowny. Niemal każdy szlachcic chce posiadać opinię wielkodusznego gospodarza.

Z tego samego powodu gość powinien uważać, by nie uczynić czegoś, co okryłoby niesławą jego gospodarza. Należy oddać przysługę gospodarzowi, jeśli ten o to poprosi – chyba że gość naraziłby się na ryzyko. Tak więc grupa kawalerów powinna czuć się zaszczycona, gdy podejmujący ich szlachcic zapyta, czy nie posłużyliby za eskortę, która odwiezie jego córkę na bal do cesarza. A kiedy słowo już się rzekło, to nawet gdyby gospodarz zapomniał wspomnieć, iż dzierlatka niedawno obraziła ambasadora ur-ukarów, prośbę należy spełnić. Oczywiście nie każda przysługa musi być źródłem kłopotów.

Inne reguły gościnności określają, jakiego rodzaju dary wypada wręczyć rodzinie gospodarza w zależności od statusu obu stron; jak należy traktować poszczególnych gości; i jak długo może trwać wizyta. Zwykłych ludzi wszystkie te zasady co najmniej oszałamiają. Dlaczego niby książę winien dać kawalerowi cenniejszy prezent niż baron markizowi?

Pojedynki

Kościół jest przeciwny pojedynkom, a także wszystkim ceremoniom i rytuałom, które wokół nich przez lata narosły. Nie wpływa to jednak w żaden sposób na ich popularność. Szlachcic, którego śmiertelnie obrażono i który nie posiada znajomości wśród zabójców, może poprosić najbliższego przyjaciela (lub zbędnego podwładnego), by ten potępił zbrodnię i jej sprawcę. W odpowiedzi na zarzuty przestępca wyciągnie broń, podkreśli swą niewinność i zagrozi, że przetnie oskarżyciela na pół. Wtedy zaś obwiniający szybko stwierdzi, że w towarzystwie znajduje się ktoś bardziej skrzywdzony niż on, po czym doda, iż ofiara pragnie zadośćuczynienia. Oskarżony raz jeszcze udowodni swą niewinność i doda, że uczyni wszystko, by

oczyścić imię. Następnie wspólnie ustalą miejsce i czas „rozwiązania tej obrzydliwej sytuacji".

W wyznaczonym czasie i miejscu obie strony pojawiają się z mieczami w pochwach i włączonymi tarczami pojedynkowymi. Nie istnieje coś takiego, jak pistolety pojedynkowe – szlachcice po prostu uważają za bardziej honorowe wbicie zatrutego sztyletu w plecy przeciwnika niż zastrzelenie go z czterdziestu kroków. Z kolei tarcze wymagają od pojedynkujących się wielkich umiejętności, trzeba bowiem zadawać niewielkie obrażenia, przed którymi pancerz nie chroni. Zresztą szlachta nie widzi potrzeby walczenia na śmierć i życie. Gdy jeden z walczących się poddaje, zwycięzca zwykle go nie zabija. Etykieta wymaga nawet, by pozwolić rozbrojonemu przeciwnikowi odzyskać broń (choć „przypadkowe" ataki na bezbronnego są na porządku dziennym), wstać, gdy się przewróci (i znów mamy okazję na „przypadkowe" trafienie) lub wycofać się, jeśli tarcza przestanie działać (tym razem „przypadkowe" ataki mogą być zabójcze).

Żadne naruszenie kodeksu nie ujdzie uwadze, gdyż pojedynki przyciągają liczne tłumy, wśród których zdarzają się i kapłani, choć Kościół sprzeciwia się owej praktyce. Każdy z walczących przybywa ze wszystkimi przyjaciółmi, jakich uda mu się zebrać, upewniając się tym samym, że nie zdarzy się nic niezwykłego. Inni szlachetnie urodzeni, którzy usłyszeli o walce, przychodzą dla własnej przyjemności. Z kolei przedstawiciele miejscowej władzy trzymają się od pojedynków jak najdalej, by nie zdarzyło się coś, co mogłoby wpłynąć na lokalne interesy. Szlacheckie pojedynki mogą oglądać jedynie członkowie rodów i świta walczących – są zamknięte dla pośledniejszych stanów.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że kodeks nie wymaga, by zwycięzca przyjął kapitulację przeciwnika. Jednakże ktoś walczący na śmierć i życie tylko robi sobie coraz więcej wrogów i trudno mu będzie przerwać pojedynek, który przegrywa. Ponadto wielu szlachciców lubuje się w obrażaniu brutali – a przynajmniej tych, których uważają za brutali.

Cesarz

Najpotężniejszym człowiekiem w Znanych Światach jest cesarz Alexius, niegdyś głowa rodu Hawkwood. Wciąż posiada on silne związki ze swym domem, zrezygnował jednak z przywództwa, postanawiając się bowiem w pełni i całkowicie poświęcić sprawowaniu władzy nad cesarstwem. Krytycy Alexiusa twierdzą, że raczej stara się on stworzyć dwie potężne siły, które umocnią jego rządy – armię cesarza i legiony lojalnych rodów.

Domem Alexiusa jest Byzantium Secundus – historycznie centrum międzygwiezdnej polityki. Choć oficjalnie włada mniejszą liczbą planet niż jakikolwiek z domów, posiada znaczną potęgę. Najoczywistszym przykładem jego siły jest Cesarska Gwardia, czyli najlepiej wyszkolone i wyposażone oddziały w całej historii ludzkości. Posiada i inne mocne strony, znacznie subtelniejsze i dające jeszcze większą potęgę.

Cesarz Alexius oficjalnie kontroluje podatkową sieć imperium; ma na swych usługach armię uczonych i historyków, która bez przerwy stara się odzyskać zapomniane technologie; wspierają go również egzekutorzy praw i agencje szpiegowskie; posiada też największą w Znanym

Świecie kolekcję kamieni filozoficznych (potężnych artefaktów urów). Ponadto wszystkie królewskie domy złożyły mu przysięgę lojalności i zobowiązały się wesprzeć go, gdy tylko sobie tego zażyczy. Nie określono jednak, jaką postać ma przyjąć owo wsparcie.

Alexius wciąż określa swą cesarską rolę. Ogłosił, że planuje zjednoczyć jeszcze większą władzę w koronie i przygotowuje fundamenty pod wojnę z barbarzyńcami, podczas której sam powiedzie zebrane oddziały. Królewskie domy nie mają zamiaru przekazywać mu na zawsze pełnej kontroli nad swymi wojskami, trudno więc powiedzieć, co się stanie. Nadchodzące wielkimi krokami wydarzenia będą miały wielki wpływ na równowagę sił w najbliższych latach.

Cesarz, pragnąc wzmocnić swe wysiłki, wezwał wszystkich nie posiadających ziemi szlachciców, by przyłączyli się do niego; dał im do zrozumienia, że zdobędą posiadłości na nowych, niezbadanych jeszcze planetach. Póki co posłuchali go jedynie starzy przyjaciele rodziny, ale pojawia się coraz więcej członków innych domów. W cesarskie szeregi wstępują również przedstawiciele pomniejszych rodów, którzy mają nadzieję odbudować swe dynastie pod sztandarem Alexiusa.

Istnieje także podziemne sprzymierzenie mistyków, żołnierzy i zwykłych obywateli wszelkich klas, uznających Alexiusa za swego boga-imperatora – zbawcę, który rozpali gasnące słońca. Cesarz nie komentuje tego faktu, Kościół zaś jasno się wyraził, że tego rodzaju przekonania są herezją. Nie trzeba chyba dodawać, że inkwizytorzy już poszukują przywódców owego kultu.

Cesarskie Oko

Przed śmiercią cesarz Władymir założył wywiadowczą organizację, mającą za zadanie zbieranie wszelkich informacji. Nadano jej miano Cesarskiego Oka. Władymir wybrał szlachetnie urodzonych spośród królewskich domów i pomniejszych rodów, przeznaczył wielkie sumy na wydatki – i umarł. Oko jednak przetrwało i dobrze służyło regentom oraz mężom zaufania, którzy rządzili po śmierci niedoszłego cesarza i przed koronacją Alexiusa.

Oficjalnie organizacja jedynie zbiera i analizuje informacje. Tworzy mapy nowych gwiezdnych dróg, bada ekonomię ponownie odkrytych światów, a jedna z jej komórek zajmuje się tylko i wyłącznie fenomenem gasnących słońc. Jednakże podczas chaosu i zamętu wojen o tron Cesarskie Oko oskarżono o częste przekraczanie uprawnień.

Oskarżenia o szpiegowanie, przemyt, a nawet zabójstwa spełzły na niczym. Kiedy udawało się znaleźć winnego agenta, Oko udowadniało, że nie działał on z rozkazu przełożonych, lecz na własną rękę. Nie znaleziono również dowodów na to, by agencja starała się doprowadzić do władzy własnego patriarchę. Szefowie Oka cały czas pozują na bezwolnych służących ludzkości. Przeciwnicy agencji (którzy zwykle są jednocześnie wrogami cesarza) oskarżają ich, twierdząc, że spiskują przeciw ludowi. Tak czy inaczej, Cesarskie Oko cieszy się wśród zwykłych ludzi nie najlepszą opinią i wszyscy starają się jej unikać równie skutecznie jak inkwizycji.

Wszechświatowy Kościół Niebiańskiego Słońca

Adept Guisseppe Alustro starł pot z czoła. Zatopił twarz głębiej w kołnierzu i jeszcze silniej przycisnął do boku torbę z książkami. Od dłuższego czasu przemykał brudnymi, pełnymi ludzi i wozów ulicami. Jeśli uda mu się dotrzeć do bezpiecznej przystani gwiezdnego portu, zanim znów zostanie spostrzeżony, będzie miał szansę ujść z tej planety z życiem.

– Przeklęci, bełkoczący avestianie! – krzyczał w myślach, rozglądając się nerwowo i poszukując wzrokiem obszernych szat lub dymiącej broni. – Kiedy wreszcie pogodzą się z faktem, że bracia z Eskatonicznego Zakonu równie mocno jak oni kochają boga i są członkami Kościoła? Nie o to jednak chodzi. Polowanie na czarownice ma niewiele wspólnego z konfliktami między zakonami. Nie. To brat Erian Li Halan napuścił ich na mnie. Próbuje zdyskredytować mą panią. Wszak jestem jej spowiednikiem – jeżeli uznają mnie za heretyka, to część oskarżenia spadnie też na nią.

Skręcił za róg i ujrzał wejście do portu – oddalone o ledwie kilka kroków. Nie namyślając się, ruszył przed siebie, odpychając domokrążcę na bok. Nagle stanął w pół kroku, wpatrując się w plecy pędzącej do bramy kobiety. Znad jej ramienia unosiła się smużka dymu z miotacza płomieni, który zapewne trzymała przy piersi.

Alustro zamknął na chwilę oczy, modląc się w myślach do Wszechstwórcy, a potem ruszył biegiem, przewracając avestytkę na pokryty odchodami bruk. Przeskoczył nad kobietą i popędził dalej. Zza pleców dobiegł go krzyk oraz trzask płomieni przecinających powietrze. Poczuł swąd palących się włosów – jego włosów...

Sekty i zakony

Poza Kościołem nie istnieje w Znanych Światach druga instytucja, która ma tak wielki wpływ na codzienne życie. Choć podzielony na wiele frakcji i zakonów, przeciętny chłop i tak postrzega go jako wspaniały monolit, poświęcający się ratowaniu ludzkości od zła wszechświata. Pospólstwo uważa, że wszyscy zakonnicy, biskupi, arcybiskupi oraz patriarchowie mają na uwadze jeden i ten sam cel i wspólnie próbują do niego dążyć. Celem tym jest oczywiście walka ze złem. Tego obrazu Kościoła nie zmienia nawet fakt, że nieraz jedni jego członkowie innych nazywają heretykami. Instytucja sama w sobie jest po prostu dobra. Chłopi zmieniają swój pogląd tylko wtedy, gdy ktoś chce zastąpić znaną ich przodkom sektę jakimś nowym odłamem.

Wszechświatowy Kościół wcale nie obejmuje całego wszechświata i wbrew pozorom nie stanowi monolitu – na frakcje dzielą go różne wewnętrzne konflikty między

sektami. Zapewne już przed wiekami przemieniłby się w wiele niezależnych organizacji, gdyby nie potężni patriarchowie, którzy trzymali go w całości. W tym zadaniu wspomagała ich powszechna w Kościele potrzeba zjednoczenia przeciw szlachcie i kupcom.

Kościół jest podzielony na pięć ważnych sekt i dziesiątki pomniejszych. Niektóre są ze sobą w dobrych stosunkach, inne zaś toczą spory. Większość pomniejszych sekt to odłamy znaczniejszych zakonów, zdarzają się również obce, lokalne frakcje, których korzenie sięgają dawnych czasów.

Ortodoksja Urth

Ortodoksyjni kapłani to stara, autorytatywna gwardia Kościoła, pilnująca równowagi podczas walki z herezjami. Przede wszystkim właśnie im zależy na świeckiej władzy. Tradycyjnie (z kilkoma wyjątkami) patriarchowie są członkami Ortodoksji Urth.

Ortodoksi – opierając się na najważniejszych bullach powstałych w Nowych Mrocznych Wiekach – wierzą, że łaskę można zdobyć, pracując w strukturach utrzymywanych przez patriarchów, którzy poszli w ślady Proroka. Nie zajmują się oni medytacjami i kontemplacjami, ale pracują, a efekty ich czynów widać w materialnym świecie. Potęga Wszechstwórcy zaś objawia się w rytuałach, mocach artefaktów czy woli hierarchów kościoła. Naruszanie sprawdzonej przez lata doktryny w dniach, gdy światło gaśnie, jest niebezpieczne i ryzykowne. Jeden głupiec może zranić wielu dobrych ludzi. Dlatego też wszyscy winni znać drogę i iść nią bez wahania. Ktoś, kto z niej zejdzie, może zgubić całą ludzkość.

Pomimo politycznego zacięcia kapłani Ortodoksji Urth pozostają żarliwymi wyznawcami religii i strażnikami moralności. Pomagają wszystkim potrzebującym, nawet poddanym. Ortodoksja to jedyna wielka organizacja w Znanych Światach, której leżą na sercu warunki bytowe zwykłych ludzi. Kapłani tego zakonu żyją wśród nich, pomagają im, a nawet ich kształcą (aczkolwiek wcale nie pragną emancypacji ludu). Między innymi właśnie te działania sprawiają, że niemal siedemdziesiąt pięć procent populacji Znanych Światów jest za Ortodoksją Urth. Fakt, iż większość z owych wiernych nie posiada żadnej władzy, nie zmniejsza niepokoju szlachty, która obawia się buntów i rozruchów. I dlatego wszyscy zwracają uwagę na dążenia Ortodoksji.

Bramy ortodoksyjnego Kościoła są otwarte dla wszystkich, choć, by zostać duchownym, trzeba przez wiele lat poznawać rytuały i uczyć się doktryny.

Najważniejsi kapłani Ortodoksji Urth: patriarcha Hezekiah Starszy (aktualny przywódca Kościoła z siedzibą na Świętej Terrze), hierofant Palamon (arcybiskup Byzantium Secundus), arcybiskup Sigmund Drual (syneculla; prawa ręka patriarchy).

Wskazówki: Choć stanowisko Ortodoksji może wydawać się bardzo autorytarne w teorii, w praktyce większość kapłanów we własny sposób spogląda na doktrynę, a nawet ją interpretuje. Kościół budowany jest na bezustannej kreacji Wszechstwórcy, w której uczestniczy także ludzkość; wszystko przypomina więc pasję, czyli misterium męki. Gwiazdy gasną, ponieważ ludzie zgrzeszyli – innymi słowy: wykroczyli poza zapisaną im w sztuce rolę. Lecz pokorą i dobrymi czynami ludzkość może rozedrzeć kurtynę, oddzielającą ją od jasnych promieni i raz jeszcze zanurzyć się w świetle tworzenia. Póki jednak co, los ludzi pozostaje w zawieszeniu – muszą złagodnieć, by dostąpić szczęścia.

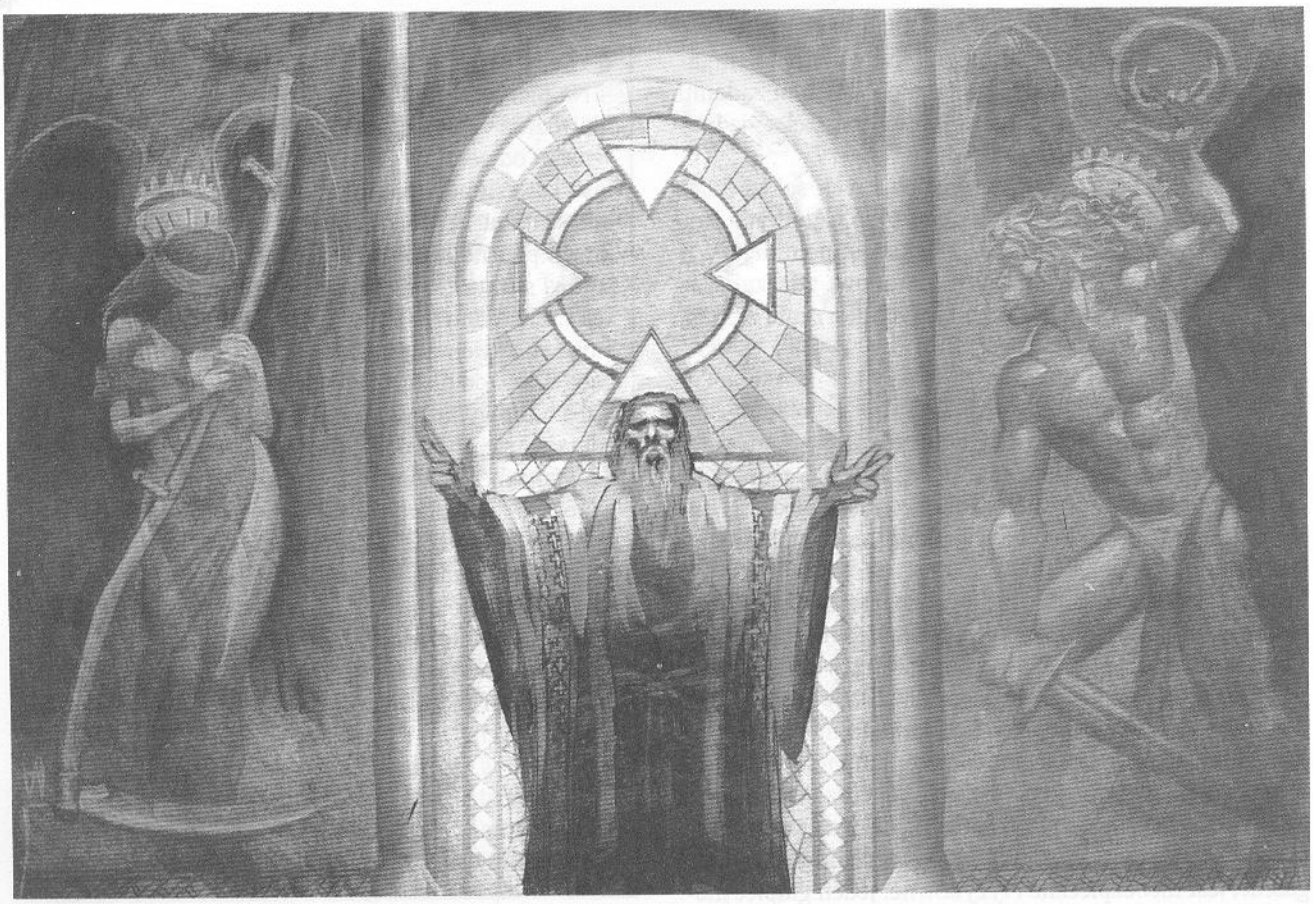
Każda osoba może wziąć udział w dziele Wszechstwórcy. Rolą Kościoła jest pokazanie właściwej drogi i nauczenie, jak odróżniać dobro od zła. Demony potrafią zwodzić ludzi i tylko doktryna umożliwia przejrzenie ułudy, stanowi bowiem zbiór pewnych wskazówek. Kapłani mają zaś za zadanie udowadniać potęgę prawd Kościoła. Jednakże wiele jest światów, a mieszkańców każdego trapią inne problemy. Brak odpowiedniej komunikacji uniemożliwia szybkie otrzymywanie odpowiedzi ze Świętej Terry. Dlatego też duchowni mają za sobą długotrwałą naukę, dzięki której potrafią interpretować różnorodne próby. Muszą mieć odwagę wziąć na siebie pełną odpowiedzialność za interpretację opartą na doświadczeniu i doktrynie. Ci kapłani, których rozwiązania religijnych problemów są bliskie wskazówkom aktualnego patriarchy (niektórzy uważają, że chodzi raczej o jego polityczne zapatrywania), pną się szybko po stopniach kościelnej hierarchii.

Kapłan musi więc szanować i słuchać przełożonych, a jednocześnie opierać się na własnym doświadczeniu i przekonaniach (byleby nie popadł w zbytni mistycyzm). Kreacja nigdy nie dobiega końca, więc Wszechstwórca objawia się swoim dzieciom w każdych czasach w inny sposób. Dlatego duchowny musi cały czas być uważny, by odpowiednio zinterpretować pojawiające się omeny. Ludzie oczekują, że Kościół będzie im dawać odpowiedzi, a to właśnie księża są jego ustami.

Stereotypy

Na pierwszy rzut oka kapłani niczym się od siebie nie różnią. Zwykle noszą identyczne szaty (zależne czasem od sekty) i głoszą tą samą wiarę. Ale to tylko fasada. Jeśli przyjrzeć się dokładniej, za katechizmami, szatami i różańcami stoją różni ludzie, a każdy z nich podchodzi do wiary inaczej. Niektórzy kapłani starają się kurczowo trzymać wyznaczonych przez Kościół zasad, inni zaś zmieniają je tak, jak uznają to za stosowne. Nie wszyscy avestianie to wrzaskliwi fanatycy. Są wśród nich spokojni mędrcy, prawdziwie przejęci zbiorowymi grzechami wszechświata. Podobnie zdarzają się ortodoksi, którzy z tolerancją podchodzą do wiary nie do końca zgodnej z doktrynami. Bywają wśród nich kapłani zafascynowani nowymi ideami i perspektywami oferowanymi przez Wszechstwórcę na licznych planetach.

Kościół wielokrotnie odgrywał rolę twardego negocjatora. Mimo to większość kapłanów głoszących kazania w katedrach na Znanych Światach jest bardzo pobożnych i nie zdaje sobie sprawy z działań swych przełożonych. Oni skupiają się na duszach i tym, jaki spotka je los, gdy opuszczą ciała śmiertelników. Gdyby nie bezinteresowne rady zwykłych kapłanów, mieszkańcy Znanych Światów popadliby w większą rozpacz i staliby się jeszcze gorsi.



Stereotypowe postaci: spowiednik (najczęściej szlachcica lub bogatego kupca), przywódca społeczności, członek starszyzny, mędrzec, uzdrowiciel, misjonarz, mnich, pielgrzym, pokutnik, dyplomata, egzorcysta.

Wojenne Bractwo

Historia obfituje w przykłady wojowniczych zakonów, wchodzących w skład religijnych organizacji. Istnieli wszak templariusze, rycerze maltańscy, mnisi z klasztoru Shaolin czy Krzyżacy. W Znanych Światach ich rolę pełni Wojenne Bractwo, uznawane za najbardziej elitarną jednostkę bojową w historii ludzkości. Członkowie tego zakonu są fanatykami, gotowymi oddać życie w obronie wiary Proroka i zbrojnym ramieniem przekonywać do swych racji. Większość mieszkańców Znanych Światów szanuje ich i jednocześnie się boi.

Zakon narodził się u zarania Nowych Mrocznych Wieków, kiedy potrzeba walecznych obrońców wiary była bardzo silna. Jego członkowie chronili patriarchę i udaremnili wiele prób zamordowania go, które miały miejsce na Świętej Terrze. W nagrodę za ich poświęcenie patriarcha założył zakon, dał mu prawa i pewną władzę w Kościele oraz poza nim. Do tego ruchu zmusiła go również szlachta, która usilnie starała się ukryć, że zabójcy działali na jej zlecenie. Od owego czasu zakon wzrósł w siłę i wpływy oraz rozwinął się militarnie, ulepszając techniki opracowane przez pierwszych braci. Oczywiście wszystkie te techniki trzymane są w wielkiej tajemnicy. Usunięci z zakonu bracia nie mają prawa ich uczyć. Jeżeli zostaną przyłapani na złamaniu tego zakazu, czeka ich kara śmierci.

Bracia poddają się surowej dyscyplinie, a za każde złamanie przyrzeczeń czeka ich poważna kara. Łamiący przysięgi muszą odbyć pokutę – wyruszyć na niebezpieczną wyprawę, która może zakończyć się śmiercią. Bracia wspierają się nawzajem niemal cały czas, choć zdarzają się misje, które wypełniają samotni mnisi.

Zakon nie najlepiej współpracuje ze świeckimi jednostkami wojskowymi. Bracia słuchają jedynie swoich przełożonych i nie wypełniają rozkazów innych dowódców. Dlatego też rzadko kiedy służą jako zwykli żołnierze; częściej pełnią rolę komandosów lub jednostek specjalnych.

Wymagania stawiane chętnym do wstąpienia w szeregi zakonu są bardzo surowe. Mnichami mogą zostawać jedynie dzieci poniżej 10 roku życia, więc bracia bardzo często adoptują sieroty. W historii zakonu zdarzyły się wyjątki od tej reguły i owa garstka szczęśliwców daje nadzieję licznym chętnym. Nowi członkowie trafiają do klasztoru na De Moley, gdzie spędzają co najmniej 10 lat swego życia na wymagającym treningu i duchowych medytacjach. Żyjący na planecie chłopi często zostawiają niemowlaki u klasztornych bram, licząc na to, iż porzucone dzieci czeka lepszy los wśród braci. Nie można jednak zapominać, że zakon nie akceptuje wszystkich podrzutków. Bracia nieraz pozostawiają niemowlaka na progu, by umarł lub przetrwał. Dziecko, które przeżyje dłużej niż oczekiwano, często jest przyjmowane w szeregi zakonu.

Wojenne Bractwo posiada znaczną potęgę, której wielu ortodoksyjnych kapłanów się obawia. Cesarz zaś potrzebuje pobożnych i wyszkolonych żołnierzy na frontach walk z symbiontami i barbarzyńcami. Mimo to bracia rzadko kiedy wykorzystują zyskaną w ten sposób polityczną władzę. Ortodoksi przewidują jednak, że pewnego dnia czeka ich starcie z Wojennym Bractwem, którego wcale nie muszą wygrać. I dlatego z wielką uwagą obserwują

zakon, poszukując jakichkolwiek pretekstów, by oskarżyć braci o herezję i doprowadzić do rozwiązania odłamu.

Mimo że nazwa zakonu sugeruje inaczej, w jego szeregi wstępują również kobiety, choć zdarza się to rzadko.

Najważniejsi bracia: mistrz Klaudiusz z De Moley (przywódca zakonu), adept Falkner ze Stygmatu (dowódca jednostek braci, stacjonujących na froncie wojny z symbiontami), adept Aaron z Urth (aktualny przedstawiciel Wojennego Bractwa na Świętej Terrze).

Wskazówki: Wizytówką Wojennego Bractwa jest niezwykła dyscyplina militarna. W zakonie ćwiczenia mają charakter religijny i rozwijają zarówno ducha, jak i ciało. Kiedy jeden z braci ma wykonać jakąś świętą misję, nic nie zmusi go do porzucenia zadania. Z tego powodu mnisi ci są postrzegani jako elitarna gwardia lub doskonali komandosi i każdy, kogo na to stać, pragnie ich zatrudnić. Bracia nie pracują jednak dla pieniędzy, a dla chwały Wszechstwórcy. Jeżeli postawione mnichom zadanie nie ma religijnych podstaw, uznają je za niewarte uwagi. Warto tylko dodać, że w ich przypadku pojęcie „religijności" jest bardzo szerokie, dlatego też każde przynoszące korzyść zakonowi działanie uznawane jest za godne.

Jedno z zadań, które zakon pełni, polega na strzeżeniu szlaków pielgrzymek łączących różne planety. Bracia przy okazji pobierają myto w postaci pieniędzy i kosztowności – oczywiście traktują to jako dziesięcinę. W wyniku tego procederu powstaje rozrastająca się sieć wymiany walut, w takim stopniu naruszająca hegemonię Gildii Sędziów, że ci zarzucili zakonowi grzech lichwiarstwa.

Młodzi, świeżo wyświęceni bracia są zmuszeni do opuszczenia klasztoru i wyruszenia na długą pielgrzymkę po Znanych Światach. Dzieje się tak, ponieważ zakon jest w pewnym sensie najbardziej wszechświatowy ze wszystkich. Ponadto jego członkowie powinni znać świat, którego pewnego dnia będą musieli bronić. Mnichów namawia się również do poznawania innych sekt i zakonów, gdyż w przyszłości mogą z nimi lub przeciw nim walczyć. Bracia za pożądane i mądre uważają także zrozumienie szlachty, kupców i pozostałych wolnych. Bardzo często się zdarza, że mnisi przyłączają się do podróżujących przez kosmos grup jako ochroniarze czy nawet duchowi przywódcy, a dopiero później powracają do klasztoru, by pełnić służbę.

Stereotypowe postaci: pobożny wojownik, elitarny komandos, kowal wiary wśród pogan, mistrz kung-fu, były rewolwerowiec (próbujący odwiesić broń na kołku).

Zakon Eskatoniczny

Zakon Eskatoniczny jest niezwykle mistyczny i silnie związany z okultyzmem. Jego członkowie starają się chronić światło Świętego Płomienia przed zbliżającym się końcem, apokalipsą, i cały czas poszukują świętości. W odróżnieniu od ortodoksów, uważają, że w każdym człowieku żarzy się choć odrobina Świętego Płomienia i że oświeceni (czyli w pełni świadomi gorejącego w nich żaru, który zsyła im wizje) mają obowiązek kultywować ów ognik i rozniecić go, przemieniając w prawdziwy ogień. Najlepszy środek, który według nich może doprowadzić do tego celu, to teurgia.

Wymagania stawiane przyszłym członkom sekty są bardzo, bardzo surowe, przez co Zakon Eskatoniczny jest najmniej liczny ze wszystkich, ma więc też najmniejsze wsparcie. Jednakże okultystyczne praktyki przemieniają każdego zakonnika w potężnego i godnego uwagi kapłana. Eskatonicy kładą nacisk na wewnętrzne przeżycia i filozofię, a mniej uwagi poświęcają otaczającej ich rzeczywistości. Są pesymistami, przepowiadającymi ludzkości najgorszą przyszłość, a nawet zagładę. W ich oczach jedynie nielicznym dane będzie poznać jasność i uniknąć Ostatecznej Ciemności. Utrzymują, iż doświadczyli osobistych spotkań z niektórymi plugawymi, demonicznymi sułtanami, odpowiedzialnymi za fenomen gasnących słońc. Uważają również, że tylko mądrość zakonu i jego magia są w stanie powstrzymać nadchodzącą ostateczną zagładę. Dodają jeszcze, że jedynie oni posiadają wiedzę o „bezcielesnych potęgach empireum", czyli aniołach.

Eskatonicy twierdzą, iż wywodzą się bezpośrednio od tych apostołów, którym Prorok przekazał tajemną wiedzę i mądrość, których mają strzec. Do czasów wojen z symbiontami zakon był podziemną sektą, tajemnym stowarzyszeniem kapłanów Kościoła. Dopiero w trakcie starć z obcymi duchowni ci otrzymali prawo otwartego działania, a to dzięki posiadanym przez nich mocom teurgii. Eskatoniczna magia okazała się jedną z niewielu efektywnych broni, zdolnych powstrzymać atakujących Stygmat symbiontów. Patriarcha musiał więc uznać zakon lub podjąć ryzyko utraty kolejnych światów. Od tamtego czasu eskatonicy zachowują się bardzo rozsądnie (bądź też doskonale ukrywają swe „wybryki") i unikają potępienia, które zmusiłoby ich do powrotu do podziemia. Mimo to zwykli ludzie często obawiają się członków sekty. Inkwizycja zaś nieustannie uważnie przypatruje się zakonowi i nad eskatonikami wciąż wisi ryzyko oskarżeń o herezję.

Rangę w hierarchii zdobywa się, poznając krok po kroku tajemnice i okultystyczne techniki. Ojcowie zakonu opracowali dokładny system studiów, podczas którego uczeń poznaje jedynie taką wiedzę, jaką jest w stanie pojąć. Wyższą rangę zdobywają tylko ci zakonnicy, którzy udowodnili swą wartość – pod względem mentalnym i duchowym. Kiedy okażą się już godni nowej pozycji, powoli poznają związane z nią sekrety. Gdy zaś już je w pełni opanują, są gotowi do zdobywania następnej rangi.

Podczas nauki i święceń duży nacisk kładzie się na pokorę. Kapłan nie osiągnie wyższej rangi, dopóki nie odbędzie spowiedzi. Ci zaś zakonnicy, którzy nie spowiadają się co najmniej raz w miesiącu, narażają się na napiętnowanie i muszą szybko nauczyć się tego zwyczaju. Na porządku dziennym są i inne praktyki: biczowanie, noszenie szat z włosiennicy czy różne samoumartwiające tortury. W zakonie powszechna jest wiara, iż owe ekstremalne środki przeciwdziałają pysze. Historia eskatoników obfituje w opowieści o zbyt dumnych kapłanach, których grzechy sprowadziły nieszczęścia na całe planety. Zakonowi udało się ukryć prawdę o tych minionych wydarzeniach przed Kościołem i mieszkańcami Znanych Światów, wciąż jest to jednak słuszny powód, dla którego zwykli ludzie boją się tych magów.

Najważniejsi eskatonicy: magus Moore z Pentateuch (przywódca zakonu), magister Osanto z Manitou (ma na uwadze psychiczne moce), philosophus Antonia de Cadiz (czarodziejka Hazatów), rektor Alustro (młody bratanek ortodoksyjnego hierofanta Palamona).

Wskazówki: Eskatonicy są najbardziej ciekawskimi kapłanami. Większość z nich bywa tak niecierpliwa w zdobywaniu wiedzy o tajemnicach wszechświata (do której dostęp został bardzo rygorystycznie ograniczony), że – nie otrzymawszy upragnionych informacji – opuszcza katedry i wyrusza na pielgrzymki ku gwiazdom, by poznać sekrety kosmosu. Ta praktyka jest zgodna ze słowami Proroka, który zachęcał wszak do poszukiwań. Zdarza się również, że kapłani wyższej rangi zazdrośnie strzegą z trudem zdobytej wiedzy i z niechęcią przekazują ją uczniom, co tylko zachęca młodych zakonników do zdobywania jej na własną rękę.

Poza murami katedr czeka jednak świat pełen niebezpieczeństw, więc eskatonicy rzadko kiedy podróżują samotnie. Większość z nich przyłącza się do różnych grup – świt szlachetnie urodzonych, do kupieckich karawan lub zbieraniny potężnych ludzi – z którymi poszukuje upragnionej wiedzy.

Eskatoników jest niewielu, a na dodatek nieraz patrzą na siebie zazdrośnie. Kiedy jednak spotkają się wśród gwiazd, często wymieniają się zdobytą wiedzą, bowiem po pewnym czasie z utęsknieniem poszukują tych, którzy są w stanie zrozumieć ich odkrycia.

Stereotypowe postaci: czarodziej, filozof, głosiciel zagłady, badacz okultyzmu, łowca demonów, poszukiwacz artefaktów.

Świątynia Avesti (Avestianie)

Inkwizytorzy. Fanatyczni i zdyscyplinowani kościelni policjanci, chętnie sprawdzający nawet patriarchę, który mimo to cieszy się z posiadania tej siły – może wszak zesłać ją na wrogów. Nie każdy inkwizytor wywodzi się z tej sekty, ale większość jest avestianami, gdyż właśnie członkowie tego zakonu dawno temu zajęli niemal wszystkie fotele Synodu Inkwizytorów.

Świątynia Avesti na początku była odłamem Ortodoksji – grupą purytanów, którzy mieli świadomość, iż Kościół nie jest wystarczająco surowy i silny, by karać swych sprzeniewierzonych członków (według avestian wszyscy należą do Kościoła, czy tego chcą, czy nie). Owi ekstremiści zbudowali świątynię na gorącej pustyni planety Stos i poprzysięgli karać grzeszników, zanim splugawią oni wiernych. W tym celu wyruszali na wyprawy do innych światów. Jednakże ich brutalne i nieprzewidywalne ataki terrorystyczne na „grzeszników" spotkały się z wściekłością znaczniejszych ofiar – szlachty i bogatych kupców. Po licznych incydentach, nie doczekawszy się reakcji Ortodoksyjnego Kościoła, królewska flota otoczyła Stos w zamiarze zniszczenia szalonych fanatyków. Niemal jednocześnie pojawiły się statki patriarchy z rozkazem powstrzymania szlachty przed atakiem. Arcybiskup Urth wkroczył do świątyni avestian i przedstawił przywódcy sekty warunki poddania się władzy patriarchy. Gdyby ich nie zaakceptowano, flota Kościoła opuściłaby orbitę Stosu, pozostawiając zakonników na żer statkom szlachty. W zaistniałej sytuacji mistrz świątyni nie miał wątpliwości i oddał się w litościwe ręce patriarchy.

Wtedy też avestianie wyrazili skruchę i od tego czasu pozostają na usługach patriarchy i jego biskupów. Mogą działać na własną rękę, muszą jednak stawiać się na każde wezwanie ortodoksyjnych kapłanów i wykonywać ich polecenia. Jednakże avestianie wypełniając zadania zwykli przesadzać, dlatego też biskupi rzadko kiedy korzystają z ich usług. Owych inkwizytorów wzywa się dopiero wtedy, gdy zawiodą wszystkie inne metody.

Bardzo trudno wstąpić w szeregi sekty Świątyni Avesti; owego zaszczytu mogą dostąpić jedynie osoby całkowicie bezgrzeszne lub wyrażające największy żal. Przyszli zakonnicy muszą również być niewykształconymi ignorantami, gdyż avestianie wiedzę uważają za ciężar, który tłamsi duszę i który trudno nieść. I dlatego członkami sekty zostają zwykle najbiedniejsi chłopi i ludzie wywodzący się ze społecznych nizin, którzy w ten sposób chcą się mścić. Większość avestian nigdy nie opuszcza stojącej na Stosie świątyni i przez całe życie modli się lub pracuje dla dobra zakonu. Jedynie ci, którzy wykażą się umiejętnością wykrywania grzeszników, zostają pielgrzymami i wyruszają do Znanych Światów karać niewiernych. Najlepsi z nich otrzymują pieczęcie inkwizytorów, a czasami również inkwizytorskie święcenia.

Większość avestian to bigoci niechętni obcym, choć potrafią być wcieleniem ideałów szlachetności i uprzejmości – tylko jednak w stosunku do tych, którzy na to zasługują. Członkami sekty mogą również zostać obcy, którzy oczywiście muszą udowodnić swe oddanie wierze, jak wszyscy inni chętni. W stosunku do ludzi nie splamionych grzechami avestianie są prawdziwymi dżentelmenami, wyciągnęli bowiem naukę z lekcji pokory, jaką otrzymali przed laty. Jeśli jednak mają do czynienia z grzesznikami, nie cofną się przed żadnym okrucieństwem. Wszyscy avestianie traktują słowa Proroka bardzo literalnie i dosłownie wypalają grzechy – ich ciężkie ognioodporne szaty i kaptury łatwo rozpoznać. Najwyżsi rangą kapłani nie rozstają się wręcz z ukochanymi miotaczami płomieni, którymi karzą niewiernych.

Symbolem avestian jest płomień, który noszą na naszyjnikach. Wisiorki te posiadają przycisk, po włączeniu którego przemieniają się w piekące żelazo, dzięki czemu zakonnicy mogą piętnować czoła grzeszników. Pobratymcy oczywiście stronią od noszących taki znak wieśniaków (goi się on niezwykle długo, szczególnie jeżeli nieszczęśnik nie ma dostępu do środków regenerujących tkankę). Jeżeli zaś upokarzające napiętnowanie spotka przedstawiciela wyższej klasy, jego przyjaciele raczej okażą mu litość i współczucie, choć nigdy publicznie.

Najważniejsi avestianie: arcybiskup Dolmen ze Stosu (przywódca sekty), biskup Gondo Ortiz de Aragon (głowa Synodu Inkwizytorów), kanonik Buchanan „Rozwiązły" z Shaprut (głowa miejscowej katedry; odpowiedzialny za masakrę uciekinierów ze Stygmatu).

Wskazówki: Avestian bardzo martwi rosnąca wokół nich rozpusta i trudno im nie interweniować. Są bardzo wścibscy i uważają, że mają prawo wtrącać się do spraw każdego człowieka. Uważają, że różnego rodzaju wartości – chociażby prywatność – to tylko sposób na ukrycie grzechów. Pośród swoich nie mają za wiele prywatności, żyją we wspólnych kwaterach, śpią koja przy koi, jedzą razem,

pracują razem i modlą się razem. Nigdy (lub przynajmniej rzadko) nie mają czasu na kontemplację w samotności. Może właśnie z tego powodu z tak wielką ochotą opuszczają Stos i wyruszają na pielgrzymki w pojedynkę.

Zwykli ludzie nie przepadają za avestianami. Owszem, obawiają się ich, ale nie tak, by wymierzyć „sprawiedliwość" na samotnym pielgrzymie. Niejeden avestianin został pobity (nawet na śmierć) w ciemnej alejce przez wściekły tłum, słysząc okrzyki: „To za wujka Lona (kopniak), którego spaliłeś, bo popierał obunów! I za kuzynka Jocko (uderzenie pięścią), zamęczonego na śmierć, bo kupił szynkę w post!". Dlatego też nawet samotni pielgrzymi przyłączają się do różnych grup, by – jak utrzymują – wspólnie wypalać grzechy, choć tak naprawdę robią to dla własnego bezpieczeństwa.

Stereotypowe postaci: inkwizytor, kaznodzieja-fanatyk, przywódca kultu, podpalacz, religijny terrorysta, polityczny aktywista (popierający teokrację), misjonarz (w Znanych Światach lub niosący słowa Proroka i Święty Płomień poza ich granice), strażnik granic (chroniący ludzkość przed obcymi i barbarzyńcami), kultysta-renegat (uważający, że avestianie posuwają się za daleko), szpieg (podający się za członka innego zakonu lub sekty), łowca nagród.

Sanktuarium Wieczności (Amalteanie)

Sanktuarium Wieczności to zakon uzdrowicieli, starających się nieść łaskę i miłosierdzie. Choć każdy może wstąpić w jego szeregi, mało jest ludzi pragnących z własnej woli oddać się tym bezinteresownym zadaniom. Tak więc kapłanów Sanktuarium Wieczności nie ma zbyt wielu, są jednak kochani przez wszystkich. Miłość zaś, którą obdarza ich lud, stanowi najlepszą ochronę przed inkwizytorami i policją poszukującą heretyków. Kiedy, na przykład, siostra Vermidiana została na Criticorum oskarżona przed obliczem tłumu o paktowanie z demonami, wieśniacy rzucili się w jej obronie i spróbowali powiesić za herezję inkwizytorów.

Zakon założyła Amaltea – lekarka, która została jednym z apostołów. Po śmierci Proroka, próbowała w oparciu o jego słowa zbudować Kościół, który różnił się znacznie od instytucji tworzonej przez Palamedesa Alecto. Jej Świątynia Wiecznego Szczęścia popularnością niewiele ustępowała Wszechświatowemu Kościołowi. W ostatecznym rozrachunku zwyciężyła jednak ludzka potrzeba posiadania nad sobą władzy i autorytetu oraz otrzymywania kary i odkupienia, a to oferowała wiara Palamedesa. Mimo to Świątynia Wiecznego Szczęścia, zwana później Sanktuarium Wieczności, miała wielu zwolenników, szczególnie w okrutnych czasach powojennych. Wreszcie zakon Amaltei stał się częścią Kościoła, a jego członkowie głośno nawołują do okazywania łaski i miłosierdzia, czasem zmuszając patriarchę do zmiany surowych bulli.

Najważniejszy klasztor zakonu stoi na Artemidzie; tu trafiają wszyscy nowicjusze, by nauczyć się uzdrawiać ciała, umysły i dusze. Na planecie zawsze jest wielu chorych oraz rannych, którzy przybywają do świątyni, lecz nieliczni kapłani nie są w stanie pomóc wszystkim potrzebującym. Wyświęcony ksiądz zwykle wraca na rodzinny świat, gdzie wykorzystuje swe umiejętności i niesie ulgę cierpiącym. Niektórzy decydują się jednak zostać na Artemidzie lub wyruszają w kosmos, stając się żebrakami-uzdrowicielami. Innych zakon wysyła na fronty wojny – nie jako żołnierzy, lecz lekarzy, a nawet dyplomatów.

Amaltean jest bardzo niewielu, dlatego też tych, którym pomogą, proszą o odprawienie pokuty – uśmierzenie cierpienia innych nieszczęśników. W taki oto sposób coraz więcej i więcej osób okazuje sobie współczucie i łaskę. Dzięki temu po wszechświecie krąży wielu ludzi, którzy pomagają cierpiącym – a nie tylko nieliczni amalteanie. Oczywiście zakonnicy-uzdrowiciele pomogą każdemu, nawet jeśli ten odmówi odprawienia owej pokuty. Przywódcy sanktuarium nalegają jednak, by amalteanie starali się jak najczęściej uzyskiwać podobne obietnice. Natura tej pokuty zależy od zakonnika i jej trudność nie musi być porównywalna do wysiłku, jaki włożył w uleczenie. Amalteanie zwykle proszą o wykonanie zdania, któremu pokutnik podoła, choć w nielicznych przypadkach bywają one naprawdę trudne – szczególnie, jeżeli kapłan uzna, że składający obietnicę potrzebuje prawdziwej pokuty.

Duchowni Sanktuarium Wieczności to nieliczne głosy Kościoła, które mówią o prawach wszystkich żywych istot – świadomych i nie. Upominają tych, którym pomagają, by nie krzywdzili zwierząt i innych stworzeń, nawet jeśli wiąże się to z ryzykiem; mogą się bronić, nie powinni jednak zabijać.

Najważniejsi amalteanie: arcybiskup Sakhya z Artemidy (przywódca zakonu), biskup Deander ze Stygmatu (medyk, odpowiedzialny za pomoc ofiarom wojny), kanonik Teras Myrin w Drodze (wędrowny uzdrowiciel; wielbiony przez wielu), kardynał Oma z Apshai (ambasador u vau).

Wskazówki: Amalteanie biją się z własnymi negatywnymi emocjami i myślami. Jak wszyscy inni ludzie, wiedzą czym jest wściekłość, nienawiść i strach. Jednak w odróżnieniu od reszty populacji, ich często karze się za takie złe myśli. Amalteanie uczą się zwalczać negatywne emocje i nie uwalniać ich. Jednocześnie współczują ludziom i nie osądzają tych, którzy popełnią błędy. Ten dualizm doprowadził do narodzin u wielu amaltean poważnego kompleksu męczennika. Zakonnicy ci wierzą, że ich grzechy są poważniejsze niż przewiny innych. Dlatego też starają się odciąć od nich, ukryć przed sobą i resztą ludzkości. A to niestety często prowadzi do popadania w straszliwą pychę, gdyż owi nieszczęśnicy nie chcą spowiadać się ze swych grzechów.

Niemniej amalteanie, którym udało się pokonać własne słabości, stali się potężną siłą, zdolną zmienić oblicze Znanych Światów. Niech za przykład posłuży siostra Ananda, która przez wiele dni prowadziła głodowy strajk, dzięki czemu zdołała przekonać patriarchę Jacoba, by nie wydawał bulli, wprowadzającej poważne kary za grzechy przeciw szlachcie (wielu uważało, że arystokracja opłaciła ów dokument).

Poczucie popełnianych grzechów sprawia jednak, że niewielu amaltean decyduje się żyć samotnie. Ufają oni, że czyjaś obecność zapobiegnie najpoważniejszym przewinom lub przynajmniej zmusi ich do zwrócenia uwagi również na innych. Dlatego też pielgrzymujący amalteanie starają się przyłączyć do podróżników, a niewiele osób odmówi uzdrowicielowi miejsca w drużynie.

Stereotypowe postaci: lekarz, doradca, szaman, aktywista na rzecz pokoju, lekarz wojskowy, dyplomata, ambasador, ikonoklasta (przeciwny walczącemu społeczeństwu), apologeta (popierający walczące społeczeństwo).

Mnisi Żebrzący (Hezychaci)

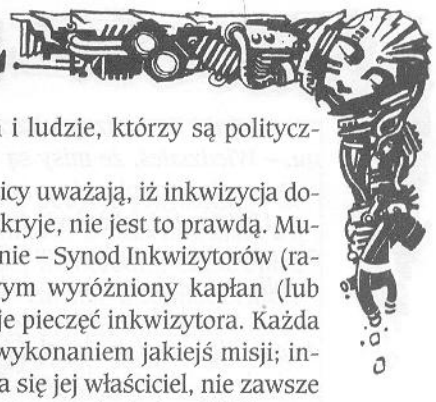
Wielu wierzących nie wstępuje w szeregi zakonów, pozostając poza obrębem hierarchii Kościoła. Ludzie ci prowadzą żywot mnichów, przebywających na łonie natury pustelników, zamkniętych w klasztorach duchownych, wędrownych żebraków lub pielgrzymujących braci. Owi kapłani nie posiadają zwierzchników czy struktury, ale stosują wiele zwyczajów i praw zakonów oraz sekt. Jednakże aby zostać jednym z nich, wystarczy zapragnąć poszukiwać Wszechstwórcy w każdej Jego postaci – dopóki oczywiście nie pojawi się ryzyko herezji.

Dystans, jaki oddziela tych mnichów od serca Kościoła, ma niewielki wpływ na powszechną teologię i doktryny. Niemniej zdarza się, iż jakiś powracający z pustkowi mistyk, który doświadczył niezwykłego objawienia, odmieni lub ożywi filozofię religii. Co prawda ostatni raz podobne wydarzenie miało miejsce ponad pokolenie temu i Kościół powrócił do swego hierarchicznego, subiektywnego punktu widzenia. Warto jednak przypomnieć, że wielu mistyków zdobyło tak wielką sławę, że po śmierci uznano ich za świętych. Dzięki temu Kościół wprowadził tradycję, pozwalającą otwierać wiarę na nowe objawienia, pochodzące bezpośrednio od Wszechstwórcy lub poprzez Jego proroków.

Pustelnicy zwykle trzymają się z dala od cywilizacji, cesarstwa i Kościoła; żyją na pustkowiach planet odległych od centrum ludzkiego kosmosu. Często przyjmują na siebie rolę obrońców natury, a ich spokojną egzystencję od czasu do czasu przerywają wieśniacy, poszukujący lekarstwa na brodawki czy lubczyków. Z kolei kryjący się w klasztorach duchowni rzadko kiedy opuszczają bezpieczne mury i poświęcają się kontemplacji lub przepisują dla potomnych kościelne zapiski. Niestety, toczące się ostatnio wojny o tron odcisnęły swe piętno również na tych zakonnikach – wiele klasztorów zostało zrównanych z ziemią, a kapłani musieli wyruszyć na poszukiwanie nowych schronień.

Wędrowni żebracy sławią słowa Proroka po całym wszechświecie, docierając do miejsc oddalonych od Świętej Terry o lata świetlne i niosąc zbawienie duszom zapomnianych światów. Owi mnisi zwykle nie mają grosza przy duszy (tego właśnie wymagają od większości z nich święte pisma zakonu) i polegają na życzliwości tych, których napotkają. Dlatego też często zmuszeni są do zawierania umów z Ligą Kupiecką i za podróż płacą modlitwami lub przyłączają się do świty towarzyszącej szlachetnie urodzonemu, by służyć jako spowiednicy (choć nie wszyscy mnisi otrzymali święcenia, pozwalające im przyjmować spowiedź). Natomiast pielgrzymujący bracia to zazwyczaj bardzo zaradni osobnicy, którzy zdają sobie sprawę, że czasem trzeba odsunąć na bok święte słowa i błogosławione księgi, by lepiej dotrzeć do ludzi.

Najważniejsi hezychaci: brat Hedrick Niedźwiedź (pielgrzymujący przy granicy z Kurganami), Pustelnik z Zapomnianego Miejsca (szaleniec, powszechnie uważany za wyrocznię jakiejś anielskiej istoty), brat Aris z klasztoru na Maelstromie (słynny mistyk i filozof, którego prace mają wielki wpływ na młodych kapłanów Ortodoksji).



Wskazówki: Hezychatów nie interesują ani sprzeczki toczące się na Świętej Terrze, ani abstrakcyjne argumenty dowodzące obecności Świętego Płomienia w duszy, ani zasady poprawnych i jedynie słusznych pozycji, jakie należy przyjmować podczas porannej modlitwy. Dla nich bezpośrednie doświadczanie dzieł Wszechstwórcy – pośród dzikiej natury lub wieśniaków – najlepiej odsłania *skopos*, czyli cel kreacji. Klasztory pomagają natomiast odciąć się od bezcelowego trajkotania świata i dotrzeć do prawdziwego światła.

Stereotypowe postaci: szalony pustelnik, milczący mnich, oświecony mistyk, wesoły braciszek, leniwy eks-kapłan, obrazoburca, detektyw (Sean Connery w „Imieniu róży" lub braciszek Cadfael).

Konflikty między sektami

Kościół w istotny sposób wmieszał się w wojny o tron. Patriarcha starał się ustanowić teokrację i przejąć władzę w cesarstwie, ale nie otrzymał wielkiego poparcia. A po długich negocjacjach z pięcioma królewskimi domami ogłosił wreszcie, że Kościół poprze Alexiusa Hawkwooda, co zapewniło przyszłemu cesarzowi popularność i pozwoliło mu zasiąść na tronie.

Niestety, polityczne rozgrywki, w których wzięli udział biskupi i kapłani, bardzo rozczarowały mieszkańców Znanych Światów. Ludzie zwrócili się ku nowym sektom i zakonom, zapominając o tradycyjnej (nieraz utrzymującej się od pokoleń) lojalności należnej dawnym kościołom. Ortodoksja szybko traciła wiernych kosztem innych odłamów. To zaś doprowadziło do dobrze ukrytych przed wzrokiem zwykłych ludzi konfliktów, które toczyły się na wszystkich poziomach Kościoła – od wielkich katedr po malutkie kapliczki w zapomnianych siołach – a jej przedmiotem były dusze ludzi.

Jednakże owe walki między sektami były wynikiem nie tylko paskudnych politycznych posunięć biskupów. Miał na to również wpływ rosnący strach przed apokalipsą, nadchodzącą ponoć wraz z gasnącymi słońcami. Owa powszechna obawa zachęcała ludzi do porzucenia przeszłości i zwrócenia się ku tym, którzy obiecywali natychmiastowe zbawienie. Strach przed sądem ostatecznym rósł we wszystkich sercach i ten, kto potrafił szybko go wykorzystać – albo podsycając niepokój i poczucie winy, albo ofiarowując współczucie i zrozumienie – dużo mógł zyskać.

Więcej informacji o teologii i kosmologii Kościoła można znaleźć w „Rozdziale piątym: Okultyzm".

Inkwizycja

Inkwizycja to organizacja, której mieszkańcy Znanych Światów obawiają się chyba najbardziej. Nawet całe niosące śmierć legiony cesarza nie wywołują takiego strachu co jeden inkwizytor pukający do drzwi.

Inkwizytorzy są uprawnieni przez Kościół do badania wszechświata w poszukiwaniu wszystkiego, co niebezpieczne dla dusz ludzkości. W obszarze ich zainteresowań znajdują się więc: zakazana technologia, oddawanie czci demonom, moce psychiczne, pogańskie kulty, dziwne zachowania obcych i ludzie, którzy są politycznie niepoprawni.

Choć pospólstwo i grzesznicy uważają, iż inkwizycja dotrze wszędzie i wszystko odkryje, nie jest to prawdą. Musi się odbyć specjalne spotkanie – Synod Inkwizytorów (rada duchownych) – na którym wyróżniony kapłan (lub grupka kapłanów) otrzymuje pieczęć inkwizytora. Każda z tych pieczęci wiąże się z wykonaniem jakiejś misji; inne zadania, którym poświęca się jej właściciel, nie zawsze posiadają poparcie Kościoła. Jeżeli inkwizytor działa z ramienia Kościoła, jest niemal całkowicie nietykalny i nie otrzyma kary za żadną z czynności, które podejmuje podczas śledztwa. Pozbawiony zaś wsparcia, może zostać obrażony lub zignorowany przez szlachtę czy kupców, którzy potraktują go tak, jak uznają za stosowne – oczywiście w granicach prawa.

Synod, patriarcha lub rada arcybiskupów mogą odebrać pieczęć. Jeśli zaś inkwizytorskie prawa przyznał pomniejszy synod (spotkanie lokalnych członków synodu, a nie całej rady), arcybiskup planety może je unieważnić. Owe pomniejsze synody często zwołuje się po to, by duchowni zajęli się lokalnymi sprawami, które nie są na tyle ważne, by zbierać całe szacowne grono. Zorganizowanie spotkania wszystkich członków synodu zajmuje czas, gdyż kapłani muszą dotrzeć na Świętą Terrę z różnych, nieraz bardzo odległych planet. Dlatego też jedynie poważne i długotrwałe zagrożenia prowadzą do zwołania całego synodu.

Pieczęć inkwizytora może otrzymać każdy, kogo synod uzna za godnego tego wyróżnienia; nie musi być wcale kapłanem – zdarzają się szlachcice i inni wolni, obdarzeni owym zaszczytem. Niemniej inkwizytorskie przywileje i władza rzadko kiedy trafiają w ręce osób, które nie udowodniły swej lojalności synodowi i jego polityce.

Po Znanych Światach wędrują „wieczni" inkwizytorzy, którzy otrzymali pieczęcie na całe życie. Owi niebezpieczni kościelni funkcjonariusze posiadają wielką władzę, podróżują wszędzie tam, gdzie zechcą, i niosą sprawiedliwość, gdy tylko uznają to za stosowne. Oficjalnie są nietykalni i odpowiadają jedynie przed władzami kościelnymi, aczkolwiek wielu bardzo zagorzałych i politycznie niewygodnych inkwizytorów spotkały tragiczne i niewyjaśnione „wypadki".

Kupiecka Liga

Gdy zawyło radio, Julia Abrams, przeklinając pod nosem, kierowała statek ku gwiezdnym wrotom. Z głośnika popłynęły wściekłe słowa:

– Masz więcej szczęścia niż rozumu, Abrams! Odpłacę ci za to, co mi zrobiłaś! Zobaczysz! Za rok, dwa, może za dziesięć lat, ale odpłacę! Te nędzne podróby ofiarnych misobunów naraziły mnie na pośmiewisko w oczach vau! Nie masz pojęcia, jak się czuje ktoś, z kogo oni szydzą! Na błękitne myśli Wszechst...

Julia wyłączyła radio. Nic nie mogła poradzić – misy były fałszywe i tyle. Kupiła je w dobrej wierze, uznając za prawdziwy wyrób obunów, a ukaryjski oficer na jej statku potwierdził nawet ich autentyczność. Pokręciła głową, jakby niedowierzając własnej głupocie. Wreszcie włączyła ogólny komunikator, by jej słowa usłyszała cała załoga.

– Sanjuk! Tu nędzny ukarze! – krzyknęła do mikrofonu. – Wiedziałeś, że misy są fałszywe!

Odpowiedź napłynęła z maszynowni.

– Uwierzyłaś ukarowi, który identyfikował zabawkę obunów. Kto jest głupcem? Sprzedawca czy kupiec?

Julia wściekła się jeszcze bardziej. Musiała z większą uwagą szukać kupców i sprzedawców. Jeśli znów coś pójdzie jej źle, straci w oczach Li Halanów całą reputację i narazi się na drwiny innych Przewoźników. Wykrzywiła twarz w grymasie niezadowolenia. Zawsze była raczej pilotem niż kupcem. Niestety, w jej gildii trzeba było odgrywać obie role.

Gildie

Jedyną pozostałością po ogromnych konglomeratach rządzących niegdyś Drugą Republiką są kupieckie gildie, z trudem zjednoczone w Kupieckiej Lidze. Pięć z nich osiągnęło znaczącą pozycję, żadna jednak nie posiada tak dużej władzy, by kontrolować całą Ligę. Prawdę powiedziawszy, mimo prestiżu, jakim się cieszą, i nawet współpracując ze sobą (co raczej się nie zdarza), mogą mieć problemy ze zmuszeniem Ligi do jakiegokolwiek działania, jeżeli pomniejsze gildie zjednoczą się przeciw nim.

Owych pięć najważniejszych gildii to: Przewoźnicy, Inżynierowie, Pozyskiwacze, Pośrednicy i Sędziowie. Każda z nich w czymś się specjalizuje i zażarcie broni swych interesów. Niemniej żadna nie posiada całkowitego monopolu na usługi, jakimi się para. I dlatego wszyscy członkowie gildii zdają sobie sprawę, że sukces zależy tylko od nich samych i że muszą cały czas na niego pracować. Nieustannie robią więc co tylko w ich mocy, by zwiększyć swe możliwości, nawet kosztem braci i sióstr.

Pięć głównych gildii stworzyło własne hegemonie terytorialne, produkcyjne bądź usługowe. Na niektórych planetach ich współpraca jakoś się układa. Każda gildia zaopatruje swych stałych klientów, a czasem po przyjacielsku rywalizuje z innymi. Jednakże są planety, na których gildie walczą ze sobą na wszelkich możliwych frontach i wszelką możliwą bronią, nie cofając się przed niczym, byle tylko zniszczyć rywala.

Nie można jednak zapominać, że choć gildie współzawodniczą ze sobą w walce o klientów, mają świadomość, iż posiadają wspólnych wrogów. I gdy tylko szlachta lub Kościół próbują wykorzystać wewnętrzne spory Ligi, gildie robią wszystko, by się zjednoczyć. Z tego samego powodu gildie stają za sobą murem, jeśli jedna z nich zostanie źle potraktowana przez Ligę. Oczywiście tylko wtedy, gdy mogą coś zyskać, niewiele przy okazji tracąc. Jeżeli zaś ryzyko strat jest zbyt wielkie, a ewentualne zyski małe, porzucą nieszczęsną gildię bez chwili żalu czy zastanowienia.

Przywódcy gildii, zwani dziekanami, starają się wprowadzić do Ligi jakiś porządek. Trudno jednak przekonać do jednej konkretnej idei wielu twardogłowych i niechętnych sobie osobników. Każdy wielki mistrz Ligi – oficjalny szef wszystkich gildii – składa na początku „panowania" przysięgę, że będzie przewodził wszystkim w harmonii i spokoju, nigdy jeszcze się jednak nie zdarzyło, by coś takiego miało miejsce.

Przewoźnicy

Przewoźnicy zajmują najważniejszą pozycję pośród wszystkich gildii, ponieważ to oni kontrolują gwiezdne drogi. Każdy człowiek, który chce odbyć podróż statkiem, musi się udać do Gildii Przewoźników (czy Gildii Podróżników, jak ją niektórzy zwą), w której posiadaniu znajduje się większość gwiezdnych map. I nikt nie chciałby się znaleźć w skórze osób, które naruszą terytorium tej gildii. Przewoźnicy są idealnym przykładem tego, co zwykli ludzie myślą o gildiach.

Większość kupców należy do tej gildii lub jej filii. Są niewątpliwie najsłynniejszymi handlarzami, których objazdowe „przedstawienia medyczne" i bazary to popularne sezonowe rozrywki na wielu światach. Przewoźnicy przed laty byli gildią gwiezdnych pilotów. Wielu obywateli Drugiej Republiki podróżowało własnymi statkami i zajmowało się międzygwiezdnym handlem na własną rękę (w owych czasach był to bardzo popularny sposób na dorobienie się fortuny), a znaczna ich część z czasem wstępowała do gildii. W ten sposób Przewoźnicy stali się jedną z najaktywniejszych instytucji kupieckich.

Szef gildii to chyba najaktywniejszy mieszkaniec Znanych Światów. Nawet bardzo starzy dziekani przemierzali gwiezdne szlaki kupowali tanio i sprzedawali drogo. Większość ludzi widziało w swym życiu co najmniej jednego Przewoźnika – człowieka ubranego w szaty tak uszyte, by przykuwały uwagę, stojącego na placu i wykrzykującego reklamujący gildię zew: „Ty czegoś chcesz, a ja to mam!".

Przyjaciele Przewoźników mogą kupić od nich niemal wszystko. Członkowie gildii zaś mają dostęp do jednaj z największych istniejących sieci informacyjnych, dzięki której sprzedają nie tylko dobra materialne, ale również wiedzę. Jednakże Przewoźnicy znani są z tego, iż deklarują poparcie dla tej religii, która akurat danego dnia przyniesie im największe zyski, co często przyciąga niechcianą uwagę Kościoła.

Niektórzy szlachcice uważają, że Przewoźnicy pragną powstania Trzeciej Republiki, a nawet w tajemnicy ją budują. Póki co nie znaleziono żadnych dowodów, które potwierdziłyby owe przypuszczenia, niemniej członkowie gildii znajdują się pod nieustanną, drobiazgową obserwacją. Trzeba jednak pamiętać, że gdyby coś przydarzyło się Przewoźnikom, międzygwiezdny handel zostałby wstrzymany. W końcu na usługach gildii znajduje się więcej statków niż posiada jakakolwiek inna siła w ludzkim kosmosie. Owszem, Przewoźnicy nie mają tylu okrętów wojennych co Hawkwoodowie czy Decadosi, ale ich kupieckie statki są dobrze uzbrojone.

Najważniejsi Przewoźnicy: dziekan Zale Gailbreath (szef gildii; ponoć adwokat republikańskich ideałów), konsul Kris Chartash (słynny handlowiec; szef jednej z największych firm transportowych), konsul Lilianna Staggs (znana badaczka, dziś zajmująca się transportem pasażerów; właścicielka słynnych Linii Staggs: „Zabierzemy cię wszędzie").

Wskazówki: Członkowie innych gildii często żartobliwie odnoszą się do rozdwojonej osobowości Przewoźników. Niemniej są oni najbardziej przyjacielskimi i otwartymi handlarzami w całym wszechświecie. Zdają się być nieustannie pewni, że każda osoba to ich

druh, że wszystko jest cudowne i że najlepszy sposób, w jaki możesz polepszyć swe życie, to kupienie oferowanych przez nich towarów. Z drugiej jednak strony, lepiej nie wchodzić im w drogę na ich statkach kosmicznych. Na pokładzie przestają być przyjacielskimi kupcami, a stają się twardymi pilotami, którzy bardziej troszczą się o swoje maszyny niż o ludzi.

Taki obraz Przewoźników wynika z rosnącego rozłamu w gildii, dzielącego członków na najlepszych handlarzy i najlepszych pilotów. Przed laty założyciele organizacji byli utalentowani w obu tych dziedzinach, później jednak następowała coraz wyraźniejsza specjalizacja. To samo dotyczy rang i aktywów. Dziekan Gailbreath dopiero niedawno zajął się zwalczaniem tego trendu, promując przede wszystkim tych członków gildii, którzy są utalentowani w obu dziedzinach.

Stereotypowe postaci: pilot lub operator pojazdu dowolnego typu, kupiec, archeolog lub sprzedawca artefaktów, wędrowny nauczyciel, miły artysta (właściciel lub członek trupy dziwolągów).

Najwyższy Zakon Inżynierów

Zaawansowana technologia to bardzo poszukiwany towar w Znanych Światach, szczególnie przez tych, którzy potrafią się nią posługiwać. A wielu owych szczęśliwców należy właśnie do tej gildii. Gdy trzeba zbudować statek lub gdy wymaga on naprawy, gdy tarcza się zepsuje lub gdy trzeba czymś zastąpić odstrzelone ramię – wtedy na pomoc można wezwać jedynie Inżyniera.

Gildia Inżynierów jest jedną z najmniej znanych, ponieważ jej członkowie nie sprzedają towarów pospólstwu. Skupili oni swe wysiłki na odkrywaniu nowych technologii oraz upewnianiu się, iż nikt inny nie dokona odkryć, które poczynili. Ukryte laboratoria i fabryki gildii zajmują się cybernetycznymi innowacjami, inżynierią genetyczną, materiałami wybuchowymi, lotami kosmicznymi, medycyną i innymi dziedzinami. Osiągnięte wyniki – nieraz przełomowe – są dostępne tylko bogatym i potężnym, gdyż mało kogo na nie stać. Inżynierowie zaś upewniają się do granic możliwości, że ich kupcy nie będą próbowali duplikować zakupionych technicznych nowinek. Z tego też powodu wiele osób nie chce robić interesów z Inżynierami – a przynajmniej tak mówi. Inni zauważają z kolei, że przedstawiciele gildii są ich najlepszymi klientami, co wielu bardzo niepokoi.

Większość Inżynierów wykorzystuje posiadaną technologię i wyposaża się w cybernetyczne implanty, modyfikuje fizycznie ciała, bądź też używa dziwnych kosmetycznych dodatków. I dlatego pierwsze spotkanie z jednym z nich może co najmniej denerwować, a nawet paraliżować.

Kolejnym niepokojącym aspektem Najwyższego Zakonu Inżynierów są jego powiązania z Kościołem. Nikt – ani duchowni, ani członkowie gildii – nie zaprzeczają, że 1000 lat temu Inżynierowie byli albo wyświęconym zakonem, albo odłamem takowego. Po dziś dzień wydarzenia sprzed wieków pozostają tajemnicą. Niemniej wiadomo, iż przywódcy Kościoła niewiele zrobili, by zdyscyplinować ową grupę lub przywrócić ją na łono wiary. Nic dziwnego, że niektórzy członkowie gildii obawiają się, iż Inżynierowie wciąż są powiązani z Kościołem. Podobny niepokój odczuwa wielu duchownych, wśród których krążą nawet plotki, iż wyświęcony zakon będący początkiem gildii wciąż istnieje, ale kryje się przed oczami wścibskich.

Wszystkie te obawy wzmacnia fakt, że Najwyższy Zakon Inżynierów to jedna z najbardziej skrytych gildii. Wydobycie jakichkolwiek informacji od jej członków graniczy z niemożliwością. Nawet przedstawiciele Ligi mają problemy z porozumieniem się z Inżynierami. Wszystko utrudnia niewątpliwie struktura Najwyższego Zakonu – nowicjusze nie wiedzą nic lub bardzo niewiele, a dyskrecja to klucz do awansu.

Najważniejsi Przewoźnicy: mistrz Malifice Hereditus (szef gildii; nigdy nikt go nie widział, choć krążą plotki, iż jest bardziej maszyną niż człowiekiem), rzemieślnik Luceta Wavefinder (ekspertka w dziedzinie myślących maszyn; nienaturalnie piękna), rzemieślnik Philius Mordela (były kapłan; ambasador gildii na Świętej Terze).

Wskazówki: Inżynierowie znani są ze swej rezerwy, lecz walce nie umniejsza to ich znaczenia. Wielu szlachetnie urodzonych uważa za oznakę prestiżu fakt, iż do ich świty należy jeden z członków gildii. Nawet kapłani przyznają, że często okazują się oni przydatni. Niemniej wielu z Inżynierów posiada nieludzki wygląd, co wywołuje zaniepokojenie nawet u ich najbliższych przyjaciół.

Większość Inżynierów bardzo chce awansować na wyższe szczeble w hierarchii gildii. Mogą to osiągnąć na dwa sposoby – zasługując sobie na szacunek lub dokonując jakiejś innowacji. Ochronienie tajemnic gildii może otworzyć drogę ku promocji, tak samo jak nowe odkrycie. Jednakże przywódcy Najwyższego Zakonu zdają się posiadać własne, nikomu nie znane kryteria, i znajdujący się na dole drabiny nowicjusze nie wiedzą, jak zdobyć szacunek, dlatego też starają się podążać obiema ścieżkami.

Stereotypowe postaci: inżynier na statku, wynalazca, naukowcy wszelkiej maści (wliczając w to szaleńców), mechanik, rusznikarz, rzemieślnik, cyberfetyszysta.

Pozyskiwacze

Pozyskiwacze, tworząc gildię padlinożerców, ukryli się za fasadą „poczucia przyzwoitości". Zajmują się oni odnajdywaniem i remontowaniem wraków statków kosmicznych, składaniem do kupy artefaktów Drugiej Republiki, które wszyscy inni uznali za utracone, oraz poszukiwaniem artefaktów w miejscach, do których nikt nie odważy się wyruszyć. Niemniej jest to tylko część ich międzygwiezdnego przedsiębiorstwa.

Stereotypy

Gildie osiągnęły aktualną pozycję przyciągając do siebie odpowiednich osobników, z czasem jednak ich członkowie stali się bardziej różnorodni. Część opisu zatytułowana „Wskazówki" zawiera informacje, które ułatwią graczom i Mistrzom Gry prowadzenie przedstawicieli danej gildii. Oczywiście są to tylko rady, których nie trzeba się ściśle trzymać. Twórzcie takich bohaterów, jacy najbardziej się Wam podobają – bez względu na czyjeś odgórne założenia.

Wszystko to, czego Przewoźnicy i Inżynierowie nie mogą legalnie sprzedać, w jakiś tajemniczy sposób trafia w ręce Pozyskiwaczy i bez zbędnych pytań wędruje po rozległej sieci ich klientów. Jeżeli na jakiejś planecie pojawi się kasyno, można być niemal pewnym, że jest własnością tej gildii. Jeśli jakiś burdel zdoła obronić się przed atakami prawnymi i kościelnymi, to z pewnością jego właścicielami są Pozyskiwacze. Gdy wieśniacy się organizują i domagają większych zarobków, szlachta wini oczywiście gildię padlinożerców. Pozyskiwacze po prostu po mistrzowsku opanowali sztukę zarabiania pieniędzy tam, gdzie wszyscy inni się poddali.

Pozyskiwacze kryją się za zasłonami przeróżnych podgildii i skupiają świetnych szpiegów. Mają coś na każdego znaczącego polityka, na każdą osobistość, jaką można sobie wyobrazić. I są gotowi użyć swej wiedzy, jeśli szlachta, kapłani lub ktoś inny stara się im zaszkodzić. Pozyskiwacze zachowują spokój, gdy od czasu do czasu ma miejsce nagonka na przestępców, ale nie tolerują prób zniszczenia gildii. Na ich usługach jest również rozległa siatka szpiegowska oraz zabójcy, których mogą wynająć królewskie domy.

Większość zwykłych ludzi nie łączy padlinożerców z gangsterami, ponieważ podczas głośnych procesów oczyszczono gildię z wszelkich win (owszem, krążą plotki o przekupnych sądach, jednak większość pospólstwa wierzy w prawo – są bowiem po średniowiecznemu naiwni, a nie postmodernistycznie dekonstruktywni). Wszak oficjalnie Pozyskiwacze – choć prowadzą wiele interesów – specjalizują się przede wszystkim w naprawianiu i odsprzedawaniu starego i (zwykle) niczyjego wyposażenia. Można być pewnym, że u nich ceny są niskie, ale kupiony sprzęt jest ich wart.

Pozyskiwacze inwestują również znaczne sumy w hazard. Część największych statków, które wyremontowali, zostało przemienionych w międzygwiezdne kasyna. W kosmosie łatwo unikać czujnych oczu sekt zwalczających hazard i można być pewnym, że przyciągnie się najbardziej zagorzałych graczy z każdej planety. Oczywiście inwestowanie w hazard oznacza, że Pozyskiwaczom od razu zarzucono kontakty z przestępczością zorganizowaną Znanych Światów, któremu to oskarżeniu gildia zaprzeczyła bez entuzjazmu.

Na Pozyskiwaczy składa się wiele małych, lokalnych grup, które płacą udziały dziekanowi, zachowując jednocześnie znaczną autonomię. Muszą za to złożyć obietnicę lojalności miejscowej organizacji, ale również macierzystej instytucji. Przyrzeczenie owo jest przysięgą krwi – do Pozyskiwaczy przystępuje się na całe życie, a o lojalności świadczy ukryty tatuaż. Może właśnie dlatego członkowie gildii są wszędzie mile widziani, choć podchodzi się do nich z podejrzliwością.

Najważniejsi Pozyskiwacze: dziekan Benita „Lis" Iwankow (szef gildii; jedyny dziekan gildii o dużym znaczeniu, który nie żyje na Ligheim), konsul Carlos „Dwie Chwile" Ong (szef bazaru na Ligheim), konsul Oliver Lords (znalazł wojskowy magazyn z czasów Drugiej Republiki i sprzedał jego zawartość Hawkwoodom; dziś ambasador Ligi przy cesarzu).

Wskazówki: Motto gildii mogłoby brzmieć „Wszystko jest interesujące". I choć jej członkowie starają się dobrze ukryć swe działania, wtykają nos w sprawy innych bez żadnych ograniczeń. Potrafią nawet znaleźć niezwykłe sposoby zarabiania pieniędzy, wykorzystując czyjąś pracę. Jeśli Inżynier ma warsztat i naprawia statki kosmiczne, najpewniej za części płaci Pozyskiwaczom. Jeżeli Przewoźnik potrzebuje magazynu, to najpewniej na załadunku, wyładunku i przechowaniu zarobią Pozyskiwacze.

Z tego samego powodu Pozyskiwacze są znani z ryzyka, jakie podejmują, by zarobić. Z wielką ochotą stawiają na szali zysków życie swoje i innych. Wystarczy plotka o tajnym magazynie z czasów Drugiej Republiki, by zagłębili się w niezbadanej dżungli. A jeśli dodać, że magazynu pilnuje voroks, miłośnik hazardu i łowca głów, to na miejsce dotrą w dwa razy krótszym czasie.

Stereotypowe postaci: przemytnik, archeolog, gangster, padlinożerca, zabójca, handlarz informacjami, cyngiel, hazardzista, specjalista od wymuszeń (przedstawiciele królewskich rodów to niebezpieczne, ale dochodowe ofiary), pirat.

Pośrednicy (Kajdaniarze)

Zwykle gildie zdobywają pieniądze sprzedając dobra lub usługi, Kajdaniarze zaś zarabiają, wykorzystując żywe istoty. Ich statki dostarczają licznym klientom najemników, techników, zwierzęta, artykuły żywnościowe i – jak niektórzy uważają – niewolników. Ludzie kupujący od Kajdaniarzy mogą liczyć na wykwalifikowaną pomoc w każdej sytuacji. Muszą się jednak liczyć z ryzykiem tego, iż zostaną uśpieni i załadowani na statek lub narażą się na gniew tych, których nie stać na usługi Pośredników.

Pośrednicy to gildia zrzeszająca wyszkolonych pracowników (skontrolowanych przez związek) i zapewniająca im kontakty z różnymi zleceniobiorcami. A ponieważ od czasu Upadku niełatwo jest zdobyć utalentowanych i wykwalifikowanych ludzi, trzeba zwrócić się do Kajdaniarzy, albo robota może nie zostać wykonana najlepiej. Gildia powstała przed wielu laty i wpierw była stowarzyszeniem najemników, lecz przez wieki przemieniła się w związek pracowników różnych profesji.

Wbrew pozorom gildia wcale nie jest stróżem praw człowieka. Dla jej członków (oczywiście tylko wolni mogą do niej należeć) jedyną świętością pozostają ich własne prawa. I pewnie dlatego pozostaje gildią, do której najtrudniej przystąpić. Wszak jej członkowie (wykwalifikowani robotnicy) mają zapewnioną opiekę i spokój do końca życia. Cóż, Pośrednicy w końcu wysoko cenią swe umiejętności.

W przypadku większości kontraktów, siłę roboczą stanowią czasowo wynajęci przez gildię robotnicy, a wygodne kierownicze stanowiska piastują Pośrednicy. Jest to więc dobry sposób na znalezienie pracy, gdy wszystkie inne metody zawiodą. Nie można jednak zapomnieć, że Pośrednicy wolą w ogóle nie płacić robotnikom, dlatego też starają się „korzystać" z niewolników. Stąd zresztą wzięła się ich ksywa – Kajdaniarze. Niewolnicy zwykle wykonują najprostsze prace, których jest wszak we wszechświecie aż za dużo. Większość z nich pochodzi z małych światów, z których są porywani przez Pośredników i na które nigdy nie wracają; przynajmniej taka krąży opinia

o gildii wśród pospólstwa. Kościół oczywiście potępia ową praktykę i karze ją, kiedy tylko ma okazję i dowody.

Kajdaniarze zwykli nosić pancerze lub ubrania służące jednocześnie za zbroje i niemal nigdy nie rozstają się z bronią (nawet dziś najwyższe pozycje w gildii piastują byli najemnicy). Najczęściej podróżują w grupach i zawsze korzystają z okazji, by zdobyć nowych niewolników. Ponoć po amatorsku zajmują się psychologicznym programowaniem, dzięki któremu odpowiednio modyfikują swój towar.

Najważniejsi Kajdaniarze: dziekan Kryanida Halostro Sekimen (szef gildii i mistrz strategii wojskowej), konsul Erwin Gerhard (przywódca słynnego legionu zbrojnych, zwanego Tygrysy Pustyni; nauczyciel taktyki w Akademii Ligi), konsul Tereza Solace (ponoć posiada zdolności parapsychiczne i przewodzi operacjom chwytania niewolników; czasem nazywana najokrutniejszą osobą we wszechświecie).

Wskazówki: Członkowie gildii są niezwykle dumni ze swych umiejętności i wyszkolenia, z jednostek najemników i grup rzemieślników oraz z różnorodnych kontraktów, które wypełnili. Z drugiej strony z niechęcią opowiadają o niewolnikach, którzy odwalają za nich brudną robotę. Choć czasami raduje ich reputacja, jaką się cieszą, nieraz zachowują się tak, jakby woleli w ogóle nie posiadać żadnej reputacji.

Właśnie dlatego Pośrednicy są niezwykle świadomi potrzeby istnienia Ligi. Przywódcy Kajdaniarzy na każdym kroku umacniają jedność wszystkich gildii. Starają się, by żaden członek żadnej gildii nie został skrzywdzony. Ponadto pozostałe gildie uzyskują od Pośredników znaczne zniżki. I oczywiście żaden członek żadnej gildii nigdy nie zostanie zniewolony. Jeśli jednak ktoś postanowi wykorzystać dobrą wolę Kajdaniarzy, to...

Stereotypowe postaci: zawodowy najemnik, eks-żołnierz poszukujący pracy, najemny majster do wszystkiego, łowca artefaktów, poszukiwacz przygód do wynajęcia, były niewolnik (został członkiem gildii, gdyż uratował życie swemu właścicielowi), łowca niewolników (biorący udział w najniebezpieczniejszych łowach), zawodowy handlowiec (wolni wszelkiej maści), psycholog.

Sędziowie (Szare Twarze)

Sędziowie kontrolują handel i ekonomię, są bowiem bankierami Znanych Światów. Pod ich wpływami znajdują się również szkoły wyższe, kształcące prawników i filozofów. Wieloma nie-papieskimi dworami kieruje właśnie jeden z członków gildii. Ponadto aktualny wielki mistrz Ligi wywodzi się właśnie z Sędziów, podobnie zresztą jak i jego poprzednik.

Wśród Sędziów jest też wielu niezwykle utalentowanych adwokatów, którzy pomagają rozstrzygać istotne kwestie. Przywódcy Kościoła zwykli akceptować członków tej gildii jako obrońców heretyków. Spierający się szlachcice z radością pozwalają Sędziemu wyjaśnić spór, choć wolą mieć go po swojej stronie. Oczywiście w przypadku niesnasek wewnątrz Ligi, każda gildia pragnie, by adwokat z Szarych Twarzy popierał właśnie ją.

Sędziowie w mniejszym stopniu angażują się w handel niż inne gildie, ale i tak uznawani są za jedną z najważniejszych

sił Ligi, a to dzięki zakrojonym na szeroką skalę operacjom kredytowym. Przed wieloma laty założyciele gildii podpisali z pewnymi królewskimi domami specjalne umowy, które pozwalają szlachcie z tych rodów zaciągać pożyczki jedynie u nich. Większość z owych domów straciło na znaczeniu lub zniknęło z kart historii, lecz Sędziowie wiele zarobili, nieraz przejmując majątki nieszczęśników, którzy nie byli w stanie spłacić długów. Dziś sprzymierzeńcy Szarych Twarzy nie zyskują wiele z punktu widzenia handlowego, mają za to zapewnione pożyczki na bardzo niski procent. Warto przy okazji dodać, że Sędziowie potrafią bardzo szybko zmobilizować flotę ligi lub wykorzystać inne środki przymusu bezpośredniego, widząc już pierwszą oznakę niechęci do spłacenia długu.

Oczywiście Sędziowie w zamian za długi przyjmują nie tylko pieniądze. Nieraz i nie dwa potrafili sprolongować spłatę, a nawet anulować całe zobowiązanie, domagając się w zamian „tylko" przysług. Owe przysługi bywają różnorodne: proste prace, uzyskanie zaproszenia na przyjęcie, zaatakowanie wroga, zdobycie szlacheckiego tytułu czy wręcz – jak mówią plotki – wpłynięcie na głosy, dzięki którym Alexius został cesarzem.

Publicznie przywódca Sędziów wydaje się najbardziej konserwatywnym ze wszystkich szefów Ligi, choć nie raz popadał on w kłopoty z przeróżnymi sektami, dokonywał bowiem aktów ekstremalnie nieortodoksyjnych. Zwykle gildii udawało się zatuszować takie sprawy i zachować stateczną, bezpieczną pozycję.

Nie należy się spodziewać, że jakiś Sędzia włoży krzykliwe ubrania Przewoźników lub złowieszcze szaty Inżynierów. Szare Twarze po prostu nieustannie dokładnie pilnują swego wizerunku i już w zarodku starają się dusić wszystkie opowieści, które mogłyby podać w wątpliwość ich legalność i prawa. Mimo to wciąż wielu wierzy, iż pierwsi Sędziowie zarabiali pieniądze, trudniąc się piractwem, a pierwsze pożyczki były, tak naprawdę, okupami. Te i podobne opowieści zdają się niezwykle oburzać szefów gildii. Oczywiście dziś nic nie można udowodnić, choć trudno Sędziom zaprzeczyć, że piraci raczej omijają ich statki.

Najważniejsi Sędziowie: wielki mistrz Ligi Tyrus Włóczni (szef Ligi; ceniony prawnik i adwokat), dziekan Melisa Winters (główny bankier; jedna z najbogatszych osób w Znanych Światach), konsul Carmichael Yoster (admirał floty Ligi; wielu kwestionuje jego militarne umiejętności).

Wskazówki: Krąży wiele opowieści wyjaśniających, jak narodziło się drugie miano Sędziów. Najpopularniejsza mówi, iż to wynik ich nieustannych, zagorzałych prób unikania wszelkich kontrowersji. Szare Twarze mają reputację głoszenia opinii i podawania argumentów obdarzonych taką liczbą wyjątków, że ich zdanie nic nie znaczy. Nie należy się więc dziwić, że wynajmując jednego z najsłynniejszych adwokatów z Sędziów, wcale nie masz pewności, iż będzie cię bronił, kiedy sprawa powróci na wokandę.

Niemniej coraz więcej Sędziów stara się zwalczyć ten stary, karykaturalny wizerunek. Niezwykle aktywnie uczestniczą oni w polityce Ligi, szczególnie poza gildiami, pokazując tym samym, jak najlepiej rozwiązywać problemy, gdy pojawiają się różnice. Wielki mistrz Ligi Tyrus oficjalnie nie popiera owej działalności, ale młodzi Sędziowie twierdzą, iż stoi za nimi. Jednakże starsi członkowie gildii narzekają na niestosowne zachowanie młodzieży i spotykają się za zamkniętymi drzwiami.

Stereotypowe postaci: bogaty poszukiwacz przygód, prawodawca (szeryf, zastępca szeryfa do wynajęcia), filozof, przyszły szlachcic (człowiek pragnący zdobyć tytuł baroneta itp.), budowniczy Trzeciej Republiki, egzekutor długów, mąż stanu, marszałek dworu, zarządca dworu, adwokat prowadzący krucjatę, żarliwy kapitalista (wynajmujący innych, by wprowadzić plany szybkiego wzbogacenia się).

Pomniejsze gildie

Nikt nie wie, jak wiele gildii istnieje w Znanych Światach. W skład Ligi wchodzi ich co najmniej dwieście, a drugie tyle nie zostało oficjalnie usankcjonowanych. Wiele z nich działa tylko na jednej planecie, czasem nawet w jednym mieście. Niemniej wciąż wolny człowiek może zacząć działać wyłącznie w oparciu o którąś z gildii.

Niektóre z bardziej znanych pomniejszych gildii zrzeszają artystów i przedstawicieli branży estradowej. Muzycy i trubadurzy posiadają dwa bardzo wpływowe stowarzyszenia – Maskę i Karnawał – często broniące się przed zarzutami prowadzenia parapsychologicznych szkoleń. Te, a także kilka innych gildii, zmusiły słynną Akademię Ligi do wprowadzenia udogodnień dla ich członków. Nawet dworscy błaźni posiadają własną małą, acz szacowną gildię, której najwspanialsi przedstawiciele wykładają w akademii.

Pomniejsze gildie w różny sposób zaznaczają swą obecność w Lidze. Na przykład gildia drukarzy wiele zrobiła, by książki o tematyce niereligijnej przetrwały, bardzo starając się nie rozpowszechniać dzieł, które mogłyby nie spodobać się Kościołowi (jego krytyka, informacje o technologii czy prawdziwa historia). Jednakże nie wszystkie dzieła doczekały się druku. Jednocześnie gildia rozpoczęła prace nad transkrybowaniem starych dokumentów przechowywanych w postaci elektronicznej.

Wiele z owych gildii pełni różne funkcje, ale ich aktywność ograniczona jest do niewielkiego obszaru. Na przykład gildia Morticusów z Tetydy wywodzi się z rodziny prostych piekarzy, którzy przed kilkuset laty zarobili wystarczająco dużo pieniędzy i korzystając z okazji (ich pan znacznie zubożał), wykupiła wolność. Teraz jej członkowie kontrolują wiele różnorodnych interesów na Tetydzie, m.in. budowanie nowych domów, transport towarów między dwoma głównymi miastami świata, zapewnianie robotników ekipom poszukującym artefaktów oraz nadzorowanie transakcji między ludźmi a obcą rasą rodowitych mieszkańców planety.

Niewiele gildii ogranicza swą działalność jedynie do samego Ligheim. Ponieważ większość mieszkańców tego świata to ludzie wolni, znaczna ich liczba prędzej czy później wstępuje w szeregi któregoś stowarzyszenia. Z tego też powodu choć Gildia Kurtyzan, Starożytne Stowarzyszenie Błogosławionych Alchemików czy Gildia Złodziei mogłyby rozwinąć swe oddziały gdzie indziej, nie opuszczają planety. Można je znaleźć na Ligheim, gdzie dumnie oferują swe dobra i usługi.

Niezależni

Nie wszyscy wolni należą do gildii. Wielu z nich straciło miejsce w szeregach lub nigdy nie było członkami organizacji. Owi niezależni agenci często pracują dla gildii, ale ponad ochronę i stabilność, które oferują te instytucje, cenią sobie wolność i autonomię. Nie są więc w stanie uzyskać pomocy, jeżeli coś pójdzie źle, ale za to nie muszą słuchać niczyich rozkazów. Tego rodzaju układ nie jest normą w świecie **Gasnących Słońc**, gdzie niemal każdy jest czyimś poddanym. Niezależni agenci to jedyni ludzie nie posiadający pana lub szefa (choć i oni muszą złożyć cesarzowi przysięgę lojalności).

Gildie zrzucają na niezależnych agentów większość prac zleconych, lecz nie tylko one starają się wykorzystać ich nietypową sytuację. Również szlachta poszukuje owych ludzi, szczególnie jeśli nie chce mieszać w swoje sprawy gildii lub potrzebuje anonimowości. Kościół jeszcze silniej niż szlachetnie urodzeni wspiera feudalny porządek, ale mimo to często sięga po niezależnych agentów w walce z herezjami – w końcu lepiej jest, gdy duszę ryzykuje człowiek z pogranicza społeczeństwa niż wierny.

Gracz, który pragnie wykreować niezależnego agenta, wolnego strzelca, musi nie tylko wybrać jego umiejętności i cechy, ale także ustalić, dlaczego bohater stał się tym, kim jest. Jeżeli wyrzucono go z jakiejś gildii, to czy wciąż zachował powiązania w Lidze? Albo co sprawiło, że został wyzwolony? A może wciąż posiada jakieś zobowiązania wobec szlachcica, który uczynił go wolnym człowiekiem? Jeśli zaś uciekł ze służby – u szlachcica czy kościelnej – to czy dawny pan wciąż go ściga?

Życie niezależnego agenta jest bardzo ryzykowne, gdyż został on skazany na krycie się poza obrębem cywilizacji – być może kręci się w okolicy barbarzyńskich światów lub nowo odkrytych planet. Im bliżej będzie serca Znanych Światów, tym silniejszą odczuje presję zdobycia pana.

Obszary działania gildii

Chyba wszyscy wiedzą, że można zaufać handlarzowi, niewielu zdaje sobie jednak sprawę, jak silny wpływ na cesarstwo ma Liga. Większość ludzi widzi członków gildii, odwiedzających ich planety, rozstawiających sklepiki i sprzedających dobra – i nic więcej nie robiących. A gildie starają się podtrzymywać ten obraz, za którym kryją się ogromne inwestycje, przedsiębiorstwa i armie najemników. Nieliczni „oświeceni" uważają, że Liga Kupiecka powstała po to, by doprowadzić do zbudowania nowej republiki. Inni utrzymują zaś, że organizacja ta ma o wiele bardziej złowróżbne cele, o czym świadczy sabotowanie rozwoju technologii i ograniczanie produkcji poszczególnych planet.

Większość gildii posiada monopol na co najmniej jeden surowiec lub urządzenie i zazdrośnie go broni, często sięgając po ekstremalne metody. Na przykład Inżynierowie przez wiele lat byli jedynymi dostawcami lypee-55 – kluczowego składnika środków przedłużających życie. Później pojawiły się plotki, że dom Li Halan jest bliski opracowania syntezy owej substancji w laboratoriach na Manitou. Dowiedziawszy się o tym, Inżynierowie zaoferowali rodowi ogromną sumę, by zaprzestał badań. Kiedy zaś Li Halanowie dali jasno do zrozumienia, że nie zamierzają się wycofać, przedstawiciele gildii zaproponowali im kamień filozoficzny. Kiedy i ta propozycja została odrzucona, niemal wszystkie elektrownie na Manitou uległy uszkodzeniu i wybuchły. Na szczęście tylko jedna z nich była atomowa, ale na obszarze jej eksplozji znajdował się główny kompleks laboratoriów... i miasto liczące 100 000 mieszkańców. Po tym incydencie Li Halanowie zaprzestali badań nad lypee-55.

Niektóre gildie walczą ze sobą – zarówno militarnie, jak i finansowo. Przymierza w Lidze są równie stałe, co kierunki słonecznych wiatrów, i dzisiejszy przyjaciele jutro mogą okazać się największymi wrogami. A choć większość gildii jasno dała do zrozumienia, jakie obszary uważa za swoje, granice rzadko kiedy są niezmienne. Nie jest niczym niezwykłym, że królewski dom „domaga się", by jakaś gildia otworzyła sklep na terenie, który kontroluje inna. W ten sposób na danym obszarze rodzi się współzawodnictwo, opierające się przede wszystkim na obniżaniu cen, co z kolei miewa zbawienny wpływ na lokalną ekonomię. Istnieje jednak ryzyko, że taka „propozycja" doprowadzi do

Kontaktowe lokale gildii

Kupiecka Liga nie ma złudzeń co do swej popularności w Znanych Światach. Szlachta nakłada podatki na niemal wszystkie jej działania, Kościół potępia samo istnienie, a pospólstwo poszukuje byle okazji, by okraść sklepy gildii. Dlatego też Liga zdobywa sobie przyjaciół w jedyny dostępny jej sposób – kupując ich.

Na niemal każdej planecie mieszka przynajmniej jeden niezwiązany z Ligą człowiek, który – opłacony przez gildię – zajmie się dobrami lub członkami organizacji. Na większych światach w każdym dużym mieście żyje taka osoba. Ów człowiek zwykle trzyma w sekrecie fakt, iż jest związany z Ligą, ale jego usługi są nieodzowne. Przechowuje on towary, ukrywa uciekinierów, aranżuje potajemne spotkania i pomaga członkom gildii, którzy wplątali się w kłopoty.

Czasem jedna gildia opłaca taką osobę, innym razem wydatki rozkładają się na kilka organizacji. Niemniej ów człowiek zwykle zrobi wszystko, czego oczekuje od niego Liga. Problem stanowi jednak jego znalezienie. Nie istnieje wszak żaden spis agentów. A jeśli Przewoźnicy opłacają kogoś na Cadavusie, to raczej nie podzielą się tą informacją z innymi gildiami.

Liga często staje przed poważnym problemem, związanym z tymi agentami. Otóż wydaje im się zwykle, że organizacja usankcjonuje wszystkie ich działania – bez względu na to, jakie będą. I tak przynajmniej jeden z kontaktowych lokali przemienił się w zgromadzenie czarowników. Od tego czasu Liga większą uwagę przywiązuje do tego, komu płaci. Oczywiście nie ma najmniejszej możliwości, by kiedykolwiek miała całkowitą pewność.

brutalnej walki, która zniszczy miejscowy handel i w której zginie wielu niewinnych obserwatorów.

W takich sytuacjach gildie zwykle wynajmują niezależnych agentów i wolnych strzelców; lojalne siły wolą zachować na starcia z przeciwnikami spoza „branży". A najemnicy mogą wiele zyskać, łupiąc magazyny, kradnąc tajemnice i zabijając kluczowych przeciwników. Oczywiście ci sami agenci giną jako pierwsi, gdy zwycięska gildia tuszuje całą sprawę lub zaciera ślady.

Akademia Interatta

Mimo nieustających walk między sobą, gildie potrafią wspólnymi siłami osiągnąć bardzo wiele. Jednym z przykładów ich współdziałania może być gwiezdna flota Ligi. Innym, pewnie znacznie ważniejszym osiągnięciem, jest Akademia Interatta, czyli jedyny znaczny ośrodek kształcenia nie znajdujący się pod wpływem Kościoła. Siedzibą akademii jest Ligheim. Tylko w niej członkowie gildii mogą się spokojnie spotkać i poznać nawzajem, zanim jeden drugiemu wbije sztylet w plecy.

Taki właśnie obraz Akademii Interatta jawi się większości ludzi. Są jednak i tacy, którzy opowiadają o niej mroczne historie. Ich źródłem jest brak ograniczeń, który postuluje akademia. Nie zakazuje się w niej żadnych badań. Studenci i wykładowcy nieraz zagłębiają się w najmroczniejsze sekrety wiedzy. Oczywiście gildie zaprzeczają owym opowieściom, zrzucając je na karb kościelnej propagandy, lecz mimo to legenda nie ulega zmianie. Wśród ludzi wciąż krążą opowieści o badaczach, których włosy w jedną noc z kruczoczarnych stały się białe; o profesorach, którzy oszaleli, przeglądając wideoteksty słynnej biblioteki; o studentach, których poświęcono mrocznym bogom.

Zdarzają się ludzie, którzy twierdzą, iż krążąca o akademii opinia to wynik polityki wydziałów i sporów między nimi. Profesorowie i dziekani oskarżają się nawzajem o najróżniejsze rzeczy – począwszy od brzydkiego zapachu, poprzez plagiatorstwo i pederastię, na morderstwach i ludobójstwie kończąc. Niektóre z owych zarzutów są prawdziwe. Zwykle jednak to tylko przejaw walki o prestiż i fundusze akademii.

Politykowanie wewnątrz akademii opiera się na wydziałach, a nie gildiach, niemniej wiele z nich próbuje zaznaczyć swą obecność. Pośrednicy postarali się, na przykład, by akademia sfinansowała wydział militarny, silnie powiązany z gwiezdną flotą Ligi. Inżynierowie z kolei wpływają na większość technicznych badań toczących się w ośrodku. Nawet Gildia Kurtyzan nie miała większych problemów, by włączyć jednego ze swych członków w szeregi wykładowców.

Sama akademia jest rozrzucona po całym Ligheim i kilku innych planetach – tu i ówdzie znajdują się sale wykładowe oraz laboratoria badawcze. Studenci i gildie płacą bezpośrednio profesorom, którzy z kolei znaczną część dochodów przeznaczają na utrzymanie oraz rozwój ośrodka. Większość najlepszych elementów akademii powstało dzięki dotacjom jednej z gildii.

W rzeczywistości cała Liga maksymalnie wspiera Akademię Interatta. Większość przywódców organizacji przynajmniej część swego cennego czasu poświęca na wykłady w ośrodku, a niejeden z nich spędził w nim najlepsze lata. Wszyscy zresztą zdają sobie sprawę, jak potrzebny jest ów magazyn wiedzy. I pewnie dlatego jednym z najsilniej rozwijających się i najlepszych wydziałów akademii jest Wydział Rewindykacji. Jego pracownicy zajmują się poszukiwaniem i odzyskiwaniem utraconej wiedzy, na co otrzymują ogromne fundusze. Choć ów wydział zwykł płacić za odnalezione dane, znany jest również z tego, iż wysyła ciężkozbrojne jednostki najemników po starożytne zapiski lub dzienniki kapitańskie statków sprzed wieków. Oczywiście tego typu akcje niepokoją szlachtę i kapłanów, więc pracownicy wydziału decydują się na nie tylko w dwóch wypadkach – gdy się orientują, że nie mają innego wyjścia, lub gdy zdają sobie sprawę, że ujdzie im to płazem.

Piractwo

Żadna z sił świata **Gasnących Słońc** oficjalnie nie godzi się na piractwo, które jednak mimo to wciąż istnieje. Szlachta obwinia za ten stan rzeczy gildie, gildie zrzucają winę na szlachtę, a wszystkich niepokoją coraz butniejsze oddziały łupieżców. Nikt nie zaprzecza, iż problem rozpoczął się podczas wojen o tron i nieustannie się rozrasta. Cesarz obiecywał, że opanuje sytuację, ostatnio jednak większość jego sił uwiązanych jest w starcia z barbarzyńcami. A nieliczne akcje Alexiusa wymierzone w piratów zakończyły się niepowodzeniami.

Wszystko wskazuje na to, iż piractwo najbardziej zagraża Lidze, nie robi ona jednak wiele więcej niż cesarz. Owszem, zdarzają się podane do publicznej wiadomości i szumnie zapowiadane ataki na pojedynczych łupieżców. Niemniej gildie wolą raczej płacić okupy, a nie organizować anty-pirackie ekspedycje. Fakt ten zaś tylko podsyca opowieści o gildiach finansujących korsarzy i o zasadzkach organizowanych przez jedną gildię, wymierzonych w przeciwników wewnątrz Ligi.

Oczywiście wszyscy razem starają się zrzucić winę na barbarzyńców i obcych. W rzeczy samej obie te grupy zdobyły kilka kupieckich statków. Niektóre ekstremistyczne organizacje dążące do wyzwolenia obcych próbowały nawet koncesjonować korsarzy lub samemu zająć się łupiestwem. Spotkały się jednak z natychmiastowym atakiem szlachty oraz gildii, które wspólnie wygnały owych piratów z przestrzeni kosmicznej.

Wbrew powszechnemu przekonaniu piracka strategia wcale nie polega na ostrzeliwaniu kupieckich statków salwami ze wszystkich dział. Takie ataki to wielkie ryzyko dla cennego cargo. Między innymi dlatego piraci przedkładają szybkie statki nad ciężko uzbrojone. Wymusza to również ich strategia – możliwie najszybsze zbliżenie się do przeciwnika i nadanie odpowiednio brzmiącej groźby: zabicie każdego, kto stawi opór.

Większość statków posiada bardzo nieliczną załogę, która niewiele traci, oddając towar. I dlatego piraci rzadko zabijają kogokolwiek, a tylko karzą niepokornych. Większość załóg woli poddać się od razu lub po krótkotrwałym oporze. Zwycięzcy piraci wchodzą na pokład, zabierają ładunek (i statek, jeśli jest ich wystarczająco wielu), a pokonanych pakują do kapsuł ratunkowych i wystrzeliwują w przestrzeń.

Oczywiście istnieją wyjątki od tej zasady. Szalony Carnegie Jones zdobył reputację rzeźnika, torturującego i zabijającego pokonanych, których ciała wyrzucał za burtę. Zakończył karierę na krótko przed wybuchem wojen o tron – jeden z kupieckich statków stawił opór i staranował okręt piratów. Podczas zderzenia oba pojazdy uległy zniszczeniu, a Jones umarł wyrzucony w przestrzeń.

Przeczesywanie kosmosu w poszukiwaniu piratów to niezwykle trudne zadanie. Ponieważ kupcy starają się poruszać po ustalonych trasach, opracowanych z myślą o skróceniu czasu i kosztów podróży, łupieżcy nie mają wielkich kłopotów z odnalezieniem wybranego celu i zaskoczeniem go. Ponadto działający na pewnym obszarze piraci zdają się posiadać dobre kontakty w pobliskich portach kosmicznych, gdzie zdobywają informacje o najsmakowitszych kąskach i ewentualnych zagrożeniach. Niestety, polujący na piratów nie mają takich luksusów. Muszą odnaleźć bazy korsarzy, podszyć się pod kupców i latać wzdłuż handlowych szlaków lub pojmać informatorów w którymś z portów. A potem czeka ich jeszcze walka z piratami, w której niekoniecznie zwyciężą.

Obcy

Onganggorak uśmiechnął się po przyjacielsku, lecz biedny wieśniak uznał grymas napotkanego nad leśnym potokiem voroksa za makabryczny przejaw wściekłości.

– Aaaa! Nie jeść! Nie jeść! – jęknął przerażony wieśniak, odrzucając laskę i unosząc ręce otwartymi dłońmi ku voroksowi, by pokazać, że jest nieuzbrojony. Wiedział, że nie ma szans umknąć obcemu.

Skonsternowany Ong zmarszczył brwi i pokręcił głową z niedowierzaniem. Napotkany człowiek rozczarował go.

– Nie mam zamiaru cię jeść. Przyszedłem po wodę dla mej pani, lady Erian Li Halan, i jej świty.

Wieśniak wyglądał na zaskoczonego.

– Jesteś więc oswojony...

Ong przewrócił oczami, chrząkając złowrogo.

– Oswojony?! Tak nazywasz voroksa, który zachowuje się w sposób cywilizowany?!

Wieśniak cofnął się o krok, przestraszony. Dopiero po chwili się zorientował, że voroks wcale nie ma złych zamiarów.

– Ale... większość voroksów... jest... dzikich... Prawda?

Voroks skinął głową, prostując się. Ogromne rozmiary obcego zaniepokoiły wieśniaka.

– Są jeszcze na Ungavoroks tacy, którzy nie poznali korzyści cywilizacji. Ja jednak do nich nie należę. Cóż, życzę ci miłego dnia, człowieku.

– Zaczekaj! – krzyknął wieśniak. Ong zatrzymał się w pół kroku i spojrzał na mężczyznę z oczekiwaniem w oczach. – Ekh... Czy ten, który zabija dzieci w sąsiedniej wiosce, jest dziki?

Ong po prostu westchnął i ruszył w kierunku statku. Nie było nic dziwnego w oskarżaniu voroksów o każde nieszczęście, które z dziczy spadało na ludzi. Najpewniej jakiś miejscowy drapieżnik pokusił się o małą zdobycz.

Wieśniak nie dał jednak za wygraną i szedł za nim krok w krok.

– Wiesz, chodzi o tego, który zwie się Adanga Unga...

Ong obrócił się na pięcie i wbił w wieśniaka zaciekawione spojrzenie, jakby próbując wzrokiem przejrzeć człowieka na wskroś i odkryć, czy kłamie. Adanga Unga tutaj?

Na Graalu? Jak temu potworowi udało się dotrzeć tak daleko? Z Ungavoroks na Graala jest kawał drogi.

Voroks westchnął. Wiedział, że czeka go śledztwo. Nie mógł pozwolić swemu odwiecznemu rywalowi niszczyć Znanych Światów – adoptowanego domu Onganggoraka...

Rasy Znanych Światów

Pośród Znanych Światów żyje wiele inteligentnych ras. I niemal każdą z nich spotkały upokorzenia z rąk ludzi. W większości wypadków straciły swe rodzinne domy na rzecz ludzkich kolonistów; planety innych zostały niemal do cna odmienione podczas terraformowania. Dlatego też przedstawiciele wielu tych ras to dziś bezdomni uciekinierzy z niewielkich, ciasnych rezerwatów, znajdujących się na rodzimych lub – co gorsza – zupełnie obcych światach. Reszta to niedobitki, ocalałe z wojen, które zdziesiątkowały ich populację; żyją oni dzięki jałmużnie ludzkości, która wciąż nie spuszcza z nich oka, obawiając się kolejnych buntów. Większość owych biedaków pragnie opuścić opanowaną przez ludzkość część kosmosu – nawet, jeżeli miałoby to również oznaczać porzucenie naturalnego środowiska. Nic więc dziwnego, że obcy kroczą teraz na czele badaczy poszukujących nowych światów.

Jednakże nie wszyscy obcy są nieszczęśliwi. Jest kilka ras, które wiele zyskały dzięki napływowi ludzkich kolonistów. Jednym z przykładów są etyri z Graala. Rasa ta znajdowała się na granicy wymarcia, nie była bowiem wystarczająco rozwinięta technicznie, by obronić się przed pewnym gatunkiem drapieżników. A ludzie, którzy przybyli na Graala, rozpoznali w etyri istoty inteligentne, zbudowali dla nich bezpieczne rezerwaty i wyposażyli w broń, którą mogli odeprzeć ataki wrogich zwierząt. (Fakt, iż drapieżniki nękające etyri również mogły być inteligentne, nie powstrzymał ludzi przed wzięciem udziału w ich wybiciu).

Niemniej to trzy inne rasy odgrywają pewną polityczną, ekonomiczną i militarną rolę w kosmosie ludzi. Otrzymały one również pewne prawa w cesarstwie. Na swych planetach cieszą się także większą wolnością niż jakikolwiek inni obcy. I choć od czasów Diaspory (lub przynajmniej Drugiej Republiki) znajdują się pod panowaniem ludzi, w większości akceptują ów stan rzeczy. Oczywiście zdarzają się jednostki, które źle się czują w owych „kajdanach". Wspomniane trzy rasy opisujemy na najbliższych stronach.

Dzieci Urów

Urowie (zwani również anunnaki) to najstarsze znane ludzkości istoty inteligentne. Choć zniknęli oni na wieki przed pierwszymi podróżami kosmicznymi człowieka, pozostawili po sobie wiele artefaktów, wliczając w to gwiezdne wrota, które umożliwiły ekspansję ziemian. Ich cele wciąż pozostają tajemnicą, podobnie jak natura ich dziedzictwa. Co się z nimi stało? Czy świadomie pozostawili gwiezdne wrota młodszym rasom, by te mogły je wykorzystać? Zbyt wiele pytań pozostaje bez odpowiedzi.

Wiadomo, że nastąpił kontakt urów z innymi rasami, nim te wyruszyły w podróż po swych systemach gwiezdnych, a nawet opanowały umiejętność kosmicznych podróży. Wielu uważa, że to właśnie oni pomogli vau sięgnąć gwiazd. Z kolei ludzie wciąż spierają się między sobą, czy urowie nie mieli w antycznych czasach wpływu na naszą rasę. Póki co nie istnieją jednak żadne dowody potwierdzające lub zaprzeczające owej teorii. Najlepiej widać wpływ urów na dwie spokrewnione ze sobą rasy – ukarów i obunów. Są one młodsze od anunnaki i dlatego zwie się je Dziećmi Urów lub po prostu ur-obunami i ur-ukarami.

Dzieci Urów niewiele wiedzą o anunnaki, lecz legendy i mity tych ras pełne są historii o boskich istotach, które wpłynęły na ich kulturę oraz ukształtowały ich losy na dobre i złe, rozgrywając jakąś kosmiczną partię na szachownicy wszechświata. W wielu opowieściach mówi się o tym, że jeden z panteonów bogów zwyciężył i zabrał pionki pokonanych – ukarów – z rodzimego świata, aby przenieść je na okrutną, wrogą planetę, by tu odbudowały zrujnowaną kulturę. Obunowie zaś – pionki triumfujących bogów – cieszyli się złotym wiekiem pokoju, który wypełniła nauka i duchowy rozwój.

A potem bogowie wycofali się z wszechświata śmiertelników, pozostawiając obunów i ukarów własnemu losowi. Wydarzenie to miało miejsce przed tysiącleciami, w trakcie których obie rasy znacznie podupadły. Obunowie powrócili do epoki barbarzyństwa, zdołali jednak później odzyskać nieco ze swej świetności, a to dzięki odrodzeniu duchowej dyscypliny. Z kolei ukarowie od czasu, gdy bogowie ich porzucili, powoli przemieniali się w coraz bardziej wojowniczą i agresywną rasę.

Choć od chwili separacji ukarów i obunów minęły całe wieki, języki obu ras wciąż pozostają podobne i ktoś, kto płynnie posługuje się jednym z nich, często również rozumie ten drugi. Z kolei wygląd oraz sposób projektowania narzędzi noszą ślady wpływu urów, nie są jednak wcale bardziej zaawansowane technologicznie niż aktualny standard Znanych Światów.

Ur-obunowie

Obunowie nie przekroczyli granic swego układu gwiezdnego, kiedy nastąpiło spotkanie z przedstawicielami Drugiej Republiki, niosącej ze sobą bogactwa Znanych Światów. Ludzie potraktowali napotkanych obcych lepiej niż inne rasy, a to z racji ich ewidentnych więzów z urami. Niemniej obunowie od czasu kontaktu nie byli już panami własnego przeznaczenia.

Jednym z pierwszy obunów, który sięgnął gwiazd, była Ven Lohji. Stała się ona jednym z ośmiu apostołów Proroka, po którego śmierci powróciła na rodzinną planetę, by głosić jego przesłanie. Założyła również obuński odłam Wszechświatowego Kościoła (w mowie obunów zwanego Voavenlohji). Niestety, nieszczęśliwy incydent, w który wmieszani byli kapłan ur-obunów i biskup Kościoła, a który miał miejsce podczas Mrocznych Wieków, doprowadził do religijnej wojny. Jej ofiarami stała się znaczna część populacji obcych. Dziś niedobitki obunów wciąż żyją na rodzinnej planecie, Velisimil, pod czujnym auspicjum domu Hawkwood.

Obunowie kultywują silne tradycje rodzinne. Szanują matki i ojców, ale obowiązek wychowywania dzieci spada na każdego z nich. Często to wuj lub ciotka wychowuje

i kształci pociechy, lecz odpowiedzialni są wszyscy obunowie. Jeżeli któryś z nich wkroczy na złą drogę (stanie się kryminalistą lub mordercą), za błąd wini się każdy, kto miał wpływ na nieszczęśnika. Obwiniający się obunowie zwykle wycofują się z życia publicznego i poświęcają kontemplacji lub pielgrzymkom, próbując odkryć, gdzie popełnili błąd.

Wśród obunów włada wybierana Rada Rządząca, zwana Umo'rin. Kandydaci muszą dobrowolnie poświęcić się służbie społeczeństwu i przejść „Gehennę" – rygorystyczny test fizycznego, umysłowego i duchowego potencjału – co udaje się tylko nielicznym. Ci, którzy szczęśliwie przetrzymają ów sprawdzian, mają niemal zapewnione miejsce w radzie.

Obunowie to jedna z nielicznych ras Znanych Światów, w której nie ma szlachty. Za jakiś jej ekwiwalent można jednak uznać różne rangi wśród zasiadających w Rządzącej Radzie.

Wygląd: Większość obunów ma skórę brązowej barwy, jakby bardzo opaloną. Zdarzają się i inne kolory – brąz, czerwień czy żółć. Włosy obunów są czarne, podobnie jak pozbawione źrenic oczy. Większość przedstawicieli tej rasy jest chudsza od ludzi, ale niemal wszyscy są zwinniejsi.

Najważniejsi ur-obunowie: Soleel HanSeer (głowa Rządzącej Rady), biskup Forsti HanKavak (głowa obuńskiego Kościoła), Bran Boto vo Karm (doradca i lewa ręka cesarza Alexiusa).

Wskazówki: Ur-obunowie są postrzegani jako nieźli dyplomaci i rozjemcy, potrafią być jednak okrutni i niebezpieczni, jeśli tylko tego zapragną. W ich kulturze ceni się przede wszystkim wykształcenie i filozofię. Może dlatego obunowie posiedli niezwykłą umiejętność odpowiadania na pytania, które od dawna męczą innych. Choć ich kultura różni się od kultury Znanych Światów, na tyle długo żyją wśród ludzi, by się z nimi zmieszać (czerpiąc zarówno to, co dobre, jak i to, co złe – jak stwierdzają sarkastycznie niektórzy z nich). Obun może się więc spodziewać po spotkanych ludziach reakcji pełnej szacunku, acz nieco chłodnej.

Większość ur-obunów rodzi się z wrodzonymi, zaawansowanymi zdolnościami okultystycznymi (psi lub teurgia), które z wiekiem wzmacniają moralność i tradycja. Z tego też powodu są bardziej cenionymi psychonikami niż ludzie.

Stereotypowe postaci: dyplomata, mistyk, kapłan, pielgrzym, ciekawski kupiec, archeolog, wściekły ikonoklasta (przez obunów uznawany za obłąkanego).

Ur-ukarowie

Ur-ukarowie z pewnością nie należą do świata, z którego rozpoczęli podróż do gwiazd. Kordeth nie sprzyja wszelkiemu życiu, więc przedstawiciele rasy zostali zmuszeni do ukrycia się pod powierzchnią planety w sieci tuneli przewiercających glob. Legendy ukarów opowiadają o wielkim błędzie, jakiego dopuścili się zapomniani przodkowie w „niebiosach". Za karę bogowie zesłali całą rasę do piekła, na którym żyli przez wieki.

Ukarowie osiągnęli poziom technologiczny, pozwalający na podróże kosmiczne, przed swymi kuzynami, obunami. Zdołali jednak skolonizować ledwie trzy planety, gdy nastąpił kontakt z obywatelami Drugiej Republiki. Wybuchła wojna. Przez dziesięciolecia rodzimy świat ukarów był odcięty od wszechświata i otoczony przez flotę ludzi. Wreszcie obcy skapitulowali i zgodzili się na warunki zwycięzców. Na zdobytych wcześniej przez ukarów planetach powstały rezerwaty, a rządy przejęli przedstawiciele republiki.

Ukar, który przyszedł na świat na swej rodzinnej planecie, pierwsze pięć lat życia spędza w całkowitych ciemnościach. Dopiero sześcioletnie dziecko zostaje „przyniesione do światła" – innymi słowy jest powoli przyzwyczajane do życia w jasności i na powierzchni. Pierwsze lata spędzone w ciemnościach sprawiają, że dla ukarów zmysł dotyku jest ważniejszy od zmysłu wzroku, choć ten nigdy nie uległ atrofii. I dlatego ozdabiają oni swe ciała rzeźbieniami lub wypukłymi tatuażami (zwanymi *baa'mon*), oznaczającymi imiona (na twarzach) oraz opisującymi czyny (na piersi, ramionach i nogach). Pisana wersja ukaryjskiego przypomina uproszczonego brajla, jako że jest przystosowana do „czytania" z czyjejś skóry (co prawda język zaadoptowano również do książek).

Ukarowie z rezerwatów na innych światach poddają się podobnej tradycji, choć ostatnio coraz częściej od urodzenia żyją na powierzchni, w świetle, i nie tak łatwo przychodzi im czytanie tatuaży. Jest to zresztą przyczyna lekkiej pogardy, jaką mieszkańcy rodzimego świata rasy darzą swych braci z rezerwatów.

Społeczeństwo ukarów dzieli się na zwaśnione ze sobą rodzinne klany. Przyczyny owych sporów należy szukać w dalekiej przeszłości, kiedy pierwsi mieszkańcy wrogiego Kordeth walczyli o ograniczone surowce. Mimo upływu czasu i większego dostępu do bogactw naturalnych, ukarowie z różnych klanów wciąż darzą się niechęcią, która przechodzi z pokolenia na pokolenie. Niektóre rody uzyskały uprzywilejowaną pozycję, przekonując szlacheckie domy, by wywyższyły je ponad inne rodziny. Owe „przywódcze" klany nie są lubiane przez „pomniejsze", nad którymi sprawują władzę.

Wygląd: Ukarowie pod względem fizycznym przypominają obunów, z tą różnicą, że są niezwykle bladzi i zwykle mają włosy białe lub jasnoblond. Ich oczy pozostały jednak czarne i pozbawione źrenic.

Najważniejsi ur-ukarowie: Torquil oj Borduk (głowa rządzącego klanu; cesarstwo uznaje go za przywódcę ur-ukarów), Baal oj Ak (okryty niesławą terrorysta, posługujący się mocami umysłu), Domina „Wiele Blizn" Corduvan (przywódca BPO).

Wskazówki: Ukarowie to agresywna, acz przebiegła rasa, żyjąca bliżej rzeczywistości niż ich uduchowieni kuzyni. Wielu z nich w tajemnicy najmują gildie lub szlacheckie rody, by wykonywali pewne „usługi" (zabójstwa i kradzieże), do których są niejako stworzeni z racji podziemnego pochodzenia.

Mają bardziej rozwinięte niż ludzie zmysły dotyku i słuchu, a na dodatek szybciej i lepiej poruszają się oraz walczą na ograniczonej, zamkniętej przestrzeni. Wrogie środowisko, w jakim przyszło im żyć, zmusiło ukarów do wykształcenia również lepszego zmysły technicznego, którym przewyższają nie tylko swych kuzynów, ale także większość ludzi.

Podobnie do obunów przychodzą na świat z wrodzonymi mocami okultystycznymi (zwykle psi), lecz w społeczeństwie ukarów żadne moralne zasady nie ograniczają ich używania. Z tego też powodu wielu nieszczęśliwych przedstawicieli tej rasy padło ofiarą cienia.

Stereotypowe postaci: złodziej, zabójca, technik-naprawiacz (najgorsza robota w najmniejszych pomieszczeniach), terrorysta, zgorzkniały dyplomata, pełen optymizmu przywódca (walczący z narastającym resentymentem i klanowością).

Voroksowie

Monstra o wielu kończynach. Na rodzimej planecie w wyniku ewolucji stali się idealnymi drapieżnikami i nigdy nie powinni osiągnąć świadomości czy wysokiego poziomu inteligencji. Przeczą temu wszystkie znane prawa naturalnej selekcji. A jednak stali się istotami świadomymi, i to bez żadnego widocznego powodu. Oczywiście ich myśli pozostały proste i prymitywne – taka wszak jest ich kultura. Naukowcy zaś wciąż się zastanawiają, czy voroksowie mają inteligencję równą ludzkiej. Dowody temu zaprzeczają, choć zdarzają się przedstawiciele tej rasy, którzy wyrwali się z więzów swej brutalnej kultury i przez których rodzą się wątpliwości.

Voroksowie posiadają wielokolorowe futra i są odporni na działanie wielu trucizn (jest to wynik życia w bardzo toksycznym i niebezpiecznym środowisku), mogą zaś odżywiać się roślinami. Potrafią poruszać się na dwóch kończynach (mają wtedy cztery ręce, którymi operują), czterech (tylko dwie wolne ręce) lub sześciu (są wtedy bardzo szybkie).

Wyróżnia się dwa rodzaje voroksów: dzikie i cywilizowane. Pierwsze z nich są pozbawione inteligencji i nie czerpią korzyści z technologicznych osiągnięć. Nie mogą one opuszczać planety, uważa się je bowiem za niezwykle brutalne i niebezpieczne. Z kolei cywilizowani voroksowie mają prawo opuszczać planetę i pełnią wiele funkcji w rządach Znanych Światów. Obcinają również pazury i są uznawani za „oswojonych". Obcinanie ma miejsce w okresie dojrzewania, kiedy młodzieniec jest już wystarczająco dobrze wykształcony i ma świadomość brutalności kultury, w której żyje. Rytuał ucinania pazurów narzucili oczywiście ludzie, stał się on jednak bardzo ważnym elementem kultury tej rasy. Dla cywilizowanych voroksów ceremonia to powód do dumy i świadectwo, że wyewoluowali ponad swych okrutnych kuzynów z dżungli. Królewska kasta ma prawo zachować jeden pazur – zwany szponem jadowym – który wydziela truciznę zabójczą dla ludzi i voroksów. Ów potężny symbol władzy nieraz sprowadził na nich kłopoty w wielu Znanych Światach.

Voroksowie wyznają dziwną religię (odległą od teurgii), według kanonów której duszę posiadają jedynie cywilizowani przedstawiciele ich rasy. Cała reszta voroksów jest uznawana za dzikie zwierzęta, uwięzione w bezrozumnym cyklu pożerania lub bycia pożartym.

Wygląd: Duże, futrzaste ssaki o sześciu kończynach, z których cztery mogą służyć zarówno jako ręce, jak i nogi (posiadają przeciwstawny kciuk). Z gardeł wydają głośny i denerwujący ryk, którego ostatnie tony są niesłyszalne dla ludzi, ale mimo to drażnią ich zmysły.

Najważniejsi ur-ukarowie: Kummanga (król rządzącej kasty), Urgumantangu (szaman kościoła voroksów), Arng-arng-arng (wojowniczka, która wsławiła się zabijaniem symbiontów).

Wskazówki: Voroksowie przypominają nadmiernie aktywnych nastolatków w wieku dojrzewania – są emocjonalnie rozchwiani, awanturniczo nastawieni i naiwni; równie łatwo wpadają w gniew, co chcą się bawić. Większość całą kulturę, jej zasady i regulacje, uważa za ciężar, choć część uznaje za wyzwanie, którego należy się podjąć.

Zdają się instynktownie szanować władzę i jednocześnie posiadają silne więzi klanowe (dzicy voroksowie polują w stadach – zwanych *angerak* – gdyż inni drapieżnicy mogliby okazać się zbyt wielkim wyzwaniem dla samotnego łowcy), co ułatwia królewskim rodom rządzenie i sprawia, że czują respekt przed wyższymi klasami Znanych Światów. Sami również chcą być otaczani szacunkiem i rozpaczliwie starają się być uznawani za ważnych członków każdej grupy, w jakiej się znajdą. Wielu patriarchów Kościoła mówiło, iż voroksów można stawiać za przykład osób niezwykle lojalnych, a lojalność jest wszak jedną z głównych cnót głoszonych przez Proroka. I faktycznie, przedstawiciele tej rasy są niezwykle wierni przyjaciołom, rodzinie czy grupie (gildii, domowi, sekcie itp.). Niestety, w ich kulturze nie wykształciły się wskazówki ułatwiające rozwiązywanie konfliktów rodzących się właśnie na gruncie lojalności. Dlatego też wielu voroksów oszalało, próbując podjąć decyzję, względem komu winni być bardziej wierni. Napisano liczne pełne uczuć tragedie, opowiadające o smutnych losach szlachetnie urodzonych voroksów, którzy z trudem wspięli się na cywilizacyjne szczyty, a później musieli wybrać, czy pozostać wiernym królewskiemu rodowi i przyjaciołom, czy sekcie lub innej grupie.

Ludzie często wykorzystują przedstawicieli tej rasy jako partyzantów lub jednostki szturmowe. Podczas wojny z symbiontami z radością zrzucili ich na Stygmat, kiedy jednak voroksowie powrócili – przekształceni i obdarzeni przez pasożytów nowymi mocami – wywołali więcej spustoszenia, niż można sobie wyobrazić. Od tego czasu nie dopuszcza się ich w pobliże symbiontów.

Stereotypowe postaci: wojownik, ochroniarz, gladiator, przewodnik po dżungli, badacz, doker Ligi, fanatyczny kapłan, dzikus incognito, kulturalny mówca (próbujący złamać krążące wokół voroksów stereotypy), słynny atleta, towarzysz podróży.

Inne rasy

W Znanych Światach żyją przedstawiciele wielu innych świadomych ras. Niemal każdą planetę, w bliskości której znajdują się gwiezdne wrota, zdają się zamieszkiwać inteligentne istoty o różnym poziomie zaawansowania. Jednakże tylko Dzieci Urów (i prawdopodobnie oro'ymowie) posiadły umiejętność podróżowania w przestrzeni kosmicznej zanim napotkali ich ludzie. Niektóre z owych ras zostały wygnane ze swych światów przez grabiącego ziemię człowieka, ale większość wciąż posiada na rodzimych planetach rezerwat czy dwa. Poniżej znajduje się opis kilku najlepiej poznanych obcych, których raczej nie spotyka się z dala od światów ich narodzin. (Szczegółowe informacje można znaleźć w **Podręczniku gracza**).

Askorbici: Krwiopijcy z Severusa. Opancerzeni skorupami, ale humanoidalni askorbici nie mieli wystarczająco wiele czasu, by rozwinąć swą cywilizację. Na Severusa przybyli ludzie, którzy sprowadzili ich z powrotem do poziomu prymitywnych dzikusów. Od tego czasu askorbici starają się wyrwać z tego stanu, choć nie żyją w miastach, ale w dżunglach rodzimej planety. Niektórzy jednak utrzymują, iż w dalekich otchłaniach dziczy zbudowali wioski oraz że wykształcili niezwykłe moce umysłu, które pragną wykorzystać przeciw ludzkości.

Etyri: Rasa lotników z Graala. Latający etyri tylko dzięki wsparciu ludzkiej technologii zwyciężyli w walce o przetrwanie z naziemnymi drapieżnikami. Rasa ta liczy sobie najmniej przedstawicieli spośród wszystkich obcych. Etyri są bardzo religijni i nieustannie niepokoją ich pytania o istnienie życia pozagrobowego i postaci, jakie może ono przyjąć. Niewielu przedstawicieli tej rasy opuszcza swą rodzinną planetę. Nielicznych odważnych inni etyri uważają za szaleńców. Zdarza się jednak, że zostają oni uznani za bohaterów, poszukujących kryjących się za całunem śmierci sekretów i pragnących wybrukować drogę, którą później podążą ich bracia.

Gannokowie: Te przysadziste, małpopodobne istoty pochodzą z Bannockburn, znajdującego się blisko granicy z symbiontami. Na owej planecie znajdują się najdziwniejsze z odkrytych ruin, zbudowanych przez urów. Gannokowie żyją pośród tych starożytnych monolitów i tworzą nowe, dziwaczne urządzenia z pozostawionej technologii. Naukowcy uważają, że inteligencja tej rasy objawiła się niedawno, nie odkryto bowiem żadnych dowodów istnienia jakiejś wcześniejszej kultury. Potwierdzać może to fakt, iż gannokowie niczym dzieci lubią żartować, mają za to niewiele zdrowego rozsądku. Niemniej posiadają pewną liczbę oryginalnych urządzeń własnej konstrukcji i z wrodzonym sprytem używają obcych tworów; obdarzeni są też niezwykłym darem wynalazczości. Dlatego pozostają bardzo cenionymi inżynierami na statkach gwiezdnych, a ich wartość powiększa budowa fizyczna, mogą bowiem wpełzać do najciaśniejszych pomieszczeń; posiadają również krótkie, chwytne ogony. Wierzchnia warstwa skóry ramion, nóg i pleców gannoków wydziela oleistą substancję o chemicznym składzie podobnym do środków regenerujących tkanki. Dzięki niej system immunologiczny przedstawicieli tej rasy jest bardzo silny i leczą się oni niezwykle szybko.

Hironemowie: Owa gadzia rasa pochodzi z Kadyksu. Dziś w jej posiadaniu pozostaje jedynie niewielki rezerwat na kontynencie, którym niegdyś władali. Uczeni twierdzą, że kiedy nastąpił kontakt z kolonistami Diaspory, hironemowie znajdowali się w epoce podróży kosmicznych – wysłali właśnie statek na księżyc Kadyksu. Niestety z ich technologii niewiele pozostało, ponieważ ludzka technika szybko stała się normą na skolonizowanej planecie. Rezerwat obejmuje obszary otaczające niegdysiejszą stolicę hironemów, w której znajdował się tron boga-króla. Niektórzy uważają, że na ich kulturę – we wczesnym okresie rozwoju – mieli wpływ vau, gdyż obie rasy charakteryzuje podobny system kastowy. Może dlatego tak wiele

osób studiuje kulturę hironemów, licząc, iż w ten sposób zdoła zdobyć wiedzę o vau?

Oro'ymowie: Rasa płazów z Madok. Oro'ymowie byli mitem przez większość Mrocznych Wieków, aż wreszcie ujawnili swe istnienie, opuszczając ukryte, podwodne kolonie. Morskie dno ich rodzinnej planety usiane jest licznymi ruinami, świadczącymi o utraconej przed tysiącleciami chwale i potędze. Z kolei w legendach rasy pojawiają się sugestie, że niegdyś oro'ymowie podróżowali wśród gwiazd, służąc anunnaki. Dziś jednak są bardzo prymitywni i z radością zdobędą każdą technologię, na jaką uda im się wymienić z ludźmi. Oczywiście prymitywni nie znaczy głupi. Oro'ymowie są sprytni i bardzo inteligentni, a ich zdolność do życia pod wodą sprawia, że należą do cenionych żeglarzy i poszukiwaczy artefaktów.

Shantorowie: Rasa kopytnych z Shaprut. Namiętni shantorowie byli ofiarami pierwszego kontaktu ludzkości. Dziś bliscy są całkowitemu wymarciu i żyją jedynie w rezerwatach rozrzuconych po Znanych Światach. Ich kultura jest niezwykle wojownicza. Cenią sobie rodzinę, a wierzą w słoneczne bóstwo, które według nich zamieszkuje słońce oświetlające Shaprut – rodzinną planetę. Nie potrafią mówić po urtyjsku; wywodzący się z ich rasy mówcy posiadają specjalne syntetyzatory mowy (zwane *dolomei*), pozwalające artykułować słowa.

Ksenofobia

Dla większości mieszkańców świata **Gasnących Słońc** każda odmienna osoba jest od razu podejrzana. Wliczyć w to należy tych, którzy manifestują moce swego umysłu, obnoszą się z cybertechnologią, używają magii, są genetycznie zmodyfikowani, posługują się dziwnymi językami, posiadają niezwykłą wiedzę lub należą do obcej rasy. W owych osobników wszyscy się wpatrują, unikają ich i nie chcą mieć z nimi do czynienia, czasem składają na nich raporty do władz, a nawet atakują.

Większość ludzi – tak chłopów, jak i rzemieślników, niewolnych, szlachciców, duchownych czy kupców – przez całe życie nie opuszcza miejsca swego urodzenia. Odwiedzenie sąsiedniego miasta, a co dopiero obcej planety, to znaczące wydarzenie. Dlatego też ci, którzy czymś się wyróżniają lub regularnie podróżują, trzymają się z dala od reszty populacji i, automatycznie, przyciągają siebie nawzajem.

Pospólstwo Znanych Światów odnosi się do przedstawicieli innych ras z podejrzliwością, czasem zaś ze strachem. Wolni i wykształceni ludzie postrzegają obcych w bardziej oświecony sposób, ale i oni nie potrafią uniknąć podejrzliwości. Cóż, strach i pamięć złego traktowania przez człowieka oraz narastająca, gorzka świadomość bycia obywatelami drugiej kategorii są częstą przyczyną rodzenia się ruchów separatystycznych.

Większość obcych wiele wycierpiało pod rządami człowieka. Niektórzy znosili męki spokojnie i w milczeniu, inni zaś wykorzystywali każdą sposobność, by odzyskać swe dziedzictwo lub wywrzeć jakąś zemstę na rasie, która ich zdominowała. Nic dziwnego, że istnieje wiele oficjalnych grup starających się o prawa dla obcych, a jeszcze więcej organizacji walczących o niepodległość, niezależność i supremację. Z drugiej jednak strony powstała również znaczna liczba ludzkich stowarzyszeń, które próbują stłamsić, a nawet zniszczyć przedstawicieli wszystkich odmiennych ras – tych zrodzonych na innych planetach i tych wywodzących się od człowieka.

Najsłynniejsza organizacja zwie się Bojownicy o Prawa Obcych (BPO), która – współpracując z kilkoma gildiami – walczy o to, by przedstawiciele obcych ras stali się politycznie, ekonomicznie i prawnie równi ludziom. Przeciwnicy BPO zarzucają grupie różne rzeczy – że jest pionkiem Ligi albo że chce doprowadzić do zniszczenia ludzkości. Jednakże większość ludzi zdaje sobie sprawę, że członkowie organizacji mają dobre intencje, ale są bezsilni. Dobrze poinformowane osoby zwracają zaś uwagę na fakt, iż BPO za każdym razem udaje się uratować i przesiedlić uchodźców, co można uznać za dowód posiadania albo potężnych sprzymierzeńców, albo znacznie większej władzy niż należałoby się spodziewać.

Z kolei Sargonici byli ponoć bardzo potężną organizacją, zajmującą się przesiedlaniem rdzennych mieszkańców planet, na których chcieli osiedlić się ludzie. Powszechnie uważa się, iż zostali oni zniszczeni jeszcze w czasach Drugiej Republiki. Ostatnio jednak napastowano lub zabito najważniejszych aktywistów obcych, do czego przyznali się ludzie, nazywający siebie Sargonitami. To zaś zrodziło obawy, iż kult odrodził się lub nigdy nie został zniszczony. Póki co jego aktywność ogranicza się do obszarów kontrolowanych przez Hazatów, ale coraz częściej pojawiają się głosy, iż działa również w innych miejscach Znanych Światów.

Sprzymierzeńcy

Obcy opuszczający rodzinne światy i podróżujący wśród gwiazd muszą – z praktycznego punktu widzenia – przyłączyć się lub sprzymierzyć z jakąś potężną grupą. W rozwarstwionym społeczeństwie świata **Gasnących Słońc** samotnicy zwykle znajdują się na straconej pozycji – wystawieni na machinacje rywali i ich kumpli lub pozostawieni samym sobie w obliczu ataku wściekłego tłumu.

Przedstawiciele szlacheckich rodów często starają się, by do ich świt dołączali obcy. Liczą na to, iż w ten sposób dodadzą nieco egzotyki swej stajni lub szczerze poszukują nowych perspektyw. Liga potrzebuje obcych z bardzo podobnych powodów, choć znaczenie może mieć również próba zwiększenia dochodów – przedstawicielom odmiennych ras lepiej idzie sprzedaż dóbr wśród ziomków niż ludziom. Ponadto podczas reklamowych przedstawień (także tych „medycznych") Przewoźników lepsze

Rasizm

Świat **Gasnących Słońc** godzi się na rasizm. Obecność rasizmu oraz bigoterii w polityce rządów ludzi czy obcych ma odzwierciedlać i zwracać uwagę na ów problem w rzeczywistym świecie. Oto przykład metody wprowadzania w grę fabularną dramatyzmu typowego dla pasji, czyli misterium. Oczywiście gracze i Mistrz Gry mogą zaakceptować lub odrzucić ten element świata.

wrażenie na kmiotkach robi obcy, choć większość z nich nie lubi udawać dzikusów z odległych planet. Natomiast znaczna liczba religijnych sekt postrzega jako sukces Kościoła fakt, iż w szeregi oświeconych wkroczył przedstawiciel rasy innej niż ludzka. Wielu duchownych uważa to za dowód uniwersalnej natury wiary i z chęcią wyświęca obcych. Jednakże większość pospólstwa nie chce, by kazania głosił przedstawiciel innej rasy, dlatego też zmuszeni są oni do krzewienia wiary wśród podobnych sobie, do wstępowania do klasztorów lub do poszukiwania zewu gwiazd.

Nawet członkowie silnych grup muszą zdawać sobie sprawę, że warto mieć towarzysza, który stanie u twego boku w obliczu niebezpieczeństwa. Gangi i bandy prawdziwych przyjaciół nie są w Znanych Światach niczym niezwykłym, a znajdujący się z dala od domu obcy bardzo potrzebują takich więzi. Mało kto nie decyduje się wykorzystać zalet towarzysza wywodzącego się z innej rasy. Voroksowie są wszak znani ze swej lojalności, na którą nie ma nawet wpływu sposób, w jaki są traktowani (warto pamiętać, że zaufanie to zupełnie inna sprawa). Z kolei ur-obunów ceni się za mądrość i niezwykły dar spostrzegania rzeczy dla innych niewidocznych. Natomiast temperament ur-ukarów trudno okiełznać, kiedy jednak się to uda, bardzo cenią sobie oni przyjaźń, szczególnie, że trudno ją zdobyć w pełnym konfliktów wszechświecie.

Tylko głupiec wędruje samotnie pośród światów **Gasnących Słońc**.

Poza granicami

Poza ludzką przestrzenią żyją dwie znaczne rasy obcych: vau i symbionci. Pierwsza z nich to najstarsza i najbardziej zaawansowana rasa, jaką udało się człowiekowi napotkać (urowie są oczywiście starsi, póki co jednak nikt nie widział żywego anunnaki – ba, nawet nie wiadomo, jak wyglądają). Natomiast symbionci jako ostatni wyruszyli w gwiazdy, są zaś wynikiem mieszanki ludzi i xolotlów (istot pasożytniczych). W swym krótkim życiu „przekształcili" również wiele innych ras i najwyraźniej zmierzają do zdobycia wielu światów w ludzkiej przestrzeni.

Vau

(wymawiać należy „wał" z mocnym nosowym „ł" na końcu).

Vau to starożytna rasa, która jako pierwsza spośród znanych obcych osiągnęła poziom, pozwalający na międzygwiezdne podróże. Miało to miejsce około 1800 roku wg kalendarza ludzi. O zwyczajach vau wiadomo niewiele, a przedstawiciele owej rasy starają się, by tak pozostało. Obcy ci bardzo aktywnie chronią swe granice przed wpływem człowieka i jednocześnie rzadko kiedy wkraczają na obszary kosmosu ludzi. Zdają się uważać Znane Światy za niechciane dziecko, nie są jednak wrogo nastawieni. Ich filozofia najpewniej jest następująca: „Dopóki pozostaną po swojej stronie płotu, wszystko będzie w porządku".

Społeczeństwo vau dzieli się na kasty; na samym dole znajduje się klasa chłopów, później żołnierze, następnie rzemieślnicy, a na szczycie stoi klasa oficjeli, w której skład wchodzą kapłani. Ludzie zdołali zrozumieć niewiele szczegółów z zawiłej kultury tych obcych. Ma na to niewątpliwie wpływ fakt, iż niewielu z nich na własne oczy widziało jakiegoś vau. Oficjele nie są przywódcami, ale ludziom pozwolono spotkać się jedynie z dyplomatami z tej kasty. Większość z nich sprawiało wrażenie biurokratów, przekazujących wiadomości prawdziwym przywódcom vau i otrzymujących od nich odpowiedzi, które z kolei dawali ludziom. Najwyraźniej ludzkość czeka jeszcze spotkanie z przywódcami tej rasy.

Na granicach Znanych Światów znajdują się jedynie trzy planety, na których vau zaznaczyli swą obecność, lecz ludzie rzadko kiedy uzyskiwali prawo dokładniejszego przyjrzenia się ich działaniom. Fakt, iż obcy w końcu pozwolili ludziom skolonizować owe światy, niejednego człowieka wprawił w zdumienie. I sprawił, że wielu wierzy, iż vau wreszcie zaczęli akceptować ludzkość. Są jednak cynicy (wśród nich koloniści), którzy uważają, że obcy pozwolili na kolonizację tylko w jednym celu – by bliżej przyjrzeć się człowiekowi i poznać jego słabości.

Wygląd: Vau są wysocy (przeciętnie liczą sobie 210 centymetrów wzrostu) i chudzi. Ich skóra jest nieco pomarszczona, a w miejscu sterczących nosów mają nozdrza. Oczy są pozbawione źrenic, mają za to różnorodne kolory, co różni je od Dzieci Urów. Ubierają się bardzo różnorodnie, w zależności od kasty i statusu. Żołnierze niezmiennie zakładają błyszczące, złożone z segmentów pancerze i noszą energetyczne piki. Natomiast oficjele mają długie, zdobne szaty o eleganckich naramiennikach i kapturach-hełmach.

Technologia: Technika vau jest pełna elegancji i bardzo estetyczna. Charakteryzuje się łagodnymi krzywymi i takimiż symbolami. Większość urządzeń, nawet tych najprostszych, potrzebuje do działania jakiegoś typu energii. Technologia vau przewyższała osiągnięcia ludzkości w czasach Diaspory, ale wynalazki Drugiej Republiki przerosły ją na pewnych obszarach. Niestety, od dnia Upadku obcy znów przewodzą w tym wyścigu. Społeczeństwo vau nie jest jednak nastawione na rozwój, więc od czasów Drugiej Republiki nie rozwinęli zbytnio techniki. U podstaw ich technologii – podobnie jak u podstaw ich religii, medycyny i kultury – leży energia. Vau są mistrzami mocy, władcami energii. Choćby tarcze energetyczne powstały właśnie dzięki wykradzionej im technologii. Jeżeli więc zapragniesz mieć tarczę najlepszej jakości, zgłoś się do inżyniera vau. Pamiętaj jednak, że owym obcym zakazano sprzedawania ludziom jakiejkolwiek techniki. Musisz więc wpierw znaleźć jakieś czarnorynkowe źródło.

Symbionci

Zmiennokształtni. Pasożyty. Bezbożne bestie, które przemieniają przyjaciół we wrogów. Ludzie znają wiele faktów, mają też liczne przekonania tyczące się symbiontów, lecz tak naprawdę istnieje bardzo mało pewnych i sprawdzonych wiadomości o tej rasie, stanowiącej poważne zagrożenie dla hegemonii człowieka w Znanych Światach.

Symbionci ponoć postrzegają „sieć życia", rozciągającą się poprzez przestrzeń, wplecioną w planety i gwiazdy.

Starają się również znaleźć na szczycie pokarmowego łańcucha, bądź też chronią go przed zniszczeniem. Każdy symbiont to jedyna w swoim rodzaju istota, której niełatwo współpracuje się z innymi przedstawicielami rasy. Mimo to w ich społeczeństwie wytworzyły się szczepy czy klany, ale ludzie nic nie wiedzą o tych „rodzinach". Symbionci rozmnażają się, wiążąc ze sobą i selekcjonując najsilniejsze cechy genetyczne, tworząc w ten sposób linie krwi. Mogą również rozmnażać się pasożytniczo, „przekształcając" inne rasy (ludzi, ur-obunów, ur-ukarów czy voroksów). Twierdzą, że owa przemiana jest dobrowolna – ofiara tego pragnie od chwili, gdy pierwszy raz ujrzy sieć życia. Oczywiście mieszkańcy Znanych Światów nawet przez moment w to nie wierzą. Wielu z nich na własne oczy widziało, co stało się z przekształconymi przyjaciółmi czy krewnymi – nieszczęśnicy przemieniali się w zwierzęce maszyny do zabijania lub uwodzicielskie pasożyty.

U symbiontów wyróżnia się „formę macierzystą", czyli podstawowy kształt, z jakim harmonizują; zwykle ma on związek z jakimś gatunkiem miejscowej flory lub fauny – może to być dąb lub niedźwiedź. Są molekularnie amorficzni – bezkształtni czy raczej zmiennokształtni – i twierdzą, że posiadają specyficzny, mistyczny związek z wszechświatem. Niektórzy uważają, iż symbionci pobudzili komórkową świadomość swych organizmów i istnieją w więcej niż jednym wymiarze biologicznym.

Uznaje się, iż xolotlowie – istoty, które w wyniku połączenia z ludźmi stworzyły symbionty – wymarli. Napotkani na Czernobogu osobnicy stanowili najpewniej niedobitków niegdyś rozwiniętej, podróżującej pośród gwiazd rasy. Mogli również być „zwierzątkami" jakichś innych, wysoko ucywilizowanych obcych, którzy rozsiali ich po wielu światach (odkryto skamieliny, według niektórych potwierdzające tę teorię). Od dnia narodzin pierwszego symbionta nikt nie napotkał nawet jednego xolotla, choć wiadomo, że Cesarskie Oko rozpaczliwie poszukuje takiego okazu w nadziei, iż jego zbadanie pozwoli odnaleźć jakieś słabości wrogiej rasy.

Wygląd: Macierzysta forma to organiczna mieszanka człowieka ze zwierzęciem lub rośliną, z ewidentną przewagą po ludzkiej stronie. „Ludzki" symbiont może poruszać się wśród ludzi nierozpoznany, dopóki ktoś dokładniej mu się nie przyjrzy (łatwo go rozpoznać w dobrym świetle, gdy jest nagi). Niektóre cechy zdradzają jednak, do jakiej rasy należy – może to być futro, kły, pazury, kocie oczy, gałęzie i liście, rogi, ogony itp. Nie należy oczywiście zapominać, że symbionci to zmiennokształtni, którzy mogą przyjąć dowolną postać. Mieszanka obcych z pasożytami wygląda jak przedstawiciel danej rasy (np. voroks czy ur-obun), posiadający jednak roślinne lub zwierzęce cechy.

Technologia: Technika symbiontów jest organiczna i żywa – żyjące działa i pociski, miecze i pancerze z ciał krinth, plujące kwasem węże shexeez itd. Ów nieświadomy ekwipunek hodowany jest z roślin lub zwierząt. Każdy klan posiada własne metody i specyficzną organiczną technologię. Nawet ich statki kosmiczne są organiczne (niewielu ludzi widziało dziwaczne, insektopodobne kadłuby tych pojazdów).

Mity i legendy

W atmosferze podejrzliwości i niechęci zrodziło się wiele mitów i legend. Dokonywane przez ważne osobistości interpretacje dziwnych, obcych fenomenów często okazują się ważniejsze od samych tajemniczych wydarzeń. Fakty rzadko kiedy bywają odarte z czyichś opinii, gdyż wrażenia doświadczonego obserwatora (np. inkwizytora) są uznawane za część prawdy. Nieważne jest więc to, czy coś jest prawdziwe, czy też nie. Rodzą się pytania o to, czyje fakty są cenniejsze, bardziej warte zachodu czy „bezpieczniejsze". I pod tym względem Kościół uznawany jest za niemal uniwersalnego przywódcę. Nie zaakceptowane przez ową instytucję interpretacje fenomenów mogą być niebezpieczne. Ci zaś, którzy odważą się je rozpowszechniać, zwykle mają do czynienia z inkwizycją.

Poniżej podajemy najpowszechniejsze legendy i mity mieszkańców Znanych Światów.

Gasnące słońca

Gaśnięcie słońc to powszechnie uznany i ponad wszelką wątpliwość potwierdzony fakt. Nawet vau zgadzają się, iż ów fenomen ma miejsce. Dlaczego jednak coś takiego się dzieje? Istnieje bardzo wiele różnych odpowiedzi na to pytanie. Kościół wciąż pozostaje niezdecydowany, a liczne sekty biją się z interpretacjami. Można jednak powiedzieć, że pojawiła się jednomyślna teoria: słońca umierają, ponieważ historia dobiegła końca. Pasja – misterium męki – zbliża się do zakończenia. Czasy człowieka dobiegają końca i już niedługo ludzkość zostanie osądzona, a wszystkie jej czyny rozpatrzone z punktu widzenia dobra i zła. Wielu obawia się, że ludzie źle wykorzystali dany im czas. Dlatego też ludzkość winna się zjednoczyć, by uratować siebie i godnie przyjąć pokutę. Stąd takie wielkie znaczenie zdobył Wszechświatowy Kościół.

Jednakże za plecami inkwizytorów słychać głosy, mówiące o innych interpretacjach. Niektórzy uważają, że to vau lub symbionci stoją za fenomenem gasnących słońc i że należy wyrwać im ich sekrety. Inni odważają się twierdzić, iż przyczyną wszystkiego są wrota, gdyż każdy skok przez nie odbiera życiową energię gwiazdom, które powoli umierają.

Odrodzone słońce

Wśród mieszkańców Znanych Światów narodziła się herezja, podsycana przez tajemnicze i mistyczne sekty. Daje ona ludziom nadzieję, która – jak mówi Kościół – ubrana jest w szaty totalitarnych rządów cesarstwa. Podług heretyków w dniu koronacji cesarza w odległym zakątku wszechświata odrodziła się jedna z gwiazd. Ów znak odnowienia dla wielu rozczarowanych ludzi stał się symbolem buntu.

Wśród Znanych Światów można usłyszeć wiele zaciekłych argumentów. Jedni twierdzą, że owa przypuszczalnie odrodzona gwiazda jest mała i nic nieznacząca. Niektórzy uznają, że nigdy nie istniała lub że jej narodziny są przypadkiem. Inni, opierając się na starożytnej wiedzy, głoszą, iż znaczna odległość owej gwiazdy wyklucza jakikolwiek bezpośredni

związek między tymi wydarzeniami – narodziny czy odrodzenie gwiazdy miały miejsce wiele lat temu, lecz jej światło dopiero dziś dotarło do Znanych Światów. Jeszcze inni, ponoć również opierając się na starożytnej wiedzy, twierdzą, że wszystko we wszechświecie powiązane jest w nieliniowym czasie i że dzisiejsze wydarzenia mogą mieć wpływ na wczorajsze. Skonsultowano się z gwiezdnymi mapami i ustalono, że wspomniana gwiazda nigdy nie istniała, choć inne mapy zupełnie temu przeczą. Na niektórych mapach gwiazda świeci tak samo jasno jak dziś, w innych zaś można znaleźć zapis, iż gaśnie.

Narodziny tegoż „nowego słońca" to niepokojąca kwestia, której póki co nie udało się ani zaprzeczyć, ani potwierdzić. Po której się jednak stronie nie opowiesz, wielu będziesz miał wrogów.

Czarownicy

W większości wiosek Znanego Świata obcy ludzie nie są witani z otwartymi ramionami. Pospólstwo zwykle jest bardzo podejrzliwe i niezwykle chętne do ukarania nieświadomego nieszczęśnika za dowolne przewiny – pechowe wydarzenia, odwrócenie się szczęścia, trzęsienia ziemi, a nawet za przegraną w kartach. Obawy wywołują przede wszystkim ci, którzy zdradzają moce umysłu lub władają teurgią. Zwykle ich obwinia się za niemal całe zło, które spotyka pechowców. Gdy zapanuje głód lub gdy umrze dziecko, to z pewnością maczał w tym palce czarownik. Skisłe krowie mleko oznacza zaś, że koło gospodarstwa szedł czarnoksiężnik.

Ludzie pobłogosławieni okultystycznymi mocami – zdolnościami umysłu lub boską magią – noszą znak, który zwykle zdradza ich inność. Owe symbole są bardzo różne i mogą mieć postać dziwnego znamienia lub religijnych stygmatów. To, jak chłopi zareagują na widok takiego znaku, zależy tylko od ostatnich wydarzeń w wiosce. Niemniej stosunek pospólstwa będzie z przedziału chłodny-nienawistny.

Okultyści, którzy dopuszczają się złych uczynków, zwani są czarownikami, wiedźmami, czarnoksiężnikami lub magami czarnej szaty. Jeszcze gorsi są osobnicy, których oskarżono o wyznawanie demonów; Kościół ochrzcił ich mianem antynomistów. Tego, kto usłyszy jedno z tych określeń, w najlepszym wypadku czeka wygnanie z miasta. Warto dodać, że na podobne okazje w każdej miejscowości czeka szubienica lub stos.

Nic dziwnego, że w takiej atmosferze rzadko spotyka się kogoś, kto praktykuje moce psychiczne, które niegdyś uznawano za następny krok w ewolucji człowieka. Odkrycie w sobie niezwykłych zdolności zwykle wywołuje strach i wstyd. Ci zaś, którzy pragną rozwijać moce swego umysłu, muszą to robić w sekrecie – zwykle w ukrytych sabatach.

Krakeny z Pustki

W przestrzeni... są... *rzeczy*. Rzeczy, które żyją w pustce kosmosu, gdzie żadne życie nie ma prawa istnieć. Zawsze widać je jedynie przelotnie, kątem oka i nikt nigdy nie zdobył ostatecznego dowodu na ich istnienie. Niemniej owe *rzeczy* pozostawiły znaki na powierzchni gwiezdnych statków lub ukazały się przerażonej załodze, która wylatywała w przestrzeń przez rozdarcia w kadłubach i odchodziła na wieczny odpoczynek w cmentarnym chłodzie kosmosu.

Istoty te pojawiły się w przestrzeni między gwiazdami wkrótce po koronacji Alexiusa. Nie wiadomo, czy miało na to wpływ ponowne zainteresowanie magią, czy też jest to po prostu opóźniona reakcje na ekspansję, jaka miała miejsce w czasach Drugiej Republiki. Tak czy inaczej potwory te wyłaniają się z atramentowej czerni i rozrywają statki na strzępy, pozostawiając niewiele śladów i nikogo, kto mógłby przekazać o nich wieści. Ludzkość opanowała nowa groza, gdyż przestrzeń przestała być bezpieczna.

Kiedy rozpoczęto badania tego tematu, okazało się, że owi tajemniczy niszczyciele statków istnieją od lat. Już w okresie Diaspory pojawiło się wiele raportów dotyczących zaginionych okrętów gwiezdnych. Jednakże nad opowieściami nielicznych ocalałych, którzy ponoć widzieli potwory, wszyscy przeszli do porządku dziennego, uznając je za twór oszalałych umysłów, cierpiących na niedotlenienie. Z czasem takich raportów było coraz mniej, jednak ich liczba znów wzrosła za czasów Drugiej Republiki, kiedy granice ludzkiej przestrzeni rozszerzały się bardzo szybko, a terraformowanie osiągnęło szczyty. I tym razem jednak nie wzięto pod uwagę opowieści oszalałych świadków. Winę zrzucono na vau, którzy mieli ponoć używać statków nowej, niezwykłej budowy. Nim jednak sprawę ostatecznie rozwiązano, ataki się skończyły.

Lecz dziś, w epoce niezwykłej podejrzliwości, podobne raporty rozeszły się wśród ludzi lotem błyskawicy, rodząc coraz więcej obaw i legend. Niektórzy uważają, iż owe ataki to dzieło jakiejś tajemniczej, nowej rasy z odległych światów. Cykliczna aktywność agresorów to ponoć efekt hibernacji lub powrotów w rodzimą część kosmosu. Powód nie jest jednak ważny – istotne pozostaje to, że albo powrócili do Znanych Światów, albo przebudzili się ze snu.

Vau zostali przepytani na tę okoliczność (na niwie dyplomatycznej, oczywiście), zdają się jednak wiedzieć niewiele więcej niż ludzie. Nie ma jednak wątpliwości, że oni również byli w przeszłości ofiarami podobnych ataków i wciąż poszukują odpowiedzi na takie same pytania co ludzkość.

Gwiezdne szlaki stały się ostatnio bardzo niebezpieczne.

Ostatni akt

Znane Światy stoją u progu wielkich zmian. Cesarz Alexius rozgłasza narodziny epoki nowych przygód i poszukiwań Utraconych Światów Drugiej Republiki. Poszukiwań nadziei i nowych początków. Oferuje wielkie nagrody tym, którzy odważą się podjąć wyzwanie. Na sięgających coraz dalej granicach poznanego kosmosu ludzie i obcy muszą stawić czoło nowym niebezpieczeństwom. Szlachta i kapłani, członkowie gildii i przedstawiciele obcych ras – wszyscy odegrają tak samo znaczną rolę w następnym wielkim akcie historii. Światła są coraz słabsze, a ciemność coraz mroczniejsza. Rozpoczyna się gra, rozpoczyna się pasja, rozpoczyna się misterium...

Rozdział 2: Zasady gry

Lady Erian Li Halan stała przy krawędzi szerokiego tarasu i patrzyła na pola Veridianu, głównego kontynentu Byzantium Secundus. Deszcz zamienił się w mżawkę, w której ostatnie promienie zachodzącego słońca rozszczepiały się na tęczę. Wzięła w palce nowy medalion, który miała na szyi. Przedstawiał feniksa unoszącego się ponad jaśniejącą gwiazdą – symbol Rycerzy Poszukujących cesarza Alexiusa.

Niedługo zostanie wystawiona na ciężką próbę. Konflikty i intrygi wydawały się być wiecznym przędziwem jej losu. Przez chwilę żałowała, że jej towarzysze tak bardzo są z nią związani. Przez ostatnie trzy lata stali się kimś o wiele więcej niż kompanami i pomocnikami – stali się przyjaciółmi, bliższymi jej niż rodzina, zwłaszcza teraz, gdy właśni krewni obrócili się przeciwko niej. Żałowała, że nie może ich odesłać, odsunąć od problemów, które niedługo się pojawią. Jednakże było to niemożliwe; będzie ich potrzebowała – tyle razy ich umiejętności okazały się nieocenione. Mogło to się wydawać egoistyczne, ale musiała dopełnić swego przeznaczenia. Żaden szlachcic nie chciałby okazać się niegodny miana arystokraty, niezależnie od tego, jak wielu poświęceń by to wymagało.

– Niech się to zacznie – powiedziała na głos. – Niech będzie, co ma być, stawię temu czoło.

Gasnące Słońca to gra fabularna, wobec czego w znacznym stopniu nie obowiązują w niej ścisłe reguły, jakie rządzą na przykład grą w szachy lub piłką nożną. Dosłownie cały wszechświat jest otwarty przed graczami i właściwie wszystko jest możliwe – trzeba tylko pamiętać o ograniczeniach płynących ze zdolności bohaterów i ustaleń poczynionych przez Mistrza Gry. Z wieloma sytuacjami trzeba radzić sobie nie za pomocą bezosobowych zasad, lecz korzystając z własnej wiedzy i sprytu. Na przykład jeśli demoniczne, żyjące pod ziemią oślizgłe symbionty ze Stygmatu depczą już po piętach ściganym bohaterom, a jeden z graczy nagle zda sobie sprawę, że najbliższy tunel skręcający w prawo prowadzi do starej kopalni soli, to postaciom szczęśliwie uda się zbiec w bezpieczne miejsce (sól to dla oślizgłych symbiontów substancja śmiercionośna).

Niemniej jednak w **Gasnących Słońcach** istnieją pewne reguły, dzięki którym można wyjaśnić sytuacje sporne, wymagające arbitrażu. Te zasady i ich rozsądne rozszerzenie pozwoli graczom i Mistrzom Gry przeprowadzić symulację i dokonać oceny każdego zdarzenia – aczkolwiek decyzje Mistrza Gry mogą zastąpić wszystkie zasady zawarte w tym podręczniku.

Interpretacja zasad

Należy pamiętać, że celem gry fabularnej jest dostarczenie maksymalnej dawki wrażeń: konfliktów, dramatu, namiętności i zwyczajnej zabawy. W przeciwieństwie do większości gier karcianych lub planszowych, w grach fabularnych nie idzie o zwycięstwo lub porażkę, lecz o samą przyjemność gry i miłe spędzenie czasu. Mistrz Gry zawsze powinien starać się łagodzić swoją sztywną interpretację zasad, koncentrując się na klimacie i dramaturgii – nawet jeśli odbędzie się to kosztem realizmu rozgrywki.

Wyobraźmy sobie na przykład, że bohater wspina się na górę o wysokości dziesięciu tysięcy metrów. Dociera do zdradliwej przewieszki, więc Mistrz Gry każe mu wykonać test Zręczności + *wigoru*, żeby sprawdzić, czy uda mu się przebyć niebezpieczny odcinek. Graczowi rzut się nie udaje.

Teoretycznie Mistrz Gry może mu teraz powiedzieć tak:

– No cóż, twój bohater poślizgnął się i spadł. Nie żyje.

To jest całkiem rozsądne postępowanie – wspinaczka górska jest ryzykowna, ludziom naprawdę zdarza się nagle poślizgnąć i spaść – a to właśnie się przydarzyło naszemu bohaterowi. Jednakże takie rozwiązanie nie pasuje do konwencji heroicznych przygód. Prawdopodobnie jedynie zirytowałoby gracza, i chociaż gracze nie powinni zdominować gry, to jednak ich bohaterowie nie mogą padać jak muchy.

Lepiej będzie, gdy Mistrz Gry powie coś takiego:

– Gdy po omacku szukałeś przejścia przez przewieszkę, fragment skały, na którym oparłeś rękę, rozsypał się w drobny pył. Słyszysz odgłos zgrzytania i cały okap nad tobą zamienia się w grad kamieni. Kiedy zaczynasz lecieć prosto w objęcia śmierci, młócisz na oślep rękoma i lewą dłonią trafiasz na występ skalny. Chwytasz się go z całej siły i przestajesz spadać. Wisisz teraz nad otchłanią o głębokości dziesięciu tysięcy metrów i trzymasz się tylko

jedną ręką. Spoglądasz na skałę, której się trzymasz i dostrzegasz pojawiające się szczeliny. Co robisz?

Obie powyższe sytuacje mogą stanowić wynik nieudanego rzutu. Każda z nich przystaje do zasad. Jednakże druga o wiele bardziej trzyma w napięciu i daje graczowi większą kontrolę nad ostatecznym wyjściem z kłopotliwego położenia.

Kostki

W **Gasnących Słońcach** używamy kostek, aby określić zakończenie sytuacji, w której łut szczęścia (przypadek) odgrywa znaczną rolę. Większość rzutów wymaga dwudziestościennej kostki, ale przy niektórych (związanych z obrażeniami i zbroją) używa się dobrze znanej kostki sześciennej, takiej jak w wielu grach planszowych. Dwudziestościenną kostkę można kupić w większości sklepów, gdzie sprzedawane są akcesoria do gier fabularnych.

Czas

Czas w **Gasnących Słońcach** mierzony jest w pięciu jednostkach. Począwszy od najmniejszej są to: tura, scena, akt, opowieść, saga. Zwróćcie uwagę, że w **Gasnących Słońcach** czas nie jest raczej odmierzany ścisłymi standardowymi jednostkami; jego upływ określa raczej rozwój fabuły niż czas wyliczony co do godziny, minuty i sekundy.

• **Tura** – najmniejsza i najdokładniejsza jednostka czasu w świecie **Gasnących Słońc**. Ogólnie rzecz ujmując, tura odpowiada trzem sekundom. W ciągu jednej tury gracz może bez żadnych modyfikatorów ujemnych wykonać jedno działanie. Może też spróbować zrobić kilka rzeczy naraz (maksymalnie trzy), jednakże w takim wypadku wymaga to uwzględnienia modyfikatorów ujemnych do wszystkich wykonywanych działań. Niektóre wyzwania (rozbrojenie bomby, wspinanie się na budynek) wymagają więcej czasu niż jedna tura.

• **Scena** – to kolejna, dłuższa jednostka czasu. Jest to sekwencja wydarzeń, które następują w jednym czasie i miejscu. Przypomina scenę w filmie lub w programie telewizyjnym. Inaczej mówiąc: scena obejmuje dość krótką, zamkniętą sekwencję wydarzeń (przesłuchanie podejrzanego księcia kupców, uczestnictwo w bankiecie Hawkwoodów, pościg przez slumsy, pojedynek i tym podobne). Ale nie zawsze tak jest; czasem zdarzenia, które obejmuje scena, mogą toczyć się dłużej i rozgrywać w odległych od siebie miejscach, pod warunkiem, że bohaterowie są wciąż zaangażowani w jedno zadanie.

Na przykład postaci mogą stracić tydzień na wyczerpującą podróż na odległość stu kilometrów przez zamarzniętą tundrę na Malignatiusie, cierpiąc z powodu zimna i niewygód. Dopóki wędrują do celu i z mozołem pokonują odległość, uważamy ich podróż za jedną scenę. Posuwając się wolno wytyczoną trasą, bohaterowie docierają do ukrytego bunkra, gdzie wyznawcy przeklętego kultu prowadzą potworne obrzędy na część Krakenów z Pustki. Postaci wchodzą do bunkra, który składa się z jednego pomieszczenia, i w zażartej walce pokonują czterech kultystów. To także jest scena. I chociaż podróż trwała tydzień i rozciągała się na sto kilometrów, a potyczka zajęła niecałe dziesięć minut, tocząc się w pomieszczeniu o powierzchni dwudziestu metrów

Kiedy *nie* należy stosować reguł gry

Relacje pomiędzy bohaterami i spryt graczy są kluczowe dla gry w **Gasnące Słońca** – o wiele istotniejsze od dokładnego podporządkowywania się szczegółowym regułom. Co więcej, istnieją sytuacje, w których lepiej zapomnieć o regułach i pozwolić grze toczyć się samej.

• Jeśli postać robi coś prostego i zwyczajnego. Jeżeli na przykład bohater spaceruje sobie i dochodzi do rozpadliny o szerokości, dajmy na to, dwóch metrów. Postanawia ją przeskoczyć. Jeśli nie towarzyszą tej czynności jakieś szczególne okoliczności, pozwólmy postaci to zrobić. Oczywiście może zdarzyć się, że bohater nagle okaże się niewiarygodną niezdarą, skręci sobie kostkę lub z innego powody poleci prosto w przepaść, ale taka możliwość jest tak niewielka, że można o niej spokojnie zapomnieć (a nawet gdyby coś takiego rzeczywiście miało miejsce, to byłby to nad wyraz niewłaściwy i sprzeczny z duchem gry sposób uśmiercenia bohatera). Z kolei jeśli postać jest w trakcie zaciekłego pojedynku na brzegu rozpadliny, albo została otruta i ledwo trzyma się na nogach, to wykonanie testu Zręczności + *wigoru* byłoby nie od rzeczy...

• Jeśli gracz próbuje rozwikłać problem za pomocą własnej pomysłowości – musi, na przykład, odnaleźć tajne dokumenty, które ukryto w wydrążonej statuetce, i informuje, że w trakcie poszukiwań ją rozbije, nie ma potrzeby wykonywać testu Percepcji + *przeszukiwania* w celu sprawdzenia, czy bohater odnajdzie dokumenty. (Jeżeli postać tylko ogląda statuetkę, można odwołać się do takiego testu. A gdy bohater praktycznie nie zbliża się do tego kluczowego przedmiotu, gracz nawet nie będzie miał okazji rzucić kostkami).

• Gdy bohater robi coś głupiego lub prowokacyjnego – na przykład policzkuje i publicznie kwestionuje pochodzenie najstarszego potomka domu Hawkwoodów, nie ma sensu odwoływać się do testu Opanowania, w celu sprawdzenia, czy Hawkwood wyzwie parweniusza na pojedynek.

• „Deus ex Machina": pewne wydarzenia grożą nieodwołalną zagładą bohaterów. Twierdzenie to jest podwójnie prawdziwe w ponurym i fatalistycznym świecie **Gasnących Słońc**. Mistrz Gry nie powinien szafować takimi „boskimi interwencjami" – gracze są główną siłą napędową gry i większość z nich nie lubi tracić kontroli nad własnym przeznaczeniem. Ale na przykład, jeśli bohaterowie znajdują się na planecie, której słońce ma zmienić się w supernową i nie ma sposobu, aby opuścili to miejsce, nie ma sensu rzutami kostek ustalać wielkości obrażeń. Bohaterowie umierają i nie ma tu nad czym dyskutować.

kwadratowych, to obie w równym stopniu wpłynęły na rozwój fabuły.

• **Akt** – w taki sposób określa się ciąg scen, które w sumie obejmują kluczowy punkt fabuły. Zakończenie aktu zwykle wiąże się ze znaczącym zwrotem, drastyczną zmianą w czasie i/lub przestrzeni, dramatyczną odmianą kolei losu postaci. Na przykład bohaterowie, gdy już dowiedzą się, dokąd uprowadzono ich towarzysza, przenikają do stacji bojowej Pośredników, gdzie przetrzymywany jest zaginiony. Spędzają sesję gry, na zmianę chowając się przed strażami i walcząc z nimi, przenikają do dowództwa stacji i włamują się do najlepiej strzeżonej części. W końcu, nim zdążą uwolnić towarzysza, ich podstęp zostaje odkryty, a oni sami trafiają w niewolę. Ta cała sekwencja wydarzeń tworzy akt. Następny akt – miejmy nadzieję – będzie obejmował różnorakie próby ucieczki z tego tragicznego położenia i związane z tym przejścia.

• **Opowieść** – ta jednostka zawiera w sobie całą historię. Ogólnie rzecz biorąc, opowieść zaczyna się w chwili, gdy bohaterowie angażują się (bądź zostają mimo woli wplątani) w zaplanowany przez Mistrza Gry scenariusz, i kończy się dopiero w momencie, gdy w jakiś sposób historia zostaje zamknięta. W mniej pomyślnym wariancie opowieść kończy się porażką – gdy bohaterom nie udaje się pokrzyżować planów czarnemu charakterowi, uratować szlachcica, ocalić planety albo splądrować pałacu. Opowieść zamyka się zawsze w chwili, kiedy gracze i Mistrz Gry mogą powiedzieć – zadowoleni lub nieszczęśliwi – „To koniec".

• **Saga** – najdłuższa jednostka czasu w **Gasnących Słońcach**, która obejmuje kilka opowieści, zwykle dotyczących tych samych bohaterów lub powiązanych wspólnym wątkiem, na przykład „Wyścig do tronu cesarstwa" lub „Triumf rodu Juandaasta". Na przykład opowieścią jest „Hobbit" J.R.R. Tolkiena. Stanowi on zamkniętą historię, ale zarazem część znacznie większej sagi o Śródziemiu, ponieważ wypadki, które zapoczątkował Bilbo Baggins przez odnalezienie pierścienia, wciągają później Froda i Drużynę Pierścienia z „Władcy Pierścieni". W **Gasnących Słońcach** zapis całego życia postaci, wszystkich przeżytych przygód, który obejmuje wiele różnych historii, stanowi właśnie sagę.

W czasie określonego aktu inne jednostki czasu mogą okazać się ważne. Na przykład jeżeli bohaterowie zostali uwięzieni w twierdzy szlachcica i straże twierdzą, że za cztery godziny będą straceni, działania podjęte w tym ściśle określonym czasie mają kluczowe znaczenie.

Jednostki miar i wag

W **Gasnących Słońcach** stosujemy metryczne jednostki miar: metry, kilometry, kilogramy i tak dalej.

Działania

Gracze wchodzą w interakcję ze światem **Gasnących Słońc** poprzez swoich bohaterów, którzy wpływają na otoczenie swoimi działaniami. Działania w **Gasnących Słońcach** są takie same jak działania w realnym świecie. Gracz opisuje, co chce, by jego bohater zrobił lub powiedział, a Mistrz Gry ustala stosowny rezultat tych poczynań na podstawie własnej oceny i zasad gry.

Wiele działań – rozmowy, rutynowe akcje i tym podobne – można rozstrzygać automatycznie, bez odwoływania się do zasad. Czasem cały akt przebiega w ten sposób: gdy bohaterowie prowadzą poszukiwania, targują się, rozmawiają ze sprzymierzeńcami lub informatorami. Niektóre jednak działania, takie jak walka, wyczyny wymagające wysiłku fizycznego czy też okultystyczne inwokacje wymagają wykonania testu (patrz dalej), w celu określenia, czy bohaterowi udało się daną rzecz wykonać, czy też nie.

Współczynniki

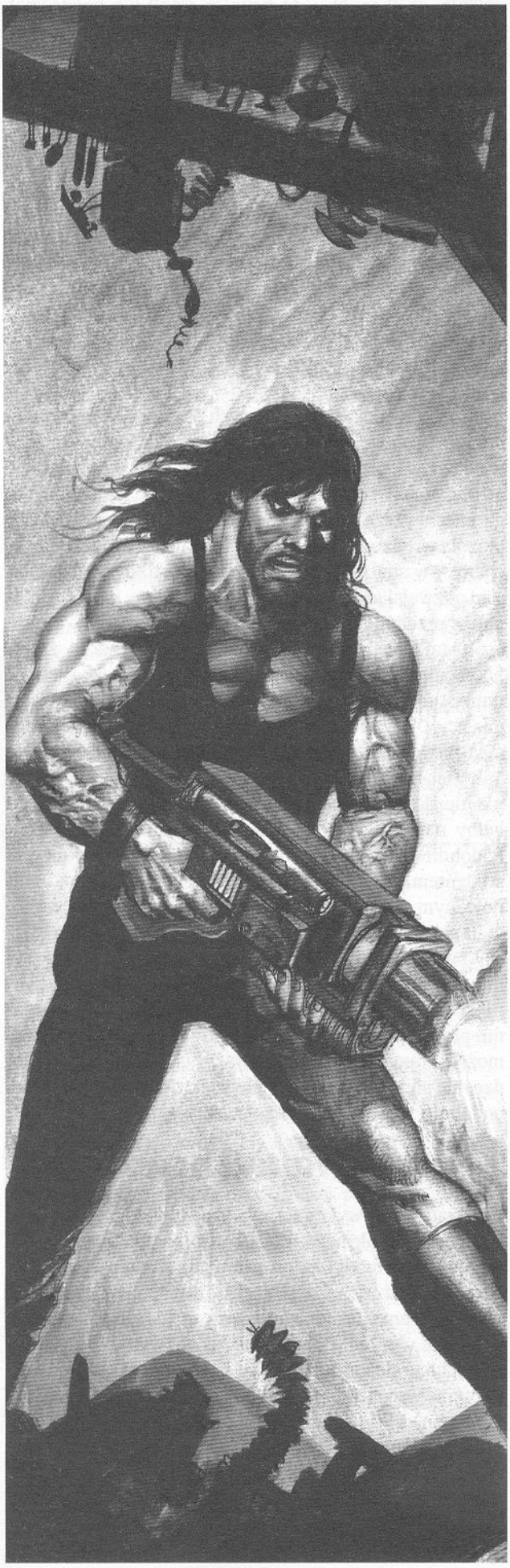
Wszystkie postaci w **Gasnących Słońcach** są opisane za pomocą współczynników. W przypadku homo sapiens wielkość współczynnika zwykle zawiera się pomiędzy 1 a 10, natomiast obcy lub inne istoty nie będące ludźmi mogą mieć wyższe lub niższe wskaźniki. Skala od 1 do 10 określa wrodzone umiejętności lub talenty związane z cechami, i w znacznej mierze odpowiada tradycyjnym miarom pozwalającym ocenić wyniki sportowe, jakość wykonania przedmiotu, potencjalnie znaczące zalety innych osób i tak dalej. Ogólnie rzecz biorąc, „1" oznacza, że bohater albo zwyczajnie jest pozbawiony określonych umiejętności, albo na tym polu dopiero raczkuje. Natomiast „10" oznacza, że postać w danym obszarze osiągnęła prawie perfekcję lub wręcz całkowite mistrzostwo. Tak więc bohater mający Zręczność równą 1, jest potwornie niezdarny (na dobrą sprawę jest kaleką), zaś przy 10 byłby najlepszym sportowcem w całym wszechświecie. Podobnie postać z 1 w *ksenobiologii* jest początkującym studentem, natomiast z 10 – powszechnie znanym i szanowanym uczonym klasy Einsteina, specjalizującym się w nauce o obcych.

Współczynniki wykorzystywane są do określania wyniku działań. Oczywiście, im wyższa wartość współczynnika, tym lepiej będzie radził sobie bohater z działaniami, przy których potrzebna jest dana cecha. Słaba postać może wprawdzie od biedy wyważyć ciężką klapę w podłodze, ale silna ma na to o wiele większe szanse i prawdopodobnie zrobi to znacznie szybciej.

Działania jednoczesne

Postać może wykonać najwyżej trzy różne działania w trakcie tury, ale każde dodatkowe (poza pierwszym) pociąga za sobą modyfikator ujemny do stopnia łatwości testu (-4 przy dwóch działaniach naraz, -6 przy trzech). Co więcej, to samo działanie nie może zostać kilkakrotnie powtórzone w turze: Bohater nie będzie w stanie trzy razy zamachnąć się mieczem, ale może zadać cios, zrobić unik i kopnąć wroga w rzepkę (wszystko przy modyfikatorze ujemnym -6).

Broń palna stanowi tutaj wyjątek: można z niej wystrzelić kilka razy – tyle, ile wynosi jej szybkostrzelność. W „Rozdziale szóstym: Walka" znajdziecie więcej szczegółów na temat broni palnej.



Inicjatywa

Czasami najistotniejsze jest to, kto pierwszy zadziała w turze, na przykład w sytuacji, gdy dwie postaci jednocześnie rzucają się do leżącej nieopodal broni. W takim przypadku bohater, który wygrywa inicjatywę, dopadnie jej pierwszy. Inicjatywa jest określana przez porównanie umiejętności konkurujących ze sobą postaci. W pierwszej kolejności zadziała ta, która będzie miała wyższy poziom umiejętności. W sytuacji, gdy mamy remis lub w grę nie mogą wchodzić żadne talenty, porównujemy wartości Sprytu – pierwszy działa sprytniejszy. Gdy wartości Sprytu są takie same, działania następują jednocześnie (w powyższym przykładzie obie postaci chwytają za broń i w tym momencie muszą wykonać test Siły + *wigoru*, żeby sprawdzić, kto komu zdoła ją wyrwać).

Test

Zawsze gdy nie wiadomo jak zakończy się działanie, wykonuje się test za pomocą dwudziestościennej kostki. Gracz (albo Mistrz Gry – gdy chodzi o bohaterów niezależnych lub zjawiska zewnętrzne) musi wyrzucić liczbę równą łatwości testu lub niższą.

Podstawowa łatwość testu jest wyznaczona przez sumę wartości odpowiedniej cechy bohatera i poziomu stosownej umiejętności. Tak więc, gdy postać chce strzelić z pistoletu, jej Zręczność wynosi 7, a *strzelanie* 6, gracz będzie musiał wyrzucić na dwudziestościennej kostce „13" lub mniej.

Niestety nie zawsze wygląda to tak prosto. W wielu sytuacjach test jest modyfikowany przez okoliczności. Rozważmy wcześniej wspomnianą sytuację strzelania z pistoletu. Jak by nie patrzeć, łatwiej jest trafić w stwora wielkości dinozaura, niż zwierzątko mniejsze od królika. Dlatego Mistrz Gry musi wyznaczyć premię do testu gracza, jeśli bohater próbuje ustrzelić rzucającego się wściekle tyranozaura, lub modyfikator ujemny, gdy próbuje trafić w pędzącego zająca.

Mając pewną wprawę, Mistrz Gry z łatwością będzie wyznaczał stosowne modyfikatory do wszystkich działań. Te modyfikacje w połączeniu ze współczynnikami bohatera pozwalają skutecznie symulować wiele różnych sytuacji. Początkujący Mistrz Gry powinien posłużyć się przykładowymi premiami i modyfikatorami ujemnymi zamieszczonymi w sąsiedniej ramce, aby oznaczyć łatwość testu. Nie powinien jednak obawiać się improwizacji.

Różnorakie premie i modyfikatory ujemne mogą się sumować. Po prostu należy je dodawać i odejmować, aż otrzyma się ostateczny wynik. Na przykład bohater próbuje zrobić trzy rzeczy naraz (-6 do łatwości testu), ale wszystkie są łatwe (+4 do łatwości testu). W takim razie dla każdego działania modyfikator ujemny wynosi -2.

Każdy rzut, w którym wypada liczba równa lub mniejsza od łatwości testu, oznacza sukces. Gracz, któremu się powiodło, powinien zapamiętać, ile dokładnie wyrzucił na kostce. Jest to ważne dla określenia dalszych rezultatów testu (patrz dalej).

Konsekwencje sukcesu

Wynik wykonanego testu (patrz wcześniej) mówi, czy bohaterowi udało się wykonać dane zadanie, czy nie. Jeśli nie powiodło mu się, to na tym koniec, możecie zająć się następną postacią. Jeśli jednak test zakończył się powodzeniem, gracz musi określić, jak dobrze daną czynność wykonał. Wróćmy do powyższego przykładu z pistoletem. Zupełnie co innego znaczy zadrasnąć wroga w ramię, a co innego strzelić mu prosto w lewe oko, spopielić cały mózg i sprawić, że odłamki zwęglonej czaszki rozprysną się wszędzie dookoła. A przecież oba rezultaty technicznie rzecz biorąc są udanymi strzałami.

Liczba wyrzucona na kostce przy wykonywaniu testu to liczba uzyskanych sukcesów. Może być ona wykorzystana do oszacowania, jak słabo lub jak dobrze bohater wykonał określone zadanie: im więcej sukcesów, tym lepszy wynik. Niemniej liczba sukcesów określana w skali od 1 do 18 pozostawia znaczną swobodę interpretacji. W pewnych warunkach, gdzie taki rzut określa ilość obrażeń lub skuteczność umiejętności wspomagającej, bardziej pomocna jest mniejsza skala. Aby ułatwić tę sprawę, w **Gasnących Słońcach** sukcesy przelicza się na punkty zwycięstwa, które można zinterpretować na podstawie Tabeli Zwycięstw (patrz ramka obok). W większości sytuacji gracz może odnieść się do Tabeli Zwycięstw i sprawdzić wynik działania. Jeden punkt zwycięstwa to minimum – postaci ledwie się udało. Dwa punkty oznaczają przyzwoite wykonanie, świadkowie uznają działanie za udane, chociaż z nóg ich to nie zwali. Pięć albo sześć punktów zwycięstwa oznacza mistrzowski poziom wykonania i tak dalej.

Posługujemy się punktami zwycięstwa także przy obliczaniu modyfikatorów do testów wykonywanych przez inne osoby [na przykład, gdy ktoś korzysta z umiejętności wspomagającej lub sprowokowany (obudzenie pasji) musi wykonać test Porywczości]. Każdy punkt zwycięstwa dodaje się jako premię do testu drugiej osoby.

Przykładowa sytuacja

Bard Gorgool zabawia gości w trakcie przyjęcia w domu Hawkwoodów. Improwizuje na poczekaniu pieśń wysławiającą czyny gospodarza. Zapada cisza. Mistrz Gry prosi gracza, który prowadzi postać Gorgoola, o wykonanie testu Sprytu i umiejętności *występów publicznych (gra na lutni)*.

Spryt Gorgoola wynosi 6, a poziom *występów publicznych (gra na lutni)* – 7 (Gorgool to utalentowany chłopiec). Tak więc normalnie łatwość testu wynosi 13. Jednakże Mistrz Gry radośnie oznajmia graczowi, że zadanie, które sobie postawił, jest na poziomie Wymagającym (-4): Gorgool gra bez uprzedniego przygotowania, jest trochę podpity, a i gospodarz nie ma zbyt wielu cnót, o których można by śpiewać. W związku z tym łatwość testu wynosi 9.

Gracz prowadzący Gorgoola zaciska zęby i rzuca kostką. Ma szczęście – wyrzuca „8" – udało mu się. Posługując się Tabelą Zwycięstw, gracz widzi, że wynik „8" przekłada się na dwa punkty zwycięstwa – dobrze, ale bez rewelacji. Popis Gorgoola z pewnością nie zostanie odnotowany w kronikach trubadurów, lecz Mistrz Gry może poinformować gracza, że bardowi udało się rozbawić tłum, jakiś stary pryk – sentymentalny szlachcic –

Premie

Modyfikator	Zadanie	Przykład
+2	naturalne	zaśpiewanie dobrze znanej piosenki
+4	łatwe	uwiedzenie kogoś, kto chce zostać uwiedziony
+6	trywialne	rozpoznanie powszechnie znanej osobistości
+8	dziecinnie proste	chodzenie i żucie gumy jednocześnie; wymienienie grzechów głównych i cnót kardynalnych
+10	wyjątkowo banalne	uderzenie związanego i bezsilnego wroga

Modyfikatory ujemne

Modyfikator	Zadanie	Przykład
-2	trudne	daleki zasięg dla broni palnej; widzenie w ciemności przy blasku księżyca
-4	wymagające	maksymalny zasięg dla broni palnej; wykonanie dwóch działań w turze; widzenie przez mgłę lub dym
-6	skomplikowane	wykonanie trzech działań w czasie tury; utrzymanie się na pędzącym, zmieniającym kierunek ruchu pojeździe; widzenie w zupełnych (lub prawie zupełnych) ciemnościach
-8	bardzo skomplikowane	wspinanie się po pionowej ścianie skalnej bez żadnego wyposażenia
-10	prawie niewykonalne	trafienie z zawiązanymi oczami w samą dziesiątkę na tarczy, która stoi sto metrów dalej

Tabela Zwycięstw

Sukcesy	Punkty zwycięstwa/ kostki zwycięstwa*	Wynik
1-2	1/+0	ledwie się udało
3-5	1/+1	mierny
6-8	2/+2	całkiem dobry
9-11	3/+3	świetna robota
12-14	4/+4	wspaniały
15-17	5/+5	rewelacyjny
18-20	6/+6	zrobione po mistrzowsku

* Jeden punkt zwycięstwa otrzymuje się za trzy sukcesy (zaokrąglając w dół).

cisnął w jego stronę małą sakiewkę z pieniędzmi, a młody bard wpadł w oko średnio atrakcyjnej damie, która wydaje się być mu nieco przychylna.

Kostki efektu

Pewne działania – takie jak walka – wymagają jeszcze kilku innych zmiennych. Tego typu sytuacje są rozstrzygane za pomocą kostek efektu, które oznaczają wielkość obrażeń zadanych bronią i jakość zbroi. Ponieważ w tym wypadku rzuca się większą liczbą kostek, kostki efektu są sześcienne – łatwiej nimi rzucać niż pełną garścią „dwudziestek". Wyniki 1, 2, 3 lub 4 oznaczają powodzenie, zaś 5 i 6 porażkę. Każdy udany rzut pociąga za sobą jeden punkt: „punkt ran" w przypadku obrażeń lub „punkt zbroi" w przypadku pancerza.

Punkty ran są odejmowane od Żywotności przeciwnika, ale dopiero po uwzględnieniu wszelkich pancerzy i obron – każdy punkt zbroi pochłania jedną ranę, zanim rzeczywiście pojawią się jakieś obrażenia. Liczba kostek, którymi się rzuca, zależy od rodzaju broni lub jakości zbroi (patrz „Tabele broni i zbroi", „Rozdział szósty: Walka").

Jest jeszcze jedna zmienna, która wiąże się z kostkami obrażeń – mianowicie skuteczność ciosu bohatera. Punkty zwycięstwa uzyskane przy wykonaniu testu ataku są zamieniane na dodatkowe kostki obrażeń, nazywane kostkami zwycięstwa. Punkty zwycięstwa zamienia się na kostki zwycięstwa w stosunku 1 do 1.

Gracz nie musi skorzystać ze wszystkich kostek zwycięstwa, które wynikają z punktów zwycięstwa – może na przykład zdecydować się złagodzić siłę ciosu i użyć tylko jednej kostki. Jednak nadal trzeba użyć wszystkich kostek broni – nie sposób być delikatnym, posługując się mieczem oburęcznym.

Po otrzymaniu ciosu osoba trafiona może rzucić kostkami zbroi (jeśli takową ma); każdy pomyślny rzut równa się jednemu punktowi zbroi. Ponieważ nie wykonuje się tu żadnego testu (bo nie wchodzą w grę żadne umiejętności), kostki zwycięstwa nie dodają się do kostek zbroi. Tarcze energetyczne są kolejną formą osłony, ale stanowią odrębny przypadek (patrz „Tarcze energetyczne", „Rozdział siódmy: Technika").

(Jako kostki efektu można używać też dwudziestościennej kostki, jeśli nie ma pod rękę sześciennej. Rzut uważa się za pomyślny, gdy wypadnie 13 lub mniej).

Przykład zastosowania umiejętności bojowych

Gorgool nie miał zielonego pojęcia, że dama, z którą flirtuje, ma bardzo zazdrosnego i pijanego kochanka, który uczestniczy w biesiadzie. Kiedy upojony sukcesem zaimprowizowanej pieśni bard opuszcza salę, żeby zrobić sobie chwilę przerwy, nagle pojawia się wściekły jegomość i rzuca się na niego z pięściami.

Napastnik wykonuje test – dodaje Zręczność (4) do *walki wręcz* (6) i otrzymuje 10 – musi wyrzucić tyle albo mniej na kostce dwudziestościennej. Wypada „7" – udaje mu się. Zdobywa 2 punkty zwycięstwa (patrz Tabela Zwycięstw). Zwykle może zadać pięścią dwie kostki obrażeń, ale przy kostkach zwycięstwa , które wynikają z pomyślnego ataku, pijany zazdrośnik może rzucić czterema (jego 2 punkty zwycięstwa przekładają się na dwie dodatkowe kostki obrażeń). Rzuca tymi kośćmi (tym razem sześciościennymi) i uzyskuje wyniki 2, 6, 3 i 4 – trzy udane rzuty dają trzy punkty ran.

Gorgool nie ma na sobie żadnej zbroi – nie wypada wkładać czegoś takiego na występ – więc traci trzy punkty Żywotności. Zatacza się do tyłu, cała szczęka pulsuje mu bólem. Zanim napastnik zdoła zadać kolejny cios, pojawiają się straże i odciągają go, niewzruszone prośbami o litość. Do damy dobiegają odgłosy tego zamieszania. Wybiega z sali i dostrzega biednego Gorgoola, który ociera krew z podbródka. Natychmiast rusza, by go utulić. I chociaż rano bard obudzi się z siniakami, to wieczoru nie uzna za zupełnie stracony...

Modyfikatory do działań

Opisany przed chwilą system – gdy się go raz nauczy – okazuje się całkiem prosty. Poniżej opisane są zasady, którymi Mistrz Gry może się posłużyć, aby działania były bardziej realistyczne i interesujące, choć w ten sposób skomplikuje system. Początkujący gracze i Mistrzowie Gry lepiej zrobią, zaczynając od wersji uproszczonej, by dopiero później zacząć stosować dodatkowe przepisy.

Wyjątkowy sukces

Fart początkującego. Strzał w samą dziesiątkę. Arcydzieło. Coś, co przejdzie do legendy.

Czasem wszystko układa się idealnie, a bohater dokonuje czegoś, co daleko wykracza poza ramy wyznaczone przez jego możliwości.

Takie szczęśliwe przypadki w **Gasnących Słońcach** nazywa się wyjątkowym sukcesem. Gdy gracz wykonuje test, a liczba, która wypada na kostce, równa się dokładnie liczbie oznaczającej łatwość testu, bohater ma na swoim koncie wyjątkowy sukces. Dzięki temu *podwaja* liczbę punktów zwycięstwa. Tak więc, jeżeli łatwość testu wynosi „9" i na kostce wypada „9", bohater (dzięki wyjątkowemu sukcesowi) zgarnia zamiast trzech – aż sześć punktów zwycięstwa (przeliczanych potem na kostki zwycięstwa).

Zwróćcie uwagę, że niezależnie od tego, jak świetny jest nasz bohater, prawdopodobieństwo uzyskania wyjątkowego sukcesu zawsze wynosi 5%. Jest on więc raczej kwestią „znalezienia się we właściwym czasie na właściwym miejscu" i przez to leży praktycznie poza kontrolą gracza (i bohatera). Jednakże postać, która jest doskonale wyszkolona w określonym typie działań, uzyska lepszy efekt dzięki wyjątkowemu sukcesowi – kompletny nowicjusz, któremu uda się trafić za trzy punkty z połowy boiska, usłyszy od przyjaciół pełne niedowierzania pochwały, a uznanej sławy gitarzysta, który zagra koncert życia, wywoła podziw całego świata.

Jeżeli rzut jest akcentowany (patrz „Zasady dodatkowe: akcentowanie"), akcentowana liczba jest traktowana jak wyjątkowy sukces. Jeśli więc dla Larsa, który włada toporem, łatwość testu wynosi 11 i akcentuje on rzut o +3,

a potem przy zamachu toporem wyrzuca 8, to tę ósemkę traktujemy jak „11". Lars ma na swoim koncie wyjątkowy sukces.

Wyjątkowa porażka

Na drugim biegunie, dokładnie naprzeciw wyjątkowego sukcesu, znajduje się wyjątkowa porażka: jest to sytuacja, gdy postaci nie tylko coś się nie udaje, ale to potknięcie wypada wyjątkowo spektakularnie (często bohater czuje się upokorzony, naraża na szwank własne zdrowie, a nawet może się zabić). Wyjątkowe porażki, zwane często fuszerkami, daleko wykraczają poza ramy zwyczajnych potknięć: rewolwerowiec nie tylko nie trafił przeciwnika, ale postrzelił się w stopę; niedoszły Casanova nie tylko spotkał się z grzeczną odmową, ale został spoliczkowany, naraził się na pogardliwe uwagi i otrzymał zakaz zbliżania się do „ukochanej"; aktor wziął udział nie tyle w kiepskim filmie, a raczej w najgorszym chłamie, który ostatecznie rujnuje mu reputację i karierę.

Ku rozpaczy graczy (i zarazem ku ogólnemu rozbawieniu) takie wyjątkowe porażki przydarzają się bohaterom w **Gasnących Słońcach**. Zawsze, gdy w rzucie przy wykonywaniu testu wypada „20", mamy do czynienia z wyjątkową porażką. Nie tylko nie udaje się wykonać zadania, ale Mistrz Gry dodatkowo wymyśla coś jeszcze – często okropnego – co jednocześnie przydarza się bohaterowi.

Działania sporne

Kiedy dwie osoby ścierają się ze sobą – w walce czy słownej utarczce na królewskim przyjęciu – zwykle tylko jedna wyjchodzi z takiej potyczki zwycięsko. Takie sytuacje w **Gasnących Słońcach** rozwiązuje się, odwołując się do działań spornych. Obydwaj gracze rzucają kostkami i porównują wyniki: wygrywa ten, który uzyskał więcej sukcesów.

Wyobraźmy sobie, że Julia próbuje przekonać czarnorynkowego kupca, aby zwrócił jej skradzione pieniądze. Nędzny handlarz na widok zaciśniętych pięści zręcznie wyciąga z buta nóż. Julia stara się zejść z lini ciosu i robi unik – mamy więc działanie sporne. Gracz Julii rzuca kostkami – sumując swoją Zręczność (6) i *uniki* (7) – i uzyskuje 6 sukcesów. Kupiec ma Zręczność (5) i *broń białą* (4) i osiąga 8 sukcesów. 6 punktów uzyskanych przez Julię odejmujemy od 8 punktów kupca – handlarz pozostaje z dwoma punktami, co wystarczy, żeby trafić Julię, która jednak dzięki unikowi nie przyjęła całej siły ciosu.

Działania sporne często w zasadach są sygnalizowane stwierdzeniem, że jeden test następuje „przeciw" drugiemu.

Działanie wspomagające

Czasem biegłość w jednej dziedzinie może pomóc postaci na zupełnie innym polu. Na przykład bohater mógł spędzić dzieciństwo na „planecie śmierci" – Stygmacie. Świat ten porasta niezwykle trująca roślinność i zamieszkują go niebezpieczne zwierzęta. Wiele lat później jego towarzysz – lekarz – podejmuje się leczenia osoby pokąsanej przez śmiertelnie jadowitego bagiennego węgorza ze Stygmatu. To, że bohater zna ludowe sposoby leczenia tego typu ukąszeń [*wiedza (region)*] może rzeczywiście wspomóc działania lekarza (*medycyna*).

Test działań wspomagających wykonuje się korzystając ze standardowych zasad, a uzyskaną liczbę punktów zwycięstwa dodaje się do łatwości testu lekarza (drugiego rzutu).

Na przykład w powyższej sytuacji z ukąszeniem węgorza bagiennego gracz pochodzący ze Stygmatu rzuca kostką dwudziestościenną przy łatwości testu równej 8 [Spryt równy 4 i *wiedza (region)* 4] i otrzymuje 6. Zamienia ten wynik na 2 punkty zwycięstwa, więc lekarz dodaje je sobie do łatwości testu *medycyny*.

Automatyczny sukces i porażka

Wyrzucenie „1" przy teście zawsze oznacza sukces, niezależnie od wszystkich okoliczności, które sprzysięgły się przeciw bohaterowi. Analogicznie – gdy wypadnie „19", zawsze mamy do czynienia z porażką, choćby nie wiadomo jak wyśmienicie wyszkolony był bohater i jak łatwe miał przed sobą zadanie. Prawa Murphy'ego dotyczą nawet najlepszych. Wyrzucenie „20" oznacza coś jeszcze gorszego (patrz „Wyjątkowa porażka").

Nadmierna łatwość testu

W pewnych okolicznościach, zważywszy na teurgiczne premie, cybernetyczne usprawnienia i inne tego typu środki, dla niektórych bohaterów łatwość testu wynosi 20. Na każde trzy punkty powyżej dwunastu bohater może dodać sobie jedną kostkę zwycięstwa (patrz poniższa Rozszerzona Tabela Zwycięstw). Nadal należy wykonywać test, chociaż istnieje tak mała szansa porażki („19" to zawsze porażka, a „20" – wyjątkowa porażka). Wynik „18" uznawany jest za wyjątkowy sukces. Kiedy bohater, dla którego łatwość testu wynosi 24, wyrzuca „18", uzyskuje 16 punktów zwycięstwa (sześć plus dwa punkty premii przemnożone przez 2 ze względu na wyjątkowy sukces). Jednakże gdy gracz wyrzuci zaledwie „7", to nadal ma cztery punkty zwycięstwa (dwa plus dwa punkty premii).

Rozszerzona Tabela Zwycięstw

Łatwość testu	Premie do punktów zwycięstwa
21-23	+1
24-26	+2
27-29	+3
30-32	+4
33-35	+5
itd.	

Aby uniemożliwić graczom zdobywanie nadmiernej przewagi w walce, Mistrz Gry powinien dopuszczać łatwość testu powyżej 20 tylko u tych graczy, których bohaterowie albo mają ponadprzeciętne zdolności, albo korzystają z urządzeń cybernetycznych i nadnaturalnych umiejętności. Nie warto przyznawać premii tylko za to, że test jest bardzo łatwy.

Działania długotrwałe

Niektóre działania nie mogą zostać rozstrzygnięte przez rzut kostką typu „wszystko albo nic". Na przykład, dwie postaci desperacko zmagają się ze sobą: jedna próbuje popchnąć dźwignię „DEZINTEGRACJA PLANETY" w położenie aktywne, a druga z błyskiem szaleństwa w oczach stara się temu zapobiec. Takie działanie raczej nie rozstrzygnie się w ciągu jednej tury, zwłaszcza gdy obie postaci są mniej więcej równe siłą – dźwignia będzie się przysuwała o centymetr lub dwa raz w jedną stronę, raz w drugą. Każdy z bohaterów dołoży wszelkich starań, żeby centymetr po centymetrze osiągnąć swój cel.

Takie działania nazywamy działaniami długotrwałymi; dotyczą one wszelkich sytuacji – przeciąganie liny, siłowanie się na ręce, budowa maszyny – w których końcowy sukces wymaga dłuższego wysiłku, i obligują do wykonania testu, tak samo jak zwyczajne działania. Tym razem jednak test nie określa od razu sukcesu lub porażki. Punkty z każdego rzutu sumuje się i sumę tą porównuje z określoną wcześniej liczbą (ustala ją Mistrz Gry w zależności od łatwości działania, kierując się wskazówkami podanymi w Tabeli Działań Długotrwałych). Kiedy uzbiera się odpowiednia liczba punktów zwycięstwa, zadanie zostanie zakończone. Tym razem nieudany rzut oznacza, że w tej turze nie uzyskano punktów zwycięstwa, które można by dodać do sumy. Jeśli gracz trzykrotnie dozna porażki, albo chociaż raz porażki wyjątkowej, okazuje się, że zadanie to przerasta jego możliwości.

Wyobraźmy sobie, że łazik księdza krztusi się i zatrzymuje pośrodku pustyni Algol, a znad horyzontu nadciąga burza piaskowa. Mrucząc pod nosem modlitwy do zagadkowych bogów techniki, kapłan wyciąga narzędzia i bierze się do roboty. Mistrz Gry mówi graczowi, że musi wykonać test Techniki (6) i *wybawienia mechaniki* (6), jeśli chce naprawić maszynę. Zadanie jest Trudne (-2 do rzutu), a naprawa silnika to kłopot Zawiły (w środku jest mnóstwo takich śmiesznych, malutkich części), więc nasz bohater musi uzbierać 12 albo więcej punktów zwycięstwa, aby naprawić ten diabelski wynalazek.

W długotrwałych działaniach można pomagać lub przeszkadzać. Jeśli ktoś pomaga (na przykład w podniesieniu ciężkiego wieka sarkofagu), to po prostu dodajemy razem wszystkie punkty zwycięstwa, aż zostanie osiągnięty wymagany wynik. Jeżeli ktoś przeszkadza w wykonaniu zadania (jak w powyższym przykładzie z dźwignią dezintegracji), tak jak wcześniej o wyniku przesądza suma punktów zwycięstwa, ale tym razem pomniejszona o punkty zwycięstwa przeciwnika. W takiej sytuacji może się nawet zdarzyć, że postać uzbiera „ujemne" punkty zwycięstwa, które trzeba nadrobić, zanim zacznie się sumować „dodatnie".

Weźmy na przykład siłowanie się nad ową nieszczęsną dźwignią. Mistrz Gry stwierdza, że ten, kto pierwszy uzbiera sześć punktów zwycięstwa, pchnie dźwignię w kierunku, w którym chce. W czasie pierwszej tury postać nr 1 uzyskuje dwa punkty zwycięstwa, zaś postać nr 2 – cztery. Postać nr 2 jest teraz o dwa punkty bliżej do zniszczenia planety, a postać nr 1 jest dwa punkty do tyłu – musi uzyskać dwa punkty zwycięstwa, aby przesunąć dźwignię do wyjściowej pozycji.

Tabela Działań Długotrwałych

Zadanie	Punkty zwycięstwa	Przykład
proste	6	wchodzenie na drzewo
złożone	9	szukanie słabych stron szlachcica
zawiłe	12	wspinanie się na pionowy klif
bardzo zawiłe	18	zrozumienie zasad techniki vau
dla wtajemniczonych	23+	naprawienie czegoś, co skonstruowali vau

Ponowne próby

Jeżeli bohaterowi nie uda się za pierwszym razem, może spróbować ponownie. Jednakże druga próba oznacza modyfikator ujemny -2, oprócz innych modyfikatorów wymaganych w danej sytuacji, natomiast trzecia próba (gdy postać jest naprawdę wytrwała lub głupia) pociąga za sobą modyfikator równy -4. Jeżeli po trzech próbach nie uda się jej wykonać zadania, znaczy to, iż wykracza ono poza jej możliwości – przynajmniej na razie. W kolejnej scenie bohater może próbować ponownie – tym razem bez żadnych modyfikatorów ujemnych.

Uwagi końcowe

Zasady skonstruowano po to, aby uprościć grę i zwiększyć płynącą z niej przyjemność. Mistrzowie Gry: jeśli stwierdzicie, że te reguły są zbyt skomplikowane, za mało złożone lub z innych powodów niewygodne, bez wahania zastąpcie je swoimi własnymi. Wszystko zależy od Was – możecie przepisy zmieniać, naginać i łamać – co tylko zechcecie.

Zasady dodatkowe: akcentowanie

Światy, w których żyją fikcyjni herosi, często stawiają ich wobec wyjątkowo trudnych zadań: pilot myśliwca ze świstem wlatuje do tunelu najeżonego wieżyczkami strzelniczymi i korzystając ze wszystkich swoich umiejętności i szkoleń, stara się wycelować torpedę fotonową w słaby punkt stacji bojowej. Albo przeciwnie: desperat odmawia „zdrowaśki", wiedząc, że to ostatnia szansa, aby powalić nikczemnika, zanim tamten naciśnie guzik z napisem „ZNISZCZENIE PLANETY".

W **Gasnących Słońcach** radzimy sobie z takimi problemami za pomocą „akcentowania". Akcentowanie oddaje w grze dodatkowy wysiłek lub staranność, jakie wkłada się w dane zadanie – kosztem, odpowiednio, siły lub subtelności.

Gracz musi powiedzieć, że zamierza zastosować akcentowanie, zanim wykona rzut kostką. Gdy chce zaakcentować rzut, musi zadeklarować, jaką liczbę chce dodać do wyniku na kostce lub jaką od niego odjąć. Może odjąć lub dodać jedynie liczbę równą lub mniejszą od poziomu odpowiedniej umiejętności (nie cechy).

Liczbę akcentowaną dodaje się do (lub odejmuje od) wyrzuconego wyniku, nie do łatwości testu – ta bowiem pozostaje niezmieniona. Ujemne akcentowanie testu (oznaczające ostrożność, skrupulatnie odmierzony wysiłek) daje większe szanse na sukces, ale za to zapewnia mniej sukcesów. Zaś przy dodatnim akcentowaniu testu (które odpowiada decyzji typu „wóz albo przewóz", „teraz albo nigdy"), jeśli rzut się uda, to pociąga za sobą więcej sukcesów, ale za to bardziej prawdopodobna jest porażka.

Na przykład Thrako próbuje znokautować złodzieja. Decyduje się na akcentowanie przez dodanie 5 (oczywiście liczba ta mieści się w obrębie osiągniętego przez niego poziomu umiejętności *walka wręcz*). Zręczność zsumowana z *walką wręcz* wynosi „12" – Thrako musi więc wyrzucić na kostce 12 lub mniej. Wyrzuca „5" – wynik dobry, choć nie rewelacyjny. Dodaje jednak do niego 5 (tyle wynosiło akcentowanie), przez co wynik wynosi ostatecznie „10" – Thrako trafia i uzyskuje 10 sukcesów. Gdyby wyrzucił „8" albo więcej, nie trafiłby – akcentowanie spowodowałoby, że wyrzuciłby więcej, niż wynosi dla niego łatwość testu.

Wyniki oznaczające automatyczny sukces, automatyczną porażkę oraz wyjątkową porażkę nie zmieniają się przy akcentowaniu. Wyniki „1", „19", „20" traktuje się normalnie, jakby gracz nie zdecydował się na akcentowanie. Z kolei rzuty, które z powodu akcentowania wskazały na automatyczny sukces, automatyczną porażkę lub wyjątkową porażkę (na przykład rzut „15" akcentowany na „+7" dał w rezultacie „22" – co oznacza wyjątkową porażkę) interpretuje się tak samo jak te, które wypadły w normalnym rzucie. Nawet najlepszy szermierz może się łatwo skaleczyć, gdy przeliczy się z siłami...

Jest jeszcze kilka reguł, o których należy pamiętać przy akcentowaniu:

- Punkty Dziwu – akcentowanie działania kosztuje jeden punkt Dziwu (patrz „Rozdział czwarty: Współczynniki"). Jeśli postać wykorzysta wszystkie swoje punkty Dziwu, nie może akcentować działań.
- Żadnych działań jednoczesnych – bohater nie może w tej samej turze akcentować i wykonywać kilku działań. Albo nie może podjąć takiego wysiłku, by jednocześnie włożyć wszystkie siły i zdolności w określone działanie (dodatnie akcentowanie), albo nie ma dość czasu, by skupić się całkowicie na jednym zajęciu (ujemne akcentowanie).
- Modyfikator ujemny -3 do Inicjatywy – tyle bohatera kosztuje akcentowanie działania.
- Umiejętności związane z Wiedzą – wszelkie rzuty odnoszące się do *wiedzy* i związanych z nią umiejętności, poszukiwania określonej informacji oraz wszelkie inne działania trwające przez dłuższy czas nie mogą być akcentowane.
- Punkty zwycięstwa – dodatnio akcentowane działania zapewniają większą liczbę punktów zwycięstwa niż zwykle (ale także zwiększa się prawdopodobieństwo porażki), podczas gdy ujemnie akcentowane działania obniżają ich ilość (za to zapewniają większe szanse na sukces). Patrz Rozszerzona Tabela Zwycięstw:

Dodatnie akcentowanie rzutu

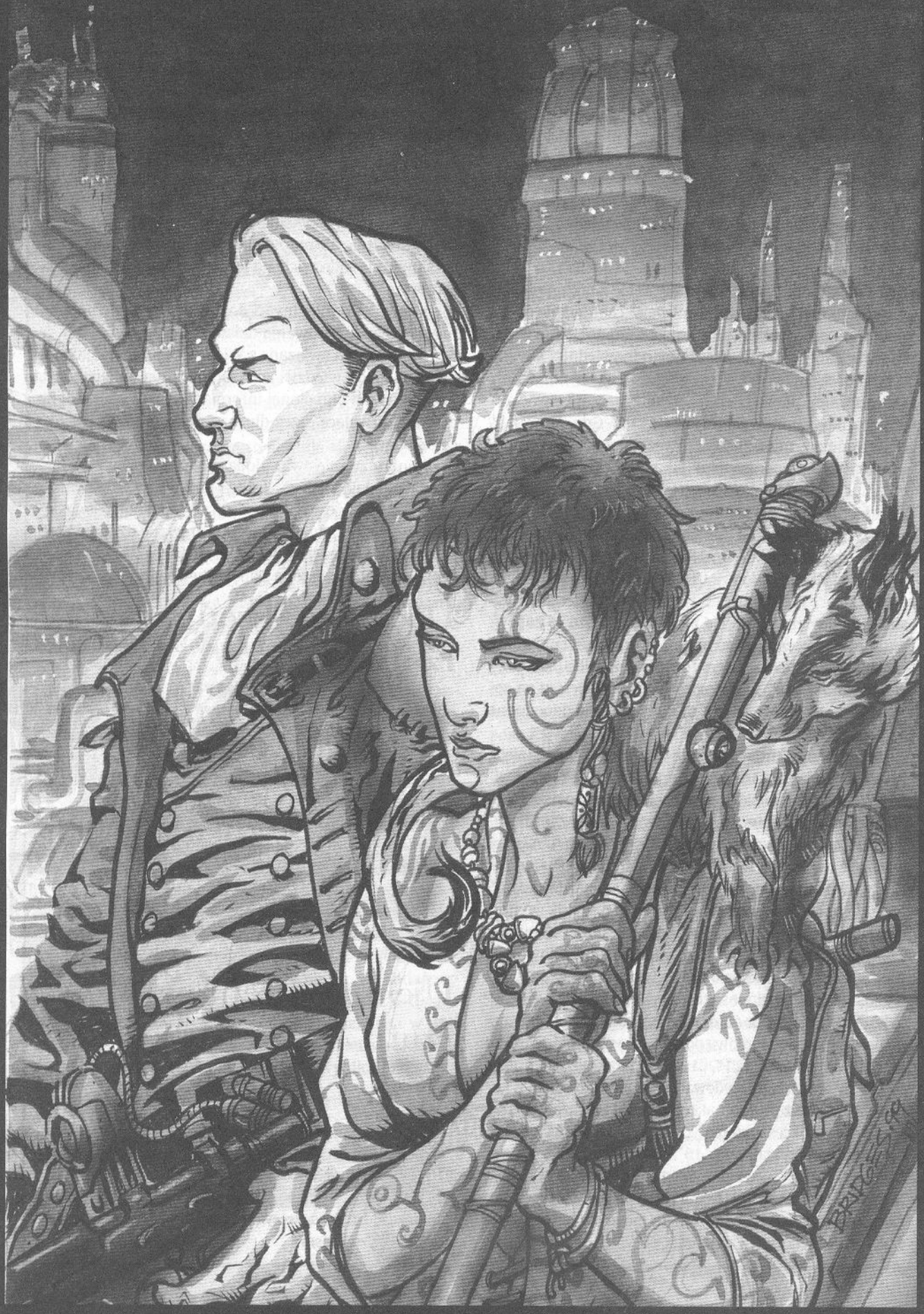
Sukcesy	Punkty zwycięstwa/ /kostki zwycięstwa*
1-2	1/+0
3-4	1/+1
5-6	2/+2
7-8	3/+3
9-10	4/+4
11-12	5/+5
13-14	6/+6
15-16	7/+7
17-18	8/+8

* Za każde dwa sukcesy (zaokrąglane w dół) uzyskuje się jeden punkt zwycięstwa.

Ujemne akcentowanie rzutu

Sukcesy	Punkty zwycięstwa/ /kostki zwycięstwa*
1-4	1/+0
5-8	1/+1
9-12	2/+2
13-16	3/+3
17-20	4/+4

* Na każde cztery sukcesy (zaokrąglane w dół) otrzymuje się jeden punkt zwycięstwa.



Rozdział 3: Tworzenie postaci

Najważniejszy w **Gasnących Słońcach** jest bohater. Stanowi on kluczowy punkt każdej powieści, filmu czy sztuki i tak samo jest siłą napędową gry w **Gasnące Słońca**. Gracz może od razu zacząć grać, jeżeli wybierze jedną z postaci, które opisano na końcu tego rozdziału. Jednak większość osób woli samemu stworzyć sobie bohatera.

Ponieważ bohater to serce historii, wokół którego wszystko się kręci, tworząc dla siebie postać, gracz musi podjąć kilka decyzji. Istnieją dwa sposoby konstruowania bohatera: historia postaci i samodzielne tworzenie. Konstruowanie historii postaci jest najprostszą i najszybszą metodą, ale jednocześnie zostawia najmniej swobody. Pociąga za sobą konieczność przeprowadzenia bohatera przez trzy etapy, które reprezentują „wychowanie", jakie otrzymał, późniejszą „naukę" i „początki kariery". Po nich następują kolejne stadia, które pomagają postaci nabrać bardziej konkretnych kształtów i nawet nabyć kilka niezwykłych zdolności, przewidzianych w **Gasnących Słońcach** – takich jak na przykład moce psychiczne, magię teurgiczną i cybernetyczne usprawnienia.

Samodzielne tworzenie bohatera zaczyna się od tego, że gracz otrzymuje do swojej dyspozycji pewną liczbę punktów, za które nabywa współczynniki dla swojej postaci: cechy, umiejętności, niezwykłe moce i tym podobne. Chociaż taki sposób tworzenia postaci może wydawać się początkowo zawikłany i czasochłonny, to jednak pozostawia graczowi bardzo szeroki wybór i pozwala stworzyć naprawdę nietuzinkowego bohatera. (Przy historii postaci wykorzystuje się tę samą liczbę punktów, z tym że zostają one zużyte zgodnie z ułożonym wcześniej szablonem).

Koncepcja bohatera

Najważniejszą i zarazem najzabawniejszą częścią procesu tworzenia bohatera jest ustalenie ogólnej koncepcji jego osoby. Kim chcesz być? Gracz, który tworzy koncepcję postaci, ze względu na włożony w nią wysiłek przypomina powieściopisarza lub dramaturga. We wszystkich tych przypadkach proces twórczy jest równie skomplikowany i później daje równie dużo satysfakcji.

Tworząc koncepcję bohatera, postaraj się ujrzeć oczyma wyobraźni wszystkie jego aspekty. Czy jest człowiekiem, czy obcym? Jak wygląda? Czy wychował się pośród pałaców arystokratycznej planety, czy raczej na ulicy olbrzymich slumsów, praktycznie jak dzikus? Czy twoja postać to barbarzyńca z innej planety, zupełnie niezaznajomiony z cywilizacją i wszystkimi związanymi z nią pułapkami? Jest tępy czy wyjątkowo bystry? Brutalny czy wyrafinowany i subtelny? Jest oczytanym światowcem czy raczej kimś bardzo przesądnym? Osobą uczciwą czy krętaczem? Czy ma jakieś specyficzne nawyki albo mówi w charakterystyczny sposób? Ma jakiś ulubiony drobiazg, lub zawsze w coś określonego się ubiera? Wszystko to i wiele innych detali pomoże ci skupić się na twoim bohaterze i uczynić go niepowtarzalnym.

Poniżej znajduje się kilka punktów, które powinieneś rozważyć, tworząc swą postać. Zadaj sobie te pytania i spróbuj na nie odpowiedzieć tak, jak zrobiłby to twój bohater (może ci to pomóc uchwycić jego ton głosu).

- **Jesteś człowiekiem czy obcym?** To prawdopodobnie najważniejsza decyzja, którą musisz podjąć, myśląc o koncepcji swojego bohatera. Gracz, który rozważa prowadzenie postaci obcego, powinien mieć świadomość, że jest to ambitne zadanie. Obcy nie zawsze myślą w taki sam sposób jak ludzie, często mają kłopoty z porozumieniem się w społeczeństwie cesarstwa, które składa się głównie z ludzi. Obcym często się nie ufa i inni często się od nich odsuwają.
- **Jak przebiegało twoje dzieciństwo? Twoje dorastanie?** Różnorodność światów w uniwersum **Gasnących Słońc** oferuje praktycznie nieskończoną liczbę najróżniejszych wersji historii życia. Czy byłeś rozpieszczanym i zepsutym do szpiku kości arystokratą, czy dorastałeś w dziurze zabitej dechami, na planecie, gdzie żyją sami pańszczyźniani chłopi? Czy wychowywali cię kochający rodzice, czy raczej zimni i niedostępni, prawie obcy ci ludzie? A może jesteś sierotą przyjętą do klasztoru albo sprzedaną w dzieciństwie Pośrednikom jako niewolnik?
- **Jakie jest twoje pochodzenie społeczne?** Bohater, który wychowywał się jako szlachcic, ma kompletnie odmienny światopogląd od prostego wieśniaka. Czy oczekujesz, że wszyscy będą ci się kłaniali w pas, czy raczej czujesz, iż musisz walczyć o każdy drobiazg i o własną godność? A może twoje przeznaczenie wiąże się z Kościołem?

• **Kiedy odkryłeś swoje moce okultystyczne?** U niektórych bohaterów potężne zdolności okultystyczne uwidaczniają się już we wczesnym wieku, ku ich nieszczęściu – jeśli utknęli w dziurze zabitej dechami, pełnej przesądnych kmieci. A jeśli twoje zdolności objawiły się wcześniej, to czy ludzie odsuwali się od ciebie? Ścigali jako czarownicę? Czcili jako boga? Czy owe moce utrzymywałeś w sekrecie? A jeśli ich używałeś, to czy po to, by zdobyć nad innymi przewagę, czy raczej dla dobra społeczeństwa?

• **Czym się zajmujesz? Czy kiedykolwiek chciałeś być kimś innym?** Od jak dawna sam się utrzymujesz? Jesteś niepiśmiennym chłopcem do wszystkiego, czy opanowałeś po mistrzowsku tajniki wiedzy gildii? Czy sam wybrałeś sobie zawód, czy też zmusiły cię do tego okoliczności?

• **Jesteś przesądny czy kierujesz się rozsądkiem?** Czy usilnie próbujesz odkryć wiedzę z czasów Drugiej Republiki, czy raczej masz wrażenie, że pewne rzeczy powinny zostać w ukryciu? Przebiega ci dreszcz po plecach, gdy myślisz o mroku pomiędzy gwiazdami, czy raczej pragniesz poznać sekrety międzygalaktycznych otchłani?

• **Wyznajesz jakąś religię czy wierzysz tylko w siebie?** Kościół to we wszechświecie **Gasnących Słońc** wszechobecna instytucja i chociaż czyni wiele dobrego, potrafi także potwornie gnębić. Ufasz Kościołowi całą duszą czy pogardzasz przekonaniami, które dla innych są tak drogie? Może jesteś poganinem, a może nawet wyznawcą szatana (co jednak bardzo utrudniałoby dalszą grę)?

• **Co sądzisz o nowoczesnej technice?** Technika w **Gasnących Słońcach** nie jest tak łaskawa i pomocna dla swoich użytkowników jak w obecnych czasach. Dla mieszkańców tego wszechświata jest tajemnicza, budząca nieufność, magiczna i często wroga. Tych, których praca jest ściśle związana z technologią, ludzie często traktują z podejrzliwością i przypinają im etykietkę czarodziejów.

• **Czy zadowala cię obecny stan rzeczy, czy raczej masz duszę rewolucjonisty? Jesteś przestępcą?** Niech żyje miłościwy cesarz Alexius – przynajmniej tak wszyscy mówią w jego obecności. Może ty myślisz sobie coś zupełnie innego? Jesteś lojalnym obywatelem cesarstwa (może naprawdę wierzysz, że cesarz podejmuje decyzje, dbając o dobro wszystkich ludzi), czy z chęcią byś zobaczył jego upadek? Być może twoja rodzina straciła całą fortunę albo została kompletnie zniszczona w czasie wojen o tron, i to wywołało w tobie bunt? A może pokochałeś kogoś, kto jest we wrogim ci obozie politycznym – jak godzisz patriotyzm z uczuciami?

• **Co najbardziej cenisz, czego nie cierpisz i do czego dążysz? Kochasz kogoś? Straciłeś ukochaną osobę? Masz zaciekłego wroga?** Kilka rzeczy – a może znacznie więcej – może stanowić najważniejsze cechy twojego bohatera. Czy preferuje on jakiś kolor albo ma ulubione potrawy? Mówi w specyficzny sposób lub wyróżnia się jakimiś szczególnymi nawykami? Czy chce założyć własny dom kupiecki? A może ma ambicję obalić cesarza?

Można by zadać nieskończenie wiele pytań na temat bohatera. Im więcej szczegółów obejmie koncepcja postaci, tym bogatszy i bardziej realistyczny będzie jej obraz.

Podział społeczeństwa na kasty jest kluczowy dla świata **Gasnących Słońc**. Przywódcy nie biorą się znikąd – oni

się rodzą przywódcami. Nie można nagle otrzymać tytułu szlacheckiego; trzeba być potomkiem rodu arystokratów. Przykładowe role bohaterów, klasy społeczne, które tworzą Znane Światy, zostały opisane w części z historiami postaci. Odrębne klasy tworzą arystokracja, duchowieństwo, kupcy, chłopi pańszczyźniani i wszelcy przybysze z zewnątrz – barbarzyńcy lub obcy.

Historia postaci

Jeśli gracz zdecyduje się na ten sposób tworzenia bohatera, musi najpierw przemyśleć koncepcję swojej postaci, tak jak to wcześniej pokazano. Musi wybrać, do której warstwy społeczeństwa chce należeć: domu szlacheckiego, sekty Kościoła, gildii kupieckiej czy do którejś obcej rasy. Bohaterowie pochodzący z każdej z tych grup społecznych mają specyficzne dla siebie umiejętności – arystokracja koncentruje się głównie na pojedynkach i dyplomacji, duchowieństwo na leczeniu i nauce, członkowie gildii zajmują się nowoczesną techniką i złodziejstwem, zaś jeśli chodzi o obcych, to każda rasa szczyci się odrębną kulturą – można spotkać i wojowników, i filozofów.

Każdy bohater tworzy swoją historię, postępując według określonych etapów. Trzy główne stadia to wychowanie (dzieciństwo), nauka (okres dorastania) i początki kariery (pierwsze lata działalności, które rozsławiły nazwisko bohatera lub okryły je hańbą). Dodatkowo wyróżniono jeszcze kilka etapów, które obejmują dalsze lata działalności postaci lub moment uzyskania dziwnych mocy – dzięki praktykom okultystycznym lub cybernetyce.

Każdy etap oferuje bohaterowi umiejętności typowe dla jego grupy społecznej, klasy i środowiska. Jednakże nie znaczy to, że wszystkie stadia tak samo przebiegają – na każdym z nich trzeba podjąć pewne decyzje. Czy młody szlachcic wychowywał się na dworze królewskim, czy w posiadłości ziemskiej? Czy młody ksiądz pobierał nauki w miejskiej katedrze, czy też w zbudowanym na odludziu klasztorze? Gracz musi przemyśleć każdy etap i wybrać opcję, która najlepiej pasuje do jego koncepcji bohatera.

W każdym stadium postać może zwiększyć poziom umiejętności i/lub cechy, które uzyskała już wcześniej – wszystkie premie wypływające z cech i umiejętności są kumulatywne. Na przykład, jeśli bohater szkolił się na drugim etapie („nauka") w *pierwszej pomocy* (i osiągnął poziom 1), a na następnym (początki kariery) też uzyskuje w tej umiejętności jeden punkt, łącznie ma drugi poziom *pierwszej pomocy*. Jeśli postać, która już mówi i pisze w określonym języku, szczęśliwie przejdzie przez kolejne stadium i dzięki temu zyska kolejne punkty (zwykle dwa, kiedy w grę wchodzi język), może użyć ich albo w celu poprawienia uzyskanych już umiejętności, albo wykorzystać na naukę kolejnego języka.

Na początku gry żadna cecha ani umiejętność bohatera nie może jednak przekroczyć ósmego poziomu. Jeśli w trakcie konstruowania historii bohatera gracz zdobędzie dodatkowe punkty, to powinien je rozdzielić na inne dziedziny. Na przykład, szlachcic z rodu al-Malik, którego rodzina nie posiadała żadnego majątku ziemskiego (wychowanie – „Bez ziemi"), uczył się sztuki fechtunku (wykształcenie – „pojedynkowicz") i temu też poświęcił pierwsze lata dorosłego życia, uzyskuje razem 9 punktów Zręczności. Gracz musi ten dodatkowy punkt wykorzystać na inną cechę, obniżając tym samym Zręczność do 8.

Przy każdej grupie społecznej zamieszczono listę pożądanych dobrodziejstw; wybór ich zależy tylko i wyłącznie od gracza – nie musi on przypisać ich swojej postaci. Stanowią one jedynie sugestię, co charakteryzuje przeciętnego szlachcica, księdza, członka gildii lub obcego.

Karta postaci

Na końcu książki zamieszczono kartę postaci, której mogą używać Mistrzowie Gry i gracze. Jej konstrukcja jest dość oczywista (zakładając, że przeczyta się ten rozdział), jednak warto kilka rzeczy wyraźnie zaznaczyć:

- W miejscu zatytułowanym „Sprzymierzeńcy" należy wypisać najważniejsze postaci, które wspomagają bohatera. Szlachetnie urodzony wpisze tu swój ród, członek Ligi Kupieckiej swoją gildię, a ksiądz sektę Kościoła, z którą jest związany.
- Jeśli chcesz zaznaczyć zmieniającą się liczbę punktów – na przykład Żywotności lub Dziwu, narysuj prostokątną ramkę wokół tylu kropek, ile wynosi twój aktualny poziom danego współczynnika (od lewej do prawej strony). Kiedy tracisz lub wykorzystujesz do czegoś te punkty (na przykład z powodu otrzymanych obrażeń lub wskutek posługiwania się mocami okultystycznymi), przekreśl lub zaznacz krzyżyk na kropce w ramce, zaczynając od prawej. Ponieważ z czasem odzyskasz utracone punkty (dzięki leczeniu lub odnowieniu zasobów Dziwu), najlepiej takie zmiany zaznaczać ołówkiem.
- Pamiętaj, aby podkreślać wiodące cechy duchowe.

Ci, którzy rządzą: szlachta

Zadaniem arystokracji jest osiągnąć mistrzostwo we wszystkich dziedzinach: stać się znakomitym władcą, doskonałym wojownikiem, utalentowanym artystą, energicznym pracownikiem i tak dalej. Najczęściej rzeczywistość przedstawia się zupełnie inaczej, chociaż cel jest szlachetny. Wszystkie rody, zarówno te królewskie, jak i te mniej znamienite, mają pewne cechy wspólne, ale i bardzo wiele je różni.

Sugerowane dobrodziejstwa: Szlachectwo i Bogactwo.

Hawkwoodowie

Hawkwoodowie szczycą się tym, że jeden spośród nich zasiadł na cesarskim tronie, i wierzą, że wszystkim im jest przeznaczona wielkość. Taki jest ich obowiązek i przywilej zarazem, zachowują się więc zgodnie z tym przekonaniem.

Decadosi

To ród, który, zdaniem wielu obserwatorów, mógł zwyciężyć w walkach o tron. Chwali się ich wyrafinowanie, spryt i wdzięk. Jednocześnie ludzie obawiają się ze strony Decadosów wrogości, gniewu i zdrady. Zaprzyjaźnić się z jednym z nich, to jak zaprzyjaźnić się ze żmiją.

Hazatowie

Hazatowie są niezwykle dumni ze swoich żołnierzy – ale chyba jeszcze bardziej z siebie samych. Od urodzenia szkoleni na dowódców armii, równie dobrze czują się w wojskowym śpiworze co w puchowym łożu. Niemniej Hazatowie doskonale zdają sobie sprawę, jaką rolę pełnią w społeczeństwie, i nigdy nie pozwalają, aby stojący niżej na drabinie społecznej choćby na chwilę o tym zapomnieli.

Li Halanowie

Kiedyś uważano ten ród za chylący się ku upadkowi, teraz zaś dom Li Halan jest najbliżej związany z Kościołem. Starsi rodu chętnie udzielają pomocy charytatywnym organizacjom kościelnym, zaś młodsi jako pierwsi ruszają na krucjaty i zaciągają się do Bractwa Wojennego. O ile inni arystokraci są lojalni przede wszystkim wobec własnego rodu, o tyle Li Halanowie służą tylko Wszechstwórcy.

Sugerowane dobrodziejstwa: Przymierze z Kościołem (1-11 p.)

al-Malikowie

Niektórzy twierdzą, że al-Malikowie wywodzą się z rodu kupieckiego z okresu Drugiej Republiki, jednak teraz ten dom przy każdej okazji podkreśla swoje szlachectwo. Oczywiście nie powstrzymuje to członków rodu od tworzenia najwspanialszej kolekcji artefaktów z czasów Drugiej Republiki poza Ligheimem.

Sugerowane dobrodziejstwa: Kontrakt przewozowy (8 p.)

Pomniejsze rody

Oprócz pięciu domów królewskich istnieje jeszcze niezliczona liczba pomniejszych rodów szlacheckich. Niektóre z nich kiedyś były potężne, niektóre stopniowo zyskują na znaczeniu, a inne nigdy niczego nie osiągnęły i już do niczego nie dojdą. Pośród nich trafiają się i rody niezwykle prawe, i okropnie nikczemne. Gracze i Mistrzowie Gry powinni wspólnie wymyślić własne domy drobnej szlachty.

Gracz może wybrać ród, który najbardziej pasuje do wybranej historii postaci, albo, tworząc postać samodzielnie, dokonać stosownego wyboru.

Ograniczenia dobrodziejstw: Szlachectwo (maksymalnie 9 p.)

Rycerze Poszukujący

Nie wszyscy szlachetnie urodzeni zajmują w swoich rodzinach szanowaną pozycję. Synowie i córki urodzeni w drugiej lub trzeciej kolejności nie odziedziczą zbyt wiele, muszą więc wyjść swojemu szczęściu naprzeciw. Wielu z nich zwraca się ku cesarzowi Alexiusowi, który ufundował Kompanię Feniksa – bractwo Rycerzy Poszukujących, arystokratów, którzy złożywszy przysięgę na wierność cesarzowi, przemierzają rozliczne światy, głosząc jego ideały. Czasem oznacza to walkę o prawa nadmiernie uciskanych chłopów lennych, czasem tłamszenie rebelii republikanów, a czasem podróżowanie po barbarzyńskich obszarach Znanych Światów w celu odnalezienia śladów Utraconych Światów.

Arystokraci, którzy chcą dołączyć do grona Rycerzy Poszukujących, powinni poddać się Służbie Obowiązkowej Rycerzy Poszukujących (patrz dalej – „Dodatkowe etapy" w podrozdziale „Historia postaci").

Sugerowane dobrodziejstwa: Przywilej cesarski (5 p.), Częste podróże (5 p.)

Wychowanie

Ten etap opisuje dzieciństwo szlachcica – zwykle od urodzenia do ósmego, dziesiątego roku życia. W tym okresie młodego arystokratę kształtuje tradycja jego klasy społecznej i oczekiwania, jakie żywi wobec niego rodzina.

Dwór królewski

Dzieciństwo spędził w pałacu, obsługiwany przez służbę i prywatnych nauczycieli. Jest pilnie obserwowany i musi spełniać wysokie oczekiwania, które mu postawiono. Z drugiej zaś strony spotyka wielu niezwykłych przyjezdnych i jest świadkiem szeroko komentowanych wydarzeń.

Hawkwoodowie: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +1, Spryt +1, Ekstrawersja (początkowo) +2; ***umiejętności*** – *broń biała* +1, *etykieta* 1, *wiedza (heraldyka)* 1, *czytanie (urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Nieugiętość (+2 do Wytrzymałości, kiedy w grę wchodzi honor); ***przekleństwo*** – Duma (-2 do Opanowania, kiedy zostaną znieważeni).

Decadosi: ***cechy*** – Zręczność +1, Percepcja +2, Ego (początkowo) +2; ***umiejętności*** – *etykieta* 1, *wiedza (rywalizacja między rodami)* 1, *dociekliwość* 1, *czytanie (urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Podejrzliwość (+2 do Percepcji, gdy w grę wchodzi rywalizacja); ***przekleństwo*** – Próżność (-2 do Percepcji, gdy ktoś im pochlebia).

Hazatowie: ***cechy*** – Wytrzymałość +1, Percepcja +2, Porywczość (początkowo) +2; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *broń biała* +1, *etykieta* 1, *czytanie (urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Dyscyplina (+2 do Opanowania w trakcie walki); ***przekleństwo***

– Mściwość (-2 do Opanowania, gdy kwestia dotyczy honoru; nigdy nie zapominają urazy).

Li Halanowie: ***cechy*** – Spryt +1, Ekstrawersja lub Introwersja +1, Porywczość lub Opanowanie +1, Wiara (początkowo) +2; ***umiejętności*** – *etykieta* 1, *koncentracja* 1, *wiedza (teologia)* 1, *czytanie (łacina)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Pobożność (+2 do Ekstrawersji w towarzystwie grzeszników); ***przekleństwo*** – Poczucie Winy (-2 do testów w sytuacji, kiedy bohater przeciwstawia się dostojnikowi Kościoła).

al-Malikowie: ***cechy*** – Zręczność +1, Spryt +1, Ekstrawersja lub Introwersja +1, Opanowanie (początkowo) +2; ***umiejętności*** – *etykieta* 2, *kwiecista mowa* (2 p.), *czytanie (urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Kurtuazja (+2 do Ekstrawersji przy podejmowaniu gości); ***przekleństwo*** – Zapalczywość (-2 do Sprytu przy zawieraniu transakcji handlowych).

Posiadłość ziemska

Dzieciństwo bohater spędził w dworku lub na zamku. Chociaż znajdował się z dala od najważniejszych wydarzeń, które miały miejsce na dworze królewskim, to i tak zajmuje pozycję daleko lepszą od większości wolnych obywateli i chłopów. Młodzi arystokraci mają swoich nauczycieli, którzy jednak nie mogą bez reszty poświęcić się kształceniu wychowanków. Wobec tego dziecko często jest pozostawione samemu sobie i podąża własną drogą.

Hawkwoodowie: ***cechy*** – Siła +2, Zręczność +1, Spryt +1, Ekstrawersja (początkowo) +1; ***umiejętności*** – *etykieta* 1, *wiedza (obszar lenna)* 1, *czytanie (urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Nieugiętość (+2 do Wytrzymałości, kiedy w grę wchodzi honor); ***przekleństwo*** – Duma (-2 do Opanowania, kiedy zostaną znieważeni).

Decadosi: ***cechy*** – Zręczność +2, Percepcja +2, Ego (początkowo) +1; ***umiejętności*** – *etykieta* 1, *wiedza (rywalizacja między rodami)* 1, *szelmostwo* 1, *czytanie (urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Podejrzliwość (+2 do Percepcji, gdy w grę wchodzi rywalizacja); ***przekleństwo*** – Próżność (-2 do Percepcji, gdy ktoś im pochlebia).

Hazatowie: ***cechy*** – Wytrzymałość +2, Percepcja +2, Porywczość (początkowo) +1; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *broń biała* +1, *etykieta* 1, *czytanie (urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Dyscyplina (+2 do Opanowania w trakcie walki); ***przekleństwo*** – Mściwość (-2 do Opanowania, gdy kwestia dotyczy honoru; nigdy nie zapominają urazy).

Li Halanowie: ***cechy*** – Spryt +1, Ekstrawersja lub Introwersja +1, Porywczość lub Opanowanie +1, Wiara (początkowo) +2; ***umiejętności*** – *etykieta* 1, *koncentracja* 1, *wiedza (teologia)* 1, *czytanie (łacina)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Pobożność (+2 do Ekstrawersji w towarzystwie grzeszników); ***przekleństwo*** – Poczucie Winy (-2 do testów w sytuacji, kiedy bohater przeciwstawia się dostojnikowi Kościoła).

al-Malikowie: ***cechy*** – Zręczność +2, Spryt +1, Ekstrawersja lub Introwersja +1, Opanowanie (początkowo) +1; ***umiejętności*** – *etykieta* 1, *kwiecista mowa* (2 p.), *czytanie (urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Kurtuazja (+2 do Ekstrawersji przy podejmowaniu gości); ***przekleństwo*** – Zapalczywość (-2 do Sprytu przy zawieraniu transakcji handlowych).

Bez ziemi

Rodzina młodego szlachcica nie posiada własnej ziemi i musi polegać na hojności innych arystokratów, którzy mogą zapewnić im dach nad głową i jedzenie. To zwykle oznacza, że nasz bohater spędził dzieciństwo w wielu różnych domach i musiał znosić wiele zniewag ze strony lepiej urodzonych dzieci, z którymi przyszło mu mieszkać.

Hawkwoodowie: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +2, Spryt +1, Ekstrawersja (początkowo) +1; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *wigor* +1, *broń biała* +2, *jeździectwo* 1; ***błogosławieństwo*** – Nieugiętość (+2 do Wytrzymałości, kiedy w grę wchodzi honor); ***przekleństwo*** – Duma (-2 do Opanowania, kiedy zostaną znieważeni).

Decadosi: ***cechy*** – Zręczność +2, Percepcja +2, Ego (początkowo) +1; ***umiejętności*** – *broń biała* +1, *spostrzegawczość* +1, *skradanie się* +1, *szelmostwo* 2; ***błogosławieństwo*** – Podejrzliwość (+2 do Percepcji, gdy w grę wchodzi rywalizacja); ***przekleństwo*** – Próżność (-2 do Percepcji, gdy ktoś im pochlebia).

Hazatowie: ***cechy*** – Wytrzymałość +2, Percepcja +2, Porywczość (początkowo) +1; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1,

broń biała +1, *strzelanie* +1, *wigor* +1, *pierwsza pomoc* 1; ***błogosławieństwo*** – Dyscyplina (+2 do Opanowania w trakcie walki); ***przekleństwo*** – Mściwość (-2 do Opanowania, gdy kwestia dotyczy honoru; nigdy nie zapominają urazy).

Li Halanowie: ***cechy*** – Spryt +1, Ekstrawersja lub Introwersja +1, Porywczość lub Opanowanie +1, Wiara (początkowo) +2; ***umiejętności*** – *broń biała* +1, *spostrzegawczość* +1, *koncentracja* 1, *wiedza (teologia)* 1, *pierwsza pomoc* 1; ***błogosławieństwo*** – Pobożność (+2 do Ekstrawersji w towarzystwie grzeszników); ***przekleństwo*** – Poczucie Winy (-2 do testów w sytuacji, kiedy bohater przeciwstawia się dostojnikowi Kościoła).

al-Malikowie: ***cechy*** – Zręczność +2, Spryt +1, Ekstrawersja lub Introwersja +1, Opanowanie (początkowo) +1; ***umiejętności*** – *broń biała* +1, *dociekliwość* 1, *wiedza (handel)* 1, *kwiecista mowa* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Kurtuazja (+2 do Ekstrawersji przy podejmowaniu gości); ***przekleństwo*** – Zapalczywość (-2 do Sprytu przy zawieraniu transakcji handlowych).

Nauka

Życie arystokraty, który jest zrodzony dla korzystania z przywilejów, od samego początku jest starannie kształtowane. Jednostka ma niewiele do powiedzenia na temat sposobu wychowania czy przyszłej drogi życia, wszystko bowiem zaplanowała rodzina. Istnieje jednak wiele rodzajów rozrywek i umiejętności wartych pewnego wysiłku, które szlachcic może sobie wybrać, by w nich celować. O ile większość Hawkwoodów i Hazatów ma skłonności ku zajęciom wojskowym, o tyle al-Malikowie i Li Halanowie dbają o to, by mieć sporo wolnego czasu, i dużo studiują. Wszyscy arystokraci – ale szczególnie ci, którzy pochodzą z rodu Decadosów – chętnie oddają się sztuce dyplomacji.

Zajęcia wojskowe

Żołnierz: ***cechy*** – Siła +2, Zręczność +2, Wytrzymałość +1; ***umiejętności*** – *walka wręcz* +1, *strzelanie* +2, *wigor* +1, *pierwsza pomoc* 1, *umiejętności społeczne (przywództwo)* 3, *sztuka przetrwania* 1, *sztuka wojenna (taktyka wojskowa)* 1.

Gwiezdny pilot: ***cechy*** – Zręczność +1, Spryt +2, Percepcja +1, Ekstrawersja +1; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *broń biała* +1, *strzelanie* +2, *pierwsza pomoc* 1, *umiejętności społeczne (przywództwo)* 2, *skafandry kosmiczne* 1, *maszyny myślące* 1, *sztuka wojenna (artyleria pokładowa)* 1.

Dyplomacja/Intrygi

Cechy – Spryt +2, Percepcja +1, Ekstrawersja +1, Opanowanie +1; ***umiejętności*** – *urok osobisty* +2, *spostrzegawczość* +1, *skradanie* +1, *sztuka (retoryka)* 1, *etykieta* 2, *dociekliwość* lub *szelmostwo* 2, *umiejętności społeczne* (*retoryka* lub *przemawianie*) 1.

Czas wolny

Pojedynkowicz: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +2, Wytrzymałość +1, Porywczość lub Opanowanie +1; ***umiejętności*** – *uniki* lub *wigor* +1, *broń biała* +2, *szermierka* (parowanie, pchnięcie, cięcie), *pierwsza pomoc* 1.

Dandys: ***cechy*** – Zręczność +1, Spryt +2, Percepcja +1, Porywczość lub Opanowanie +1; ***umiejętności*** – jedna dowolna umiejętność +2, *urok osobisty* +1, *spostrzegawczość* +1, *strzelanie* +1, *sztuka* (wybierz swoją ulubioną dziedzinę) 1, *kierowanie pojazdem* (powietrznym lub lądowym) 1, *empatia* 1, *hazard* 1, *jeździectwo* 1.

Studia

Cechy – Spryt +2, Introwersja +2, Porywczość lub Opanowanie +1; ***umiejętności*** – *księgoznawstwo* 1, *koncentracja* 3, *dociekliwość* 1, *wiedza* lub *nauka* (przedmiot studiów) 3, *czytanie* (urtyjski lub łacina) (2 p.).

Początki kariery

Wraz z osiągnięciem pełnoletności arystokrata wybiera rolę, jaką będzie pełnił dla swojego rodu. Zostaje oficjalnie pasowany na rycerza (ci, którzy nie osiągają tego etapu, gdyż wcześniej zostali księżmi lub przyłączyli się do gildii, nie są traktowani jak szlachta. Nadal bierze się pod uwagę ich szlachetne urodzenie, lecz nie zatrzymują żadnych przywilejów ani nie podejmują żadnych obowiązków przypisanych arystokratom).

Dowodzenie wojskiem

Żołnierz: ***cechy*** – Siła +2, Zręczność +2, Wytrzymałość +2, Spryt +1, Percepcja +1, Ekstrawersja +1, Porywczość lub Opanowanie +1; ***umiejętności*** – *uniki* +1, *walka wręcz* +1, *wywieranie wrażenia* +1, *spostrzegawczość* +1, *broń biała* +1, *strzelanie* +2, *wigor* +1, *pierwsza pomoc* 1, *umiejętności społeczne (przywództwo)* 4, *sztuka przetrwania* 1, *sztuka wojenna (taktyka wojskowa)* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (kawaler).

Gwiezdny pilot: ***cechy*** – Zręczność +1, Wytrzymałość +2, Spryt +2, Percepcja +1, Ekstrawersja +1, Porywczość lub Opanowanie +2; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *broń biała* +1, *strzelanie* +2, *kierowanie statkiem kosmicznym* 1, *czytanie (urtyjski)* (2 p.), *pierwsza pomoc* 1, *umiejętności społeczne (przywództwo)* 2, *skafandry kosmiczne* (2 p.), *maszyny myślące* 1, *sztuka wojenna (taktyka flot gwiezdnych)* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (kawaler).

Dwór

Pojedynkowicz: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +2, Wytrzymałość +2, Percepcja +1, Ekstrawersja lub introwersja +1, Porywczość lub Opanowanie +2; ***umiejętności*** – *uniki* +1, *broń biała* +2, *etykieta* 1, *szermierka* (wybierz umiejętności podstawowe lub zaawansowane z wymienionych poniżej), *dobrodziejstwo* – ranga (kawaler).

Podstawowe umiejętności w *szermierce* (dla tych, którzy na etapie „nauki" nie przeszli szkolenia „pojedynkowicza"): parowanie, pchnięcie, cięcie, błyskawiczny atak.

Zaawansowane umiejętności w *szermierce* (tylko dla tych, którzy przeszli szkolenie na „pojedynkowicza" na etapie „nauki"): błyskawiczny atak, parowanie/riposta lub rozbrojenie, finta.

Ambasador: ***cechy*** – Zręczność +1, Spryt +2, Percepcja +2, Ekstrawersja +2, Opanowanie +2, Wiara lub ego +1; ***umiejętności*** – *urok osobisty* +2, *spostrzegawczość* +1, *skradanie się* +1, *sztuka (retoryka)* 1, *etykieta* 2, *dociekliwość* lub *szelmostwo* 2, *wiedza (rywalizacja między rodami)* 1, *umiejętności społeczne* (*retoryka* lub *przemawianie*) 1, *czytanie (urtyjski)* (2 p.), *jeździectwo* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (kawaler).

Poszukiwanie

Cechy – cecha cielesna (wybierz jedną) +2, cechy cielesne (wybierz dwie) +1 do każdej, cechy umysłowe (wybierz jedną) +2, cechy umysłowe (wybierz jedną) +1, cechy duchowe (wybierz jedną) +2, cechy duchowe (wybierz jedną) +1; umiejętności – *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia* +1, *uniki* +1, *umiejętności bojowe* (wybierz umiejętność główną spośród *walki wręcz*, *broni białej* i *strzelania*) +2, *umiejętności bojowe* (wybierz z powyższych umiejętność drugorzędną) +1, *spostrzegawczość* +1, *skradanie* +1, *wigor* +1, *kierowanie pojazdem* (wybierz rodzaj) 1, *dociekliwość* lub *szelmostwo* 1, *wiedza (spotkani ludzie i widziane miejsca)* 1, *pierwsza pomoc* 1, *języki* (2 p., wybierz dialekt), *cwaniactwo* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (kawaler).

Służba Obowiązkowa

Szlachetnie urodzeni na zakończenie etapu „Początki kariery" podejmują się służby obowiązkowej zgodnie z dotychczasowymi zainteresowaniami lub nie – taki obowiązek ciąży na wszystkich Rycerzach Poszukujących cesarza (patrz w dalszej części „Dodatkowe etapy").

Ci, którzy się modlą: księża

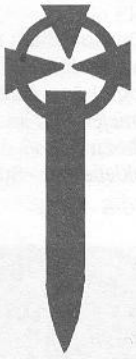
Żadna inna instytucja nie ma tak wielkiego wpływu na codzienne życie w Znanych Światach jak Wszechświatowy Kościół Niebiańskiego Słońca. Mimo że istnieje wiele odłamów i sekt, przeciętny człowiek postrzega Wszechświatowy Kościół jako potężny monolit, który poświęca się w imię ratowania ludzkości przed złem, od wieków istniejącym we wszechświecie. Prości ludzie są przekonani, że wszystkim księżom przyświecają te same ideały i ręka w rękę zwalczają zło. Nieważne, że jeden drugiego nazywa heretykiem – Kościół sam w sobie jest dobry. Punkt widzenia chłopów ulega zmianie dopiero wtedy, gdy ktoś próbuje zastąpić sektę, do której należeli jego przodkowie, nowym odłamem.

Sugerowane dobrodziejstwa: Wyświęcenie (3-13 p.), Szaty (1 p.)
Ograniczenia dobrodziejstw: Bogactwo (maksymalnie 7 p.)

Ortodoksja Urth

Księża ortodoksyjni wykorzystują cały swój czas na zaspokajanie potrzeb duchowych trzódki i obronę wiary przed zewnętrznym i wewnętrznym złem – czasem w osobie obcych, czasem heretyków z innych sekt.

Sugerowane dobrodziejstwa: Przymierze ze szlachtą (1-11 p.)



Wojenne Bractwo

Mnisi z Wojennego Bractwa poświęcają całe lata na szkolenia, aby w końcu stać się najlepszymi wysłannikami sprawiedliwości Wszechstwórcy w grzesznym wszechświecie. Surowa dyscyplina i wojskowe przygotowanie czyni z nich wspaniałych żołnierzy, którzy jednak rzadko uznają świeckie dowództwo. Mimo nazwy, do zakonu mogą należeć także kobiety.

Zakon Eskatoniczny

Księża eskatoniczni przemierzają wszechświat w poszukiwaniu mistycznej wiedzy, która pomogłaby im uchronić wiernych przed złem. Ich poszukiwania doprowadziły do wielu odkryć, dzięki którym życie może stać się dla wszystkich prostsze. Któż wie jednak, czy odkrycia te nie okażą się puszką Pandory, pełną tajemnic, które nie powinny ujrzeć światła dziennego...

Sugerowane dobrodziejstwa: Sekrety (2 p.), Azyl (6 p.)

Świątynia Avesti (avestianie)

Grube szaty, jakie noszą fanatycy ze Świątyni Avesti, łatwo rozpoznać – podobnie jak dymiące miotacze ognia, które zawsze mają przy sobie, aby móc dosłownie wypalić zło w grzesznikach. Już dawno temu avestianie zajęli większość foteli na Synodzie Inkwizytorów, nad czym boleją ich polityczni przeciwnicy.

Sanktuarium Wieczności (amalteanie)

Ten zakon uzdrowicieli założyła święta Amaltea po zakończeniu swoich podróży z Prorokiem. Od momentu powstania niesie on wszystkim ulgę i miłosierdzie. Chłopi bezgranicznie uwielbiają amaltean za ich bezinteresowną pomoc (w podrozdziale „Historia postaci" zatytułowanym „Sanktuarium Wieczności" znajdziesz przykładowe współczynniki).

Sugerowane dobrodziejstwa: Przymierze (1-11 p.)

Mnisi Żebrzący

Niektórzy księża nie chcą mieć nic wspólnego z polityką Kościoła i idą do klasztorów wybudowanych daleko poza ośrodkami władzy kościelnej – albo żyją w chatach na odludziu, poszukując mistycznej wizji lub spędzając spokojne dni na kontemplacji. Niektórzy zakonnicy wyruszają w drogę, aby głosić ewangelię pośród prostych ludzi, których istnienie Kościół ignoruje lub których opuścił.

Sugerowane dobrodziejstwa: Klasztor (+1 p.)
Ograniczenia dobrodziejstw: Wyświęcenie (maksymalnie 9 p.)

Cesarska Kohorta Księży

Niektórzy księża odnajdują w sobie powołanie, by wypełniać bardziej doczesne zadania, porwani przez ideały głoszone przez cesarza Alexiusa. Dla tych nielicznych stworzono Kohortę Cesarską, blisko związaną z Rycerzami Poszukującymi. Księża dopuszczeni do tej grupy wybrańców oferują rycerzom duchowe wsparcie i rady, towarzysząc im w czasie wypraw w przerażające zakątki świata leżące z dala od serca Kościoła. Dzięki temu mają niepowtarzalną szansę głosić ewangelię nowo nawróconym i dają wszystkim wspaniały przykład, nawet jeśli narażają się tym na gniew tych przedstawicieli Kościoła, którzy mają wybujałe ambicje polityczne i tradycyjnie opowiadają się przeciw rządom Alexiusa.

Sugerowane dobrodziejstwa: Odznaka Kohorty (3 p.), Częste podróże (5 p.)

Wychowanie

Większość księży i członków gildii wychowało się w podobnych do siebie miastach i miasteczkach; ich wczesne doświadczenia zwykle określały, czy bardziej kierują się ku rynkowi, czy klasztorowi. W przeciwieństwie do szlachty ci wolni obywatele nie mają od razu określonej przynależności społecznej (chociaż rodzina mogła już wcześniej zdecydować, jaką drogą podąży młody człowiek). Należy w tej sytuacji rozważyć dwa czynniki: środowisko, w którym wychowuje się bohater, oraz jego status społeczny. Wyjątek stanowi Wojenne Bractwo, do którego dzieci wybierane są w bardzo wczesnym wieku (patrz dalej).

Środowisko

Miasto: ***cechy*** – Spryt +2, Percepcja +2; ***umiejętności*** – *spostrzegawczość* +1, *dociekliwość* 1, *cwaniactwo* 1.

Miasteczko: ***cechy*** – Spryt +1, Percepcja +1, Ekstrawersja +2; ***umiejętności*** – *urok osobisty* +1, *wigor* +1, *dociekliwość* 1.

Wieś: ***cechy*** – Siła +1, Wytrzymałość +2, Wiara +1; ***umiejętności*** – *wigor* +1, *wiedza o zwierzętach* lub *kierowanie zaprzęgiem* 1, *wiedza (region)* 1.

Klasa społeczna

Bogacze: ***cechy*** – Ekstrawersja +1; ***umiejętności*** – *czytanie (urtyjski)* (2 p.).

Średniozamożni: ***cechy*** – Ekstrawersja lub Introwersja +1; ***umiejętności*** – *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia* +1, *wiedza (folklor* lub *region)* 1.

Biedota: ***cechy*** – Wiara lub Ego +1; ***umiejętności*** – *szelmostwo* 1, *cwaniactwo* lub *sztuka przetrwania* 1.

Rycerz zakonny Wojennego Bractwa

Surowe szkolenie wojskowe w Wojennym Bractwie zaczyna się wcześnie.

Cechy – Siła +1, Zręczność +2, Wytrzymałość +1, Wiara +1; ***umiejętności*** – *uniki* +1, *walka wręcz* +2, *broń biała* +1, *strzelanie* +2, *wigor* +1, *koncentracja* 1, *pierwsza pomoc* 1, *panowanie nad ciałem* 1; ***błogosławieństwo*** – Dyscyplina (+2 do Opanowania w trakcie walki); ***przekleństwo*** – Gapiostwo (-2 do Percepcji w sytuacjach społecznych).

Nauka

Należy zaznaczyć, że na tym etapie szlachcic może dołączyć do duchowieństwa – zamiast wybierać drogę przeznaczoną arystokratom, decyduje się na jedną z poniższych – stosownie do odpowiadającej mu sekty i środowiska, w którym się wychował.

Katedra

Ksiądz przyswaja sobie pierwsze nauki w miejskiej katedrze, dzięki czemu ma łatwy dostęp do bibliotek, uczonych ludzi i być może nawet do zaawansowanej technologii.

Ortodoksja: ***cechy*** – Spryt +1, Ekstrawersja +1, Opanowanie +1, Wiara +1; ***umiejętności*** – *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia* +1, *księgoznawstwo* 1, *koncentracja* 1, *wiedza (teologia)* 1, *medycyna* 1, *społeczne (przemawianie)* 2, *czytanie (łacina)* (2 p.), *pierwsza pomoc* 1; ***błogosławieństwo*** – Pobożność (+2 do Ekstrawersji w towarzystwie grzeszników); ***przekleństwo*** – Surowość (-2 do Porywczości wobec wyznawców).

Zakon Eskatoniczny: ***cechy*** – Spryt +1, Introwersja +2, Wiara +2; ***umiejętności*** – *spostrzegawczość* +1, *księgoznawstwo* 1, *alchemia* 1, *koncentracja* 3, *wiedza (okultyzm)* 1, *żelazna wola* 1, *czytanie (łacina)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Zaciekawienie (+2 do Ekstrawersji, gdy widzi coś nowego); ***przekleństwo*** – Subtelność (-2 do Ekstrawersji, gdy coś komuś tłumaczy).

Świątynia Avesti: ***cechy*** – Wytrzymałość +1, Percepcja +2, Wiara +2; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *broń biała* +1, *spostrzegawczość* +1, *strzelanie* +1, *dociekliwość* 1, *wiedza (doktryna)* 1, *przeszukiwanie* 1, *tortury* 1; ***błogosławieństwo*** – Pobożność (+2 do Ekstrawersji w towarzystwie grzeszników); ***przekleństwo*** – Prawość (-2 do Opanowania, kiedy kwestionuje się słuszność jego osądu).

Sanktuarium Wieczności: ***cechy*** – Zręczność +2, Technika +1, Opanowanie +1, Wiara +1; ***umiejętności*** – *urok osobisty* +1, *sztuka (muzyka)* 1, *empatia* 1, *wiedza (teologia)* 1, *medycyna* 3, *pierwsza pomoc* 2, *żelazna wola* 1; ***błogosławieństwo*** – Litość (+2 do Porywczości, kiedy komuś pomaga); ***przekleństwo*** – Łatwowierność (-2 do Sprytu, gdy druga osoba próbuje go oszukać).

Parafia

Ksiądz zaczyna nauki w parafii wiejskiej lub w małym miasteczku, w niedużym, aczkolwiek pewnie nietuzinkowym kościele, który służy miejscowym wiernym. Zwykle co tydzień głosi kazania tej samej grupie wiernych, dzięki czemu poznaje dobrze okolicę i jej mieszkańców.

Ortodoksja: ***cechy*** – Spryt +1, Ekstrawersja +1, Opanowanie +1, Wiara +2; ***umiejętności*** – *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia* +1, *empatia* 1, *koncentracja* 1, *wiedza (teologia)* 2, *wiedza (parafianie)* 1, *medycyna* 1, *pierwsza pomoc* 1, *umiejętności społeczne (Przemawianie)* 2; ***błogosławieństwo*** – Pobożność (+2 do Ekstrawersji w towarzystwie grzeszników); ***przekleństwo*** – Surowość (-2 do Porywczości wobec wyznawców).

Zakon Eskatoniczny: ***cechy*** – Spryt +1, Introwersja +2, Wiara +2; ***umiejętności*** – *spostrzegawczość* +1, *alchemia* 1, *empatia* 1, *koncentracja* 3, *wiedza (okultyzm)* 1, *pierwsza pomoc* 1, *żelazna wola* 2; ***błogosławieństwo*** – Zaciekawienie (+2 do Ekstrawersji, gdy widzi coś nowego); ***przekleństwo*** – Subtelność (-2 do Ekstrawersji, gdy coś komuś tłumaczy).

Świątynia Avesti: patrz „Katedra", wyżej.

Sanktuarium Wieczności: ***cechy*** – Zręczność +2, Opanowanie +1, Wiara +2; ***umiejętności*** – *urok osobisty* +1, *sztuka (muzyka)* 1, *empatia* 1, *wiedza (życie miejscowej ludności)* 1, *medycyna* 3, *pierwsza pomoc* 2, *żelazna wola* 1; ***błogosławieństwo*** – Litość (+2 do Porywczości, kiedy komuś pomaga); ***przekleństwo*** – Łatwowierność (-2 do Sprytu, gdy druga osoba próbuje go oszukać).

Klasztor

Ksiądz pobiera pierwsze nauki w klasztorze, miejscu odosobnionym, którego mieszkańcy całkowicie oddają się życiu duchowemu. Wolą studia i kontemplację od głoszenia kazań i dobrych uczynków.

Ortodoksja: ***cechy*** – Spryt +1, Introwersja +1, Opanowanie +1, Wiara +2; ***umiejętności*** – *księgoznawstwo* 1, *koncentracja* 2, *wiedza (teologia)* 1, *medycyna* 1, *żelazna wola* 1, *czytanie (łacina)* (2 p.), *czytanie (urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Pobożność (+2 do Ekstrawersji w towarzystwie grzeszników); ***przekleństwo*** – Surowość (-2 do Porywczości wobec wyznawców).

Zakon Eskatoniczny: ***cechy*** – Spryt +1, Introwersja +2, Wiara +2; ***umiejętności*** – *księgoznawstwo* 1, *alchemia* 1, *koncentracja* 2, *wiedza (okultyzm)* 1, *żelazna wola* 1, *czytanie (łacina)* (2 p.), *czytanie (urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Zaciekawienie (+2 do Ekstrawersji, gdy widzi coś nowego); ***przekleństwo*** – Delikatność (-2 do Ekstrawersji, gdy coś komuś tłumaczy).

Świątynia Avesti: patrz „Katedra", wyżej.

Sanktuarium Wieczności: ***cechy*** – Zręczność +1, Introwersja +1, Opanowanie +1, Wiara +2; ***umiejętności*** – *empatia* 1, *wiedza (teologia)* 1, *medycyna* 3, *pierwsza pomoc* 2, *żelazna wola* 1, *czytanie (urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Litość (+2 do Porywczości, kiedy komuś pomaga); ***przekleństwo*** – Łatwowierność (-2 do Sprytu, gdy druga osoba próbuje go oszukać).

Rycerz zakonny Wojennego Bractwa

Cechy – Siła +1, Zręczność +2, Wytrzymałość +1, Wiara +1; ***umiejętności*** – *umiejętności bojowe* (wybierz *Walkę wręcz* albo *Broń białą*) +1, *strzelanie* +1, *pierwsza pomoc* 1, *panowanie nad ciałem* 1.

Zależnie od wcześniejszego wyboru jednej z umiejętności bojowych, wybierz jedną z poniższych:

Mantok (sztuka walki): boks, zabójcze kopnięcie, przytrzymanie;

Fechtunek: parowanie, pchnięcie, cięcie.

Początki kariery

Ksiądz zostaje wyświęcony i otrzymuje pierwsze zadanie: nauczać i pomagać ludziom w katedrze, kościele lub parafii; żyć w odosobnieniu i spędzać czas na kontemplacjach w klasztorze; nieść ludziom dobrą nowinę jako podróżujący misjonarz.

Kaznodzieja/Pastor

Cechy – Spryt +2, Percepcja +1, Ekstrawersja +2, Introwersja +1, Porywczość +2, Wiara +2; ***umiejętności*** – *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia* +2, *spostrzegawczość* +1, *empatia* 1, *koncentracja* 1, *dociekliwość* 1, *wiedza (parafianie)* 1, *medycyna* 1, *czytanie (łacina)* (2 p.), *pierwsza pomoc* 1, *społeczne (przemawianie)* 2, *języki (łacina)* (2 p.); *dobrodziejstwo* – ranga (nowicjusz).

Mnich

Cechy – cechy cielesne +1, Spryt +2, Percepcja +1, Introwersja +2, Opanowanie +2, Wiara +2; ***umiejętności*** – *spostrzegawczość* +1, *księgoznawstwo* 1, *empatia* 1, *koncentracja* 3, *dociekliwość* 1, *wiedza (teologia)* 1, *wiedza (obszar zainteresowań)* 2, *medycyna* 1, *czytanie (łacina)* (2 p.), *pierwsza pomoc* 1, *żelazna wola* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (nowicjusz).

Misjonarz

Cechy – Wytrzymałość +2, Spryt +1, Percepcja +2, Ekstrawersja +2, Porywczość +2, Wiara +1; ***umiejętności*** – *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia* +3, *spostrzegawczość* +1, *kierowanie zaprzęgiem* 1, *empatia* 1, *koncentracja* 1, *dociekliwość* 1, *wiedza (doktryna)* 1, *medycyna* 1, *pierwsza pomoc* 1, *jeździectwo* 1, *społeczne (przemawianie)* 2, *cwaniactwo* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (nowicjusz).

Uzdrowiciel

Cechy – Zręczność +2, Wytrzymałość +1, Spryt +1, Technika +1, Ekstrawersja +2, Opanowanie +1, Wiara +2; ***umiejętności*** – *urok osobisty* +2, *spostrzegawczość* +1, *empatia* 2, *koncentracja* 1, *wiedza (miejscowa populacja)* 1, *medycyna* 3, *pierwsza pomoc* 3, *społeczne (przemawianie)* 1, *wybawienie techniki* (wybierz jedną umiejętność) 1; *dobrodziejstwo* – ranga (nowicjusz).

Inkwizytor

Cechy – Siła +2, Zręczność +1, Wytrzymałość +2, Percepcja +2, Porywczość +2, Wiara +1; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +2, *spostrzegawczość* +2, *strzelanie* +2, *skradanie się* +1, *wigor* +1, *dociekliwość* 1, *wiedza (herezja)* 1, *przeszukiwanie* 1, *panowanie nad ciałem* lub *żelazna wola* 1, *cwaniactwo* 1, *tropienie* 1, *tortury* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (nowicjusz).

Rycerz Zakonny Wojennego Bractwa

Cechy – Siła +3, Zręczność +1, Wytrzymałość +3, Porywczość lub Opanowanie +1, Ekstrawersja lub Introwersja +1, Wiara +1; ***umiejętności*** – *uniki* +1, *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* lub *broń białą*) +2, *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* lub *broń białą*) +1, *strzelanie* +2, *medycyna* 1, *koncentracja* lub *panowanie nad ciałem* 2, *sztuka przetrwania* 1, *sztuka wojenna (taktyka wojskowa)* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (uczeń).

Wybierz jedno z poniższych:

Mantok (sztuka walki): *pięść tygrysa, błyskawiczne kopnięcie.*

Fechtunek: Rozbrojenie, Finta.

Służba Obowiązkowa

Księża uzupełniają pierwsze doświadczenia, ucząc się w trakcie służby obowiązkowej przy Kościele, jako członkowie Kohorty przy Rycerzach Poszukujących lub dzięki powołaniu teurgicznemu (patrz „Dodatkowe etapy", niżej).

Ci, którzy handlują: kupcy

Gildie to zaledwie pozostałość po olbrzymich korporacjach Drugiej Republiki, ale i tak zapewniły sobie znaczące miejsce w cesarstwie. Chociaż arystokracja może patrzeć na kupców z góry, a księża nazywają ich grzesznikami, to członkowie gildii dobrze wiedzą, że świadczą usługi, bez których ani szlacheckie rody, ani sekty nie mogłyby istnieć.

Sugerowane dobrodziejstwa: Pozycja w gildii, Bogactwo, Kontrakt przewozowy.

Przewoźnicy

Niektórzy Przewoźnicy twierdzą, że wszystkie szlaki międzygwiezdne należą do nich i przechwałki te wcale nie są odległe od prawdy. Ci wspaniali piloci i zarazem handlowcy latają od jednej gwiazdy do drugiej z ładunkiem nie zawsze legalnym, ale nieodmiennie bardzo cennym.

Inżynierowie

Inżynierowie nie są zwyczajnymi mechanikami – przywracają do życia dawną technikę, tworzą własne wynalazki i wcielają je w życie, a czasem nawet wbudowują mechaniczne wszczepy we własne ciała. Nie każdemu proponują swoje usługi, ale nawet ich wypróbowani klienci czasem zastanawiają się, czy proponowane usługi warte są takich cen.

Pozyskiwacze

Ta gildia również zaczęła od wskrzeszania starych technologii, ale poszła w zupełnie innym kierunki niż Inżynierowie. Obecnie posiada kosmiczne kasyna, automaty do gry, laboratoria farmaceutyczne – można by wymienić wiele innych składowych ich majątku. Wszystko to znajduje się pod opieką najlepszych we wszechświecie ochroniarzy.

Pośrednicy (Kajdaniarze)

Pośrednicy to potwory, którymi rodzice straszą niegrzeczne dzieci: to gildia, która zajmuje się handlem żywym towarem. Chociaż przede wszystkim są agentami najemnych żołnierzy, techników, inżynierów i czasem artystów, to jednak mają opinię handlarzy niewolnikami (i to zasłużoną).

Sędziowie (Szare Twarze)

Lubią działać za kulisami, mają przy tym opinię najbogatszych i najbardziej skąpych pośród kupców. Nie walczą z tymi wyobrażeniami na ich temat – walczą z tymi, którzy próbują odebrać im ich pieniądze.

Włościanie (wolni strzelcy)

Ponieważ prości chłopi pańszczyźniani są przekonani, że niemal wszyscy związani z handlem są członkami gildii, wielu wolnych obywateli czerpie z tego znaczne korzyści. Zajmują się wszystkim, mogą współpracować z gildiami, udawać, że są ich prawowitymi członkami, ale tak naprawdę do żadnej nie należą.

Wybierz albo odpowiadającą ci gildię w historii postaci, albo skorzystaj z mechanizmu samodzielnego tworzenia postaci.

Uwaga: Włościanie nie muszą zajmować żadnej Pozycji w Lidze Kupieckiej, aby rozpocząć grę z umiejętnościami członka gildii. Zakłada się, że zdobyli te umiejętności w trakcie pracy dla Ligi.

Cesarska Kohorta Kupców

Nie tylko na rycerzy i księży nałożył obowiązki cesarz Alexius – wezwał także członków gildii do utworzenia Cesarskiej Kohorty Kupców, którzy mają oferować Rycerzom Poszukującym pomoc oraz towarzystwo i stać się ich lojalnymi współpracownikami. W zamian za świadczone usługi i przysięgę wierności kupcy zbierają sowite wynagrodzenie – jako pierwsi poznają i eksploatują szlaki handlowe, które prowadzą na nowo odkryte terytoria. I chociaż przysparza to kupcowi nowych wrogów, otwiera także nowe możliwości przed gildią, do której przynależy.

Ci członkowie gildii, którzy pragną przyłączyć się do Kohorty, powinni podjąć się Służby Obowiązkowej (patrz w dalszej części – „Dodatkowe etapy").

Sugerowane dobrodziejstwa: Odznaka Kohorty (3 p.), Częste podróże (5 p.).

Wychowanie

Pierwsze lata życia przyszłych członków gildii wyglądają tak samo jak przyszłych księży (patrz str. 81).

Nauka

Należy zaznaczyć, że na tym etapie szlachcic może przyłączyć się do gildii, niemniej traktowane jest to jako okropny skandal – zamiast wybierać drogę przeznaczoną arystokratom, wybiera jedną z poniższych – stosownie do odpowiadającej mu gildii i środowiska, w którym się wychował.

Akademia

Każda gildia ma własną akademię, do której przyjmowani są najbardziej obiecujący kandydaci.

Przewoźnicy: ***cechy*** – Zręczność +2, Spryt +1, Ekstrawersja +2; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *kierowanie pojazdem (główna specjalizacja)* 3, *kierowanie pojazdem (druga specjalizacja)* 2, *wybawienie mechaniki* 2, *pierwsza pomoc* 1, *skafandry kosmiczne* 1; ***błogosławieństwo*** – Zaciekawienie (+2 do Ekstrawersji, gdy zobaczą coś nowego); ***przekleństwo*** – Wścibstwo (-2 do Opanowania, gdy zobaczy coś nowego).

Inżynierowie: ***cechy*** – Zręczność +1, Spryt +1, Technika +3; ***umiejętności*** – *dociekliwość* +1, *czytanie (tech-urth)* 1, *wybawienie techniki (główna specjalizacja)* 3, *wybawienie techniki (druga specjalizacja)* 1, *nauka (główna specjalizacja)* 2, *nauka (druga specjalizacja)* 2, *maszyny myślące* 1; ***błogosławieństwo*** – Wynalazczość (+2 do Techniki, gdy próbują stworzyć jakiś wynalazek); ***przekleństwo*** – Onieśmielanie (- 2 do Ekstrawersji, gdy stykają się z ludźmi o niższej pozycji społecznej).

Pozyskiwacze: ***cechy*** – Siła +2, Percepcja +2, Ego +1; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę*

wręcz, broń białą lub *strzelanie*) +1, *skradanie się* +1, *hazard* 1, *dociekliwość* 1, *szelmostwo* 1, *języki (żargon Pozyskiwaczy)* (2 p.), *cwaniactwo* 2; ***błogosławieństwo*** – Dominacja (+2 do *wywierania wrażenia*, kiedy rozkazują służbie); ***przekleństwo*** – Władczy (-2 do Opanowania, gdy nie mają wpływu na wydarzenia).

Pośrednicy: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +2, Technika +2; ***umiejętności*** – *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* lub *broń białą*) +1, *wywieranie wrażenia* +1, *strzelanie* +2, *kierowanie pojazdem* (wybierz specjalizację) 2, *wiedza (spotkani ludzie i widziane miejsca)* 1, *wybawienie mechaniki* 1, *pierwsza pomoc* 1, *cwaniactwo* 1; ***błogosławieństwo*** – Śmiałość (+2 do Porywczości, gdy Pośrednik działa, a inni się wahają); ***przekleństwo*** – Gruboskórność (-2 do Ekstrawersji, gdy ktoś prosi go o pomoc).

Sędziowie: ***cechy*** – Spryt +2, Percepcja +2, Introwersja +1; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *księgoznawstwo* 1, *Sztuka (Retoryka)* 1, *Biurokracja* 1, *etykieta* 1, *dociekliwość* 1, *wiedza* (*finanse* lub *prawo*) 1, *czytanie (łacina)* (2 p.), *umiejętności społeczne (Retoryka)* 1; ***błogosławieństwo*** – Przenikliwość (+2 do Sprytu, gdy ktoś próbuje ich oszukać); ***przekleństwo*** – Skąpstwo (-2 do Wiary, gdy w grę wchodzą pieniądze).

Sala zebrań gildii

Większość członków i kandydatów na członków gildii uczy się fachu, kręcąc się po siedzibie gildii i prosząc bardziej doświadczonych kupców o pracę i możliwość nauki.

Przewoźnicy: ***cechy*** – Zręczność +2, Spryt +1, Ekstrawersja +2; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *kierowanie pojazdem (główna specjalność)* 2, *kierowanie pojazdem (druga specjalność)* 1, *empatia* 1, *wiedza (spotkani ludzie i widziane miejsca)* 1, *wybawienie mechaniki* 1, *pierwsza pomoc* 1, *języki* (2 p. lokalny dialekt); ***błogosławieństwo*** – Zaciekawienie (+2 do Ekstrawersji, gdy zobaczą coś nowego; ***przekleństwo*** – Wścibstwo (-2 do Opanowania, gdy zobaczą coś nowego).

Inżynierowie: ***cechy*** – Zręczność +1, Spryt +1, Technika +3; ***umiejętności*** – *strzelanie* +1, *dociekliwość* +1, *czytanie (tech-urth)* 1, *wybawienie techniki (główna specjalizacja)* 2, *wybawienie techniki (druga specjalizacja)* 1, *nauka (główna specjalizacja)* 2, *nauka (druga specjalizacja)* 1, *maszyny myślące* 1; ***błogosławieństwo*** – Wynalazczość (+2 do Techniki, gdy próbują stworzyć jakiś wynalazek); ***przekleństwo*** – Onieśmielanie (-2 do Ekstrawersji, gdy stykają się z ludźmi o niższej pozycji społecznej).

Pozyskiwacze: ***cechy*** – Siła +2, Percepcja +2, Ego +1; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *uniki* +1, *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz, broń białą* lub *strzelanie*) +1, *skradanie się* +1, *hazard* 1, *dociekliwość* 1, *szelmostwo* 1, *język (żargon Pozyskiwaczy)* (2 p.), *cwaniactwo* 1; ***błogosławieństwo*** – Szczęście w kartach (+2 do *hazardu*, kiedy oszukują); ***przekleństwo*** – Władczy (-2 do Opanowania, gdy nie mają wpływu na przebieg wydarzeń).

Pośrednicy: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +2, Technika +2; ***umiejętności*** – *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* albo *broń białą*) +1, *wywieranie wrażenia* +1, *strzelanie* +1, *kierowanie pojazdem* (wybierz specjalność) 1, *wiedza (spotkani ludzie i widziane miejsca)* 1, *wybawienie mechaniki* 1, *pierwsza pomoc* 1, *przeszukiwanie* 1, *cwaniactwo* 2; ***błogosławieństwo*** – Śmiałość (+2 do Porywczości, gdy Pośrednik działa, a inni się wahają); ***przekleństwo*** – Gruboskórność (-2 do Ekstrawersji, gdy ktoś prosi go o pomoc).

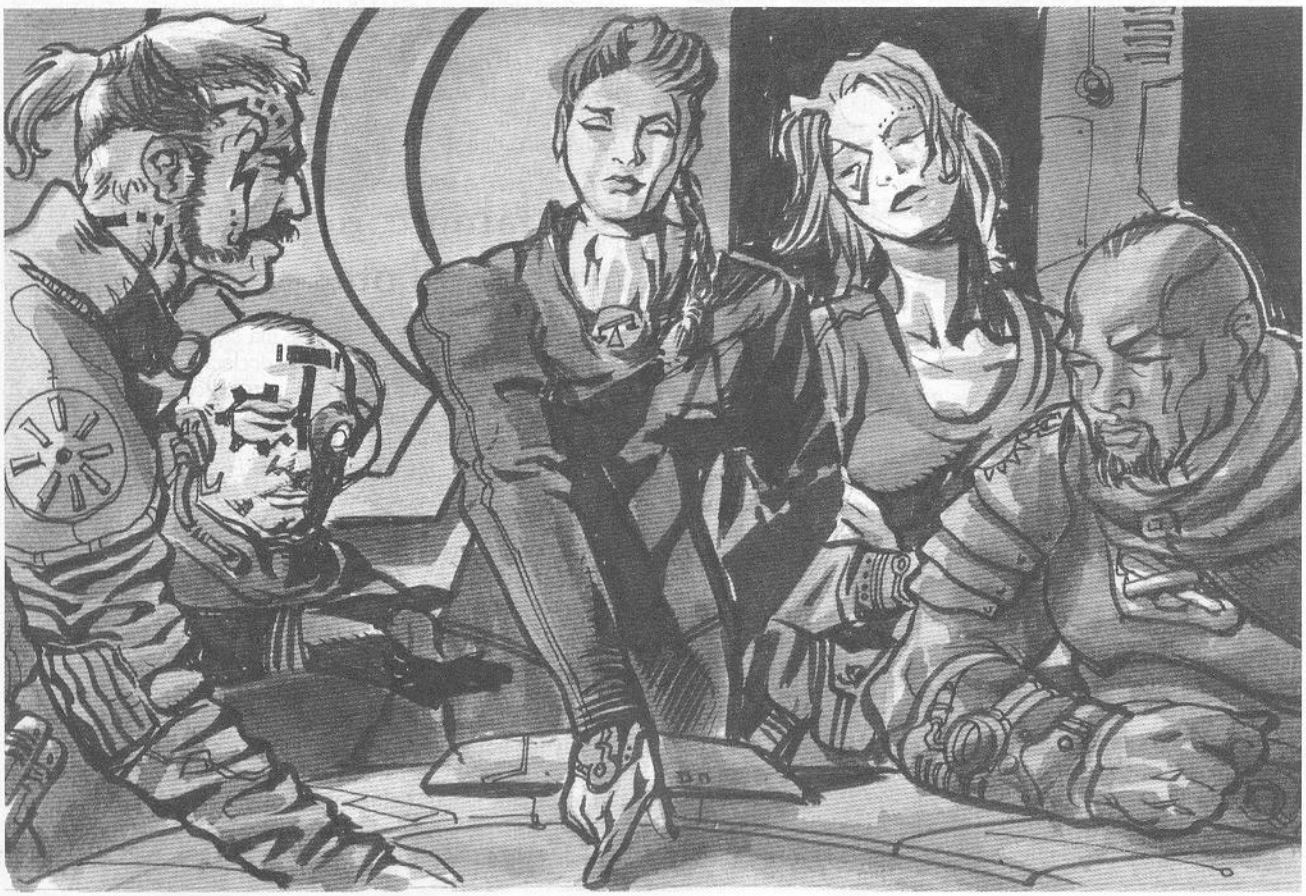
Sędziowie: ***cechy*** – Spryt +2, Percepcja +2, Introwersja +1; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *spostrzegawczość* +1, *księgoznawstwo* 1, *biurokracja* 1, *etykieta* 1, *dociekliwość* 1, *wiedza* (*finanse* lub *prawo*) 1, *czytanie (łacina)* (2 p.), *umiejętności społeczne (Retoryka)* 1; ***błogosławieństwo*** – Przenikliwość (+2 do Sprytu, gdy ktoś próbuje ich oszukać); ***przekleństwo*** – Skąpstwo (-2 do Wiary, gdy w grę wchodzą pieniądze).

Ulica

Ci, którym nie poszczęściło się na akademii lub w sali zebrań gildii, uczą się w najtrudniejszej szkole: szkole życia.

Przewoźnicy: ***cechy*** – Zręczność +2, Spryt +1, Ekstrawersja +2; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *kierowanie pojazdem* (wybierz specjalność) 2, *wiedza (spotkani ludzie i widziane miejsca)* 1, *szelmostwo* 1, *wybawienie mechaniki* 1, *pierwsza pomoc* 1, *języki* (2 p. lokalny dialekt); ***błogosławieństwo*** – Zaciekawienie (+2 do Ekstrawersji, gdy zobaczą coś nowego); ***przekleństwo*** – Wścibstwo (-2 do Opanowania, gdy zobaczą coś nowego).

Inżynierowie: ***cechy*** – Zręczność +2, Spryt +1. Technika +2; ***umiejętności*** – *strzelanie* +1, *dociekliwość* +1, *czytanie (tech-urth)* (2 p.),



wybawienie techniki (wybierz specjalizację) 2, *nauka* (wybierz specjalizację) 2, *cwaniactwo* 1, *maszyny myślące* 1; ***błogosławieństwo*** – Wynalazczość (+2 do Techniki, gdy próbują stworzyć jakiś wynalazek); ***przekleństwo*** – Onieśmielanie (-2 do Ekstrawersji, gdy stykają się z ludźmi o niższej pozycji społecznej).

Pozyskiwacze: ***cechy*** – Siła +2, Zręczność +1, Percepcja +2; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* lub *skradanie się* +1, *uniki* +1, *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz*, *broń białą* lub *strzelanie*) +2, *hazard* 1, *szelmostwo* 1, *język (żargon Pozyskiwaczy)* (2 p.), *cwaniactwo* 1; ***błogosławieństwo*** – Szczęście w kartach (+2 do *hazardu*, kiedy oszukują); ***przekleństwo*** – Władczy (-2 do Opanowania, gdy nie mają wpływu na przebieg wydarzeń).

Pośrednicy: ***cechy*** – Siła +2, Zręczność +2, Technika +1; ***umiejętności*** – *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* albo *broń białą*) +1, *wywieranie wrażenia* +1, *strzelanie* +1, *kierowanie pojazdem* (wybierz specjalność) 1, *szelmostwo* 1, *pierwsza pomoc* 1, *przeszukiwanie* 1, *cwaniactwo* 2, *tropienie* 1; ***błogosławieństwo*** – Śmiałość (+2 do Porywczości, gdy Pozyskiwacz działa, a inni się wahają); ***przekleństwo*** – Gruboskórność (-2 do Ekstrawersji, gdy ktoś prosi go o pomoc).

Sędziowie: ***cechy*** – Zręczność +1, Spryt +2, Percepcja +2; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *spostrzegawczość* +1, *strzelanie* +1, *skradanie się* +1, *księgoznawstwo* 1, *etykieta* 1, *dociekliwość* 1, *wiedza (prawo)* 1, *umiejętności społeczne (Retoryka)* 1, *cwaniactwo* 1; ***błogosławieństwo*** – Przenikliwość (+2 do Sprytu, gdy ktoś próbuje ich oszukać); ***przekleństwo*** – Skąpstwo (-2 do Wiary, gdy w grę wchodzą pieniądze).

Początki kariery

Członkowie gildii zostają do nich oficjalnie przyjęci i dostają pierwszą pracę.

Rynek

Bohater większość czasu spędza na rynkach i targowiskach wszystkich Znanych Światów, ucząc się, jak sprzedawać towar zarówno prostakom, jak i arystokratom królewskiej krwi.

Cechy – Zręczność +1, Wytrzymałość +1, Spryt +2, Percepcja +2, Ekstrawersja +2, Porywczość lub Opanowanie +2; ***umiejętności*** – *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia* +2, *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz*, *broń białą* lub *strzelanie*) +1, *spostrzegawczość* +2, *hazard* 1, *dociekliwość* 2, *wiedza (rynek)* 1, *języki* (2 p., dialekt), *cwaniactwo* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (wspólnik).

Kupiec: *skradanie się* +1, *szelmostwo* 1, *cwaniactwo* 1.

Lichwiarz (zwykle Sędzia): *etykieta* 1, *wiedza (finanse)* 2.

Służba na statku kosmicznym

Pierwszą pracę bohater dostał na pokładzie statku kosmicznego. Chociaż zobaczy wiele nowych miejsc, to jednak większość czasu – nieraz całe tygodnie – spędzi w zatłoczonej kabinie. Na szczęście zarobki są całkiem niezłe.

Cechy – Zręczność +2, Wytrzymałość +1, Spryt +2, Percepcja +1, Technika +1, Ekstrawersja lub introwersja +2, Porywczość lub Opanowanie +1; ***umiejętności*** – *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia* +1, *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz*, *broń białą* lub *strzelanie*) +2, *kierowanie pojazdem (kosmicznym)* 1, *wiedza (spotkani ludzie i widziane miejsca lub szlaki kosmiczne)* 1, *pierwsza pomoc* 1, *nauka (czujniki)* 1, *skafandry kosmiczne* lub *wybawienie techniki* (wybierz jedno z dwóch) 1, *maszyny myślące* 1, *sztuka wojenna (artyleria pokładowa)* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (wspólnik).

Pilot (zwykle Przewoźnik): *kierowanie pojazdem (kosmicznym)* 2, *nauka (czujniki)* 1.

Inżynier (zwykle z gildii Inżynierów): *wybawienie techniki (mechaniki, elektryki, zaawansowanej technologii)* 2, *nauka (inżynieria)* 1.

Artylerzysta: *sztuka wojenna (artyleria pokładowa)*, *hazard* 1.

Najemnik

Bohater jest żołnierzem kontraktowym. Zwykle tę drogę życiową wybierają jedynie członkowie gildii Pośredników, ale czasem także słyszy się, że młode byczki z gildii Pozyskiwaczy oferują swoje usługi i biorą udział w cudzych wojnach. Czasami również Inżynierowie tym, którzy zaproponują najwyższą stawkę, wynajmują swoich inżynierów wojskowych.

Żołnierz: ***cechy*** – Siła +2, Zręczność +3, Wytrzymałość +2, Technika +1, Porywczość lub Opanowanie +2; ***umiejętności*** – *uniki* +1, *walka wręcz* +2, *wywieranie wrażenia* +1, *broń biała* +2, *strzelanie* +3, *wigor* +1, *kierowanie pojazdem* (wybierz specjalność) 1, *wybawienie mechaniki* 1, *pierwsza pomoc* 1, *sztuka przetrwania* 1, *tropienie* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (wspólnik).

Inżynier wojskowy: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +2, Wytrzymałość +2, Spryt +1, Percepcja +1, Technika +2, Porywczość lub Opanowanie +1; ***umiejętności*** – *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* lub *broń białą*) +1, *spostrzegawczość* +1, *strzelanie* +2, *kierowanie pojazdem* (wybierz specjalność) 2, *pierwsza pomoc* 1, *wybawienie techniki (główna specjalizacja)* 3, *wybawienie techniki (druga specjalizacja)* 2, *nauka (inżynieria)* 1, *sztuka wojenna (artyleria)* 1, *sztuka wojenna (materiały wybuchowe)* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (wspólnik).

Uczony /Naukowiec

Chociaż część arystokratów, szukając uczonych i wykształconych ludzi zwraca się głównie do Kościoła, niektórzy przedstawiciele szlachty wiedzą, że również wśród członków gildii pojawiają się prawdziwi erudyci. W kwestiach prawnych lub finansowych nie ma nikogo lepszego niż prawdziwy Sędzia; niewielu przewodników, poza tymi, którzy rekrutują się z szeregów Przewoźników, naprawdę wie, o czym mówi; Inżynierowie to rzecz jasna jedyni ludzie, do których należy zwracać się w sprawach związanych z nauką.

Uczony: ***cechy*** – Spryt +2, Percepcja +2, Technika +1, Ekstrawersja +2, Introwersja +2, Porywczość lub Opanowanie +1; ***umiejętności*** – *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia* +1, *spostrzegawczość* +1, *księgoznawstwo* 1, *etykieta* 1, *koncentracja* 1, *dociekliwość* 1, *wiedza* lub *nauka* (wybierz pierwszą dziedzinę) 3, *wiedza* lub *nauka* (wybierz drugą dziedzinę) 2, *czytanie (urtyjski)* (2 p.), *społeczne (retoryka)*, *maszyny myślące* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (wspólnik).

Naukowiec: ***cechy*** – Spryt +2, Percepcja +2, Technika +2, Introwersja +2, Porywczość lub Opanowanie +1, Wiara lub Ego +1; ***umiejętności*** – *księgoznawstwo* 1, *koncentracja* 1, *dociekliwość* 1, *wiedza* lub *nauka* (wybierz pierwszą dziedzinę) 3, *wiedza* lub *nauka* (wybierz drugą dziedzinę) 2, *czytanie (urtyjski)* (2 p.), *wybawienie techniki (główna specjalność)* 3, *wybawienie techniki (druga specjalność)* 2, *maszyny myślące* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (wspólnik).

Działalność nielegalna/ brudna robota

Istnieją jeszcze inne zajęcia – takie, o których lepiej nie wspominać w swoim życiorysie. Ale nie ma się czym martwić: wieść o najlepszych w swoim fachu zawsze dociera do właściwych uszu.

Cechy – Siła +2, Zręczność +2, Wytrzymałość +2, Percepcja +2; ***umiejętności*** – *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz*, *broń białą* lub *strzelanie*) +2, *uniki* +1, *hazard* 1, *dociekliwość* 1, *szelmostwo* 2, *wiedza (miejscowy półświatek)* 1, *cwaniactwo* 2; *dobrodziejstwo* – ranga (wspólnik).

Złodziej: ***cechy*** – Porywczość lub Opanowanie +2; ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *spostrzegawczość* +1, *skradanie się* +1, *zwinne dłonie* 2.

Szpieg: ***cechy*** – Ekstrawersja lub Introwersja +2; ***umiejętności*** – *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia* +2, *spostrzegawczość* +2, *skradanie się* +1.

Służba Obowiązkowa

Kiedy już bohater ma za sobą pierwsze szlify, zaczyna szukać następnej pracy – czegoś, co pozwoli mu podnieść kwalifikacje, zanim zacznie samodzielnie pracować. Ma jeszcze drugą możliwość – przyłączyć się do Cesarskiej Kohorty i służyć Rycerzom Poszukującym (patrz „Dodatkowe etapy", dalej).

Ci, którzy się różnią: obcy

W Znanych Światach istnieje wiele ras rozumnych istot, ale zaledwie garstka ma jakąkolwiek władzę polityczną. Tylko trzy z nich są na tyle potężne lub liczne, aby utrzymać pewnien stopień wolności na ojczystych planetach – oczywiście okrojonej wolności, gdyż każda z tych planet należy do jednego z rodów królewskich lub Ligi. Na rodzimych planetach istnieją enklawy oryginalnej kultury, ale większość obcych żyje w światach opanowanych przez ludzi. Każdy z nich może zajmować określoną pozycję w gildii lub pośród własnej szlachty.

Inne obce rasy zostały wymienione w dodatkach do **Gasnących Słońc**. Mistrz Gry i gracze mogą swobodnie tworzyć własne rasy i nowe role dla bohaterów.

Tworzenie bohatera wywodzącego się z rasy innej niż ludzka: Gracz powinien wykorzystać kilka punktów dodatkowych na specjalne moce i specyficzne dla określonej rasy zdolności – musi na przykład zapłacić za dodatkowe kończyny i szpon jadowy voroksa. Minimalne koszty stworzenia bohatera obcej rasy zostały wymienione poniżej. W „Historii postaci" można też znaleźć proponowane współczynniki dla każdej rasy.

Ur-obunowie

Uduchowieni ur-obunowie są bardzo poszukiwani jako bezstronni i pokojowo nastawieni dyplomaci. W przeciwieństwie do swoich agresywnych współbratymców – ur-ukarów – ur-obunowie ponad wszystko cenią sobie naukę i filozofię. Mają prawdziwy talent do odszukiwania odpowiedzi na pytania, które przez długi czas trapiły innych. Ur-obun może zostać wyświęcony przez własny odłam Kościoła (Voavenlohjun).

Wychowanie

Większość ur-obunów wychowuje się na macierzystej planecie Velisimil, ale niektórzy mogą wywodzić się z kolonii (zwykle zamieszkanych przez wiele ras) istniejących w innych światach.

Cechy – Siła (maksymalnie 9), Zręczność (bazowe 4) +1, Wytrzymałość (maksymalnie 9), Spryt +1, Ekstrawersja lub introwersja +1, Opanowanie +1, Wiara +1, Psi lub Teurgia 1; ***umiejętności*** – *empatia* 1, *etykieta* 1, *koncentracja* lub *żelazna wola* 1, *języki (obuński, urtyjski)* (2 p.); ***błogosławieństwo*** – Sprawiedliwość (+2 do Porywczości, gdy naprawia wyrządzone przez kogoś zło); ***przekleństwo*** – Protekcjonalność (-2 do Ekstrawersji, gdy przebywa pomiędzy nieoświeconymi).

Nauka

Zamiast wybrać jedną z poniższych dróg, ur-obunowie mogą przyłączyć się do gildii lub ludzkiego odłamu Kościoła, tam kształcić się, a potem szukać pierwszej pracy (zwłaszcza ci, którzy nie wychowywali się na własnej planecie).

Doradca Umo'rin: ***cechy*** – Spryt +2, Percepcja +1, Ekstrawersja lub Introwersja +2; ***umiejętności*** – *urok osobisty* +2, *spostrzegawczość* +1, *empatia* 1, *etykieta* 1, *koncentracja* lub *żelazna wola* 1, *dociekliwość* 1, *wiedza* (wybierz dziedzinę) 1, *umiejętności społeczne* (*retoryka* lub *przemawianie*) 2.

Ksiądz Voavenlohjun: ***cechy*** – Spryt +2, Introwersja +1, Wiara +2; ***umiejętności*** – *urok osobisty* +1, *spostrzegawczość* +1, *księgoznawstwo* 1, *alchemia* 1, *koncentracja* 2, *wiedza* (*metafizyka*) 1, *pierwsza pomoc* 1, *żelazna wola* 2.

Mistrz Vhem-saahen: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +2, Wytrzymałość +1, Porywczość lub Opanowanie +1; ***umiejętności*** – *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* lub *broń białą*) +2, *strzelanie* +2, *wigor* +1.

Początki kariery

Doradca Umo'rin: ***cechy*** – Zręczność +1, Spryt +2, Percepcja +1, Ekstrawersja lub Introwersja +2, Porywczość lub Opanowanie +2, Wiara +2; ***umiejętności*** – *urok osobisty* +2, *spostrzegawczość* +1, *empatia* 1, *etykieta* 1, *koncentracja* lub *żelazna wola* 2, *dociekliwość* 2, *wiedza* (wybierz dziedzinę) 2, *umiejętności społeczne* (*retoryka* lub *przemawianie*) 2, *czytanie (obuński lub urtyjski)* (2 p.); *dobrodziejstwo* – ranga (konfederat).

Ksiądz Voavenlohjun: ***cechy*** – Zręczność +1, Spryt +2, Percepcja +1, Introwersja +2, Porywczość lub Opanowanie +2, Wiara +2; ***umiejętności*** – *urok osobisty* lub *spostrzegawczość* +1, *księgoznawstwo* lub *alchemia* 1, *empatia* 1, *koncentracja* 3, *dociekliwość* 1, *wiedza* (*metafizyka*) 1, *medycyna* 1, *pierwsza pomoc* 2, *czytanie (obuński)* (2 p.), *żelazna wola* 2; *dobrodziejstwo* – ranga (nowicjusz).

Mistrz Vhem-saahen: ***cechy*** – Siła +2, Zręczność +2, Wytrzymałość +2, Spryt +1, Percepcja +1, Porywczość lub Opanowanie +2; ***umiejętności*** – *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* lub *broń białą*) +2, *strzelanie* +2, *wigor* +1, *koncentracja* lub *żelazna wola* 2, *pierwsza pomoc* 2; *dobrodziejstwo* – Przymierze (3 p.).

Wybierz jedno z poniższych:

Sztuki walki: boks, zabójcze kopnięcie, przytrzymanie.

Szermierka: parowanie, pchnięcie, cięcie.

Służba Obowiązkowa

Ur-obunowie mogą brać udział w zmodyfikowanej służbie obowiązkowej (patrz „Dodatkowe etapy", dalej):

– pierwsza wyprawa daje im zaledwie 12 punktów, które przeznaczone są na rozwój umiejętności (jeśli ur-obun pragnie wstąpić do Kohorty Cesarskiej, otrzymuje jedynie 9 punktów.);

– jeśli w historii życia bohatera gracz uwzględni obudzenie Wrodzonej Psi, dodaje postaci 3 punkty do aktualnego poziomu Psi;

– jeśli w historii życia bohatera gracz uwzględni powołanie teurgiczne na poziomie neofity, dodaje postaci 3 punkty do aktualnego poziomu Teurgii.

Ur-ukarowie

Ur-ukarowie, krewniacy pokojowo nastawionych ur-obunów, są zawziętymi, brutalnymi przestępcami – przynajmniej za takich uważa się ich w Znanych Światach. Nacierpieli się wiele z powodu ucisku, między innymi na skutek wojny z ludzkością, która wybuchła po pierwszym spotkaniu tych dwóch ras. Zawzięci ur-ukarowie walczą cały czas w morderczych wojnach plemiennych, toczonych w podziemnych jaskiniach na swojej ojczystej planecie. Wychowani zgodnie z tradycją ur-ukarowie rzadko wychodzą na światło słoneczne przed ukończeniem trzeciego, piątego roku życia. Dlatego dobrze się czują w ciemnych, zatłoczonych miejscach. Ci, którzy uciekają przed krwawymi konfliktami na inne planety, często oferują swoje usługi jako zabójcy lub najemni żołnierze. To, że wychowywali się w podziemiach, daje im przewagę, kiedy działają nocą.

Wychowanie

Cechy – Siła (maksymalnie 9) +1, Zręczność (bazowe 4) +1, Wytrzymałość (maksymalnie 9), Percepcja +2, Porywczość lub Opanowanie +1, Technika (bazowe 4), Psi 1, Cień 1; ***umiejętności*** – *walka wręcz* +1, *skradanie się* +1, *szelmostwo* 1, *języki* (*urtyjski*) (2 p.), *języki* (*ukaryjski*), *sztuka przetrwania* 1; ***błogosławieństwo*** – Delikatny dotyk (+2 do Percepcji przy rozpoznawaniu dotykanych przedmiotów); ***przekleństwo*** – Zawziętość (- 2 do Opanowania przy spotkaniach z ludźmi), Ostracyzm (umiarkowany).

Nauka

Wielu ur-ukarów zamiast podejmować tradycyjne role klanowe, przyłącza się do gildii.

Wódz: ***cechy*** – Zręczność +1, Spryt +1, Percepcja +1, Ekstrawersja +1, Porywczość lub Opanowanie +1; ***umiejętności*** – *uniki* +1, *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* lub *broń białą*) +2,

wywieranie wrażenia +1, *strzelanie* +1, *szelmostwo* 2, *wiedza* (*trucizny*) 1, *żelazna wola* 1, *sztuka przetrwania* 1.

Wojownik/ Wyjęty spod prawa: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +2, Wytrzymałość +2, Porywczość lub Opanowanie +1; ***umiejętności*** – *uniki* +1, *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* lub *broń białą*) +2, *wywieranie wrażenia* +1, *strzelanie* +1, *szelmostwo* 2, *wiedza* (*trucizny*) 1, *żelazna wola* 1, *sztuka przetrwania* 1.

Początki kariery

Wódz: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +1, Wytrzymałość +1, Spryt +1, Percepcja +1, Ekstrawersja +2, Porywczość lub Opanowanie +2, Wiara lub Ego +1; ***umiejętności*** – *uniki* +1, *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* lub *broń białą*) +2, *wywieranie wrażenia* +1, *strzelanie* +1, *szelmostwo* 1, *wiedza* (*trucizny*) 1, *żelazna wola* 1, *sztuka przetrwania* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (Quan).

Wybierz jedno z poniższych:

Boks w stylu jox kai von: boks, zabójcze kopnięcie, przytrzymanie.

Walka na noże w stylu kraxi: parowanie, pchnięcie, cięcie.

Wojownik/ Wyjęty spod prawa: ***cechy*** – Siła +2, Zręczność +1, Wytrzymałość +2, Percepcja +1, Ekstrawersja lub Introwersja +1, Porywczość lub Opanowanie +2, Wiara lub Ego +1; ***umiejętności*** – *uniki* +1, *umiejętności bojowe* (wybierz *walkę wręcz* lub *broń białą*) +2, *wywieranie wrażenia* +1, *strzelanie* +1, *szelmostwo* 1, *wiedza* (*trucizny*) 1, *żelazna wola* 1, *sztuka przetrwania* 1; *dobrodziejstwo* – Więzy rodzinne (3 p.).

Wybierz jedno z poniższych:

Boks w stylu jox kai von: boks, zabójcze kopnięcie, przytrzymanie.

Walka na noże w stylu kraxi: parowanie, pchnięcie, cięcie.

Służba Obowiązkowa

Ur-ukarowie mogą podjąć się służby obowiązkowej (patrz „Dodatkowe etapy", dalej):

– jeśli w historii życia bohatera gracz uwzględni Obudzenie Wrodzonej Psi, dodaje postaci 3 punkty do aktualnego poziomu Psi;

– ur-ukar może wstąpić do Kohorty Cesarskiej, jeżeli tylko zechce.

Voroksowie

Te potwory o sześciu kończynach wysoko ceni się jako komandosów z oddziałów szturmowych oraz jako partyzantów. Jedynie „cywilizowani" voroksowie mogą opuszczać swoją ojczyznę, ponieważ „dzicy" są zbyt niezdyscyplinowani i niebezpieczni. Jednakże mało kto w Znanych Światach potrafiłby odróżnić voroksa „cywilizowanego" od „dzikiego". Cywilizowani mają usunięte szpony jadowe na znak swojego związania się z cywilizacją. Szlachetnie urodzeni voroksowie mogą zostawić sobie jeden szpon jadowy na znak swojej pozycji.

Wychowanie

Wódz: ***cechy*** – Siła (bazowe 4, maksymalnie 12) +1, Zręczność +2, Wytrzymałość (bazowe 4, maksymalnie 12) +1, Spryt (bazowe 2) +1, Technika (bazowe 1), Porywczość (zawsze wiodąca); ***umiejętności*** – *wywieranie wrażenia* +1, *walka wręcz* +1, *wigor* +1, *języki* (*urtyjski*) (2 p.), *języki (voroksański)* (2 p.), *sztuka przetrwania* 1, *tropienie* 1; ***błogosławieństwo*** – Drapieżność (+2 do Percepcji, – 2 do Opanowania, gdy jest głodny), Ogromny (+2 do Żywotności, +2 do Żywotności, bieg: bazowo 14 metrów), Wrażliwy węch (+1 do Percepcji przy rozpoznawaniu zapachów); ***przekleństwo*** – Brak ogłady (-2 do Ekstrawersji w sytuacach społecznych); *dobrodziejstwa* – Ugryzienie (Zręczność + *walka wręcz*, -1 do Inicjatywy, 3 kostki obrażeń), Dodatkowe kończyny (w sumie sześć kończyn, które mogą służyć jako ramiona lub nogi), Szpon jadowy (6 p., Zręczność + *walka wręcz*, 3 kostki obrażeń. Trucizna voroksów działa wolno, paraliżując ofiarę. Jeśli zostaną zadane obrażenia szponem, ofiara jest pod działaniem trucizny i z każdą turą dodaje mu się modyfikator ujemny -1 do działań fizycznych; kiedy liczba tur w końcu wyniesie tyle, co Żywotność, ranny nie jest w stanie już nic zrobić, aż do końca sceny); *utrapienia* – Ostracyzm (umiarkowany), brak Okultyzmu (nie mogą obudzić się w nim zdolności Psi ani moce teurgiczne).

Wojownik: ***cechy*** – Siła (bazowe 4, maksymalnie 12) +1, Zręczność +2, Wytrzymałość (bazowe 4, maksymalnie 12) +1, Spryt (bazowe 2), Technika (bazowe 1), Porywczość (zawsze wiodąca); ***umiejętności*** – *uniki* +1, *walka wręcz* +2, *broń biała* +2, *spostrzegawczość* +1, *skradanie się* +1, *wigor* +1, *pierwsza pomoc* 1, *języki* (voroksański) (2 p.), *sztuka przetrwania* 1, Tropienie 1; ***błogosławieństwo*** – Drapieżność (+2 do Percepcji, – 2 do Opanowania, gdy jest głodny), Ogromny (+2 do Żywotności, +2 do Żywotności, bieg: bazowo 14 metrów), Wrażliwy węch (+1 do Percepcji przy rozpoznawaniu zapachów); ***przekleństwo*** – Brak ogłady (-2 do Ekstrawersji w sytuacjach społecznych); *dobrodziejstwa* – Ugryzienie (Zręczność + *walka wręcz*, -1 do Inicjatywy, 3 kostki obrażeń), Dodatkowe kończyny (w sumie sześć kończyn, które mogą służyć jako ramiona lub nogi); *utrapienia* – Ostracyzm (umiarkowany), brak Okultyzmu (nie mogą obudzić się w nim zdolności Psi ani moce teurgiczne).

Nauka

Na tym etapie voroksowie zwykle są już na tyle „ucywilizowani" przez ludzi, że potrafią zachowywać się w sposób akceptowany w społeczeństwie. Zamiast wybierać jedno z poniższych, voroks może przyłączyć się do gildii.

Cechy – Siła +1, Zręczność +1, Wytrzymałość +1, Percepcja +1, Porywczość +1; ***umiejętności*** – *uniki* +1, *walka wręcz* +2, *wywieranie wrażenia* +1, *broń biała* +1, *spostrzegawczość* +1, *skradanie się* +1, *wigor* +1, *sztuka przetrwania* 1, *tropienie* 1.

Początki kariery

Wódz: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +1, Wytrzymałość +1, Spryt +1, Percepcja +2, Ekstrawersja lub Introwersja +1, Porywczość +2, Wiara lub Ego +1; ***umiejętności*** – *uniki* +1, *walka wręcz* +1, *broń biała* +1, *spostrzegawczość* +1, *strzelanie* +1, *wigor* +1, *tropienie* 1; *dobrodziejstwo* – ranga (kawaler).

Graa (voroksańska sztuka walki): banga (szarża), drox (walka drugą ręką).

Wojownik: ***cechy*** – Siła +1, Zręczność +1, Wytrzymałość +1, Spryt +1, Percepcja +2, Ekstrawersja lub Introwersja +1, Porywczość +2, wiara lub Ego +1; ***umiejętności*** – Unikanie +1, *walka wręcz* +1, *broń biała* +1, *spostrzegawczość* +1, *strzelanie* +1, *wigor* +1, *tropienie* 1; *dobrodziejstwo* – Więzy rodzinne (3 p.).

Graa (voroksańska sztuka walk): banga (szarża), drox (walka drugą ręką).

Służba Obowiązkowa

Voroksowie mogą tylko JEDEN RAZ wyruszyć na wyprawę w ramach służby – służby obowiązkowej, Kohorty Cesarskiej lub w ramach zdobywania usprawnień cybernetycznych. Nie mogą obudzić w sobie zdolności Psi lub Teurgii. Voroksańscy wodzowie mogą stać się Rycerzami Poszukującymi, jeśli odbędą służbę obowiązującą tych rycerzy.

Dodatkowe etapy

Bohater kontynuuje pierwsze kroki w swojej karierze i zaczyna nową działalność, zdobywa moce okultystyczne lub wszczepy cybernetyczne. Postać może wybrać DWIE z poniższych opcji. (Jest tylko jeden wyjątek: bohater, który decyduje się na „Przepakowanego", może wybrać jedynie tę możliwość). Na przykład szlachcic może kontynuować swoją drogę jako dowódca wojskowy (wybiera „Służbę obowiązkową"), obudzić w sobie moce psychiczne (wybiera „Wrodzoną Psi"), albo może całe życie poświęcić wcześniej obranej drodze (wybiera „Służbę obowiązkową" i „Kolejną służbę obowiązkową").

Służba obowiązkowa

Cecha (wybierz jedną) +1, cecha (wybierz następną) +1, ***umiejętności*** (wybierz nowe lub dodaj do tych, które wybrałeś wcześniej) +14.

Materialne dobrodziejstwa

Wybierz jedno z poniższych:

Awans i nagrody: podnieś swoją rangę o jeden szczebel, wybierz Bogactwo (Dość zamożny) lub Gotówkę (1000 feniksów).

Wysoki awans: podnieś swoją rangę o dwa szczeble, wybierz Bogactwo (Zabezpieczony) lub Gotówkę (600 feniksów).

Sowite nagrody: Bogactwo (Bogaty) lub Gotówka (2000 feniksów).

Przyjaciele: Gotówka (100 feniksów), wybierz 6 punktów z Przymierza, Kontaktów, Sieci informatorów, Orszaku, Kontraktu przewozowego lub Azylu.

Awans i przyjaciele: podnieś swoją rangę o jeden szczebel, Gotówka (100 feniksów) i wybierz 4 punkty z Przymierza, Kontaktów, Sieci informatorów, Orszaku, Kontraktu przewozowego lub Azylu.

Kolejna służba obowiązkowa

(Najpierw gracz musi wybrać Służbę obowiązkową)

Cecha (wybierz jedną) +1, cecha (wybierz następną) +1, ***umiejętności*** (wybierz nowe lub dodaj do tych, które wybrałeś wcześniej) +10.

Kolejne materialne dobrodziejstwa

Wybierz jedno z poniższych:

Awans i nagrody: podnieś swoją rangę o jeden szczebel, weź Bogactwo większe o jeden poziom lub Gotówkę (większą o jeden poziom).

Wysoki awans: podnieś swoją rangę o dwa szczeble.

Sowite nagrody: wybierz większe Bogactwo lub Gotówkę (o dwa poziomy).

Przyjaciele: wybierz 4 punkty z Przymierza, Kontaktów, Sieci informatorów, Orszaku, Kontraktu przewozowego lub Azylu.

Służba cesarska

Arystokraci, księża i członkowie gildii mogą złożyć cesarzowi Alexiusowi przysięgę wierności i wyruszyć w ramach służby na wyprawę jako członkowie elitarnej Kompanii Feniksa. Szlachetnie urodzeni stają się Rycerzami Poszukującymi, zaś księża i członkowie gildii tworzą Kohortę.

Bohaterowie, w których historii uwzględniono okultyzm lub wszczepy cybernetyczne, mogą wybrać „Służbę cesarską" jako drugą możliwość. Inni bohaterowie muszą wybrać „Służbę cesarską" zamiast zwykłej „Służby obowiązkowej"; mogą potem wybrać „Kolejną służbę obowiązkową" jako drugą możliwość – po prostu przedłużają służbę u cesarza.

Służba Rycerzy Poszukujących

Wszystkie premie są takie same jak przy zwykłej „Służbie obowiązkowej", poza jednym wyjątkiem: otrzymuje się tylko 10 punktów na rozwój umiejętności. Bohater dostaje także Przywilej cesarski (patrz „Dobrodziejstwa").

Służba w Kohorcie

Wszystkie premie są takie same jak przy zwykłej „Służbie obowiązkowej", z jednym wyjątkiem: postać otrzymuje tylko 11 punktów na rozwój umiejętności. Bohater dostaje także Odznakę Kohorty (patrz „Dobrodziejstwa").

Moce okultystyczne

Teoretycznie bohater może jednocześnie posiadać moce psychiczne i zdolności teurgiczne, ale zdarza się to rzadko, a Kościół nieprzychylnie patrzy na takie „wybryki natury". Postaci zaczynające grę muszą dokonać wyboru: albo Psi, albo Teurgia – na pewno nie obie te rzeczy naraz.

Obudzenie mocy Psi

Każdy bohater może być psychonikiem, jeśli tylko nie jest voroksem.

Wrodzona Psi: Psi 3, Dziw +2, główna ścieżka: poziom 1, 2 i 3, +1 do umiejętności związanych z mocami Psi.

Wyuczona Psi (najpierw gracz musi wybrać Wrodzoną Psi): Psi +2, Dziw +1, główna ścieżka: poziom 4 i 5, druga ścieżka: poziom 1 i 2; jedno z dobrodziejstw materialnych wymienionych przy zwykłej Służbie obowiązkowej.

Powołanie teurgiczne

Teurg neofita: Teurgia 3 (9 p.), Dziw +2 (4 p.), Obrzędy: poziom 1 (1 p.), poziom 2 (2 p.), poziom 3 (3 p.), +1 do umiejętności związanych z obrzędem (1 p.).

Adept Teurgii (najpierw gracz musi wybrać teurga neofitę): Teurgia +2 (6 p.), Dziw +1 (2 p.), Obrzędy: poziom 4 (4 p.), poziom 5 (5 p.), dodatkowe obrzędy: 2 obrzędy (poziom 1 i 2) lub jeden obrzęd z poziomu 3 (3 p.), gracz wybiera jedno z materialnych dobrodziejstw wymienionych przy zwykłej Służbie Obowiązkowej.

Cybernetyka

Niektórzy ludzie tak bardzo pokochali maszyny, że umieścili je we własnych ciałach – osiągając z nimi ten poziom zażyłości, który dla Kościoła jest odrażający. Niemniej wielu mieszkańców Znanych Światów i tak to robi, zwłaszcza jeśli mogą liczyć na ochronę przed inkwizycją – ze strony swojego rodu albo gildii.

Podkręcony

Gracz musi poświęcić 20 dodatkowych punktów na urządzenia cybernetyczne i związane z tym cechy (3 punkty na każde +1) i/lub umiejętności (1 punkt na każde +1). Lista urządzeń znajduje się w „Rozdziale siódmym: Technika".

Punkty do historii postaci

Dla zainteresowanych: oto w jaki sposób punkty postaci i punkty dodatkowe zostają wydane przy tworzeniu „Historii postaci":

– „wychowanie" (5 p. na cechy, 5 p. na umiejętności), „nauka" (5 p. na cechy, 10 p. na umiejętności), „początki kariery" (10 p. na cechy, 15 punktów na umiejętności);

– dodatkowe punkty zużyto na dodatkowe etapy: Służba obowiązkowa (dwa etapy po 20 punktów), Obudzenie mocy Psi (dwa etapy po 20 punktów), Powołanie teurgiczne (dwa etapy po 20 punktów), Usprawnienia cybernetyczne (dwie opcje: jedna za 20 punktów, druga za 40).

Bazowe 10 punktów na dobrodziejstwa zostały wydane na Rangę pod koniec „początków kariery", a reszta na Dobrodziejstwa materialne związane z „dodatkowymi etapami".

Istnieje kilka wyjątków: voroksowie zużywają wiele ze swoich dodatkowych punktów w trakcie Wychowania (takie współczynniki kosztują!), przez co mogą wybrać tylko jeden dodatkowy etap, a nie dwa.

Przepakowany

Uwaga: Bohater, który zdecyduje się na tę możliwość, nie może wybrać żadnej innej opcji z dodatkowych etapów! Gracz musi wydać 40 punktów dodatkowych na urządzenia cybernetyczne i związane z nimi cechy (3 punkty na każde +1) i/lub umiejętności (1 punkt na każde +1). Lista urządzeń znajduje się w „Rozdziale siódmym: Technika". Ponadto gracz ma wybrać sobie jedno z dobrodziejstw materialnych wymienionych przy zwykłej Służbie.

Uwagi końcowe

W tej chwili gracz może wybrać sobie Przekleństwa oraz Utrapienia – o ile ma na to ochotę – i zużyć zdobyte w ten sposób dodatkowe punkty. Powinien także przejrzeć swoje cechy duchowe i zadeklarować, które z nich uważa za wiodące (patrz ramka z cechami duchowymi), a potem podkreślić je na swojej karcie. Na koniec powinien określić swoją Żywotność (5 + Wytrzymałość) i punkty Dziwu (patrz „Rozdział czwarty: Współczynniki").

Teraz już bohater jest gotów, aby wkroczyć do pełnych zgiełku i wrzawy pałaców, na bazary i bezdroża Znanych Światów.

Samodzielne tworzenie postaci

Dla tych, którzy wolą bardziej precyzyjny i niepowtarzalny proces twórczy, opracowano metodę samodzielnego tworzenia postaci. Gracze wydają punkty na cechy, umiejętności i dobrodziejstwa, posługując się listą z „Rozdziału czwartego: Współczynniki".

Punkty postaci i punkty dodatkowe

Do tworzenia bohaterów używa się zmiennej liczby punktów postaci: punktów, które można wydać na podwyższenie poziomów różnych współczynników. Wyróżniamy trzy kategorie współczynników: cechy, umiejętności i dobrodziejstwa. Na każdą z nich trzeba zużyć z góry ustaloną liczbę punktów; punkty te wydaje się (zwykle w proporcjach 1 do 1) na podwyższenie danego współczynnika w odpowiedniej kategorii.

Co więcej, wszystkie postaci dostają 40 dodatkowych punktów, dzięki którym można zapewnić sobie dalszy wzrost współczynników, kupić nowe współczynniki lub te, które do tej pory nie były dla gracza osiągalne (błogosławieństwa lub moce okultystyczne). W przeciwieństwie do wcześniejszych punktów, te dodatkowe nie zawsze zużywa się w proporcjach 1 do 1 – zwiększenie poziomu cechy kosztuje więcej punktów dodatkowych niż na przykład zakupienie nowej umiejętności.

Pierwszy krok: określenie koncepcji postaci

Jak już wcześniej opisano, tworzenie postaci zaczyna się od ustalenia jej koncepcji. Szukając pomysłu, postaraj się znaleźć coś, co okazałoby się interesujące, zabawne i inne od bohaterów pozostałych graczych. Z drugiej jednak strony – warto wybrać taką koncepcję, dzięki której będziesz mógł dobrze współpracować z innymi i odnaleźć się w scenariuszach Mistrza Gry. Brudny pirat kosmiczny nie będzie pasował do grupy, której członkowie są arystokratami, politykami i dworzanami.

Kiedy już decyzje związane z koncepcją postaci zostaną podjęte, gracz może zacząć wypełniać kartę. Wybiera dla bohatera imię, rasę, płeć i wiek, a także określa z jakiej planety postać pochodzi, z jakiej grupy społecznej... Zakłada się, że wszyscy bohaterowie w **Gasnących Słońcach** są wolnymi obywatelami, chyba że gracz postanowi sobie inaczej: dobrodziejstwa pozwalają postaci być poddanym lub chłopem pańszczyźnianym (za co dostaje się dodatkowe punkty) lub arystokratą (a to kosztuje). I najważniejsze pytanie – komu bohater obiecał swą lojalność? Czy jest członkiem domu Hazat, czy najemnikiem Pośredników, czy księdzem Zakonu Eskatonicznego? Drugi krok pomaga odpowiedzieć na to pytanie.

Drugi krok: wybór roli postaci

Kiedy koncepcja postaci zostanie już ustalona, gracz wybiera najbardziej odpowiadającą mu spośród 26 propozycji rolę. Warto zaznaczyć, że nie trzeba wybierać takiej, która idealnie współgra z bohaterem – prawdziwym wyzwaniem w grze byłoby zdecydować się na rolę, której stereotypowo przypisane cechy lekko kłócą się z koncepcją i osobowością tworzonej postaci. Na przykład, pełen pokory szlachcic z rodu Hawkwoodów lub litościwy Pośrednik – handlarz niewolników – mogą dostarczyć jedynych w swoim rodzaju doświadczeń.

Role dla postaci zostały przedstawione w części „Historia postaci", a dodatkowe role (Barbarzyńców) opisano nieopodal w ramce.

Trzeci krok: wybór cech

Cechy to wrodzone właściwości bohatera, odziedziczone lub równie głęboko zakorzenione aspekty jego ciała i ducha. Podobnie jak większość współczynników, tak i cechy mieszczą się na skali od 1 do 10, gdzie 1 oznacza wyjątkową słabość, a 10 osiągalną dla człowieka doskonałość.

Istnieją trzy typy cech: cielesne (fizyczne), umysłowe (to chyba jasne) i duchowe (psychologiczne i emocjonalne). Ponadto bohater może także posiadać cechy okultystyczne – współczynniki opisujące jego kontakty z siłami z innych wymiarów – ale te można pozyskać na dalszym etapie tworzenia postaci. Dla postaci graczy bazowy poziom cech cielesnych i umysłowych równa się 3 (inwalidzi i kretyni nie przetrwaliby trudów życia we wszechświecie **Gasnących Słońc**).

Cechy duchowe dzielą się na trzy „pary": Ekstrawersja – Introwersja, Porywczość – Opanowanie, Wiara – Ego. Określają one osobowość postaci i są ważne przy posługiwaniu się magią lub mocami psychicznymi. Cechy połączono w pary na zasadzie uzupełniających się przeciwieństw. Z każdej pary gracz wybiera jedną cechę, która będzie wiodąca; dla niej bazowy poziom wynosi 3. Dla jej przeciwieństwa bazowy poziom równy jest 1.

Początkowo cechy postaci nie mogą wynosić więcej niż 8 (doskonałość wymaga posiadania nie tylko wrodzonych zdolności, ale także oszlifowania ich przez liczne doświadczenia). Jedyny wyjątek stanowią cechy cielesne voroksów, które mogą osiągnąć 10 (ale tylko dzięki punktom doświadczenia mogą zostać podniesione jeszcze wyżej).

Gracz otrzymuje 20 punktów, które ma podzielić pomiędzy cechy, dokładnie opisane w „Rozdziale czwartym: Współczynniki".

Cechy duchowe

W przeciwieństwie do innych współczynników, cechy duchowe reprezentują osobowość i przez to nieco trudniej precyzyjnie opisać je za pomocą liczb, niż na przykład Zręczność. Łączy się je w przeciwstawne pary, co symbolizuje polaryzację psychiki bohatera – każda cecha duchowa równoważy swoje przeciwieństwo. U większości postaci jedna z cech z pary będzie wyższa niż druga. Cechę na wyższym poziomie uważa się za wiodącą; tę na niższym – za drugorzędną. (Wiodąca cecha rośnie od 3, drugorzędna od 1 poziomu. Należy podkreślić cechy wiodące na karcie postaci).

Z jednej strony jest całkiem możliwe, że bohater będzie miał równie silne (lub słabe) obie przeciwstawne cechy z pary. Na przykład może być towarzyski i przyjacielski (wysoki poziom Ekstrawersji), a zarazem skupiony wewnętrznie (dość wysoki poziom Introwersji). Gorzej, gdy postać sprawia wrażenie znerwicowanej i roztrzęsionej (niska wartość Opanowania), a przy tym jest depresyjna i pozbawiona silnej woli (niska Porywczość). Tak więc można podnosić poziom wiodącej cechy duchowej, drugorzędnej lub obu. Co więcej, gracz może podnieść wartość drugorzędnej cechy do poziomu, jaki osiągnęła cecha wiodąca – w ten sposób tworząc postać, w której „jin i jan zachowują równowagę".

Jednakże nadal cechy te są wobec siebie w opozycji, więc postać nie może osiągnąć bardzo wysokiego poziomu w obu. Dlatego też – chociaż cechy duchowe mieszczą się na skali od 1 do 10 – wartość jednej zmniejsza maksymalny możliwy poziom dla drugiej, przeciwstawnej cechy. Jeśli więc poziom Porywczości postaci równa się 7, to wartość Opanowania nie może wynieść więcej niż 3 (taki żarliwy bohater z trudem będzie kontrolował swoje wewnętrzne pasje, niezależnie od tego, czego dotyczą). Tak samo sprawa wygląda w przypadku Ekstrawersji i Introwersji oraz Wiary i Ego.

Należy pamiętać, że nawet jeśli poziomy obu cech są sobie równe, nadal jedna z nich jest wiodąca i powinna zostać podkreślona w karcie. To rozróżnienie jest bowiem szczególnie istotne dla psychoników.

Czwarty krok: wybór umiejętności

Umiejętności to instynktowne i nabyte uzdolnienia bohatera. Wyróżniamy dwa typy umiejętności: wrodzone i wyuczone. Dla wrodzonych bazowy poziom wynosi 3 (wszyscy bohaterowie mają chociaż szczątkowe zdolności do walki i skradania się). Z kolei wyuczone umiejętności trzeba wykupić – jeśli chce się je posiadać (postać nie będzie miała zielonego pojęcia jak naprawić płytkę drukowaną, chyba że wcześniej nauczy się *wybawienia elektryki*).

Umiejętności kupuje się tak samo jak cechy. Niektóre z tych pierwszych są dostępne tylko specjalistom z gildii – Liga Kupiecka ma monopol na pewne specyficzne umiejętności, związane z zaawansowaną techniką (bohater musi należeć do gildii albo mieć w niej niezłe kontakty, aby się ich nauczyć; patrz dobrodziejstwo „Kontraktem z gildią").

Gracz otrzymuje 30 punktów, które ma podzielić pomiędzy wybrane umiejętności – zostały one dokładnie opisane w „Rozdziale czwartym: Współczynniki".

Piąty krok: wybór dobrodziejstw

Gracz może wreszcie kupić sobie dobrodziejstwa – te współczynniki, które wskazują na prawa przynależne mu z racji urodzenia, posiadanych pieniędzy i innych przywilejów społecznych. Dobrodziejstwa kosztują różnie, w zależności od tego, jak wiele są warte: postać, która jest wręcz obrzydliwie bogata, musi zużyć więcej punktów dobrodziejstw niż bohater, który zaczyna skromnie.

Dobrodziejstwa w znacznie większym stopniu niż pozostałe współczynniki określają związek bohatera z resztą społeczeństwa **Gasnących Słońc**. Dlatego też gracz powinien dokładnie przemyśleć koncepcję postaci, zanim zacznie wybierać dobrodziejstwa.

Można także wybrać sobie utrapienia – przeciwieństwo dobrodziejstw, utrudnienia natury społecznej (wrogowie, ostracyzm i temu podobne), które dają dodatkowe punkty, potrzebne przy szóstym kroku tworzenia postaci.

Gracz otrzymuje 10 punktów, które musi rozdzielić pomiędzy wybrane dobrodziejstwa. Te współczynniki również opisano w rozdziale 4.

Szósty krok: wydanie dodatkowych punktów

W tym momencie gracz otrzymuje 40 dodatkowych punktów, które może dowolnie wykorzystać. Tylko dzięki tym punktom można zdobyć błogosławieństwa oraz cechy i moce okultystyczne. Tabela dodatkowych punktów opisuje, ile kosztuje zdobycie nowych współczynników lub podwyższenie poziomu współczynników już posiadanych.

Koszt współczynników w punktach dodatkowych

Współczynnik	Koszt (wzrostu o 1)
Cecha (cielesna, umysłowa, duchowa i okultystyczna)	1
Dziw	1
Umiejętność	1
Dobrodziejstwo	1
Błogosławieństwo	1
Umiejętności bojowe	1 na poziom
Moce okultystyczne	1 na poziom

Przekleństwa i utrapienia przynoszą kolejne dodatkowe punkty.

Umiejętności wyuczone

Akrobatyka
Alchemia
Biurokracja
Charakteryzacja
Cwaniactwo
Czytanie
Język barbarzyńców
Język obcych
Łacina
Tech-urth
Urtyjski
Dociekliwość
Empatia
Etykieta
Hazard
Jeździectwo
Języki
Barbarzyńców
Dialekty
Kwiecista mowa (umiejętność rodu al-Malik)
Łacina
Obcych
Urtyjski
Żargon Pozyskiwaczy (umiejętność Pozyskiwaczy)
Kierowanie
Pojazdami lądowymi
Pojazdami powietrznymi
Pojazdami wodnymi
Statkami kosmicznymi (umiejętności członków gildii)
Zaprzęgami
Koncentracja
Ksenoempatia
Księgoznawstwo
Kusznictwo
Łucznictwo
Maszyny myślące (umiejętność członków gildii)
Medycyna
Nauka (umiejętność członków gildii)
Antropologia
Archeologia
Astronomia
Biologia
Chemia
Cybernetyka
Fizyka
Genetyka
Geologia
Ksenobiologia
Inżynieria
Meteorologia
Terraformowanie
Otwieranie zamków
Panowanie nad ciałem
Pierwsza pomoc
Przeszukiwanie
Rzemiosło
Rzucanie
Skafandry kosmiczne (umiejętność członków gildii)
Szelmostwo
Sztuka
Sztuka przetrwania
Sztuka wojenna
Artyleria
Artyleria pokładowa
Materiały wybuchowe
Taktyka wojskowa
Tortury
Tropienie
Umiejętności bojowe
Szermierka
Sztuki walki
Umiejętności społeczne
Aktorstwo
Przemawianie
Przywództwo
Retoryka
Wiedza
Gwiezdna sieć
Folklor
Obcy
Region
Wybrana dziedzina
Wiedza o zwierzętach
Wybawienie techniki (umiejętność członków gildii)
Wybawienie elektryki
Wybawienie mechaniki
Wybawienie rzemiosła
Wybawienie zaawansowanej technologii
Występy publiczne
Zwinne dłonie
Żelazna wola

Tworzenie postaci obcej rasy

Gracz musi wykorzystać część dodatkowych punktów na specjalne moce i zdolności specyficzne dla danej rasy – żeby na przykład zapłacić za dodatkowe kończyny i szpon jadowy szlachetnie urodzonego voroksa. Minimalne koszty stworzenia postaci obcej rasy zostały wypisane poniżej. Proponowane współczynniki dla każdej z ras zostały przedstawione w części „Historia postaci".

Ur-obunowie

Koszt: Gra bohaterem rasy ur-obun kosztuje dwa punkty dodatkowe.

Cechy: Zręczność (bazowe 4; 3 p.), Siła i Wytrzymałość (maksymalnie 9; +4 p.), Psi (bazowe 1; 3 p.) lub Teurgia (bazowe 1; 3 p.).

Wyuczone umiejętności: Wszyscy ur-obunowie otrzymują umiejętność *język (obuński)* za darmo, za to muszą wykorzystać punkty na naukę urtyjskiego.

Błogosławieństwa/ przekleństwa: Sprawiedliwość (2 p., +2 do Porywczości, gdy naprawia wyrządzone przez kogoś zło), Protekcjonalność (+2 p., -2 do Ekstrawersji, gdy przebywa pomiędzy nieoświeconymi).

Sugerowane dobrodziejstwa: Azyl (4 p., w dowolnym konsulacie ur-obunów).

Ur-ukarowie

Koszt: Nie ma.

Cechy: Zręczność (bazowe 4; 3 p.), Siła i Wytrzymałość (maksymalnie 9; +4 p.), Technika (bazowe 4, 3 p.), Psi (bazowe 1; 3 p.) i Cień (bazowe 1; 3 p.).

Wyuczone umiejętności: Ur-ukarowie nie płacą punktami za znajomość języka ukaryjskiego – dostają ją za darmo, ale muszą zapłacić za znajomość języka urtyjskiego.

Błogosławieństwa/przekleństwa: Delikatny dotyk (2 p., +2 do Percepcji przy rozpoznawaniu dotykanych przedmiotów), Zawziętość (+2 p., -2 do Opanowania przy spotkaniach z ludźmi).

Utrapienie: Ostracyzm (umiarkowany, +2 p).

Sugerowane dobrodziejstwa: Więzy rodzinne (3 p).

Voroksowie

Koszt: 10 dodatkowych punktów (16 za szlachetnie urodzonego voroksa ze szponem jadowym).

Cechy: Siła i Wytrzymałość (bazowe 4, maksymalnie 12; 10 p.), Spryt (bazowe 2; +2 p.), Technika (bazowe 1; +4 p.), Porywczość (zawsze wiodąca).

Wyuczone umiejętności: Voroksowie nie płacą za znajomość języka voroksyjskiego – dostają ją za darmo, ale muszą zapłacić za znajomość języka urtyjskiego.

Współczynniki związane z rasą: Każdy voroks musi kupić następujące współczynniki charakterystyczne dla swojej rasy (błogosławieństw i przekleństw nie odlicza się od ogólnej puli punktów przyznawanej bohaterowi).

Błogosławieństwa: Drapieżność (0 p.: +2 do Percepcji, -2 do Opanowania, gdy jest głodny), Ogromny (5 p.: +2 do Żywotności, +2 do Żywotności, bieg: bazowo 14 metrów,

wymaga ubrania skrojonego na voroksa), Wrażliwy węch (1 p. +1 do Percepcji przy zapachach).

Członkowie królewskiego rodu mogą ponadto wybrać Szpon jadowy (6 p.: Zręczność + *walka wręcz*, 3 kostki obrażeń. Trucizna voroksów działa wolno i paraliżuje ofiarę. Jeśli obrażenia zostaną zadane szponem, ofiara znajduje się pod działaniem jadu i z każdą turą kumuluje się jej modyfikator ujemny -1 do działań fizycznych. Gdy liczba tur w końcu wyniesie tyle co Żywotność, ranny nie jest w stanie już nic zrobić aż do końca sceny).

Przekleństwo – Brak ogłady (-2 do Ekstrawersji w sytuacjach społecznych).

Dobrodziejstwa – Ugryzienie (3 p.: Zręczność + *walka wręcz*, -1 do Inicjatywy, 3 kostki obrażeń), Dodatkowe kończyny (w sumie voroks ma sześć kończyn, które mogą służyć jako ramiona lub nogi).

Utrapienia: Brak okultyzmu (+6 p.: nie mogą obudzić się w nim zdolności Psi ani moce teurgiczne), Ostracyzm (utrapienie umiarkowane; +1 p.).

Sugerowane dobrodziejstwa: Więzy rodzinne (3 p.).

Barbarzyńcy

Wielu barbarzyńców, którzy pochodzą spoza planet należących do Znanych Światów, przybywa do cesarstwa w poszukiwaniu bogactwa, sprzymierzeńców w walce z odwiecznym rywalem z ojczyzny i ekscytujących tajemnic; inni zaspokajają w ten sposób swoje pragnienie dalekich podróży. Niektórzy z nich to zbiegli jeńcy wojenni, wzięci do niewoli w jednym z konfliktów granicznych.

Kurganowie

Barbarzyńcy, którzy pochodzą z kalifatu Kurga, w rzeczywistości są dość uprzejmi i dobrze wychowani. Ich sposób bycia jest wystarczająco niezwykły, żeby przestraszyć chłopa, niemniej jednak są wykształceni i inteligentni; zdołali ocalić wiele elementów kultury z czasów Drugiej Republiki, które utracono w Znanych Światach po Upadku.

Bohatera – obywatela kalifatu Kurga najlepiej wykreować metodą samodzielnego tworzenia postaci. Poniżej utworzono listę proponowanych współczynników.

Cechy: Ekstrawersja, Opanowanie.

Wrodzone umiejętności: *urok osobisty, broń biała, strzelanie.*

Wyuczone umiejętności: *szermierka, język* i *czytanie (kurgański), język (urtyjski).*

Błogosławieństwa/ przekleństwa: Kurtuazja (2 p.: +2 do Ekstrawersji przy podejmowaniu gości), Wyniosłość (+2 p.: -2 do Ekstrawersji w kontaktach z poddanymi).

Sugerowane utrapienie: Barbarzyństwo (+2 p.).

Vuldrokowie

Vuldrokańscy łupieżcy rzeczywiście dorastają do typowych wyobrażeń prostych ludzi na temat barbarzyńców – są gruboskórni i zachowują się jak zwierzęta. Biorą siłą to, co zechcą, rzadko kiedy zważając na społeczne normy; zwykle bardzo ich irytuje przypominanie im o nakazach przyzwoitości.

Bohatera – Vuldroka najlepiej wykreować, korzystając z mechanizmu samodzielnego tworzenia postaci. Poniżej sporządzono listę proponowanych współczynników.

Cechy: Siła lub Wytrzymałość, Technika (2).

Wrodzone umiejętności: *broń biała, strzelanie, wigor.*

Wyuczone umiejętności: *szermierka, język (vuldrokański* i *urtyjski).*

Błogosławieństwa/ przekleństwa: Śmiałość (2 p.: +2 do Porywczości, gdy Vuldrok działa, a inni wahają się, co robić); Brak ogłady (+2 p.: -2 do Ekstrawersji w sytuacjach społecznych).

Sugerowane utrapienie: Barbarzyństwo (+2 p.).

Przykład tworzenia bohatera

Zuzia siada z podręcznikiem do **Gasnących Słońc**, żeby przygotować sobie postać do gry na następny wieczór. Chociaż pociąga ją perspektywa zagrania obcym, Zuzia jako wielka miłośniczka japońskich filmów animowanych postanawia, że chce poprowadzić postać podobną do śmiałej bohaterki mangi albo anime. Pragnie, aby jej postać była dobrze ułożona, zręczna i śmiertelnie niebezpieczna.

Będzie najmłodszym potomkiem rodu szlacheckiego: osobą wyszkoloną we wszelkich niuansach sztuki wojennej i obyczajów dworskich, ale zarazem nie skrępowaną konwenansami i wiecznie szukającą guza. Dalej Zuzia uznaje, że jej bohaterka zaczyna praktycznie od najniższego szczebla – jeśli idzie o jej pozycję w rodzie – i z całą bezwzględnością zamierza się wspinać na szczyty – gdzie czeka prawdziwa władza. W tym momencie nie ma już wątpliwości, że jej postać będzie kobietą. Większość graczy wybierze bohaterów – mężczyzn, więc jej decyzja może dodatkowo ubarwić grę.

Po przejrzeniu propozycji ról Zuzia szybko decyduje się na arystokratkę z domu Decados – bezwzględność i makiawelizm przypisany tej grupie idealnie dopełnia charakter jej bohaterki. W kratce „Sprzymierzeńcy" wpisuje więc ołówkiem „Decadosi".

Jednakże zdaje sobie sprawę, że jej postaci nie wystarczą jedynie rozgrywki o władzę w rodzie Decados. Chciałaby podróżować, przemierzać galaktykę i poznawać ciekawych przyjaciół (i niewolników?), w wiecznej pogoni za postawionymi sobie celami. Zaczyna zatem rozmyślać nad tym, że być może jej postać opowiedziała się po niewłaściwej stronie w rywalizacji wewnątrz rodu i została skazana na wygnanie. Tak... Im dłużej się nad tym zastanawia, tym bardziej czuje, że jej bohaterka wcale nie lubi aż tak bardzo swojej rodziny. Wredni rodzice zaprzepaścili jej dzieciństwo, a mordercza rywalizacja z rodzeństwem, kuzynami i dalszymi krewnymi przepełniła czarę goryczy.

W tym momencie Zuzia wie już, jak nazwać swoją postać: Lukrecja. Ma wrażenie, że to imię pasuje, gdyż wzięte jest

zarazem od historycznej postaci – Lukrecji Borgia i jednocześnie ze starej piosenki zespołu Sisters of Mercy – oba źródła wydają się być trafnie dobrane do osobowości bohaterki.

Patrząc na mapę Znanych Światów, Zuzia postanawia, że Lukrecja pochodzi z Severusa, ojczystej planety Decadosów. Severus stanowi zarzewie praktycznie wszelkiej działalności politycznej – arystokraci naskakują jeden na drugiego, próbując przypochlebić się bardziej wpływowym rodom. Skoro Lukrecja wychowała się w tak niebezpiecznym i zdradzieckim środowisku, nie dziwi fakt, że choć jest zawzięta, to jednak ma dość rywalizacji. Powodzenie na Severusie nie zależy wyłącznie od zdolności, lecz przede wszystkim od znajomości i zajmowanej pozycji – ambitny Decados musi całować po nogach tego, który stoi ponad nim, lecz bez wahania zdradzi go, gdy tylko wypadnie z jego łask. Lukrecja nie może się już doczekać, kiedy opuści Severusa, ale zarazem marzy o dniu, gdy wróci na planetę, mając więcej władzy od tych, którzy teraz nią pomiatają.

Historia postaci

Jeśli założymy, że Zuzia chce szybko i łatwo stworzyć sobie bohatera, to powinna wybrać metodę „Historii postaci". Wie już, że jej bohaterka to potomkini domu Decados, więc zagląda do podrozdziału „Wychowanie" dla tego właśnie rodu. Dochodzi do wniosku, że Lukrecja spędziła dzieciństwo na dworze królewskim, a ściśle rzecz biorąc książęcym, najważniejszym z tych, które istnieją na Severusie. Tam właśnie zetknęła się z wieloma politycznymi sprzymierzeńcami i rywalami, których na pewno spotka ponownie, gdy będzie z całą determinacją wspinać się po szczeblach władzy w swoim rodzie. Zuzia zapisuje ołówkiem cechy i premie płynące z umiejętności na karcie postaci – ponieważ na dalszych etapach liczby te będą się zwiększać, lepiej użyć ołówka niż długopisu.

Następnie przegląda możliwości Lukrecji w części „Nauka" i wybiera Dyplomację/Intrygi. Zapisuje wynikające z tego wyboru współczynniki na karcie postaci. Jako „Początki kariery" decyduje się na Poszukiwanie – najlepiej podsumowuje niezależną naturę Lukrecji i być może wymuszone sytuacją polityczną i społeczną wygnanie. Nieco czasu zabiera Zuzi spisanie współczynników i dokonanie kilku wyborów spośród podanych opcji. Decyduje się w końcu na Zręczność +2, Siłę i Wytrzymałość +1, Spryt +2, Percepcję +1, Ekstrawersję +2, Porywczość +1, *urok osobisty* +1; *umiejętności bojowe* (*broń białą*) +3, *spostrzegawczość* +1, *skradanie się* +1, *wigor* +1, *kierowanie pojazdem* (*powietrznym*) 1, *szelmostwo* 1, *wiedzę* (*spotkani ludzie i widziane miejsca*) 1, *pierwszą pomoc* 1, *języki (dialekt severuski)*, *cwaniactwo* 1 i rangę (kawalera).

Teraz może doszlifować swoją postać, wybierając Służbę obowiązkową. W związku z tym decyduje się na Zręczność +1, Percepcję +1, *umiejętności bojowe* (*broń białą*) +1, *strzelanie* +1, *skradanie się* +1, *szermierkę* +1 (parowanie, pchnięcie, cięcie), *szelmostwo* +3, *tortury* 1, Awans i nagrody (podnosi swoją rangę o jeden szczebel – staje się baronetem i dostaje 1000 feniksów w gotówce).

Zamiast drugiej służby obowiązkowej Zuzia decyduje, że Lukrecja zda sobie sprawę ze swoich utajonych do tej

pory zdolności psychicznych i w związku z tym wybiera opcję „Wrodzona Psi". Jako ścieżkę wybiera Psyche, a z niej następujące moce: Intuicję, Przesłanie uczuć i Czytanie w myślach. Przy okazji kupuje także *empatię* 1, aby wspomóc działanie intuicji bohaterki.

Stwierdza także, że Lukrecja ma niemal pozbawione pigmentu oczy – jest to jej stygmat okultystyczny, dający niesamowity efekt. Zuzia sądzi, że dzięki temu jej bohaterka będzie odbierana jako opanowana, chłodna, traktująca innych ludzi z rezerwą. Jeśli oczy są rzeczywiście zwierciadłem duszy, to w jej odbijają się naprawdę dziwne głębie. Lukrecja w miejscach publicznych będzie nosić okulary przeciwsłoneczne.

W ramach ostatnich poprawek Zuzia wybiera 3 punkty za utrapienia: Czarna owca za 1 punkt (Lukrecji nie najlepiej układa się z rodziną) i Wendeta za 2 punkty (ktoś z jej rodziny chce się z nią pojedynkować). Dzięki temu może teraz te trzy punkty zużyć: wybiera moce psychiczne Wrażliwość (ze ścieżki Szósty Zmysł) za 1 punkt i zwiększa o jeden poziom umiejętności *wywieranie wrażenia* i *empatia*.

Mając już całkiem dobrze przygotowaną historię postaci, Zuzia może wybrać, które z cech duchowych będą wiodące: Wiara/Ego – tu łatwo zdecydować: członkowie rodu Decados zwykle wybierają jako ważniejsze Ego. Chociaż historia Lukrecji sprawiła, że ma ona wyższy poziom Ekstrawersji niż Introwersji, to jednak Zuzia postanawia, że jej bohaterka będzie raczej zamkniętą osobą. Wybiera więc jako wiodącą Introwersję, planując podwyższyć tę cechę w trakcie gry dzięki punktom doświadczenia. No i wreszcie chłód oraz opanowanie Lukrecji jasno wskazuje na Opanowanie, a Porywczość pozostanie cechą drugorzędną. Zuzia podkreśla wiodące cechy na karcie postaci.

I to tyle. Dziw Lukrecji wynosi 5 (Introwersja 3 + 2 punkty z Wrodzonej Psi), a jej Żywotność 9 (5 + 4 Wytrzymałości). Teraz Zuzia zakończyła już tworzenie postaci. Postanawia jeszcze, że Wendeta dotyczy jednego z braci bohaterki, którego Lukrecja upokorzyła w politycznych rozgrywkach. Jest on teraz przywódcą głównego odłamu Decadosów i koniecznie chce pokazać Lukrecji właściwe dla niej miejsce. Dlatego dziewczyna musi unikać Decadosów i rekrutuje sobie sprzymierzeńców z terenów dzikiego pogranicza.

Ponadto ma do dyspozycji 1000 feniksów, które może wydać na sprzęt. Za te pieniądze kupuje sobie dość dobry rapier (10 feniksów), nóż (2 feniksy), skórzany kaftan (5), standardową tarczę energetyczną (500), płaszcz z kapturem (nie znacząca suma), rewolwer (200) i 30 sztuk amunicji (10). Zostaje jej jeszcze trochę grosza (273 feniksy). Teraz jest już gotowa, aby wykroić sobie majątek w kosmosie wielkich możliwości – w świecie **Gasnących Słońc**.

Samodzielne tworzenie postaci

Jeśli założymy, że Zuzia ma zamiar poświęcić więcej czasu na wymyślenie postaci i zbudowanie jej od podstaw, powinna wybrać metodę samodzielnego tworzenia. Kiedy już ma z grubsza ustaloną koncepcję swej bohaterki, sięga po kartę postaci i zaczyna wpisywać cyfry.

Po pierwsze, decyduje, które cechy duchowe Lukrecji będą wiodące. Wiara/Ego – to łatwe – Lukrecja jest dumna i cyniczna, polega raczej na sobie niż na nieuchwytnym duchu. Ego zostaje cechą wiodącą, więc przydziela mu się 3 punkty. Wiara pozostaje drugorzędna i dostaje tylko jeden punkt.

Decyzja co do pozostałych czterech cech okazuje się nieco trudniejsza. Zuzia zastanawia się nad Introwersją i Ekstrawersją. Z jednej strony widzi Lukrecję jako przymilną, przebiegłą osóbkę, która doskonale sobie radzi w towarzystwie, ale z drugiej strony orientuje się, że jej bohaterka nikomu nie ufa i rzadko okazuje swoje prawdziwe uczucia, skrywając je za maską. Po długich rozważaniach wybiera Introwersję jako cechę wiodącą (i zaznacza, że Lukrecja szczególnie skrywa prawdziwe emocje), ale postanawia zwiększyć Ekstrawersję w toku dalszych decyzji związanych z kształtowaniem postaci (Lukrecja doskonale potrafi sprawiać wrażenie osoby bardzo skromnej, dobrze wychowanej, uroczej i kochającej).

Z kolei jeśli idzie o Porywczość i Opanowanie, to Lukrecja zdecydowanie potrafi przeżywać bardzo silne namiętności, ale rzadko pozwala, by nią rządziły (jest bardzo mściwa, ale może czekać na chwilę zemsty całymi latami). Zuzia postanawia, że wiodącą cechą zostanie Opanowanie, ale podkreśla, że oznacza to raczej jej wykalkulowane, chłodne opanowanie niż prawdziwe poczucie wewnętrznego spokoju. Decyduje także, że zwiększy poziom Porywczości, zużywając punkty dodatkowe.

Mając już ustanowione podstawowe cechy, Zuzia zaczyna dzielić 20 punktów na pozostałe. Po pierwsze, postanawia, że Lukrecja jest naprawdę szybka, zdąży praktycznie każdego wyprzedzić, wyciągając broń. 5 punktów wędruje na Zręczność, dzięki czemu już na początku Lukrecja osiąga maksymalne 8. Bohaterka jest ponadto szybka w myśleniu i przebiegła (ale cechy te nie rozwinęły się jeszcze w pełni, bo Lukrecja jest wciąż bardzo młoda). Dlatego też Zuzia wykorzystuje 4 punkty i podwyższa Spryt swojej postaci do 7. Lukrecja, chociaż jest ostra i twarda, większy nacisk kładzie na finezję niż na brutalną przemoc: Zuzia wykorzystuje po 2 punkty na Siłę i Wytrzymałość, zwiększając je do 5. Jako Decados Lukrecja szybko nauczyła się wystrzegać zatrutych kielichów (i przepełnionych jadem słów), dlatego też Zuzia wydaje 3 punkty na podwyższenie Percepcji do 6. Poziom Techniki pozostawia bez zmian – 3. Lukrecja polega bowiem na własnych zdolnościach, a nie na tajemniczych gadżetach.

Zuzi pozostały jeszcze cztery punkty. Dwa wydaje na podwyższenie Porywczości do 3 – poziomu równego Opanowaniu. Jeden punkt idzie na Ekstrawersję, która teraz wynosi 2, ostatni zaś na podwyższenie Ego do 4.

Teraz do podziału między umiejętności wykorzystuje 30 punktów. Biorąc pod uwagę koncepcję postaci i pamiętając, że jest ona Decadosem renegatem, Zuzia wybiera z listy kilka umiejętności: *szelmostwo*, *etykietę*, *szermierkę* i *dociekliwość*. Mniej więcej połowę punktów postanawia wydać na poprawienie wrodzonych umiejętności Lukrecji, drugą cześć na polepszenie wyuczonych.

Na początku trzy punkty wykorzystuje na *urok osobisty* (co w efekcie daje 6) i dwa punkty na *wywieranie wrażenia* (otrzymuje 5) – Lukrecja być może nie jest klasyczną pięknością, ale odznacza się niebezpieczną, drapieżną zmysłowością. Jest ponadto utalentowanym szermierzem, szkolonym przez mistrzów szpady z rodu Decądos, więc Zuzia po trzy punkty dodaje do *broni białej* i *uników* (obie umiejętności równają się teraz 6). Na końcu po jednym punkcie dodaje do *spostrzegawczości*, *strzelania*, *skradania się* i *walki wręcz* (podwyższając każdą z nich do 4).

Wykorzystała 16 z 30 punktów na umiejętności wrodzone. Teraz przegląda listę umiejętności wyuczonych i wybiera właściwe. *Dociekliwość* i *szelmostwo* okazuje się niezbędne – obie podnosi do poziomu 4, wydając w ten sposób 8 punktów. Ponieważ Lukrecja równie dobrze czuje się na sali balowej jak i w barze, Zuzia wydaje trzy punkty i podnosi *cwaniactwo* do 2, a *etykietę* do 1. Dwa punkty wykorzystuje na umiejętność *czytania* po urtyjsku. To, co jej pozostało, wydaje na *tortury* na poziomie 1 – w końcu życie wśród Decadosów nie jest usłane różami! Zuzia chętnie wybrałaby jeszcze więcej umiejętności, ale zdaje sobie sprawę, że będzie musiała poczekać na dodatkowe punkty.

Teraz czas na dobrodziejstwa. Zuzia ma 10 punktów, które może wydać na zdobycie dla Lukrecji przywilejów, wynikających z jej pozycji społecznej. Wykorzystuje pięć punktów na Szlachectwo i czyni Lukrecję baronetem (jakie takie wpływy w domu i trochę szacunku ze strony szumowin, z którymi woli się zadawać). Kolejne 5 punktów idzie na Bogactwo – Lukrecja ma 1000 feniksów w gotówce. Zuzia postanawia, że jej bohaterka otrzymuje pewne dochody, ale zawsze lekkomyślnie wydaje pieniądze i w związku z tym dorabia sobie, podejmując się różnych niegodziwych zleceń.

Ponieważ przeszłość Lukrecji roi się od dwuznacznych sytuacji, Zuzia wybiera także utrapienia, które dają jej trzy dodatkowe punkty: Czarną owcę za 1 punkt (nie układa jej się najlepiej z rodziną) i 2 za Wendetę (ktoś z jej rodziny chce się z nią pojedynkować).

Teraz Zuzia ma do wykorzystania 43 dodatkowe punkty (40 + 3 za utrapienia). Może wreszcie wybrać sobie współczynniki, które dotychczas nie znajdowały się w jej zasięgu, na przykład Okultyzm czy błogosławieństwa. W pierwszej kolejności wydaje dwa punkty na „cechę dziedziczną" Decadosów – Podejrzliwość. Dzięki temu, ilekroć na horyzoncie pojawi się konkurencja, Percepcja Lukrecji wzrośnie o +2. A ma ona sporą konkurencję.

Zuzia zastanawia się nad cechami okultystycznymi. Nie widzi w Lukrecji szczególnego zamiłowania do magii, ale jej bohaterka z pewnością ma w zanadrzu kilka ciekawych sztuczek (być może poznała je w ramach hańbiących kontaktów z czarodziejem). W końcu decyduje się skupić na Psi, ponieważ te moce wypływają z własnej woli Lukrecji. Wydaje więc 9 punktów, aby zapewnić swojej postaci poziom Psi równy 3. Teraz Dziw wynosi również 3 – tyle samo co Introwersja. Czas kupić kilka mocy: Wrażliwość za 1 punkt (ze ścieżki Szóstego Zmysłu), Intuicję też za 1 punkt, za 2 Przesłanie uczuć i za 3 Czytanie w myślach (wszystkie ze ścieżki Psyche, bardzo użytecznej dla kogoś, kto tak lubi manipulować ludźmi jak Lukrecja). Zostawia Dziw równy 3, gdyż moce Psi dla Lukrecji stanowią ostatnią deskę ratunku, a nie narzędzie codziennego użytku.

Jako stygmat okultystyczny Zuzia wybiera niemal zupełnie pozbawione koloru oczy, które wywierają niesamowite wrażenie. Sądzi, że dzięki temu jej bohaterka będzie odbierana jako opanowana, chłodna, traktująca innych ludzi z rezerwą. Jeśli oczy są rzeczywiście zwierciadłem duszy, to w jej odbijają się naprawdę dziwne głębie. Lukrecja w miejscach publicznych będzie nosić okulary przeciwsłoneczne.

Zuzia znowu wraca do umiejętności, bo teraz może skorzystać z dodatkowych punktów. Wydaje 7 punktów na *szermierkę* – parowanie, pchnięcie i cięcie. Kolejne 2 na podniesienie *broni białej* do najwyższego możliwego poziomu – 8 (Lukrecja jest naprawdę dobra). Kolejne dwa na *urok osobisty* i *wywieranie wrażenia* (uzyskuje więc odpowiednio 6 i 7), i trzy punkty na *skradanie się*, *walkę wręcz* i *strzelanie* – wartość każdej umiejętności wynosi teraz 5.

Zostało już tylko 11 punktów, Zuzia musi ostrożnie podejmować decyzje. Podnosi *szelmostwo* Lukrecji do 7 (wydaje na to trzy punkty) i kupuje umiejętność *język (dialekt severuski)*, co kosztuje ją dwa punkty. Następne dwa punkty wykorzystuje na nabycie *wiedzy (o Znanych Światach)*, co ma jej pomóc w czasie podróży. Podnosi o dwa punkty Ekstrawersję do 3 i ostatnie dwa punkty wykorzystuje na *cwaniactwo* (które teraz wynosi 6).

I to tyle. Dziw Lukrecji wynosi 3, a jej Żywotność 10 (5 + 5 Wytrzymałości). Zuzia postanawia jeszcze, że Wendeta dotyczy jednego z braci jej bohaterki, którego Lukrecja upokorzyła w politycznych rozgrywkach. Jest on teraz przywódcą głównego odłamu Decadosów i koniecznie chce pokazać Lukrecji właściwe dla niej miejsce. Dlatego dziewczyna musi unikać Decadosów i rekrutuje sobie sprzymierzeńców z terenów dzikiego pogranicza.

Ponadto Lukrecja ma 1000 feniksów, które może wydać na sprzęt. Za te pieniądze kupuje sobie dość dobry rapier (10 feniksów), nóż (2 feniksy), skórzany kaftan (5), standardową tarczę energetyczną (500), płaszcz z kapturem (nie znacząca suma), rewolwer (200) i 30 nabojów (10). Zostaje jej jeszcze trochę grosza (273 feniksy). Teraz jest już gotowa, aby wykroić sobie majątek w kosmosie wielkich możliwości – w świecie **Gasnących Słońc**.

Przykładowi bohaterowie

Na następnych dwóch stronach znajdują się opisy przykładowych postaci, jakimi mogą posłużyć się początkujący gracze lub Mistrz Gry, który wykorzysta je jako bohaterów niezależnych.

Sir Galen Trevor Hawkwood

Kiedyś Trevorowie władali wielkimi posiadłościami lennymi na Criticorum, ale w czasie wojen o tron stracili je na korzyść al-Malików. Młody Galen Hawkwood ledwie pamięta, jak bawił się w rodzinnym dworze, zanim został błyskawicznie przeniesiony na statek kosmiczny i wysłany do dalekich krewnych na Byzantium Secundus. Był gniewnym chłopcem, wciąż wdawał się w bójki z innymi szlachetnie urodzonymi dzieciakami, które wyśmiewały go, bo nie miał pięknych ubrań i ziemi, po której mógłby jeździć konno. Przerzucany od jednych krewnych do drugich, w końcu trafił pod mizerną opiekę wuja swojej matki, nałogowego alkoholika, który przez większość czasu leżał nieprzytomny. Pozbawiony prawdziwych wzorców życiowych, Galen szukał przyjaciół w biednym sąsiedztwie, ucząc się stylu życia złodziei i innych kanalii.

W dniu, kiedy osiągnął pełnoletność, opuścił rozsypującą się rodzinę i złożył przysięgę wierności cesarzowi Alexiusowi. Rola Rycerza Poszukującego dawała mu ostatnią nadzieję na sławę i poważanie. Jeden z rycerzy ulitował się nad młodzieńcem, widząc krzepę oraz żarliwość, z jaką marzy o staniu się dobrym rycerzem. Wstawił się za Galenem i wkrótce młody Hawkwood został wprowadzony w elitarne szeregi organizacji.

Jak dotąd przeżył wiele przygód, głównie polegających na ratowaniu bogatych kupców z rąk bandytów, a także pięknych arystokratek z łap mniej niż on sam stosownych kochanków. Tęskni za prawdziwą wyprawą, wezwaniem poza planetę, gdzie mógłby zdobyć bogactwo i sławę jako rycerz cesarstwa. Ma tylko nadzieję, że wieść o jego bliskich przyjaciołach w co bardziej paskudnych gildiach – takiej na przykład genin Hally Saintsbane – nie zwróci uwagi rycerzy...

Imię: Sir Galen Trevor Hawkwood
Gracz:
Płeć: Mężczyzna
Wiek: 19
Rasa: Człowiek
Rodzinna planeta: Criticorum
Sprzymierzeńcy: Rycerze Poszukujący
Ranga: Kawaler

GASNĄCE SŁOŃCA

CECHY

Cielesne		Umysłowe	
Siła (3)	7	Spryt (3)	5
Zręczność (3)	8	Percepcja (3)	6
Wytrzymałość (3)	8	Technika (3)	

Duchowe

Ekstrawersja (3) 6 / ___ (1) Introwersja
Porywczość (3) 4 / ___ (1) Opanowanie
Wiara (3) ___ / ___ (1) Ego

UMIEJĘTNOŚCI WRODZONE

Broń biała (3)	8
Skradanie się (3)	4
Spostrzegawczość (3)	4
Strzelanie (3)	5
Uniki (3)	6
Urok osobisty (3)	
Walka wręcz (3)	5
Wigor (3)	5
Wywieranie wrażenia (3)	5

UMIEJĘTNOŚCI WYUCZONE

	Poziom
Dyplomacja	1
Kapitanie (lotnictwo)	
Dociekliwość	1
Jeździectwo	1
Języki (dialekt Byzantium Secundus)	
Kierowanie pojazdem lądowym	1
Pierwsza pomoc	2
Wiedza (specjalna: ludzie i wydarzenia miejscowi)	1

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA /PRZEKLEŃSTWA

+/- Współczynnik Sytuacja

±2 Wytrzymałość Nieugiętość
-2 Opanowanie Duma

DOBRODZIEJSTWA /UTRAPIENIA

Rodzaj	Punkty
Przywilej cesarski	5
Przymierze (starszy rycerz)	4

-880 fenigów w gotówce (po zakupie medpaku, noża, latarki atomowej, 50 nabojów i innego wyniklonego sprzętu)

OKULTYZM

Psi ___ / ___ Cień
Teurgia ___ / ___ Pycha
Moce/Obrzędy Poziom Łatwość

WALKA

premia z Sfy +1 kostka

Działanie	Inicjatywa	Łatwość Obrażenia	Zasięg	Siła	Strzały	Rozmiar
Rapier		6 kostek				
Parowanie	8	18				
Pchnięcie	10	16	6 kostek			
Cięcie	6	16	7 kostek			
Błyskawiczny atak	6	16	6 kostek			
Rozbrojenie	6	15				
Dwie ręce						
Cięższy rewolwer		13	6 kostek 30/40		6/maj	

TABELA ZWYCIĘSTW

Sukcesy	Punkty
1-2	0
3-5	+1
6-8	+2
9-11	+3
12-14	+4
15-17	+5
18	+6

Wyjątkowy sukces = x2

Stygmat

ŻYWOTNOŚĆ 0000000000000000

Modyfikatory ujemne wynikający z obrażeń -10 -8 -6 -4 -2

ZBROJA Zbroja Skórzana (4 k)
Tarcza turniejowa (5/10)

DZIW 0000000000000000000

Doświadczenie:

Genin Hally Saintsbane

Rodzice Hally byli zbiegłymi poddanymi, którzy w jakiś sposób znaleźli drogę do Świętego Miasta na Byzantium Secundus i do siebie nawzajem – przynajmniej na jedną noc. Hally nigdy nie spotkała swojego ojca, ale przez całe dzieciństwo marzyła, że jej tata jest tak naprawdę szpiegiem wszech czasów albo rycerzem incognito, który pewnego dnia przybędzie i uratuje ją od życia w ubóstwie i pośród kryminalistów. Matka wychowywała ją do dziesiątego roku życia, a potem w zamian za garść monet oddała gildii – monet wystarczy, aby przeżyć rok w nędzy. Przynajmniej nie musiała już tyrać dla Kościoła. Hally nigdy więcej nie widziała jej na oczy.

Jej nowymi rodzicami zostali Pozyskiwacze. Tylko najtwardsi i najsprytniejsi mogli przetrwać w tym biznesie, więc Hally szybko musiała zaprzestać snów na jawie i nauczyć się, że albo będzie wypełniała swoje obowiązki, albo szybko się jej pozbędą. Miała prawdziwy talent – jeśli idzie o kłamstwa – i dużo oleju w głowie, więc zaczęto szkolić ją do roli przynęty: miała przyciągać uwagę kupców i przechodniów, a w tym czasie kieszonkowiec zdobywał to co najcenniejsze. W końcu awansowała i zaczęła pracować przy włamaniach.

Nie wystarczały jej takie zwyczajne przestępstwa – przy każdej okazji podlizywała się prawdziwym Pozyskiwaczom, łowcom pozostałości i tropicielom artefaktów. Jej wysiłek opłacił się: awansowała i dostała licencję złodzieja. Teraz szuka tylko okazji, żeby wyrwać się z tej planety i przećwiczyć nowe umiejętności. Może ten dziwny rycerz, ten Rycerz Poszukujący, który dużo podróżował i dużo widział... Zachowuje się jak prawdziwy twardziel, a nie jak te wymoczki z pałaców. Może on zna jakiś sposób na wydostanie się stąd...

I pozostała jeszcze jedna rzecz, której nie powiedziała swoim szefom – jest psychonikiem. Krótkimi wstrząsami elektrycznymi razi każdego, kto znajdzie się w jej pobliżu, gdy używa swych mocy.

Imię: *genin Hally Saintsbane* Rasa: Człowiek
Gracz: Rodzinna planeta: Byzantium Secundus
Płeć: *Kobieta* Sprzymierzeńcy: *Pozyskiwacze*
Wiek: *16* Ranga: *genin*

CECHY

Cielesne		Umysłowe	
Siła (3)	7	Spryt (3)	5
Zręczność (3)	7	Percepcja (3)	8
Wytrzymałość (3)	5	Technika (3)	4

Duchowe		
Ekstrawersja (3)	/	(1) Introwersja
Porywczość (1)	/ 5	(3) Opanowanie
Wiara (1)	/ 5	(3) Ego

UMIEJĘTNOŚCI WRODZONE

Broń biała (3)	
Skradanie się (3)	6
Spostrzegawczość (3)	8
Strzelanie (3)	6
Uniki (3)	5
Urok osobisty (3)	
Walka wręcz (3)	
Wigor (3)	
Wywieranie wrażenia (3)	5

UMIEJĘTNOŚCI WYUCZONE

	Poziom
Cwaniactwo	6
Czytanie (techniczny urządz.)	1
Dokładność	3
Hazard	2
Języki (Jargon Pozyskiwaczy)	
Koncentracja	2
Maskowanie mydlące	1
Otwieranie zamków	2
Szelmostwo	6
Wiedza (pośredniczki)	1
Wybawienie techniki (mechanika)	2
Zwinne dłonie	2

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA /PRZEKLEŃSTWA

+/- *Współczynnik* *Sytuacja*
+2 *Hazard* *Szczęście w kartach*
-2 *Opanowanie* *Władcy*

DOBRODZIEJSTWA /UTRAPIENIA

Rodzaj *Punkty*
78 fenksów w gotówce (po zakupie,
narzędzi mechanicznych, wytrychów,
noża i innego wymienionego sprzętu).

OKULTYZM

Psi 3 / ____ Cień
Teurgia ____ / ____ Pycha
Moce/Obrzędy *Poziom Łatwość*
Wrażliwość *16*
Włóczenie w ciemnościach *13*
Czytanie aury *11*

WALKA

Działanie	*Inicjatywa*	*Łatwość Obrażenia*	*Zasięg*	*Siła*	*Strzały*	*Rozmiar*
Pistolet plazmowy	13	*6 kostek*	*10/20*		*10/mag*	
Laser ręczny	13	*3 kostki*	*5/10*		*10/mag*	

TABELA ZWYCIĘSTW

Sukcesy	*Punkty*
1-2	0
3-5	+1
6-8	+2
9-11	+3
12-14	+4
15-17	+5
18	+6
Wyjątkowy sukces	= x2

Stygmat

ŻYWOTNOŚĆ 0000000000 00000
Modyfikatory ujemne wynikający z obrażeń -10 -8 -6 -4 -2

ZBROJA *Skórzana* (5 k)

DZIW 000000 0000000000000000

Doświadczenie:

BRIDGES '99

Rozdział 4: Współczynniki

Współczynniki to liczby, dzięki którym gracze i Mistrz Gry oceniają zdolności bohatera. Istnieje wiele kategorii współczynników, które mogą znajdować się na różnych poziomach; ich kombinacje tworzą postać. W „Rozdziale drugim: Zasady gry" i w „Rozdziale trzecim: Tworzenie postaci" podano szczegóły dotyczące sposobu, w jaki te współczynniki są wykorzystywane i wybierane, „Rozdział czwarty" stanowi zaś rozwinięcie przedstawionych wcześniej reguł.

Cechy

Futro Onganggoraka zjeżyło się, a nozdrza zadrgały mu nerwowo. Węszył za zapachem, który obudził w nim niepokój. Znał tę woń. Jednakże unoszący się w doku naprawczym przemożny swąd oleju, rozpalonego do białości metalu i płomieni spawarek sprawiał, że nie miał szans jej rozpoznać.

– Węszysz jak drapieżnik za mięsem, co? – zabrzmiał czyjś głos w pobliżu. – Myślisz, że daleko zaszedłeś, ale tak naprawdę wciąż jesteś zwierzęciem, które schwytałem w pułapkę w tej piekielnej dżungli. Dżungli, którą nazywasz domem.

Onganggorak zawarczał gardłowo. Nagle zaczęła w nim wzbierać niekontrolowana furia. Rozejrzał się, szukając miejsca, z którego dobiegał głos z przeszłości. Mężczyzna wynurzył się z cienia piramidy palet. Długi, wąski rapier błysnął w iskrzącym blasku płomieni spawarek, pracujących pod przeciwległą ścianą hangaru.

– Pamiętasz mnie, bestio? – zapytał mężczyzna, powoli unosząc ostrze i przygotowując się do zadania ciosu. – To ja, baron Cornado. Słyszałem, że szukałeś mnie przez te lata. Wciąż żywisz do mnie urazę? Jakie to barbarzyńskie! Gdybyś pochodził z królewskiego rodu, być może zrozumiałbyś, że to co wtedy zrobiłem – i co robię nawet teraz – to część sportu, jaki uprawia moja kasta. Zwierzęta są po to, aby dostarczać nam rozrywki, kiedy brzemię przywództwa staje się zbyt ciężkie. Pojmanie cię i obicie było więc tylko sposobem na ulżenie mojemu cierpieniu.

Onganggorakowi zamigotały czerwone plamy przed oczami. Nie potrafił już dłużej kontrolować gniewu, który w nim wzbierał, gniewu, który czekał tyle lat na uwolnienie i ugaszenie krwią tego człowieka. Vorox ryknął i zaszarżował.

Cechy reprezentują naturalne zdolności fizyczne, umysłowe i duchowe bohatera – każdy przecież ma jakieś psychofizyczne predyspozycje i skłonności w kierunku pewnych talentów duchowych.

Szacuje się je według poziomów, zwykle od 1 do 10 (chociaż pewne rasy obcych lub usprawnienia cybernetyczne mogą wprowadzić cechy powyżej poziomu 10). Jednakże żaden z bohaterów nie może zacząć z poziomem cechy wyższym niż 8 (cybernetyczne usprawnienia są tu wyjątkiem), za to może podnieść je do maksimum dla danej rasy w trakcie gry, dzięki punktom doświadczenia.

Poniżej przedstawiono wszystkie cechy i wiążące się zwykle z nimi powszechne umiejętności.

Ciało

Fizyczny aspekt postaci, określający, na ile jest ona silna, zwinna i zdrowa. Każdy wysiłek fizyczny, jaki podejmie postać, wiąże się z jej cechami cielesnymi i stosownymi umiejętnościami. Na przykład, jeśli bohater chce podnieść przewrócone drzewo, aby uwolnić przygniecionego nim towarzysza, musi wykonać test Siły + *wigoru*.

Siła

Siła mięśni bohatera. Określa ona, jaki ciężar postać może unieść, pomaga w zadaniach związanych z wysiłkiem fizycznym – na przykład skakaniu lub wspinaniu się (patrz umiejętność *wigor*) lub w zapasach. Ogólnie rzecz biorąc, im większą siłę ma bohater, tym bardziej jest umięśniony i barczysty, ale istnieją od tej reguły pewne wyjątki.

Bohater może unieść nad głowę pewien ciężar (zależnie od poziomu Siły) bez wykonywania testu. Żeby podnieść więcej, musi wykonać test Siły + *wigoru*, z modyfikatorem ujemnym -1 na każdy punkt Siły, wymagany powyżej posiadanego, przy czym maksymalnie może podnieść ciężar przypisany jego Sile +3 (osoba z Siłą wynoszącą 4 może maksymalnie unieść 120 kg). Bohaterowie mogą też razem próbować dźwigać ciężary – wtedy

zwyczajnie dodajemy dozwolone dla każdego obciążenie: trzy osoby o Sile wynoszącej 3 mogą podnieść 120 kg bez wykonywania testu.

Dodatkowo, silniejsze postaci mogą w walce zadawać więcej obrażeń: dodaje się jedną kostkę na każde trzy poziomy powyżej 3.

Siła	Ciężar	Premia do obrażeń
1	10 kg	0
2	20 kg	0
3	40 kg	0
4	60 kg	0
5	80 kg	0
6	100 kg	+1
7	120 kg	+1
8	140 kg	+1
9	160 kg	+2
10	180 kg	+2
11	200 kg	+2
12	220 kg	+3

Zręczność

Zwinność i koordynacja ruchowa. Zręczność określa, na ile zwinna jest postać, przydaje się także przy umiejętnościach bojowych i w zadaniach wymagających wysiłku fizycznego, na przykład w bieganiu (patrz umiejętność *wigor*). Zwykle im wyższa Zręczność u bohatera, tym bardziej jest on gibki, choć i od tej reguły są wyjątki.

Wytrzymałość

Wytrzymałość i kondycja, krzepa i zdrowie. Wytrzymałość opisuje, jak długo postać ma siłę działać oraz jak skutecznie opiera się chorobom. Ogólnie biorąc, im wyższa jest Wytrzymałość, tym lepiej zbudowany bohater (choć nie musi tak być). Poza określeniem fizycznego zdrowia Wytrzymałość reprezentuje także witalność i zdolność do przekraczania własnych ograniczeń fizycznych. Pozwala określić Żywotność bohatera (która wynosi Wytrzymałość +5).

Umysł

Jeśli idzie o ten aspekt postaci, to obejmuje on jej inteligencję, świadomość i techniczne (lub naukowe) talenty, bardzo istotne w Mrocznych Wiekach wszechświata **Gasnących Słońc**. Wszelkie działania, które wymagają myślenia lub rozsądku, odwołują się do cech umysłowych (i odpowiednich umiejętności). Na przykład gdy postać odblokowuje pistolet automatyczny, musi wykonać test Techniki + *wybawienia mechaniki*.

Spryt

Inteligencja i szybkość myślenia. Spryt określa zdolność do pamiętania i rozumienia spraw, pomaga także w zadaniach wymagających uczenia się. Im wyższy Spryt, tym szybciej postać ogarnia sytuację i reaguje na wydarzenia.

Percepcja

Czujność i świadomość zachodzących w otoczeniu wydarzeń. Percepcja opisuje, na ile postać się orientuje, co dzieje się wokół niej i jak udaje się jej dostrzegać rzeczy z pozoru ukryte przed ludzkimi zmysłami. Im wyższa wartość Percepcji, tym bardziej świadomie bohater dostrzega rzeczy, które inni potrafią zanotować jedynie nieświadomie.

Technika

W Znanych Światach metody naukowe nie są bynajmniej powszechnie znane, nawet wśród wykształconych ludzi. Ci, którzy mają talent lub przeszli odpowiednie szkolenie i potrafią pojąć oraz posługiwać się technologią – nie wspominając już o dokonywaniu odkryć – są wyjątkiem i zwykle docierają na szczyty władzy w gildiach. Technika określa, na ile postać potrafi zrozumieć działanie różnych urządzeń; jej poziomy odpowiadają tym, które podano w „Rozdziale siódmym: Technika" w Tabeli Poziomu Techniki. Cecha ta pomaga w próbach naprawy popsutego sprzętu oraz w radzeniu sobie z wytworami zaawansowanej techniki oraz w naukach ścisłych.

Duch

Psychologiczny aspekt natury bohatera, reprezentujący sposób odnoszenia się do innych ludzi, uczucia oraz stopień rozwoju osobowości. Każde zadanie podjęte przez bohatera, które odnosi się w jakiś sposób do emocji i wewnętrznych dylematów (podobnie jak każda tego rodzaju sytuacja, w której znalazł się mimo woli), wymaga wykonania testu cech duchowych i odpowiednich umiejętności (czasami jednak test nie wymaga uwzględniania umiejętności). Dodatkowo, wiele okultystycznych mocy odnosi się do cech duchowych. Na przykład teurg, który chce wykonać obrzęd Błogosławieństwo Proroka, musi wykonać test Wiary + *koncentracji*.

Każda cecha duchowa ma swoje przeciwieństwo, co reprezentuje psychologiczny dualizm człowieka (czy obcego) – przynajmniej tak to wygląda w **Gasnących Słońcach**. Wszystkie trzy pary mają taką samą skalę poziomów (dla większości ras od 1 do 10), przy czym wielkość jednej cechy zmniejsza maksymalną wielkość drugiej. Zwykle jednak cechy te nie konkurują ze sobą; większość ludzi ma średni poziom w każdej z nich (1-3).

Przykład: Julia Abrams ma Porywczość na poziomie 6, w związku z tym jej Opanowanie nie może wynosić więcej niż 4. Jeśli Opanowanie wynosiło 5, zanim zwiększyła się Porywczość, to w chwili tego wzrostu musi ono spaść do 4. (Cechy te wzrastają tylko dzięki zakupom za punkty doświadczenia, więc gracz prowadzący postać Julii będzie musiał zdecydować, czy chce zwiększyć Porywczość kosztem utraty poziomu Opanowania, czy raczej zwiększyć Opanowanie kosztem Porywczości, czy po prostu wykorzystać te punkty w inny sposób i nie zawracać sobie głowy tymi cechami).

W dowolnej sytuacji, która wymagać będzie chwilowej zmiany jednej z cech (niezależnie, czy idzie o jej wzrost, czy spadek), druga pozostaje bez zmiany. Jedynie stałe zmiany w cesze mogą wpływać na jej przeciwieństwo.

Plotki głoszą, że pewne tajne sekty mistyczne uczą jak ominąć konflikt przeciwieństw w duszy człowieka, dzięki czemu bohater może zwiększyć poziom jednej z cech duchowych bez zmiany drugiej.

Ekstrawersja-Introwersja

Ekstrawersja i jej przeciwieństwo – Introwersja – reprezentują dwa różne sposoby interakcji międzyludzkiej. Każdy człowiek (i obcy) ma większą skłonność do przejawiania jednej z tych cech, ale możliwa jest również sytuacja, kiedy obie znajdują się we względnej równowadze. Ekstrawertycy szukają kontaktów z innymi, wolą być z ludźmi niż siedzieć samotnie w pokoju; introwertycy lepiej się czują sami ze sobą niż w czyimś towarzystwie, wolą unikać interakcji, nad którymi nie mają kontroli. Żadna z tych cech nie określa z góry talentów społecznych: ekstrawertyk może być przez nikogo nie lubiany, gadać od rzeczy i wciąż wtrącać swoje trzy grosze do rozmowy (w dodatku nie na temat). A na przykład introwertyk może być cichym, spokojnym człowieczkiem, o którego towarzystwo zabiegają tłumy, ale który unika większych zgromadzeń. Działania związane z kontaktami z innymi ludźmi (uczestniczenie w przyjęciach, aktorstwo) rozstrzyga się testem Ekstrawersji, zaś działania „wewnętrzne" (pisanie poezji, próba przypomnienia sobie dawno zapomnianego faktu lub wypartego wspomnienia) – testem Introwersji.

Porywczość-Opanowanie

Porywczość i jej przeciwieństwo – Opanowanie – symbolizują dwa skrajne stany emocjonalne. Jak to jest z większością emocji – obie próbują rządzić człowiekiem, tak jak człowiek usiłuje zapanować nad nimi. Niektórzy ludzie są bardzo gwałtowni (wysoka Porywczość) i z trudem udaje im się zapanować nad wybuchami uczuć. Inni zaś zachowują zimną krew (wysokie Opanowanie) i nie poddają się łatwo namiętnościom.

Obudzenie Pasji

Niektórzy ludzie są bardzo impulsywni, bardzo łatwo wpadają w dziką furię lub niepohamowaną żądzę. Kiedy takie uczucia wyrwą się już spod kontroli, praktycznie nie sposób nad nimi ponownie zapanować; trzeba jednak przyznać, iż jednocześnie dają człowiekowi ogromną siłę. Na przykład, nieustraszony rycerz pokonuje niemożliwe do przebycia przeszkody, by dotrzeć do swojej jedynej miłości; żądza zemsty i nienawiść do mężczyzny, który wymordował dziewczynie całą rodzinę, pomaga jej zwalczyć wszelkie przeciwności, aż w końcu udaje się jej zatopić ostrze sztyletu w gardle znienawidzonego wroga.

Czasem bohater może chcieć z własnej woli obudzić w sobie takie namiętności, aby uzyskać dostęp do owej nieposkromionej energii. Porywczość może wspomóc go w wykonaniu określonego zadania lub podtrzymać w dalszym wysiłku, choć w innej sytuacji już dawno zrezygnowałby ze starań. Zdarza się jednak i tak, że podobne emocje wyrywają się spod kontroli, mogą zawładnąć bohaterem, zamienić żołnierza w berserkera, a księdza w męczennika o skłonnościach samobójczych.

Postać musi się skupić na swoich uczuciach, nim zacznie je pobudzać. Może chodzić o głęboką miłość, głęboką pogardę dla wroga, żarliwą wiarę religijną, osobiste odkrycie, które zmieni świat, lub przysięgę wierności, za którą warto oddać życie – i tym podobne. Musi chodzić o rzecz, która warta jest pasji, namiętności, o coś, czemu warto poświęcić wspaniały poemat, a nie o nielubianego szlachcica, który utarł nosa bohaterowi. Mistrz Gry musi zdecydować, czy ta pasja jest wystarczająco żarliwa, aby wzbudzona przyniosła rzeczywiste korzyści.

Tabela Obudzenia Pasji

Sytuacja	Porywczość
Doświadczenie uprzedzeń (z powodu pochodzenia)	+2
Groźba utraty pieniędzy	+2
Kryzys wiary	+3
Kwestia pieniędzy	+1
Kwestia wielkiej wagi dla Kościoła/rodu/Ligi	+2
Obecność osoby, której poprzysięgło się wendetę	+3
Obecność rywala lub wroga	+2
Obraza/upokorzenie w obecności ważnych osób	+3
Odtrącenie przez ukochaną	+3
Uzyskanie względów ukochanej	+2
Walka	+1
Widok makabrycznego miejsca/istot (np. symbiontów)	+2
Widok przerażającego miejsca/istot	+1
Zagrożenie reputacji	+1
Zagrożenie wolności	+2
Zagrożenie źródła środków do życia	+3
Zagrożenie życia	+5
Zagrożenie życia przyjaciół	+1
Zagrożenie życia ukochanej	+4

Aby obudzić w sobie pasję, bohater musi wydać jeden punkt Dziwu i wykonać test Porywczości. W teście nie uwzględnia się żadnej umiejętności, ale dodaje się lub odejmuje wszelkie stosowne modyfikatory z Tabeli Obudzenia Pasji. Każdy punkt zwycięstwa dodaje jeden do łatwości wszelkich testów związanych z obiektem głębokich uczuć bohatera, niezależnie od tego, czy właśnie wspina się na wieżę, żeby uratować ukochaną, czy wyciąga miecz, mierząc w znienawidzonego od lat wroga. Albo, jeśli tak zażyczy sobie gracz, zamiast dodawać punkty zwycięstwa, może dodawać jedną kostkę obrażeń. Gracz musi się zdecydować na jedną z tych możliwości przed wykonaniem rzutu.

Taki efekt trwa właściwie tylko jedną scenę, ale jeśli jest to wyjątkowo głębokie i żarliwe uczucie, Mistrz Gry może pozwolić, aby korzyści trwały kilka godzin, nawet dni, jednak nie dłużej niż do czasu wygaśnięcia pasji. Kiedy źródło wzburzenia znika, znika też efekt związany z obudzonymi emocjami. Kiedy zaś to nastąpi, bohater jest kompletnie wycieńczony i pozbawiony wszelkiego zapału. Wszystkie działania wykonywane w tym czasie, przez okres równy czasowi wcześniejszego wzburzenia, należy traktować jakby były wymagające (testy z modyfikatorem -4).

Jeśli test Obudzenia Pasji przyniesie wyjątkowy sukces, bohater wpada w pułapkę własnych emocji i nie jest w stanie zaprzestać działań, do których popychają go uczucia. Nie pozwoli też obiektowi uczuć oddalić się, dopóki nie skończy tego, co zaczął – uratuje swojego księcia z rąk barbarzyńców żądających okupu, zaloty zakończą się sukcesem i ukochana zgodzi się na małżeństwo, potwór z żądzą mordu w oczach, przebity piką, wyda śmiertelny charkot, budowa katedry wreszcie zostanie zakończona pomimo próbujących temu przeszkodzić bandytów... Przykłady można by mnożyć bez końca.

Po takiej przemianie bohater nie jest w stanie w pełni kontrolować swoich pragnień – wszystko, co nie wiąże się z przedmiotem jego pasji, zostaje odsunięte na bok. Postać może zapomnieć nawet o rzeczach niezbędnych dla życia – takich jak jedzenie czy leczenie, zwłaszcza gdy staną mu na drodze do zakończenia jedynego ważnego w tej chwili zadania. Bohater może nawet poświęcić własne życie, jeśli okaże się to najszybszym lub jedynym sposobem rozwiązania sprawy: przyjmie na siebie pocisk przeznaczony dla ukochanej, pomoże towarzyszom dostać się do kapsuły ewakuacyjnej, a sam zostanie na cesarskim krążowniku, aby ręcznie uruchomić mechanizm samozniszczenia, chętnie rzuci się na noże swoich wrogów, aby przekonać gawiedź o miłosierdziu Wszechstwórcy.

Zachowanie zimnej krwi

Bywają chwile, gdy bohater nie potrafi zapanować nad swoimi uczuciami, a jednak musi je poskromić: głęboko znieważony arystokrata, inkwizytor uwięziony w kryjówce grzeszników, kupiec, którego oszukano, w rezultacie czego stracił życiowe oszczędności – i tak dalej. Kiedy afront wydaje się wystarczająco bolesny, należy wykonać test, aby sprawdzić, w jakim stopniu postaci udało się zapanować nad własną reakcją. Mistrz Gry decyduje o tym, czy sytuacja wymaga rzutu, czy nie.

Wykonuje się test Opanowania i odpowiedniej umiejętności. Jeśli bohater jest na balu i musi zachować zimną krew, powinien wykonać test Opanowania + *etykiety*. Jeśli zaś znajdzie się w przerażającej sytuacji i będzie próbował zachować spokój i nie wpaść w panikę, gracz powinien wykonać test Opanowania + *wywierania wrażenia* (lub *żelaznej woli*). Jeśli szef ulicznego gangu przestraszył postać, która mimo to chce zachować opanowanie, to potrzebny jest test Opanowania + *cwaniactwa*. Dodatkowo mogą pojawić się modyfikatory do rzutu, zależne od sytuacji – należy posłużyć się tabelą ze standardowymi premiami i modyfikatorami ujemnymi.

Jeśli test się powiedzie, bohater panuje nad swoimi emocjami i poczynaniami. Jeżeli zaś nie, ulega własnym uczuciom i robi to, co jej dyktują: unosi się gniewem, poddaje się strachowi, smutkowi, żądzy. Jest to zwykle chwilowa utrata zdrowego rozsądku, trwająca około tury. Jednakże takie zachowania mogą mieć poważne konsekwencje: na przykład szefowi Pozyskiwaczy może się nie spodobać, że wylałeś mu drinka prosto w twarz. Pozostanie całkowicie głuchy na twoje natychmiastowe przeprosiny i możesz teraz spodziewać się ciągnącej się miesiącami (jeśli nie latami) cichej wojny podjazdowej.

Reakcja pod wpływem nagłych emocji powinna być w zgodzie z charakterem postaci: obrażony przez szlachcica poddany może poczuć się wściekły i upokorzony, ale raczej nie skoczy na równe nogi i nie zrzuci go z konia. Tak mógłby zrobić członek gildii Pośredników, zwłaszcza gdyby w pobliżu byli jego towarzysze, gotowi w każdej chwili go wesprzeć.

Zwykle jedynie gracz decyduje o zachowaniu swego bohatera. Kiedy jednak odmówi zagrania zgodnie z koncepcją postaci, Mistrz Gry może zażądać wykonania testu, aby ocenić, czy bohater panuje nad własnymi pragnieniami. Na przykład, Julka gra w gorącej wodzie kąpaną Eleanor Hawkwood, która została potwornie obrażona przez młodego Hazata. Zasugerował on, że Eleanor szafuje swoim ciałem

i świadczy usługi seksualne, jakby rozdawała cukierki. Julka wie, że ta postać należy do rywali jej bohaterki i że jest to zwyczajna prowokacja, ale Eleanor nie zdaje sobie z tego sprawy. Pojawia się różnica między wiedzą, jaką posiada gracz, a tą, która jest dostępna postaci. Niemniej Julka stwierdza, że Eleanor zignoruje zniewagę Hazata.

Mistrz Gry uważa, że taka decyzja zupełnie nie pasuje do charakteru tej postaci, więc żąda, aby Julka wykonała test Opanowania + *etykiety*, aby sprawdzić, czy Eleanor nie dostanie szału, słysząc słowa smarkacza Hazatów. Ponieważ pochodzi z domu Hawkwoodów, cierpi na przypisaną temu domowi „przypadłość" – dumę (Duma, przekleństwo: -2 do Opanowania), rzut więc może się nie udać. Nie powinno być to jednak traktowane jako kara, lecz jako wspaniała okazja do rozegrania ciekawej sceny. Mistrz Gry nigdy nie powinien zmuszać graczy do wykonywania testów i traktować ich jako kary, lecz odwoływać się do takiej możliwości jedynie w sytuacji, gdy gra mogłaby zostać w jakimś sensie zubożona, bo graczom zabrakło ikry.

Pewna ręka

Opanowanie może pomóc w przezwyciężeniu nerwów w trudnej sytuacji i poprawić efekty działania w określonych okolicznościach. Bohater musi powiedzieć, że koncentruje się na swoim postępowaniu, na jednym prostym celu, który pragnie osiągnąć. Skupia się i zabiera do roboty, starając się jednocześnie zignorować to, co go denerwuje i rozprasza. W ten sposób można deklarować jedynie te działania, które mają zostać wykonane niemal bezzwłocznie; działania dłużej trwające mogą również wymagać spokojnego podejścia, ale bohater nie uzyskuje wtedy premii tak, jak przy natychmiastowym i krótkotrwałym skupieniu (patrz umiejętność *koncentracja* przy długo trwających zadaniach).

Weźmy na przykład Inżyniera – musi w czasie krótszym niż dziesięć minut rozbroić bombę, która może unicestwić całą planetę. Każe wszystkim się zamknąć, ociera pot z czoła, przyklęka, żeby się skupić, i powtarza sobie raz za razem „To zupełnie tak jak wtedy u starego mistrza Bocora w odlewni. Przetnij zielony drut, nie czerwony. Zielony, nie czerwony...". Albo na przykład ksiądz z Wojennego Bractwa przyklęka, aby pomodlić się przed szarżą na linię wroga, uspokajając się i powtarzając natchnione mantry mistrza zakonu.

Aby wykonać zadanie bez drgnienia dłoni, bohater musi wykorzystać jeden punkt Dziwu i wykonać test Opanowania (nie uwzględnia się żadnej umiejętności). Każdy punkt zwycięstwa jest dodawany do łatwości wszelkich testów związanych z koncentracją bohatera, niezależnie od tego, czy próbuje on odeprzeć rozwścieczony tłum, czy odpalić silniki, zanim działa piratów rozniosą statek na strzępy.

Skupienie i koncentracja wymagają trzech tur – dopiero po tym czasie można wykonać test. Jeśli poświęci się mniej czasu, znaczyć to będzie, że bohater po prostu nie osiągnął jeszcze stanu wewnętrznego spokoju. Efekt uzyskany poprzez skupienie trwa krótko, najwyżej do chwili ukończenia zadania. W tym czasie postać może zajmować się tylko tym, co jest bezpośrednio związane z celem, który sobie postawiła. Jeśli zajmie się czymś innym, zdekoncentruje się i straci związane ze skupieniem premie.

Jeśli rzut przyniesie wyjątkowy sukces, to znaczy, że bohater w pełni skupił się na swoim zadaniu i nic poza tym dla niego nie istnieje. Nie zauważa, co się wokół niego dzieje, chyba że wiąże się to bezpośrednio z przedmiotem, na którym się skoncentrował – stan ten kończy się w chwili wykonania zadania. Nie zawsze musi to oznaczać powodzenie – kiedy postać zorientuje się, że nie jest w stanie osiągnąć wytyczonego celu, wychodzi ze stanu całkowitej koncentracji.

Wiara-Ego

Obie te cechy – Wiara i Ego – reprezentują dwa skrajnie różne typy tożsamości duchowej. Wiara oznacza „ja" odnoszące się do zbiorowości, ku czemuś, co przerasta osobę bohatera, zwraca się ku bóstwu jako źródłu inspiracji i znaczenia. Ego określa „ja" bardziej indywidualne, oparte na wierze w samego siebie, szukające natchnienia i poczucia sensu tylko we własnym wnętrzu (co nie oznacza, że bohater nie może wierzyć w jakiegoś boga). Zarówno bohater wierzący, jak i egocentryczny, może być uparty i kłótliwy, ale zarazem silny i wytrzymały.

Testy Wiary lub Ego wykonuje się rzadko. Zwykle trzeba się do nich odwołać, kiedy postać posługuje się mocami okultystycznymi lub niezwykłymi artefaktami urów. Większość ludzi przeżywa całe życie, nie wykorzystując swojej Wiary i Ego, ale wkroczenie w mroczne przestrzenie okultyzmu często wystawia na próbę tę część ludzkiej osobowości.

Umiejętności wrodzone

Cardanzo zeskoczył z dachu kościoła przed drzwi zajazdu i skrył się za niskim ceglanym murkiem. Pociski śmigały ze świstem wszędzie wokół niego. W ostatniej chwili ledwie dostrzegł podkradającego się do niego ur-ukara. Nie mając żadnej osłony, wyciągnął z kabury pistolet plazmowy i czekał na przeciwnika. Nie był w stanie dojrzeć obcego, więc wycelował precyzyjnie w odległą metalową chorągiewkę na dachu. Wystrzelił i chorągiewka wyparowała.

– Rzuć broń, bo inaczej tobie przydarzy się to samo! – wykrzyknął.

Umiejętności wrodzone to zdolności, z którymi prawie wszyscy przychodzą na świat. Nawet najświętszy ur-obun ma pewne pojęcie, w jaki sposób można komuś przywalić – z drugiej strony nawet najżałośniejszy chłopina pańszczyźniany z grubsza wie, jak zaimponować równym sobie. Każda postać zaczyna, mając umiejętności wrodzone na poziomie 3. Gracz może wykupić kolejne poziomy aż do ósmego – maksymalnego na początku gry. Jedynie punkty doświadczenie, wyjątkowe szkolenie i utracona technika mogą podnieść poziom umiejętności do 10.

Ten podrozdział opisuje wszystkie umiejętności wrodzone oraz podaje kilka przykładów użycia ich w grze. Mistrzowie Gry, jeśli tylko zechcą, mogą zignorować zamieszczone tu przykłady. Powinni również przyjmować pod rozwagę pomysły graczy – i akceptować je lub odrzucać, kierując się tylko tym, na ile ubarwią grę.

Broń biała

O ile *walka wręcz* odnosi się do potyczek bez żadnego uzbrojenia, to *broń biała* dopuszcza użycie wszelkiej broni trzymanej w ręku: pałek, mieczy energetycznych, rapierów czy zatrutych sztyletów. Bardziej utalentowani bohaterowie uczą się ponadto zaawansowanych technik szermierki (patrz *umiejętności bojowe* w części „Umiejętności wyuczone"). Sposób używania tej umiejętności jest dokładniej opisany w „Rozdziale szóstym: Walka".

Skradanie się

Bohaterowie robią mnóstwo rzeczy i woleliby, żeby o niektórych z nich nikt nie wiedział. *Skradanie się* dotyczy właśnie takich sytuacji i obejmuje takie zachowania jak: ciche chodzenie, chowanie się, posługiwanie się kamuflażem i przemykanie koło wartowników. Prawie zawsze w grę wchodzą tu działania wymagające pewnego wysiłku fizycznego – próby włamania się do komputerowej bazy danych wymagają pewnej wiedzy i umiejętności technicznych, a nie *skradania się*.

Kamuflaż: Ukrycie się zwykle jest kwestią znalezienia odpowiedniej kryjówki. Dlatego też bohater musi wykonać test Sprytu + *skradania się*, aby sprawdzić, czy dobrze wykorzystał materiały, które akurat miał pod ręką.

Chowanie się: Zachowanie całkowitego bezruchu i pozostanie w ukryciu jest uzależnione od kilku czynników. Po pierwsze, wymaga to od postaci dopasowania własnego ciała do odpowiedniej kryjówki. Po drugie, wytrwania bez ruchu, aby nie zwróciła czyjejś uwagi. Najpierw więc wykonuje się test Zręczności + *skradania się*, a potem Opanowania + *skradania się*.

Ciche chodzenie: Wielu bohaterów lubi zakradać się i poruszać dyskretnie, bez przyciągania czyjejś uwagi. Innymi słowy – chciałyby przemieszczać się bezszelestnie, co pociąga za sobą test Zręczności + *skradania się*. Należy w nim uzyskać więcej sukcesów niż ten, który nasłuchuje, w teście Percepcji + *spostrzegawczości*.

Spostrzegawczość

Niektórzy ludzie na każdym kroku są świadomi tego, co się wokół nich dzieje, inni w tym celu muszą nad sobą ciężko pracować – a i tak wciąż wydają się roztargnieni i nieobecni duchem. Spostrzegawczość ogólnie rzecz biorąc odnosi się do wrodzonej wrażliwości na otoczenie. Kiedy postać chce zorientować się, co się wokół niej dzieje, należy wykonać test *dociekliwości* lub *przeszukiwania*. Strażnik miejski na murach potrzebuje przede wszystkim *spostrzegawczości*, zaś ktoś szukający szpiega – *przeszukiwania*.

Wykrycie: Chodzi o wykrywanie wszelkich podejrzanych rzeczy, które nie wyglądają tak, jak powinny. Na przykład, jeśli Cardanzo ma zauważyć, że laseczka to w istocie zamaskowany laser, powinien wykonać test Techniki + *spostrzegawczości*. Jeżeli zaś Erian Li Halan znajduje się w pobliżu dziwnie zachowującego się voroksa, to powinna wykonać test Sprytu + *spostrzegawczości*. Wtedy może dostrzec, iż jego warczenie i napięte mięśnie sygnalizują, że coś jest nie tak.

Zauważenie: Cały czas coś się dzieje, ale to nie znaczy, że postać automatycznie jest tego świadoma. Aby usłyszeć zakradającego się skrytobójcę lub dostrzec skorpiona w szafce na broń, bohater musi wykonać test Percepcji + *spostrzegawczości*. Ten, który ma coś zauważyć, musi uzyskać więcej sukcesów niż udało się uzyskać skradającemu się w teście Zręczności + *skradania się*.

Strzelanie

Strzelanie dotyczy wszelkiej przenośnej broni wyrzucającej pociski, której działanie nie opiera się na sile ludzkich mięśni. Do tej kategorii zalicza się więc muszkiety, lasery, broń plazmową (poza mieczami), karabiny szturmowe, miotacze ognia, ogłuszacze i wszelkiego typu dziwaczną broń obcych. *Strzelanie* nie odnosi się jednak do artylerii i działek zamontowanych na większości statków i pojazdów. Więcej informacji na temat *strzelania* zamieszczono w „Rozdziale szóstym: Walka".

Uniki

Talent ten obejmuje wszelkie sposoby unikania ataku – balansowanie na jednej nodze, piruety, uchylanie się, osłanianie się przed ciosami. Udany test zwykle sprowadza się do tego, że postać nadal znajduje się w miejscu, w którym została zaatakowana. Gracz jednak może zaznaczyć, że bohater ucieka przed atakiem, o ile to tylko możliwe.

Walka bezpośrednia: *Uniki* w walce wręcz (z bronią lub bez) przede wszystkim sprowadzają się do wychwycenia ataku i uniknięcia go. Niemal zawsze sprowadza się to do testu Zręczności + *uników* przeciwstawionego testowi ataku (działanie sporne – liczba sukcesów ofiary zmniejsza liczbę wyrzuconą przez napastnika). Mistrz Gry może zażyczyć sobie testu Percepcji + *uników*, gdy napastnik podkrada się i atakuje znienacka, lub testu Wytrzymałości + *uników*, gdy walka nadmiernie się przeciąga.

Walka na dystans: Robienie uników w sytuacji walki na odległość to kwestia zauważenia ataku i ukrycia się przed kulą, ładunkiem energetycznym lub innym pociskiem. Rzucenie się plackiem na ziemię może pomóc, ale Mistrz Gry powinien utrudnić *uniki* tym, którzy próbują uciec pociskom w miejscu, gdzie nie ma żadnej osłony. Prawie zawsze w grę w chodzi test Zręczności + *uników* przeciwstawiony testowi ataku napastnika (działania sporne).

Urok osobisty

Jest to umiejętność, która sprawia, że ludzie lubią bohatera. Można się nią posłużyć, aby wkraść się w czyjeś łaski, zmniejszyć czyjąś wrogość, ułatwić sobie kierowanie ludźmi lub wzbudzić w kimś miłość. Postać powinna posługiwać się tą zdolnością zawsze, gdy ma nadzieję, że uda jej się zostawić po sobie lepsze wrażenie niż to, które wywarła na początku. *Urok osobisty* działa właściwie tylko na pojedyncze osoby lub małe grupki – aby wpłynąć na większą grupę, potrzebna jest umiejętność *przemawiania* lub *przywództwo*.

Naiwniak: Zwykle gdy bohater próbuje kogoś okpić, oszukać lub kimś pokierować, wymagany jest test *cwaniactwa* (patrz podrozdział „Umiejętności wyuczone"); *urok osobisty* może posłużyć tylko do dodatkowego testu. W końcu ktoś, kto cię lubi, o wiele chętniej przymknie oko na nieścisłości w twojej opowieści. Taki test Ekstrawersji + *uroku osobistego* działa jak każdy inny test umiejętności wspomagającej.

Targowanie się: Kiedy postać chce wynegocjować niższą cenę za kupowany towar – albo wyższą płacę za swoje usługi – Mistrz Gry ma dwie możliwości: albo rozegrać scenę targowania się, albo zaoszczędzić na czasie i kazać graczowi wykonać test Sprytu + *uroku osobistego*. Liczba sukcesów będzie zwykle określać procentową zmianę w cenie (od 5 do 10 procent na każdy uzyskany sukces). Gdyby więc Julia Abrams próbowała zmniejszyć koszt wynajmu statku z 1000 na 500 feniksów, musiałaby uzyskać 15 sukcesów – zakładając, że Mistrz Gry zgodzi się, iż jeden sukces to 10 procent obniżki.

Uwodzenie: Jeden z najczęstszych sposobów wykorzystania *uroku osobistego* czasem wchodzi w grę niezależnie od intencji bohatera. Prawie zawsze sprowadza się do serii testów Porywczości + *uroku osobistego*, wykonywanych za każdym razem, gdy obiekt umizgów pojawia się w zasięgu wzroku postaci. Mistrz Gry może ustanowić liczbę punktów zwycięstwa, jakie bohater musi zebrać, nim jego uczucia zostaną odwzajemnione. Liczba ta zwykle wiąże się z poziomem Introwersji uwodzonego obiektu.

Walka wręcz

Ta umiejętność reprezentuje zdolność bohatera do walki bez żadnego uzbrojenia. Niski poziom oznacza zwykle, że postać rzadko wdaje się w walkę, a jeśli już, to raczej w przypadkowe bójki. Wysoki poziom oznacza, że bohater nie raz już się bił, przeszedł zaawansowany trening sztuk walki, albo jedno i drugie. Wszechstronne szkolenie w *walce wręcz* może oznaczać, że bohater nauczył się jakieś sztuki walki (patrz *umiejętności bojowe* w części „Umiejętności wyuczone"). Więcej szczegółów znajduje się w „Rozdziale szóstym: Walka".

Wigor

Ta umiejętność obejmuje wiele zadań wymagających wysiłku fizycznego, których ludzie często się podejmują. Prawie każdy potrafi biegać, skakać, pływać, łazić po drzewach itp., ale mało kto naprawdę przygotowywał się do takich zabaw. Postacie, które mają za sobą intensywne szkolenie i które zamierzają robić wspaniałe przewrotki czy salta, powinny wybrać sobie *akrobatykę* – umiejętność wyuczoną.

Kilka opisanych poniżej testów określa szczegółowo, jak daleko i jak szybko bohater może biegać, pływać lub skakać, ale Mistrz Gry nie powinien zbytnio się do tych informacji przywiązywać. Przeważnie testy *wigoru* są typu „wszystko albo nic" – albo bohaterowi uda się przeskoczyć z pojazdu grawitacyjnego na pędzącego konia, albo nie, a wtedy poleci prosto na twarz. Wskazówki dotyczące odległości odnoszą się jedynie do sytuacji wyjątkowych.

Wspinaczka: Podczas powolnej wspinaczki gracz powinien wykonać test Zręczności + *wigoru*, aby określić, ile czasu zajmie mu wejście na szczyt. Nieudany rzut nie musi wcale oznaczać, że spadł – zamiast tego może zwyczajnie nie posunąć się ani w górę, ani nie zsunąć w dół i być zmuszonym do wykonania następnego testu, tym razem pomyślnego. Bohater, który wspina się tak szybko, jak tylko zdoła, powinien pomyślnie przejść test Siły + *wigoru*, co odzwierciedla fakt, że koncentruje się na szybkości kosztem bezpieczeństwa. Niepowodzenie w tym wypadku może oznaczać, że traci oparcie dla rąk lub nóg. Mistrz Gry nie powinien się wahać przed zastosowaniem modyfikatorów ujemnych w sytuacji wspinaczki górskiej bez odpowiedniego sprzętu. Może również podobnie postąpić w sytuacji wspinaczki wysokogórskiej, za to darować sobie testy przy wchodzeniu na drzewa.

Wstrzymywanie oddechu: Test Wytrzymałości + *wigoru* – no i nieco szczęścia – określają, jak długo gracz może wstrzymać oddech, zanim zacznie się dusić, czy (co raczej bardziej prawdopodobne) nie wytrzyma i spróbuje złapać nieco powietrza (nawet jeśli jest pod wodą). Postać może wstrzymywać oddech przez kilka tur – (maksymalnie 10 + Wytrzymałość) bez wykonywania żadnego testu. Przy każdej następnej turze niezbędny jest test Wytrzymałości + *wigoru*. Wystarczy jeden sukces, ale z czasem robi się coraz trudniej: po pierwszym rzucie przy każdej turze trzeba uwzględnić kumulatywny modyfikator ujemny równy -1 (czyli postać o Wytrzymałości równej 5 nie musi wykonywać testu przez siedemnaście tur, w osiemnastej trzeba uwzględnić modyfikator ujemny -1, w dziewiętnastej -2 i tak dalej). Wyjątkowy sukces daje bohaterowi jedną turę więcej, w czasie której nie musi rzucać kośćmi; ponadto można posłużyć się **Pewną ręką** (patrz „Opanowanie", wcześniej), aby wyrównać wcześniej opisane straty. Jeśli rzut da w rezultacie wyjątkową porażkę, postać traci przytomność. Kiedy rzut jest po prostu nieudany (zwykła porażka), bohater nie może już dłużej wstrzymywać oddechu.

Skakanie: Skok wzwyż lub w dal wymaga testu Siły + *wigoru*. Postaci udaje się skoczyć w górę 60 centymetrów + 30 na każdy punkt zwycięstwa uzyskany w teście. Z rozbiegu może przeskoczyć odległość 250 centymetrów + 30 centymetrów na każdy punkt zwycięstwa. Bez rozbiegu może skoczyć naprzód 120 centymetrów + 30 centymetrów na każdy punkt zwycięstwa.

Bieg: Bieganie pociąga za sobą kilka różnych testów, w zależności od tego, jak długo bohater zamierza się ścigać. Szybki start i sprint wymagają testu Zręczności + *wigoru*, zaś bieg na dłuższym dystansie – testu Wytrzymałości + *wigoru*, i to często więcej niż jednego. Mistrz Gry musi więc ocenić, jaką odległość postać może przebyć w ciągu tury; przeciętna osoba przebiega sprintem 10 metrów + liczba sukcesów w teście Zręczności + *wigoru*.

Jeśli w czasie walki postać chce podjąć działania jednoczesne i zacząć biec, może przebyć jeden metr na każdy punkt *wigoru*. W innej sytuacji jedno działanie oznacza ruch o jeden metr (w dowolnym kierunku).

Pływanie: Podobnie jak przy biegu, sprint pływacki wymaga testu Zręczności + *wigoru*, a długi dystans jednego lub więcej testów Wytrzymałości + *wigoru*. W czasie tury postać może przepłynąć jeden metr na każdy punkt zwycięstwa uzyskany w teście. Bohater musi ponadto mieć minimum 5 *wigoru*, żeby w ogóle umieć pływać; 4 wystarczy, aby utrzymać się na wodzie.

Wywieranie wrażenia

O ile *urok osobisty* sprawia, że ludzie zaczynają lubić bohatera, to dzięki *wywieraniu wrażenia* postać może uzyskać bardzo różne efekty. Może kogoś przestraszyć, pozyskać czyjś szacunek, onieśmielić tak, że ofiara stanie się zupełnie pokorna, albo po prostu upewnić się, że dobrze sobie coś zapamięta. Taka umiejętność może się przydać, kiedy bohater próbuje od kogoś wyciągnąć informacje, chociaż czasem nie obędzie się bez tortur.

Górowanie: Jeśli bohater chce wzbudzić w kimś respekt dla swojej osoby, albo zwyczajnie pragnie, by ofiara poczuła się kimś gorszym od niego samego, to jest to dobry moment na wykonanie testu Ekstrawersji + *wywierania wrażenia*. Liczbę sukcesów porównuje się z Ego ofiary, żeby sprawdzić, czy faktycznie poczuła się gorsza. Oczywiście, jeśli postać chce dominować nad kimś w nieco bardziej romantyczny sposób, test powinien dotyczyć Porywczości + *wywierania wrażenia* i zostać porównany z Opanowaniem obiektu działań.

Onieśmielenie/Zastraszenie: Zwykle sprowadza się to do wyprężenia piersi, napięcia mięśni i spiorunowania przeciwnika wzrokiem. Gracz wykonuje test Siły + *wywierania wrażenia* i ma nadzieję, że przeciwnik jego bohatera nie ma zbyt wysokiego Ego. To dobry sposób, żeby zmusić kogoś do poddania się.

Popisy: Bohaterowie często chcą, aby wszyscy ludzie dowiedzieli się o tym, jacy oni są wspaniali (pod takim czy innym względem). Najłatwiej dokonać tego, wykonując test stosownej cechy + *wywierania wrażenia*. W ten sposób postać nie tylko pokaże, jaka jest utalentowana, ale również dokona tego w sposób naprawdę efektowny. Na przykład, jeśli Julia Abrams chce zaimponować Inżynierowi znajomością cybernetyki, musi wykonać test Techniki + *wywierania wrażenia*, by (w razie powodzenia) powalić go na kolana swoją błyskotliwością. Jeśli brat Alustro chce przekonać inkwizytora o swoim oddaniu Kościołowi, powinien wykonać test Wiary + *wywierania wrażenia* – w przeciwnym razie niech lepiej od razu ucieka, gdzie pieprz rośnie (patrz *wigor*, dalej).

Umiejętności wyuczone

Brat Giussepe Alustro ziewnął i przetarł oczy. Cholera by wzięła te przeklęte maszyny! Dajcie mi stary, dobry pergamin, cieszący oczy i wytrzymały. Nie to co te piekielne, świecące szkła, nie wiadomo jak przechowujące słowa i obrazy. Słowa i obrazy tak łatwo znikają, gdy tylko przyciśnie się niewłaściwy klawisz. Dość narzekania! Wracamy do pracy!

Alustro przycisnął guziczek i przewinął słowa naprzód do następnego rozdziału. Rozległ się ostry pisk i ekran zamarł. Pojawiło się zdanie „Trwa zamykanie systemu. Plik utracony".

Alustro walnął pięścią w stół, aż zatrząsł się ekran maszyny. Siedzący w pobliżu mnich podniósł wzrok i zerknął na niego, jakby ten właśnie przyznał się do najgorszej herezji forlustriańskiej. Alustro odsunął krzesło, wstał, po czym zebrał swoje książki i wyszedł z katedralnej biblioteki. Zbyt dużo czasu tu zmarnował. Powinien był pójść do Inżynierów i zapłacić im, ile chcieli. Przynajmniej ich maszyny myślące działają!

Wyuczona wiedza może pochodzić z książek (tak jest w przypadku *wiedzy* i *nauki*) lub od innych ludzi (czy obcych). Ściśle rzecz biorąc, większości umiejętności wyuczonych nie sposób nauczyć się samemu – wymagają one nauczyciela.

W tym właśnie celu wielu ludzi gromadzi się w gildiach (a nawet w niektórych sektach Kościoła), aby zdobywać pewne określone umiejętności. Oczywiście gildie bardzo kapryszą przy wyborze tych, których będą szkolić. W związku z tym przyszły student, po którym widać, że nie zagrzeje pewnie zbyt długo miejsca w gildii, będzie miał wiele trudności ze znalezieniem nauczyciela wśród jej członków. Plotki głoszą, że pewne gildie, jak na przykład Inżynierowie, uciekają się do wymuszeń, porwań i nawet gorszych rzeczy, aby tylko ich tajemnice nie zostały ujawnione.

Pewne umiejętności, zwłaszcza te związane z zaawansowaną techniką, można zdobyć tylko w gildiach. Przed rozpoczęciem nauki trzeba wykupić kontrakt zawodowy (patrz „Dobrodziejstwa"). Koszt kontraktu równa się liczbie poziomów, jakie zdobywa się w określonej umiejętności.

Inne umiejętności – na przykład *umiejętności społeczne* – mogą zostać zdobyte przy jedynie niewielkiej liczbie formalnych wskazówek. Zaś takie, jak *sztuka*, *nauka* oraz *języki*, wymagają długiej i intensywnej pracy, by można w nich było osiągnąć wysoki poziom. Nauczyciele, którzy nie należą do żadnej określonej gildii, rodu szlacheckiego ani sekty, prawdopodobnie mają niewielki dostęp do najnowszych metod i materiałów. Z kolei student uczący się przy gildii będzie mógł z dużym prawdopodobieństwem korzystać z najlepszych szkoleń i materiałów dostępnych w interesującej go dziedzinie. Oczywiście istnieją wyjątki od tej reguły. Niezależni wolni strzelcy muszą być wśród najlepszych, jeśli mają przetrwać. Od nich również można wiele się nauczyć, nie wchodząc niepotrzebnie w układy z gildiami i Kościołem.

Akrobatyka

Test: Zręczność + *akrobatyka*

Akrobatyka to nauka i intensywne ćwiczenie pewnego złożonego zestawu ruchów – przewrotów, salt, gwiazd i tym podobnych. Umiejętność ta zapewnia także wiedzę o sprzęcie niezbędnym przy wyczynach akrobatycznych – na przykład o poręczach czy koniach z łękami. Bohater ma także wyjątkowe poczucie równowagi, przydatne w takich sytuacjach, jak na przykład chodzenie po linie.

Odskok: Jeśli bohater ma trochę miejsca, może przeturlać się czy przekoziołkować, unikając w ten sposób morderczego ciosu. Korzysta więc jednocześnie ze znajomości *akrobatyki* i robienia *uników*. Wykonać należy test Zręczności + *akrobatyki* i dodać punkty zwycięstwa do łatwości testu *uników*. Tego typu unikami postać może się posługiwać przez liczbę tur równą jej Wytrzymałości.

Umiejętności wspomagające

Mistrz Gry jest osobą, która ostatecznie decyduje, które z umiejętności mogą zostać użyte jako wspomagające przy określonym teście. W związku z tym powinien mieć świadomość, że jeśli nie będzie kontrolował posługiwania się tymi umiejętnościami, to zbyt częste odwoływanie się do nich może w końcu wymknąć mu się spod kontroli. Na skorzystanie z umiejętności wspomagającej potrzeba trochę czasu, zwykle jedną turę (lub jeszcze więcej) – zależnie od umiejętności, której gracz chce użyć. Bohater może spróbować wykorzystać jednocześnie w ciągu jednej tury i umiejętność główną, i wspomagającą, ale w takim przypadku powinien uwzględnić modyfikator ujemny (działania jednoczesne; -4 przy każdym teście), dlatego zwykle bardziej opłaca się dać sobie więcej czasu.

Zasady dotyczące umiejętności wspomagających zamieszczono w „Rozdziale drugim: Zasady gry".

Upadanie: Postać wiele razy przećwiczyła upadki i wie, w jaki sposób lądować, nie robiąc sobie krzywdy. Punkty zwycięstwa przy teście Zręczności + *akrobatyki* są odejmowane od punktów obrażeń spowodowanych przez upadek.

Umiejętności wspomagające

- **Panowanie nad ciałem:** Kiedy postać musi wykonywać akrobacje w niesprzyjających okolicznościach, na przykład w czasie upału lub mrozu, zahartowane ciało pomaga jej zignorować lub zmniejszyć wynikające ze złych warunków modyfikatory ujemne.

Alchemia

Test: Wiara + *alchemia*

Studia nad alchemią łączą w sobie zagadnienia chemii, filozofii i fizyki jako naukę o materii – o jej stanach skupienia i o tym, w jaki sposób jeden jej rodzaj można zamienić w inny. *Alchemia* pozwala ponadto warzyć rozmaite mikstury i eliksiry. Mówi się nawet, że najbardziej utalentowani członkowie Zakonu Eskatonicznego potrafią między innymi zamienić wodę w wino.

Jednakże trzeba zachować daleko posuniętą ostrożność, bo inkwizytorzy mają oko na znanych alchemików. Inkwizycja uważa bowiem, że alchemia zbytnio zbliża się do zaawansowanych metod naukowych Drugiej Republiki oraz że pycha pojedynczego alchemika może okazać się zgubna dla wszystkich.

Alchemia obejmuje wiedzę na temat duchowej czystości substancji i jej związków z innymi substancjami – czyli duchowej reakcji dwóch (lub więcej) substancji, która zajdzie po ich połączeniu. Alchemicy tworzą katalogi zależności (mistycznych połączeń między substancjami). Wiedzą na przykład, że ropucha jest nieczysta i że jeśli umieści się ją w pobliżu czystej substancji, na przykład klejnotu, zanieczyści ona tę substancję i być może spowoduje pęknięcie klejnotu. A dlaczego nie zawsze tak się dzieje? To zagadnienie spędza sen z powiek wielu alchemikom i budzi ożywione dyskusje.

Identyfikacja substancji: Jeśli dać bohaterowi trochę czasu, będzie umiał rozpoznać podsuniętą mu substancję, określić stopień jej zanieczyszczenia i sprawdzić, jakie są w niej domieszki. Czy „klejnoty" w puzderku są prawdziwe, czy też ktoś podłożył nic niewarte szkiełka? Czy wino jest zatrute? Czy samo z siebie tak wstrętnie smakuje? Wszystko wyjaśni test Sprytu + *alchemii.*

Umiejętności wspomagające

• **Koncentracja:** Zdolność skupienia swojej energii i uwagi na związkach pomiędzy dwoma substancjami może wspomóc alchemika w zrozumieniu tych powiązań. Alchemicy muszą koncentrować się przynajmniej przez jedną turę przed próbą dowiedzenia się czegokolwiek.

• **Nauka:** Chociaż Kościół byłby wstrząśnięty, słysząc, że do czegoś świętego stosuje się naukowe podstawy, to bohaterowie mogą zauważyć, że na przykład chemia może być bardzo użyteczna w sprawdzaniu wyników innych badań.

Biurokracja

Test: Spryt + *biurokracja*

Chociaż zwykle tego typu wiedzę zdobywają ci, którzy pracują w „systemie" – czy to w Kościele, czy w gildii, czy w domu szlacheckim – to jednak znajomość sposobów posługiwania się formularzami i rejestrami może okazać się przydatna dla każdego bohatera. Umiejętność przebrnięcia przez biurokratyczne zawiłości albo odwrotnie – zatarcie swoich śladów niekończącym się strumieniem papierków – może okazać się nieoceniona dla każdego, kto szuka okazji, aby okpić tych, co dzierżą ster władzy.

Fałszowanie dokumentów: Postaci, które zdobyły tę umiejętność, są dobrze zaznajomione z językiem i typowym wyglądem formularzy i dokumentów – wiąże się to z testem Sprytu + *biurokracji.* Chociaż sfałszowanie zwolnienia z podatku z podpisem głównego poborcy może wymagać dodatkowo *wiedzy* na temat danego regionu (i sporego tupetu), to podrobienie recepty albo innego, powszechnie używanego dokumentu, jest dość proste.

Umiejętności wspomagające

• **Sztuka:** Każda postać, która chce podrobić czyjś podpis na dokumencie, potrzebuje odpowiedniej umiejętności z zakresu *sztuki.* Jednakże rezultat jest wart takiego wysiłku.

• **Wiedza:** Znajomość odpowiedniej dziedziny *wiedzy* może pomóc w zrozumieniu miejscowych zwyczajów i zasad, jeśli idzie o dokumenty prawne.

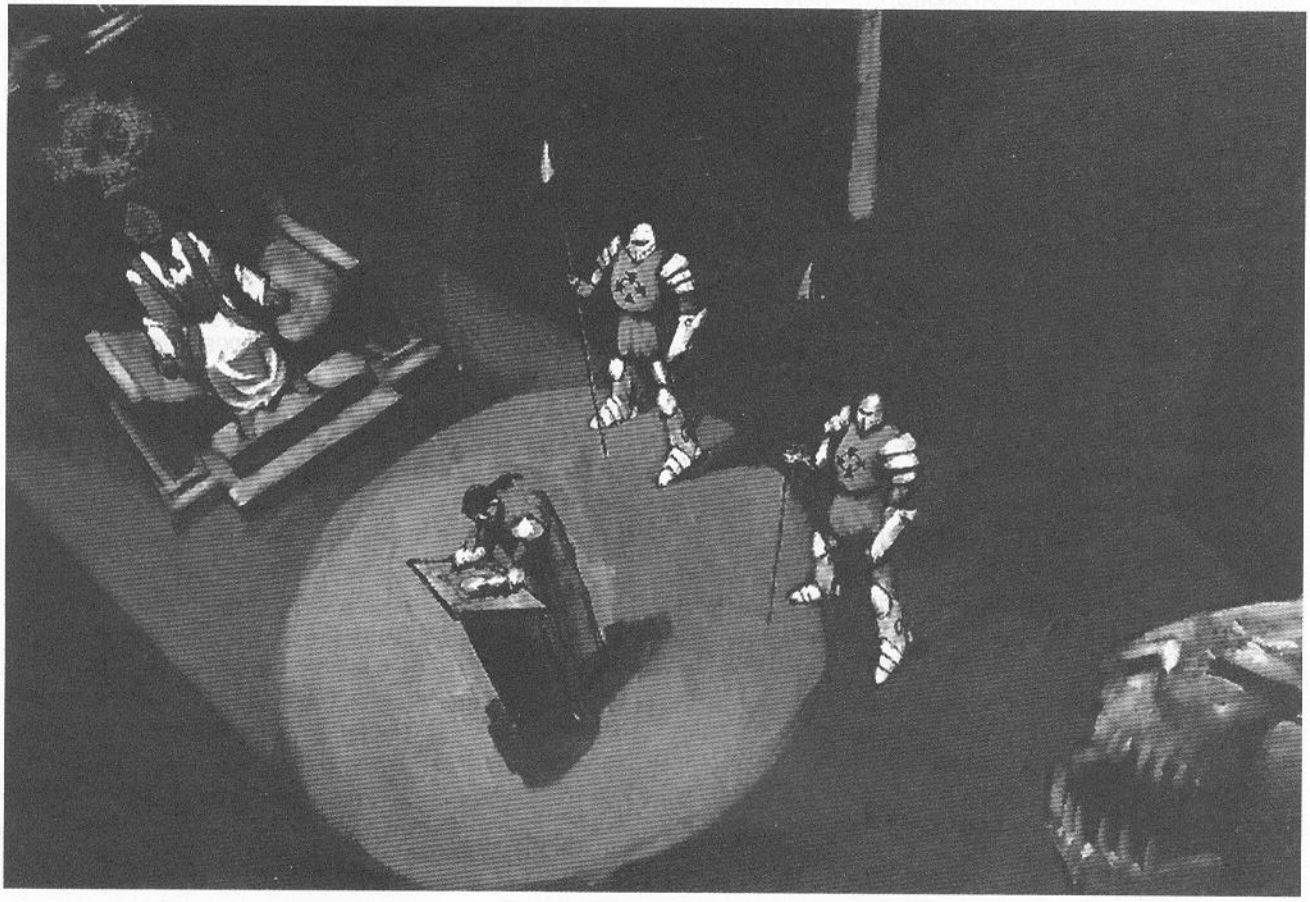
Charakteryzacja

Test: Percepcja + *charakteryzacja*

Umiejętność przydatna dla wszystkich tych, którzy chcą zmienić tożsamość – dzięki niej można z powodzeniem odmienić swój zewnętrzny wygląd. Łatwiej posłużyć się nią wobec poddanych lub osób spoza grupy, do przedstawiciela której chce upodobnić się bohater; ludzie częściej rozpoznają sam mundur, niż jego właściciela.

Po wykonaniu testu gracz powinien zapamiętać liczbę sukcesów. Kiedy ktoś będzie chciał rozszyfrować jego przebranie, wykona test Percepcji + *spostrzegawczości* i porówna wynik rzutu z liczbą sukcesów przebranej postaci. Jeśli podejrzliwy obserwator wygra, uda mu się przejrzeć charakteryzację. W przeciwnym razie uwierzy naszemu bohaterowi na słowo, że jest tym, za kogo się podaje.

Udawanie obcego: Chociaż nawet największy mistrz *charakteryzacji* nie oszuka przedstawiciela rasy obcych,



że jest jego pobratymcem, to jednak można przekonać ludzi (lub obcych, jeśli ucharakteryzuje się na człowieka) o prawdziwości swojego obcego pochodzenia. Obcy mają premię +6 przy teście Percepcji + *spostrzegawczości* – próbie przejrzenia przebrania. Naprawdę znakomite przebranie może tę premię zmniejszyć.

Umiejętności wspomagające

• **Medycyna:** Chirurgia kosmetyczna jest bardzo przydatną dziedziną wiedzy – czasami tylko dzięki niej można nadać swemu ciału odpowiedni kształt czy też twarzy porządane rysy, zwłaszcza gdy bohater próbuje się upodobnić do przedstawiciela innej rasy.

• **Umiejętności społeczne (aktorstwo):** Odpowiedni język ciała, akcent i manieryzmy mogą bardzo wspomóc charakteryzację. O ile ludzie, którzy nigdy danej osoby nie spotkali, nabiorą się na proste przebranie, to bardziej wyrafinowany podstęp wymaga znajomości i odpowiedniego oddania typowych nawyków, sposobu mówienia oraz innych właściwych danej osobie szczegółów.

Cwaniactwo

Test: Spryt + *cwaniactwo*

Znajomość przestępczego półświatka i mechanizmów nim kierujących. Bohater, który zdobył tę umiejętność, mieszka zwykle w „gorszej" dzielnicy miasta. Przyswoił sobie *cwaniactwo* i podobne mu zdolności oraz wiedzę po to, żeby przetrwać. *Cwaniactwo* umożliwia skontaktowanie się z kryminalistami lub nabycie nielegalnych towarów bądź usług – w tym i tych, które pochodzą z czarnego rynku. Umiejętność tę zdobywa większość postaci, które wychowały się na ulicy, oraz praktycznie wszyscy członkowie gildii Pozyskiwaczy i Kajdaniarzy.

Paserstwo: Postać może pokusić się o sprzedaż rzeczy skradzionych (lub z innej przyczyny nielegalnych) – wymaga to testu Sprytu + *cwaniactwa*. Kiedy już znajdzie nabywcę, będzie musiała negocjować, aż w końcu uzyska interesującą ją cenę.

Uliczne plotki: Bohater, który chce dowiedzieć się, o czym mówi się na ulicy, wie, kogo zagadnąć i jak się zachować, aby usłyszeć cenne informacje i ploteczki. Gracz musi wykonać test Sprytu + *cwaniactwa*. Postać, która nie ma opisywanej tu zdolności, tylko z najwyższym trudem znajdzie właściwą osobę i się z nią dogada, aby uzyskać to, czego od niej chce.

Wycena: Postać potrafi wycenić przedmiot pochodzący z czarnego rynku. Wartość takich towarów zmienia się w zależności od miejsca, a nawet dnia, jednakże postać wyszkolona w *cwaniactwie* potrafi wyczuć te zmiany, wiedząc, co mówi się na ulicach. Należy wykonać test Percepcji + *cwaniactwa*.

Umiejętności wspomagające

• **Języki:** Znajomość języka, którym posługują się ludzie w miejscu, gdzie postać szuka nielegalnych towarów, może się okazać bardzo istotna. Znajomość stosownego języka może nie tylko działać jako umiejętność wspomagająca – Mistrz Gry może uznać wręcz, iż jej brak pociąga za sobą modyfikatory ujemne.

• **Wiedza (region):** Postać, która posiadła pewną wiedzę na temat danego obszaru, ma większą szansę na skontaktowanie się z przedstawicielem półświatka. Częstokroć będzie znała osobę, u której można uzyskać najlepszą cenę za nielegalny towar.

Czytanie

Jeśli postać nie zdobędzie tej umiejętności, uznaje się ją za analfabetę. Na wielu światach analfabetyzm nikogo nie szokuje – w małych, prowincjonalnych społecznościach jest to stan naturalny. Nawet szlachta nie zawsze może się taką umiejętnością pochwalić. Gracz może wybrać język z listy podanej poniżej. **Uwaga:** ta umiejętność nie ma poziomów i za każdy język należy zapłacić dwoma punktami.

Język barbarzyńców

Większość plemion barbarzyńskich – na przykład Kurganie – posiada własny pisany język, którego początki giną w pomroce dziejów. Gracz musi zdecydować się na jeden z nich.

Język obcych

(ur-obunów, ur-ukarów, voroksów itd.)

Każda rasa obcych posiada przynajmniej jeden własny język i każdy z nich wybierany jest jako osobna umiejętność.

Łacina

Ten niemal całkowicie zapomniany język ze Świętej Terry używany jest w kościelnych obrzędach, dokumentach i pismach urzędowych. Ściśle rzecz biorąc, łacina Mrocznych Wieków zawiera także elementy greki i sanskrytu – wszystkich języków, którymi posługiwał się Prorok – ale w głównej mierze opiera się na klasycznej łacinie. Postaci, które nie znają łaciny, praktycznie nie będą w stanie korzystać z bibliotek kościelnych.

Tech-urth

Właściwe jest to nie tyle język, co dialekt urtyjskiego. W czasach Drugiej Republiki żargon, jakim posługiwali się technicy, wykształcił się w odrębny dialekt. Po Upadku mało kto rozumie terminologię techniczną (a zwłaszcza dziwaczne słowa związane z utraconą techniką). Tech-urth obecnie jest właściwie obcym językiem dla kogoś, kto zna tylko urtyjski. Znajomość tech-urthu okazuje się niezbędna dla osób poszukujących utraconej technologii (czytanie w tym języku automatycznie oznacza umiejętność mówienia w nim: bohater może wtrącać do rozmowy takie oto teksty: „Przekręć sztymer na karbokorpusie o trzy drwenty, to wskoczy w cug").

Urtyjski

To język Świętej Terry, który dominuje w Znanych Światach. Jest to podstawowy język większości ludzi, zna go również wielu obcych.

Dociekliwość

Test: Spryt + *dociekliwość*

Dociekliwość obejmuje tę część dochodzenia, która wymaga chodzenia, sprawdzania i wypytywania – co różni ją

od *księgoznawstwa* (które jest odmianą *dociekliwości* dla tych, co specjalizują się w przekładaniu papierków). Sedno *dociekliwości* to uzyskanie i prawidłowe zinterpretowanie informacji. Każdy bohater, który zajmuje się jakiegoś typu pracą detektywistyczną i szuka ploteczek wyjaśniających, co tak naprawdę się wydarzyło, przekona się, że ta umiejętność jest nieoceniona. *Dociekliwość* obejmuje też umiejętność zadawania podejrzanemu odpowiednich pytań, oraz interpretacji tego, co powiedział i co przemilczał. Niektórzy inkwizytorzy ze Świątyni Avesti zdobyli tę umiejętność, ale często przesłuchanie ułatwiają sobie raczej zastraszeniem niż przez odwołanie się do subtelnych metod.

Umiejętności wspomagające

• **Nauka (dowolna dziedzina):** Znajomość jakiejś dziedziny nauki może przydać się w bardziej zaawansowanych poszukiwaniach detektywistycznych. Mając odpowiednie przyrządy i wiedzę, można na przykład uzyskać pełną charakterystykę podejrzanego, rozszyfrowując jego DNA, uzyskane z włosa.

• **Spostrzegawczość:** Nawet jeśli wiadomo, jak zinterpretować informację, na nic się to nie zda, jeżeli nie zdobędzie się jej szybko – a *spostrzegawczość* bardzo w tym pomaga.

• **Wiedza (dowolna dziedzina):** Posiadana wiedza ułatwi każdemu specjaliście prowadzenie dochodzenia na temat z nią związany („Ach! Ależ to tytoń najwyższej klasy! Taki rośnie tylko na księżycu Aragonii. Kimkolwiek jest podejrzany, musi być dość majętną osobą i mieć kontakty wśród szlachty, skoro stać go na to, żeby tyle wydawać na tytoń!").

Empatia

Test: Percepcja + *empatia*

Empatia to umiejętność odczytywania uczuć drugiej osoby z jej zachowań niewerbalnych. Pozycja ciała, odruchy i inne sygnały wysyłane przez ciało mogą wskazywać na określony stan emocjonalny i pomóc bohaterowi stwierdzić, czy jego rozmówca nie kłamie.

Ta umiejętność nie może być używana w stosunku do obcych – wobec nich wymagana jest *ksenoempatia* (patrz dalej).

Wykrywanie kłamstwa: Chociaż nie zyska się w ten sposób stuprocentowej pewności, można spróbować rozpoznać, czy rozmówca mówi prawdę, obserwując jego ciało. Tak samo jak starożytne „wykrywacze kłamstw", *empatia* opiera się na obserwacji wzorca oddechu, nerwowości i innych sygnałów cielesnych. Trzeba jednak uważać – rozmówca może czuć się niezręcznie mówiąc o czymś, a to nie znaczy jeszcze, że kłamie. Próba wykrycia kłamstwa wymaga testu Percepcji + *empatii*.

Umiejętności wspomagające

• **Dociekliwość:** Umiejętność zadawania właściwych pytań połączona z wiedzą, w jaki sposób należy interpretować zmiany cielesne rozmówcy, może bardzo pomóc w wydobyciu potrzebnej informacji. Czy rozmówca za każdym razem, gdy mowa o księciu, tak się denerwuje? Czy stara się sprawiać wrażenie pewnego siebie – a może trochę *za bardzo* się stara?

• **Wiedza (folklor):** Znajomość określonej kultury może pomagać w ocenie reakcji emocjonalnych i fizycznych.

Etykieta (klasy wyższe)

Test: Spryt + *etykieta*

Każda grupa społeczna ma własny niepisany kodeks zachowań i każdy, kto go nie zna, prawdopodobnie napotka większe trudności, podejmując dowolne działania: począwszy od pytania o drogę, skończywszy na prowadzeniu delikatnych negocjacji. Brak tej umiejętności może sprawić, że bohater nieświadomie popełni straszliwą gafę, co skończy się wyrzuceniem go z zamku (jeśli będzie miał szczęście).

Prezentacja: Kiedy bohater dostępuje zaszczytu audiencji u szlachetnie urodzonych, pierwsze wrażenie jest zawsze kluczowe. Jeśli książę uzna cię za równego sobie (przynajmniej pod względem wychowania, jeżeli już nie rangi społecznej), może być bardziej otwarty i hojny w swoich łaskach. Gdy zaś wypadniesz jak zwyczajny prostak, możesz skończyć w rękach Kajdaniarzy – książę sprzeda cię tylko po to, aby twoje nieokrzesanie więcej go nie raziło. Prezentacja wymaga testu Ekstrawersji + *etykiety*. Jeśli bohater ma zaprezentować się jako wyniosły i stojący ponad wszystkim, gracz może w teście odwołać się do Introwersji. Powinien jednak zachować umiar i ostrożność – w taki sposób można urazić lorda, jeśli swojego zachowania nie poprze się królewskim pochodzeniem.

Umiejętności wspomagające

• **Antropologia lub wiedza:** Znajomość określonej kultury może pomóc bohaterowi zrozumieć pobudki stojące za obyczajami społecznymi. Dodatkowo, zwyczaje obcych ras często bardzo mocno różnią się od tych, które obowiązują w społeczeństwie ludzkim, dlatego każdy, kto chce się do nich dopasować, musi nauczyć się zupełnie nowych wzorców zachowania.

• **Szelmostwo:** Zdolność do szybkiego i zręcznego pokrycia gafy żartem może okazać się nieoceniona dla osoby, która próbuje wywrzeć dobre wrażenie.

• **Urok osobisty:** Postacie obdarzone przez naturę charyzmą z większą łatwością dopasują się do każdej grupy, nawet z wyższych klas.

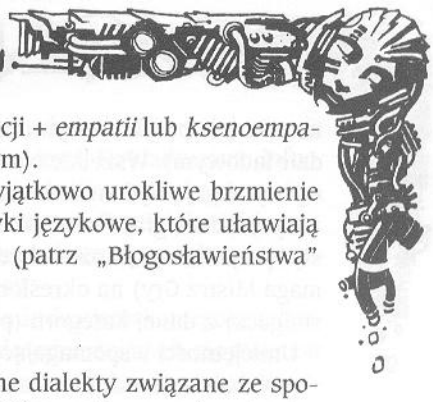
Hazard

Test: Spryt + *hazard*

Znajomość *hazardu* obejmuje znajomość zasad najpopularniejszych gier losowych i – co za tym idzie – najbardziej powszechnych sposobów oszukiwania w nich. Chociaż niemal wszyscy bohaterowie są w stanie pojąć podstawy hazardu, to jednak Pozyskiwacze są powszechnie znani jako eksperci w tej dziedzinie.

Oszukiwanie: Bohater może oszukiwać w grach, które wymagają pewnych umiejętności – na przykład w grze w karty lub w kości. Nie dotyczy to jednak gier całkowicie losowych – czyli na przykład ruletki. Wymagany jest test Sprytu + *hazardu*.

Wykrycie próby oszustwa: Nawet jeśli postać sama nie oszukuje, to tak jak każdy dobry hazardzista potrafi zauważyć, kiedy przeciwnik nie gra uczciwie. Ci, którzy się tego nie nauczą, zwykle są kiepskimi hazardzistami. Wymagany jest test Percepcji + *hazardu*.



Umiejętności wspomagające

• **Spostrzegawczość:** Bohater, który chce sprawdzić, czy przeciwnik gra uczciwie, zauważy to szybciej, jeśli z natury jest bystrym obserwatorem.

• **Zręczne dłonie:** Pewne gry „losowe" mogą zmienić swój przebieg, jeśli pewnych kart (żetonów, figur itp.) przybędzie, a inne zostaną usunięte. Każda postać, która potrafi tego zręcznie dokonać, będzie miała na pewno więcej „szczęścia" w grze.

Jeździectwo

Test: Zręczność + *jeździectwo*

Umiejętność ta pozwala postaci skutecznie pokierować zwierzęciem, na którym jedzie – na przykład koniem, lamą lub innym, podobnym wierzchowcem. Do kierowania zwierzętami pociągowymi zwykle potrzebne jest *kierowanie zaprzęgiem.*

Skakanie: Postać może zmusić wierzchowca do przeskoczenia jakiejś przeszkody – na przykład płotku lub niewielkiego strumienia. Coś takiego wymaga pewnej synchronizacji działań jeźdźca i zwierzęcia – należy wykonać test Percepcji + *jeździectwa.*

Walka w czasie jazdy wierzchem: Nie wszystkie zwierzęta przyzwyczajone są do zgiełku walki, więc zapanowanie nad wierzchowcem w takiej sytuacji może okazać się wyzwaniem nawet dla weteranów. Wartość wykorzystywanej *umiejętności bojowej* bohatera nie może przekraczać poziomu *jeździectwa.* Na przykład Erian Li Halan strzela, jadąc na koniu: ma 6 w *strzelaniu* i 5 w *jeździectwie.* Ponieważ poziom *jeździectwa* jest niższy, *strzelanie* również spada do 5.

Umiejętności wspomagające

• **Wiedza o zwierzętach:** Świadomość tego, jak zwierzęta reagują w różnych sytuacjach, może pomóc w kierowaniu nimi. Czy dziki mustang z Manitou zachowa się inaczej niż jego udomowieni kuzyni z Aragonii? A może tak samo?

Języki

Pod tą nazwą kryje się umiejętność płynnego mówienia w wybranym języku. **Uwaga:** nie wyróżnia się tu żadnych poziomów umiejętności i każdy *język* kosztuje 2 punkty. Gracz powinien sam zdecydować, w jaki sposób i gdzie nauczył się języka – czy miał nauczyciela, czy poznał język słuchając nagrań? Nauczył się go na ulicy czy od kogoś z gildii? Chociaż umiejętność *języki* daje postaci płynną znajomość określonego języka, to jednak poszczególne dialekty czy żargony mogą się od siebie bardzo różnić i przez to znacznie ubarwiać grę.

Zdolność precyzyjnego czy eleganckiego wysławiania się zależy od sytuacji. Kiedy bohater zwraca się do tłumu, wykonać należy test Ekstrawersji + *umiejętności społecznych* (*przemawiania*). Gdy zaś czyta na głos, wymagany jest test Ekstrawersji + *występów publicznych.* Jeśli bohater pisze list, gracz wykonuje test Sprytu + *sztuki* (*retoryki*). Ponadto rozumienie mowy ciała charakterystycznej dla danej kultury jest równie ważne jak rozumienie poszczególnych słów języka. Postaci, które próbują uchwycić ogólny sens wypowiedzi z sygnałów niewerbalnych, wyłapią o wiele więcej niuansów od osób, które kierują się tylko tym, co usłyszą (test Percepcji + *empatii* lub *ksenoempatii*, jeśli rozmówca jest obcym).

Niektóre postaci mają wyjątkowo urokliwe brzmienie głosu lub specyficzne nawyki językowe, które ułatwiają zwracanie się do innych (patrz „Błogosławieństwa" w dalszej części rozdziału).

Dialekty

Gracze mogą wybrać różne dialekty związane ze społecznością lub obszarem, z którego się wywodzą, i w ten sposób odzwierciedlić pochodzenie bohatera. Gwara, jaką słyszy się na ulicach Węzła na Pandemonium, bardzo różni się od tej, którą słyszy się w Port Authority na Byzantium Secundus.

Języki barbarzyńców

Istnieją dwa główne języki barbarzyńskich plemion: kurgański (z kalifatu Kurga za granicą posiadłości Hazatów) oraz vuldrokański (język vuldrokańskich łupieżców, sąsiadujących z Hawkwoodami). Wybierając *język barbarzyńców*, gracz musi zdecydować się na konkretny dialekt.

Języki obcych

(obuński, ukaryjski, voroksański, ascorbitański, gannokański, vau itd.)

Tak jak w przypadku języków barbarzyńców, gracz musi sprecyzować, który język obcej rasy wybiera.

Kwiecista mowa

(umiejętność rodu al-Malik)

Nie tyle jest to język, co sposób mówienia – i to znany wyłącznie członkom rodu al-Malik. Charakteryzuje się on użyciem metafor ujmujących wydarzenia lub stwierdzenia w sposób poetycki, bądź też ukrywających prawdziwe znaczenie słów, przez co mogą je właściwie pojąć tylko wtajemniczeni. Często niezbędna okazuje się *wiedza* (o al-Malikach), aby rozszyfrować znaczenie ich wypowiedzi.

Łacina

Ten starożytny język ze Świętej Terry umarł dla reszty kosmosu wieki temu – przetrwał jeszcze tylko w obrzędach kościelnych.

Urtyjski

Najpopularniejszy język w Znanych Światach i znają go wszyscy ludzie.

Żargon Pozyskiwaczy

(umiejętność Pozyskiwaczy)

Język ten opiera się na urtyjskim, ale zawiera także słowa z języków obcych oraz liczne neologizmy. Dużą rolę grają w nim sygnały niewerbalne, jak również specyficzna intonacja, która potrafi całkowicie zmienić znaczenie słowa.

Kierowanie

Test: Zręczność + odpowiednia specjalność

Bohater, który zdobył taką umiejętność, potrafi prowadzić pojazdy określonego typu. Dodatkowo zna przepisy i ma podstawową wiedzę, jak doraźnie naprawić typowe

usterki (na przykład wymiana przebitej opony w pojeździe lądowym). Wszelkie bardziej skomplikowane naprawy wymagają *wybawienia techniki*. Wybierając *kierowanie pojazdem*, gracz musi od razu określić, w czym będzie się specjalizował. Może też zdecydować się (jeśli tak wymaga Mistrz Gry) na określony typ pojazdu (na przykład śmigacz) z danej kategorii (pojazdy lądowe).

Umiejętności wspomagające

• **Wybawienie techniki:** Każdy bohater, który chce naprawić lub „podrasować" swój pojazd, musi znać mnóstwo szczegółów na temat jego funkcjonowania. Gracz musi wybrać taką umiejętność spośród tych związanych z *wybawieniem techniki*, która odpowiada kategorii pojazdu.

Pojazdami lądowymi

Test: Zręczność + *pojazdy lądowe*. W grę wchodzą wszelkie pojazdy lądowe, w tym śmigacze, rowery, pociągi i samochody. Liczba pojazdów zależy od zaawansowania technicznego na danej planecie.

Pojazdami powietrznymi

Test: Technika + *pojazdy powietrzne*. Umiejętność pilotowania skoczków, samolotów podorbitalnych, odrzutowców, helikopterów i innego typu pojazdów latających, które poruszają się w obrębie atmosfery. Z wyjątkiem sporadycznie spotykanych balonów na gorące powietrze i latających zaprzęgów jakieś pojazdy powietrzne można znaleźć wśród członków klas wyższych na większości światów, niezależnie od ich Poziomu Techniki.

Pojazdami wodnymi

Test: Zręczność + *pojazdy wodne*. Chodzi tu o łódki, okręty podwodne i inne pojazdy poruszające się po wodzie lub pod jej powierzchnią. Na bardziej prymitywnych obszarach mogą to także być czółna i tratwy, podczas gdy na bardziej stechnicyzowanych planetach można znaleźć motorówki i okręty podwodne.

Statkami kosmicznymi

(umiejętność członków gildii)

Test: Zręczność + *statki kosmiczne*. Umiejętność pilotowania wszelkich pojazdów mogących opuścić atmosferę planety – od kosmicznych frachtowców po gwiezdne myśliwce. Są one rzadko spotykane i bardzo cenne, jako jedne z najbardziej użytecznych pozostałości po technologii Drugiej Republiki. Zdobycie kosmicznego statku, kiedy nie należy się do gildii, jest na wielu światach praktycznie niemożliwe.

Umiejętności wspomagające

• **Nauka (astronomia):** Każdy pilot gwiezdny, który próbuje zbadać nie umieszczone na mapach terytoria, dosłownie zgubiłby się, gdyby nie znał niezbędnej dla nawigacji *astronomii*.

• **Wiedza (gwiezdna sieć):** Znajomość sieci gwiezdnej Znanych Światów, łącznie ze znajomością planet, ich satelitów oraz sposobów nawigowania między nimi, jest niezbędna dla pilota latającego na regularnych trasach.

Zaprzęgami

Test: Ekstrawersja + *zaprzęgi*. Pojazdy poruszane dzięki sile zwierząt – na przykład koni, ogromnych karaluchów lub delfinów. Na wielu prowincjonalnych terenach zaprzęgi są nadal głównym środkiem transportu.

Umiejętności wspomagające

• **Wiedza o zwierzętach:** znajomość reakcji zwierząt na określone sytuacje pomaga w kierowaniu zaprzęgiem.

Koncentracja

Test: Introwersja + *koncentracja*

Zdolność do osiągnięcia głębokiego skupienia może pomóc praktycznie każdemu bohaterowi, ale najczęściej umiejętność tę zdobywają ci, którzy szkolą się w mocach teurgicznych i okultystycznych. *Koncentracja* jest niezbędna przy medytacji, ale może być również przydatna w trakcie długo trwających lub skomplikowanych zadań – na przykład przy uczeniu się do egzaminu lub celowaniu z karabinu snajperskiego. Aby osiągnąć przy takich zadaniach skupienie, postać musi poświęcić pięć lub więcej minut na medytację; jeśli koncentracja trwała krócej, należy posłużyć się wskazówkami zamieszczonymi przy **Pewnej ręce** (patrz opis cechy Opanowanie, zamieszczony wcześniej w tym rozdziale).

Gdy gracz posługuje się *koncentracją* jako umiejętnością wspomagającą, suma, jaką dzięki niej dodaje do testów czynności, która jest przedmiotem uwagi, odejmuje od testów Percepcji – jeśli takowe w tym czasie wykonuje (chyba że wiążą się one bezpośrednio z przedmiotem koncentracji).

Umiejętności wspomagające

• **Sztuka lub występy publiczne:** Niektóre postaci mogą odkryć, że śpiewanie, gra na jakimś instrumencie, taniec lub szkicowanie mogą ułatwić im późniejszą *koncentrację* przed ważnym zadaniem.

• **Żelazna wola:** Osoby, które uzyskały tę umiejętność, już zostały wyszkolone w pewnej formie skupienia. Może ono wspomagać je także przy innych wymagających podobnej koncentracji zadaniach.

Ksenoempatia

Test: Percepcja + *ksenoempatia*

Postać z taką umiejętnością potrafi określić stan emocjonalny przedstawiciela obcej rasy, dokonując interpretacji jego zachowań niewerbalnych. Gracz musi zdecydować się na wybór jednej z niżej wymienionych ras, można jednak wybrać tę zdolność kilkakrotnie i dzięki temu uzyskać możliwość empatycznego rozumienia wielu ras. Możliwe do wybrania rasy: ur-obunowie, ur-ukarowie, voroksowie itd.

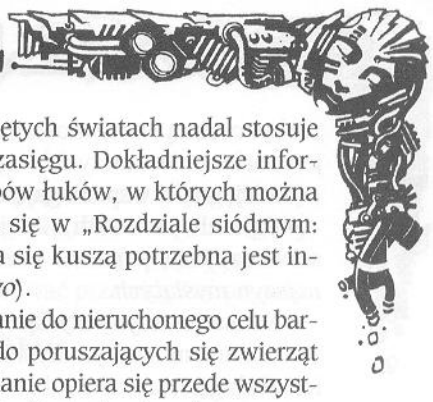
Umiejętności wspomagające

• **Wiedza (obcy):** Znajomość historii danej rasy może ułatwić interpretację emocji jej przedstawicieli.

Księgoznawstwo

Test: Spryt + *księgoznawstwo*

Ta umiejętność pozwala bohaterowi odnaleźć informację na określony temat. Obejmuje znajomość kościelnych bibliotek, rejestrów gildii i utraconych bibliotek Drugiej Republiki (chociaż tymi trudno się posłużyć). *Księgoznawstwo* jest szczególnie przydatne dla tych, którzy próbują dogrzebać się do informacji na temat utraconej techniki.



Takie poszukiwania często mogą zajmować sporo czasu – nie ma przecież dziesiętnego systemu katalogowego Dewey'a, który by wszystko ułatwiał. Skorzystanie z tej umiejętności staje się o wiele łatwiejsze dla osób znających łacinę (zwłaszcza gdy korzystają z bibliotek kościelnych), urtyjski, a nawet tech-urth. Aby uzyskać informacje od ludzi, niezbędna jest *dociekliwość*, a nie *księgoznawstwo*.

Poszukiwania informacji technicznych: Aby odszukać właściwą informację, należy wykonać test Techniki + *księgoznawstwa*. Jednakże chcąc dotrzeć do potrzebnych rejestrów, postać musi znać tech-urth. Kiedy już znajdzie księgi lub wzmianki na interesujący ją temat, musi wykonać test Sprytu + *czytania (tech-urth)*, by sprawdzić, czy je zrozumiała.

Poszukiwania ogólne: Pierwszym krokiem do znalezienia informacji jest uświadomienie sobie, gdzie jej szukać. Czy to, czego szukasz, prędzej znajdziesz w rejestrach gildii Przewoźników czy bibliotece kościelnej? Wykonaj test Sprytu + *księgoznawstwa*. Ustalenie lokalizacji to nie wszystko. Później bohater będzie musiał jeszcze przekopać się przez wszystkie dostępne tomy i rejestry, aby dotrzeć do informacji, która go interesuje.

Umiejętności wspomagające

• **Czytanie:** W trakcie poszukiwań na temat określonej rasy lub kultury może okazać się przydatna znajomość określonego języka. Kiedy już dokumenty zostaną odnalezione, należy wykonać test Sprytu + *czytania* (odpowiedniego języka), żeby sprawdzić, czy postać cokolwiek zrozumiała.

• **Nauka:** Nauka odpowiadająca obszarowi poszukiwań może zostać użyta jako umiejętność wspomagająca. Jeśli bohater potrzebuje danych na temat kierowania statkami kosmicznymi, znajomość *inżynierii* może okazać się bardzo przydatna.

• **Wiedza:** Wiedza zgodna z obszarem poszukiwań może zostać użyta jako umiejętność wspomagająca. Postać szukająca wzmianek o zwyczajach godowych ur-ukarów może posłużyć się *wiedzą o obcych (ur-ukarowie)*.

Kusznictwo

Test: Zręczność + *strzelanie*

Bohater, który zdobył umiejętność posługiwania się kuszą, jest groźnym przeciwnikiem. Kusza łączy bowiem siłę i zasięg broni palnej z niższym, szerzej rozpowszechnionym poziomem techniki. *Kusznictwo* to swoiste uzupełnienie umiejętności *strzelania*, które pozwala postaci posługiwać się kuszą bez modyfikatorów ujemnych. Bez niego gracz odejmuje 4 od łatwości testu (poza tym stosuje zwykłe modyfikatory wynikające z odległości) przy strzałach z kuszy na daleki lub maksymalny zasięg. **Uwaga:** ta umiejętność nie ma poziomów i kosztuje 2 punkty.

Umiejętności wspomagające

• **Koncentracja:** Podobnie jak w przypadku *łucznictwa*, postać może poświęcić turę na skupienie się przed oddaniem strzału.

Łucznictwo

Test: Zręczność + *łucznictwo*

Łucznictwo to umiejętność strzelania z łuku. Chociaż obecnie łuków używa się głównie w czasie polowań, to jednak na najmniej rozwiniętych światach nadal stosuje się je jako broń dalekiego zasięgu. Dokładniejsze informacje na temat różnych typów łuków, w których można się specjalizować, znajdują się w „Rozdziale siódmym: Technika" (do posługiwania się kuszą potrzebna jest inna umiejętność – *kusznictwo*).

Strzelanie do tarczy: Strzelanie do nieruchomego celu bardzo różni się od strzelania do poruszających się zwierząt czy ludzi. O ile w walce strzelanie opiera się przede wszystkim na teście Zręczności, to trafienie do nieruchomego celu wymaga umiejętności oceny różnych czynników, takich jak prędkość wiatru i odległość od celu – wszystko po to, aby idealnie trafić. Wykonaj test Percepcji + *łucznictwa*.

Umiejętności wspomagające

• **Jeździectwo:** Jeździectwo może posłużyć do zmniejszenia modyfikatorów ujemnych, jakie grożą postaci strzelającej z łuku w trakcie jazdy na grzbiecie wierzchowca. Modyfikator zmniejsza się o liczbę punktów zwycięstwa otrzymanych w teście *jeździectwa*. W punkcie poświęconym *jeździectwu* znajduje się więcej szczegółów na temat posługiwania się bronią w czasie jazdy wierzchem.

• **Koncentracja:** Postać posługująca się *koncentracją* jako umiejętnością wspomagającą musi poświęcić przynajmniej jedną turę na wymierzenie do celu; w tym czasie bohater nie może podejmować żadnych innych działań.

Maszyny myślące

(umiejętność członków gildii)

Test: Technika + *maszyny myślące*

Jednym z większych osiągnięć Drugiej Republiki było wynalezienie niezwykle potężnych komputerów i urządzeń o sztucznej inteligencji. Po Upadku wiele z tych cudownych źródeł informacji uległo zniszczeniu – albo przez inkwizytorów Kościoła, albo przez przestraszonych chłopów, którzy nie rozumieli maszyn potrafiących myśleć. W końcu członkowie gildii i bogata szlachta zaczęli ponownie konstruować komputery, teraz nazywane maszynami myślącymi. Ponadto przywrócono z powrotem do użytku te starożytne komputery, które przetrwały mroczne czasy. Jednakże obecne systemy operacyjne różnią się od tych z czasów Drugiej Republiki, przez co jeszcze trudniej odzyskać starożytne dane.

Maszyny myślące nie są wynalazkiem zrozumiałym dla przeciętnego człowieka. Niektórzy zdołali uruchomić tajemnicze starożytne komputery i każdy, kto potrafi się nimi posługiwać, będzie przez pozostałych (pozbawionych takiej umiejętności) traktowany z nabożnym lękiem i więcej niż odrobiną nieufności.

Umiejętność *maszyny myślące* jest dość rzadko spotykana – jeśli już, to głównie wśród członków gildii Przewoźników i Inżynierów. Pozwala uruchamiać komputery i posługiwać się nimi, możliwe jest także wprowadzanie danych oraz proste programowanie. Mówi się, że także członkowie rodu al-Malik znają się nieco na tajemniczych maszynach myślących – jeśli nawet jest to prawda, to wszelką zdobytą w ten sposób wiedzę al-Malikowie trzymają w sekrecie.

Także vau mają własne komputery, bardzo różne od tych ze Znanych Światów. Aby nauczyć się je obsługiwać, trzeba

zdobyć osobną umiejętność, jednak praktycznie niemożliwe jest znalezienie nauczyciela tej zawiłej sztuki.

Umiejętności wspomagające

• **Czytanie (tech-urth):** Znajomość języka tech-urth często okazuje się pomocna w zrozumieniu zasad działania *maszyn myślących.*

• **Nauka (maszyny myślące):** Znajomość teorii stojących za działaniem maszyn myślących może znacznie ułatwić ich obsługę.

Medycyna

Test: Spryt + *medycyna*

Medycyna obejmuje znajomość anatomii, chirurgii, specyfiki chorób zakaźnych i profilaktyki. Może także dotyczyć wszczepiania urządzeń cybernetycznych, jeśli postać dysponuje niezbędną wiedzą. Wspaniałymi lekarzami (choć o różnych specjalnościach) są członkowie Sanktuarium Wieczności i gildii Inżynierów.

Bohater, który pragnie wykorzystać znajomość *medycyny* na przedstawicielu obcej rasy, musi wpierw pomyślnie przejść test Sprytu + *ksenobiologii* – inaczej okaże się, że nie zna wystarczająco fizjologii tej rasy. Ci, którzy prawdopodobnie często będą w swojej praktyce lekarskiej stykać się z obcymi, powinni bardzo wnikliwie przestudiować różnice i podobieństwa w funkcjonowaniu organizmów obcych i ludzkich. Jak by nie patrzeć, niewłaściwe przypuszczenie może doprowadzić do śmierci pacjenta.

Chirurgia: Wymagająca wielkiej delikatności próba leczenia organów wewnętrznych. Jedynie nieliczni lekarze znają się na operacjach chirurgicznych; wymagają one testu Zręczności + *medycyny.*

Postaci, które skoncentrują się na chirurgii plastycznej lub rekonstrukcyjnej, przekonają się, że ich umiejętności są niezwykle cenione przez Pozyskiwaczy i Kajdaniarzy, a osobnicy wyjęci spod prawa – niezależnie od tego, czy są szlachetnie urodzeni, czy też nie – mogą równie dużo zapłacić, gdy w grę w chodzi ukrycie ich tożsamości.

Medycyna techniczna: Posługiwanie się wyrafinowanymi technicznie narzędziami, które wymaga znajomości zasad ich działania. Barbarzyńca może wiedzieć, jak opatrzyć ranę, żeby zapobiec zakażeniu, ale raczej nie będzie umiał użyć skalpela laserowego. Praktycznie każdy potrafi w oparciu o proste wskazówki posłużyć się powszechnie spotykanymi przedmiotami, jakie znajdują się w medpaku (maści regenerujące tkankę, środki pobudzające itp.), ale wszystko, co jest nieco bardziej skomplikowane, wymaga testu *medycyny.* Postaci, które próbują wykorzystać technikę medyczną w swojej pracy, muszą raczej wykonać udany test Techniki + *medycyny* niż Sprytu + *medycyny,* ze względu na wyrafinowanie używanych narzędzi.

Umiejętności wspomagające

• **Nauka:** Głęboka znajomość *biologii, chemii,* a nawet *fizyki* i *cybernetyki* może się okazać bardzo użyteczna dla lekarza – oczywiście zależnie od okoliczności, w jakich przyjdzie mu udzielać pomocy chorym i rannym.

• **Pierwsza pomoc:** Umiejętność samodzielnego udzielenia szybkiej i skutecznej pierwszej pomocy może bardzo poprawić jakość i usprawnić przebieg leczenia.

Nauka

(umiejętność członków gildii)

Test: Spryt (lub Technika) + *nauka*

Znajomość jakiejś gałęzi nauki okazuje się niezwykle użyteczna w wielu różnych sytuacjach. Ponieważ każda z dziedzin naukowych sama w sobie stanowi bardzo szeroką kategorię, gracz powinien zdecydować się na jedną lub dwie specjalizacje.

Umiejętności wspomagające

• **Maszyny myślące:** Postaci, które potrafią posługiwać się maszynami myślącymi, mogą skrócić czas potrzebny na analizę danych. Jedynie najbardziej wyrafinowane maszyny potrafią wyciągnąć wnioski z wprowadzonych danych, większość jednak może przynajmniej wskazać anomalia lub specyfikę danych.

• **Wiedza:** Wiedza może pomóc w zrozumieniu danych płynących ze studiów nad różnymi naukami. Jak uzyskane informacje mają się do miejscowej kultury? Jaki wpływ wywarłaby na ten obszar nowoczesna technologia? Jak wyglądają miejscowe wierzenia i w jaki sposób wpłynęłyby na nie nowe informacje?

Antropologia

Obejmuje studia nad kulturami i ich rozumienia (dotyczy także kultur obcych ras).

Archeologia

Badania zaginionych cywilizacji poprzez analizę odnalezionych artefaktów. Postać znająca się na *archeologii* może określić, z jakiej kultury lub z którego okresu pochodzi dany artefakt.

Astronomia

Nauka zajmująca się niebem, gwiazdami, planetami i innymi ciałami niebieskimi. Osoba biegła w *astronomii* zna także legendy i przesądy własnej kultury związane z niebem. Nauka ta jest również ważna dla nawigacji w obrębie układów gwiezdnych.

Biologia

Wiedza na temat życia organicznego obejmująca botanikę, zoologię, anatomię i mnóstwo innych dziedzin wchodzących w jej zakres. Znajomość *biologii* może pomóc bohaterowi w wielu różnych sytuacjach – począwszy od *medycyny,* skończywszy na *wiedzy o zwierzętach.*

Chemia

Nauka o materii – jej budowie i właściwościach, szczególnie na poziomie atomów i cząsteczek. Jest to świecka kuzynka *alchemii,* różni się jednak od niej tym, że opiera się jedynie na dających się udowodnić faktach, a nie na duchowych właściwościach substancji.

Cybernetyka

Obejmuje wiedzę na temat komunikacji i kontroli wewnątrz układów biologicznych, mechanicznych i elektronicznych. Może dotyczyć zarówno systemów alarmowych, jak i biotechnologii.

Fizyka

Nauka o ruchu, energii i jej przepływie. Chociaż teorie wydają się bardzo abstrakcyjne, praktyczna strona fizyki może wspomóc wiele innych umiejętności – począwszy od *wybawienia techniki*, przez *medycynę*, skończywszy na *rzemiośle*.

Genetyka

Dziedzina nauki zajmująca się genami – szczegółowymi planami organicznego życia. Często łączy się ją ze znajomością *biologii*, dzięki czemu postać uzyskuje głębsze zrozumienie obu tych nauk.

Geologia

Nauka o skałach i budowie planet. Obejmuje także pokrewne dziedziny, takie jak metalurgia i tektonika płyt kontynentalnych; może się bardzo przydać przy budowie konstrukcji podziemnych lub kamiennych.

Inżynieria

To nauka o projektowaniu i konstruowaniu budynków, pojazdów itp.

Ksenobiologia

Biologia ras i istot nie wywodzących się z Urth. Jest niezbędna dla tych, którzy wykorzystują znajomość *medycyny*, pomagając obcym. Bardziej pomysłowi bohaterowie mogą wykorzystać ją w sposób nietypowy – na przykład w *sztukach walki* – w końcu wiedza, gdzie należy uderzyć, daje w walce wielką przewagę.

Meteorologia

Obejmuje wiedzę o atmosferze, zwłaszcza o pogodzie i jej wzorcach. Wielu pilotów uczy się *meteorologii*, żeby wyznaczać sobie trasę lotu. Także rolnicy znają jej podstawy, dzięki czemu mogą próbować przewidywać pogodę.

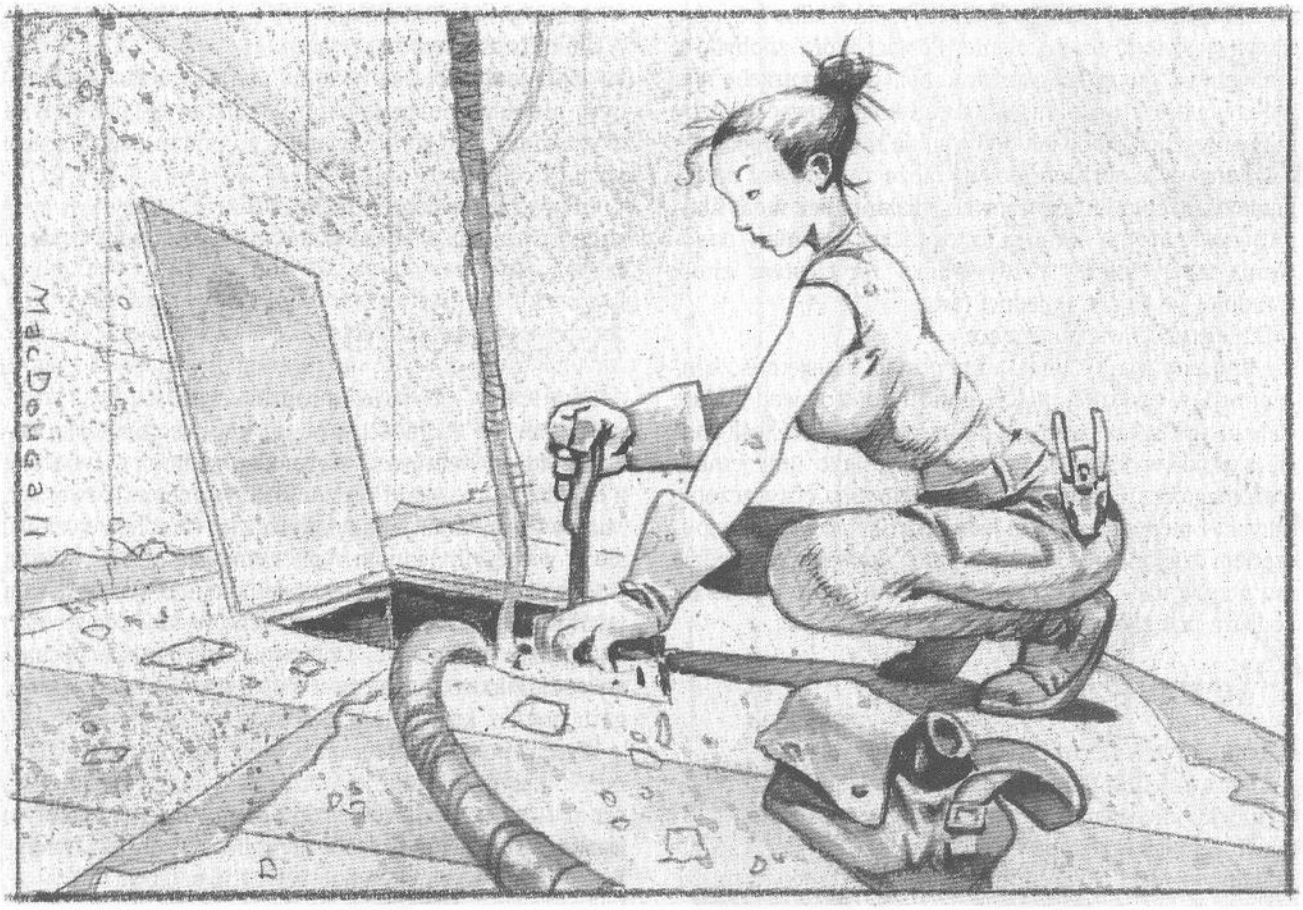
Terraformowanie

Najważniejsza dziedzina nauki w czasach Drugiej Republiki. Ponieważ stanowi bardzo złożoną gałąź wiedzy, wymaga znajomości także innych dziedzin nauki: poziom znajomości *terraformowania* nie może być wyższy od poziomu znajomości *geologii*, *meteorologii* i *biologii* (nie może wynosić więcej niż najniższy poziom w tej trójce). Skoro więc postać osiągnęła 8 poziom *terraformowania*, to musiała także osiągnąć poziom 8 w *geologii*, *meteorologii* i *biologii*. Niestety zbyt mało ludzi zna tę dziedzinę nauki – wiele planet z powodu braku wykwalifikowanych techników powraca do stanu sprzed terraformowania. Do legendy przeszła garstka architektów, mistrzów terraformowania, którzy przekształcili Byzantium Secundus, Criticorum i Pandemonium. Jednakże jeszcze słynniejszy jest Doramos, architekt Pentateuch, który według przekazów miał doprowadzić tę naukę do rangi sztuki (i alchemii, jak mawiają księża Zakonu Eskatonicznego z tej planety).

Otwieranie zamków

Test: Zręczność + *otwieranie zamków*

W Znanych Światach istnieje bardzo wiele typów zamków i tylko ktoś odpowiednio przeszkolony może próbować



szczęścia przy ich otwieraniu. Chociaż wiele zamków można po prostu zniszczyć, to jednak przyciąga to niepotrzebną uwagę i jest zwyczajnie pozbawione klasy. Szybkie i ciche włamanie wymaga zastosowania bardziej subtelnych środków. Należy też pamiętać, że *otwieranie zamków* bez odpowiednich narzędzi jest zwykle o wiele trudniejsze. Bohaterowie, którzy stale muszą radzić sobie z zamkami, powinni zawsze nosić przy sobie narzędzia. Ci, którzy zajmują się zamknięciami bardziej wyrafinowanymi, przekonają się, że potrzebne narzędzia często są dość drogie. Więcej informacji na temat zamków znajduje się w „Rozdziale siódmym: Technika".

Zamki techniczne: Czasem bohater będzie natykał się na zamki magnetyczne, szyfrowe, a nawet nieużywane od czasów Drugiej Republiki czytniki siatkówki oka lub linii papilarnych. W takich sytuacjach musi znać się na stosownej gałęzi techniki, jeśli chce zamek otworzyć. Gracz musi wykonać test Techniki + *otwierania zamków*.

Umiejętności wspomagające

• **Rzemiosło (ślusarstwo):** Postać, która zna zasady konstrukcji różnorodnych typów zamków, szybciej dojdzie do tego, w jaki sposób można dany zamek otworzyć.

• **Wybawienie techniki (wybawienie mechaniki):** Wiedza na temat zasad działania mechanizmów i tego, co może spowodować ich awarię, pomoże bohaterowi określić, w jaki sposób działa konkretny zamek.

Panowanie nad ciałem

Test: Opanowanie + *panowanie nad ciałem*

Zdobywanie tej umiejętności jest długie i żmudne – nie sposób pojąć jej w kilka minut. Jednakże wiele osób uważa, że rezultaty są warte podjętego wysiłku i kilku lat, które trzeba poświęcić na szkolenie. Postać, która zdobyła tę umiejętność, potrafi zignorować ból, głód, potrzebę snu i wytrzymać tortury. Czasem potrafi kontrolować odruchy automatyczne – takie jak oddychanie lub mruganie.

Ignorowanie obrażeń: Postać może zignorować otrzymane obrażenia i kontynuować działania bez modyfikatorów ujemnych – wymaga to testu Opanowania + *panowania nad ciałem*; każdy punkt zwycięstwa znosi utrudniające działanie jednej rany.

Umiejętności wspomagające

• **Koncentracja:** Bohater, który posiadł umiejętność *koncentracji*, w znacznej mierze potrafi kontrolować własne ciało, a zwłaszcza panować nad uczuciem bólu. Jeśli chce się skupić (wykorzystać *koncentrację* jako umiejętność wspomagającą), potrzebuje nieco czasu na oczyszczenie umysłu i medytację. Może jednak zrobić to przed rozpoczęciem działań, w których, jak sądzi, *koncentracja* będzie mu przydatna – na przykład przed walką lub całonocną podróżą przez jałową pustynię.

Pierwsza pomoc

Test: Spryt + *pierwsza pomoc*

Chociaż nie jest to umiejętność o tak szerokim zastosowaniu jak *medycyna*, to jednak umożliwia udzielenie podstawowej pierwszej pomocy, która pozwoli nieszczęśnikowi przeżyć do chwili przybycia lekarza. Pozwala także posłużyć się medpakiem, w tym powszechnie znanym lekiem regeneracyjnym, jakim jest eliksir. Sanktuarium Wieczności wymaga od wszystkich swoich członków, aby poznali przynajmniej podstawy pierwszej pomocy, co jednak nie znaczy, że tylko oni zgłębili jej tajniki.

Po odniesieniu rany musi upłynąć dziesięć minut, aby jej stan się pogorszył. W tym czasie należy próbować zabiegów z zakresu *pierwszej pomocy*. Wymaga to testu Sprytu + *pierwszej pomocy*; jeśli rzut okaże się pomyślny, to ranny od razu odzyskuje jeden punkt Żywotności. Jeśli przytrafi się wyjątkowy sukces, to od razu wracają dwa punkty. (Patrz „Żywotność" w dalszej części tego rozdziału).

Umiejętności wspomagające

• **Medycyna:** Każdy bohater, który został przeszkolony w zakresie *medycyny*, czasem będzie w stanie wykorzystać tę wiedzę także w przypadku udzielania podstawowej pierwszej pomocy.

Przeszukiwanie

Test: Percepcja + *przeszukiwanie*

Ta umiejętność pozwala postaci przeprowadzić metodyczne przeszukiwania określonego obszaru w poszukiwaniu ukrytych przedmiotów, sekretnych przejść lub skrytek. Osoba, która przeszła to szkolenie, potrafi także dokonać rewizji osobistej w celu sprawdzenia, czy osoba nie ukrywa broni lub innych rzeczy. Postać, która ma taką zdolność, z łatwością określa najlepsze miejsca na skrytki – głównie na podstawie własnych doświadczeń w chowaniu i znajdywaniu ukrywanych rzeczy. Członkowie Świątyni Avesti są znani z ogromnej drobiazgowości w trakcie przeszukiwania.

Umiejętności wspomagające

• **Skradanie się:** Osoby, które potrafią pozostać dla innych niewidoczne, mają naturalną przewagę nad innymi w szukaniu tego co schowane – po prostu patrzą, gdzie *sami* by coś ukryli.

• **Spostrzegawczość:** Osoba, która z natury jest spostrzegawcza, ma większą szansę na znalezienie ukrytych rzeczy.

Rzemiosło

Test: Spryt + odpowiedni rodzaj *rzemiosła*

Bohater ma zdolności w pewnym typie rzemiosła. Pozwala mu to zarówno wycenić przedmioty związane z dziedziną, na której się zna, jak i samemu je tworzyć. Musi wybrać konkretną specjalizację, choć może szkolić się w więcej niż jednym typie rzemiosła, jeśli za każdą dziedzinę zapłaci się osobnymi punktami. Gracz może sam wymyślić jakiś rodzaj rzemiosła albo wybrać coś z podanej tu listy: kowalstwo, stolarstwo, kartografia, kucharstwo, złotnictwo, rymarstwo, ślusarstwo, kamieniarstwo, garncarstwo, krawiectwo, tkactwo.

Wycena pracy: Bohater może wycenić pracę innego rzemieślnika, aby określić jej wartość – wymaga to testu Percepcji + odpowiedniego rodzaju *rzemiosła*. Przy udanym rzucie postać może określić przybliżoną wartość w feniksach i wychwycić wszelkie poważne usterki.

Rzucanie

Test: Zręczność + *rzucanie*

Noże, shurikeny, strzałki do rzucania, a nawet kamienie – wszystko to należy do kategorii broni miotanej. Jedynie doświadczeni bohaterowie mają wystarczająco dużo szczęścia, żeby trafić w cel. Praktycznie każdy może rzucić w kogoś kamieniem (test Zręczności + *wigoru*), ale rzut przedmiotem z ostrzem wymaga już umiejętności *rzucania*. Bez niej bowiem postać może trafić w cel np. rękojeścią noża albo płazem ostrza, zadając nieznaczące obrażenia.

Niektóre rodzaje broni miotanej są tak niewielkie, że bohater może w dłoni zmieścić kilka sztuk (shurikeny, strzałki). Każdy dodatkowy przedmiot w dłoni kosztuje -1 punkt modyfikatora ujemnego do łatwości testu. Więcej szczegółów znajduje się w tabeli broni w „Rozdziale szóstym: Walka".

Skafandry kosmiczne

(umiejętność członków gildii)

Umiejętność normalnego funkcjonowania w skafandrze kosmicznym przy braku grawitacji nie jest bynajmniej powszechna. Członkowie gildii Przewoźników zwykle mają w tym dość dużą wprawę – większą niż ludzie spoza gildii. Wiele czynności, które wyglądają z pozoru na bardzo proste, staje się niesłychanie skomplikowanymi, gdy trzeba je wykonać w skafandrze kosmicznym lub innej niezgrabnej i grubej zbroi. Opisywana tu zdolność zapobiega wszystkim modyfikatorom ujemnym spowodowanym przez brak przyzwyczajenia do skafandra i zerowej grawitacji. **Uwaga:** umiejętność ta nie ma poziomów i kosztuje dwa punkty.

Postaci, które nie zdobyły tej umiejętności, nie są w stanie działać w skafandrze kosmicznym – wszystko, co próbują zrobić, należy traktować jak zadania wymagające (z modyfikatorem -4).

Szelmostwo

Test: Ekstrawersja + *szelmostwo*

Chodzi tu o umiejętność zagadania kogoś tak, żeby go do czegoś namówić lub zniechęcić (niekoniecznie mówiąc prawdę) – albo o zdolność kłamania w żywe oczy. Korzystając z osobistego uroku, umiejętnego wprowadzania w błąd i przede wszystkim tupetu, bohater może okpić rozmówcę, tak że ten będzie gotów uwierzyć we wszystko – począwszy od tego, że „Nie musi sprawdzać jego dowodu tożsamości", aż po „Tak, w tym wspaniałym kapeluszu naprawdę będę wyglądał młodo i bardziej seksownie".

Umiejętności wspomagające

- **Empatia:** Bohater, który odczyta uczucia drugiej osoby, łatwiej przykroi argumenty na miarę swojego rozmówcy.
- **Urok osobisty:** To oczywiste, że charyzmatyczna postać z większym powodzeniem posłuży się *szelmostwem*.

Sztuka

Test: Introwersja + odpowiednia dziedzina *sztuki*

Postać wyszkoliła się w jednej z dziedzin sztuki. Umiejętność ta nie tyle dotyczy konkretnie występów publicznych,

co samego tworzenia – *występy publiczne* zostały opisane jako umiejętność w innym miejscu. Istnieje wiele dziedzin sztuki, z których postać może dokonać wyboru i, podobnie jak w przypadku *rzemiosła*, wybrać tylko jedną (następne trzeba kupować jako oddzielne umiejętności). Poniższa lista przedstawia typowe dla ludzi dziedziny sztuki, w kulturze obcych mogą bowiem istnieć jeszcze inne, których tu nie wymieniono. Gracz może wymyślić własną propozycję dziedziny sztuki. Najbardziej powszechne to: kaligrafia, rysunek, haft, iluminowanie, komponowanie muzyki, malarstwo, poezja, pisarstwo (proza), rzeźbiarstwo, robienie witraży.

Gracz ma wybrać jedną dziedzinę *sztuki* (lub więcej), w której się specjalizuje. Umiejętności w różnych dziedzinach mogą być traktowane jako zamiłowanie, coś, co postać robi dla czystej przyjemności, ale można też czasem znaleźć dla nich bardziej przyziemne i praktyczne zastosowanie.

Identyfikacja dzieła sztuki: W trakcie studiowania określonej dziedziny sztuki postać poznaje wiele faktów związanych z twórcami dzieł oraz treści przez nie przekazywanych. Dzięki dokładnemu obejrzeniu dzieła, może później próbować zidentyfikować jego autora, chociaż w pewnych sytuacjach będzie to niemożliwe. Jednak w większości sytuacji bohater spokojnie może zidentyfikować autora dzieła – wystarczy do tego test Sprytu + odpowiedniej dziedziny *sztuki*.

Wycena dzieł sztuki: Postać może określić jakość lub przybliżoną wartość dzieła sztuki dzięki uważnemu badaniu – test Percepcji + odpowiednia dziedzina *sztuki*. Wymagane jest coś więcej niż oględna analiza: przedmiot musi zostać dokładnie obejrzany, zanim postać będzie mogła spróbować czegoś się o nim dowiedzieć. W ten sposób można też rozpoznać falsyfikaty.

Umiejętności wspomagające

• **Koncentracja:** *Koncentracja* może służyć przy pewnych dziedzinach sztuki jako umiejętność wspomagająca, zwłaszcza przy *iluminowaniu* i *kaligrafii*, jednakże w zależności od charakteru twórcy może okazać się pomocna przy dowolnej dziedzinie sztuki.

• **Wiedza:** Pewne gałęzie wiedzy mogą wspomagać próby identyfikacji dzieła sztuki lub rozpoznania falsyfikatu. Znajomość mitologii, do której odnosi się arras, może niepomiernie pomóc w określeniu jego twórcy.

Sztuka przetrwania

Test: Spryt + *sztuka przetrwania*

Postać potrafi dzięki tej umiejętności przeżyć w niesprzyjających warunkach – głównie w miejscach dzikich, oddalonych od cywilizacji. Wie, jak zbudować prowizoryczne schronienie, rozpoznać jadalne rośliny, zakładać wnyki i łowić ryby.

Polowanie: Wymaga testu Percepcji + *sztuki przetrwania*. Wyszkolony łowca przyswaja sobie wiedzę na temat broni, zwyczajów zwierzyny, obszaru jej występowania itd. Wie także, jak zastawiać sidła, robić wabiki i naśladować głosy godowe zwierząt. Trzeba jednak zachować ostrożność – ta ostatnia umiejętność, zastosowana w niewłaściwym momencie, może zakończyć się szarżą niebieskoskórego górskiego tygrysa!

Rozniecanie ognia: Wymaga testu Sprytu + *sztuki przetrwania*. Rozpalanie ognia na pustkowiu, przy braku odpowiednich narzędzi, może być prawdziwym wyzwaniem. Postać wie, gdzie znaleźć suche drewno, jak wytworzyć odpowiednią ilość iskier i w jaki sposób ułożyć ognisko, aby dawało jak najwięcej ciepła (nie mówiąc o tym, jak to zrobić, żeby nie podpalić lasu, w którym się znajduje) – wiedza ta jest niezbędna dla przeżycia w trudnych warunkach.

Umiejętności wspomagające

• **Strzelanie lub łucznictwo:** Umiejętność posługiwania się bronią strzelecką bardzo ułatwia polowanie.

• **Tropienie:** Ci, którzy potrafią wytropić zwierzynę, prędzej coś upolują niż ci, którzy tylko czekają na ofiarę.

• **Wiedza (teren):** Im więcej postać wie na temat danego obszaru, tym większe ma szanse przeżycia.

• **Wiedza o zwierzętach:** Znajomość obyczajów miejscowych zwierząt daje łowcy znaczną przewagę w trakcie polowania (nawet jeśli sam jest zwierzyną).

Sztuka wojenna

Test: różne

Jest to ogólna umiejętność, która obejmuje różne aspekty sztuki wojennej, począwszy od znajomości taktyki, skończywszy na użyciu konkretnych typów broni.

Artyleria

Test: Percepcja + *artyleria*.

Ta zdolność pozwala postaci kierować i odpalać balisty, moździerze, działa, rakiety i tym podobne.

Artyleria pokładowa

Test: Zręczność + *artyleria pokładowa*

Ta umiejętność daje postaci możliwość posługiwania się uzbrojeniem statku kosmicznego oraz potężną bronią pokładową – na przykład karabinami maszynowymi czy działkami laserowymi.

Materiały wybuchowe

Test: Technika + *materiały wybuchowe*

Materiały wybuchowe umożliwiają bohaterowi zakładanie ładunków wybuchowych w taki sposób, aby uzyskać zamierzony efekt – na przykład wysadzić w powietrze drzwi lub zniszczyć most.

Taktyka wojskowa

Test: Spryt + *taktyka wojskowa*

Dzięki *taktyce wojskowej* postać zna ogólne zasady strategii i taktyki, najskuteczniejsze formy ataku, jak również sposoby reagowania oddziałów w trakcie walki.

Umiejętności wspomagające

• **Wiedza (obcy):** „Poznaj swojego wroga" – znajomość tej dewizy, a przede wszystkim obcej kultury, częstokroć odkrywa słabe punkty przeciwnika, w które można uderzyć.

• **Wiedza (region):** Znajomość topografii określonego obszaru może dać wielką przewagę w walce.

• **Wiedza (teren):** Zaznajomienie z terenem walki może okazać się pierwszym krokiem do zwycięstwa. Różnorodność typów terenu determinuje najskuteczniejszy rodzaj ataku i obrony.

Tortury

Test: Spryt + *tortury*

Dla jednych tortury są czymś potwornym, dla innych chlebem powszednim, a dla jeszcze innych sztuką. Jest to sposób na wydostanie informacji od delikwenta, któremu zadaje się w tym celu ból fizyczny lub psychiczny i miesza mu się w głowie. Metoda ta jest nadal dość powszechnie stosowana – zwłaszcza wśród inkwizytorów i szczególnie wobec poddanych i wolnych obywateli, za którymi nikt się nie wstawi (chłopi i biedni nie mają sprzymierzeńców). Najlepiej wyszkoleni w stosowaniu *tortur* są kapłani Świątyni Avesti, Pośrednicy i Sędziowie.

Umiejętności wspomagające

- **Empatia:** Posłużenie się *empatią* jako umiejętnością wspomagającą umożliwia postaci określenie, jaki rodzaj tortur będzie wobec danej osoby najskuteczniejszy.
- **Medycyna:** Wiedza na temat funkcjonowania organizmu i rozmieszczenia splotów nerwowych jest niezwykle pomocna w torturowaniu.

Tropienie

Test: Percepcja + *tropienie*

Jest to zdolność powszechna zwłaszcza wśród łowców i myśliwych, a także inkwizytorów i łowczych królewskich. Umożliwia wyśledzenie żyjącej dziko zwierzyny po pozostawionych przez nią śladach.

Umiejętności wspomagające

- **Wiedza (teren):** Znajomość obszaru poszukiwań może bardzo uprościć tropienie.

Umiejętności bojowe

Test: Zręczność + odpowiednia umiejętność

Niektórzy poświęcają bardzo dużo czasu na trenowanie umiejętności bojowych, niezależnie od tego, czy będzie to walka na pięści, czy na florety. *Umiejętności bojowe* to nie tyle umiejętności z prawdziwego zdarzenia, co raczej wyuczone manewry, które dają postaci premie i umożliwiają uzyskanie pewnych efektów specjalnych. W stosownych okolicznościach wykonuje się testy *walki wręcz, broni białej* lub *strzelania*. Manewry te są opisane przez poziom odpowiedniej umiejętności, która jest niezbędna dla ich opanowania; im bardziej skomplikowany manewr, tym wyższy poziom. Na przykład parowanie mieczem to raptem poziom 1 – nawet początkujący może tego dokonać. Jednak skuteczne posłużenie się trzymanym w lewej ręce sztyletem bez modyfikatora ujemnego oznacza już poziom 6 – innymi słowy, wymaga znacznej praktyki. Więcej informacji na temat dostępnych umiejętności bojowych zamieszczono w „Rozdziale szóstym: Walka".

Szermierka: Wymaga testu Zręczności + *broni białej*. Szermierka w **Gasnących Słońcach** odnosi się do każdej walki na lekkie miecze, włącznie z tradycyjnymi floretami i rapierami, jak również niesłychanie rzadką bronią energetyczną. Dotyczy także bardziej tajemniczych metod walki – np. tej, którą posługują się pewni ur-ukarowie: taniec z nożem kraxi.

Sztuki walki: Wymaga testu Zręczności + *walki wręcz*. Sztuka walki może dotyczyć każdej sformalizowanej szkoły walki bez broni, jak na przykład szlachetnej shaidan, przebiegłej koto lub pobożnej mantok (praktykowanej przez Bractwo Wojenne), a nawet brutalnej szkoły voroksów – graa.

Umiejętności społeczne

Każda z poniższych zdolności to właściwie niezależny talent (przez co każdą należy osobno kupić), ale łączy je ich społeczno-towarzyski charakter. Wszystkie odnoszą się do relacji z ludźmi, każda jednak oferuje inny sposób radzenia sobie z nimi. Na przykład, głowa Kościoła może posłużyć się *przemawianiem*, aby wpłynąć na tłum, ale potem, kiedy początkowy efekt przemowy przestałby działać, nie utrzymałaby nad wiernymi kontroli, nie mając umiejętności *przywództwa*.

Wszystkie domy szlacheckie mają swoich nauczycieli, którzy przekazują młodym arystokratom stosowne *umiejętności społeczne*, lecz wśród Sędziów znajduje się szczególnie wiele osób, które zawstydziłyby pod tym względem niejednego przeciętnego szlachcica.

Każda z niżej wymienionych zdolności wymaga innego testu i inne umiejętności mogą ją wspomagać.

Aktorstwo

Test: Ekstrawersja + *aktorstwo*

Może być również stosowany jako talent z kategorii *występów publicznych*, ale zwykle odgrywa istotną rolę w sytuacjach, kiedy bohater zachowuje się w sposób dla niego nienaturalny – na przykład udając członka straży pałacowej w siedzibie obcego rodu szlacheckiego.

Umiejętności wspomagające

• **Charakteryzacja:** Osoba stosująca *charakteryzację* prędzej zostanie uznana za człowieka, którego udaje.

Przemawianie

Test: Porywczość + *przemawianie*

Jest to umiejętność powszechnie wykorzystywana przez polityków, a także wszelkich mówców, w sytuacjach, gdy chcą wywołać w tłumie określone emocje. Talent taki przyda się także przyszłemu rewolucjoniście, ale także prawnikowi, który przedstawia sprawy klientów przed sądem. Ponadto posiadają go wszyscy, którzy zawodowo trudnią się gawędziarstwem – podobnie jak bardowie. W przeciwieństwie do *przywództwa przemawianie* nie daje długotrwałych efektów. *Przemawianie* różni się także od *szelmostwa*, ponieważ chodzi w nim o wzbudzenie określonych silnych uczuć, a nie o oszukiwanie kogokolwiek.

Umiejętności wspomagające

• **Empatia:** Ważnym czynnikiem dla *przemawiania* może być umiejętność wyczucia aktualnego stanu emocjonalnego tłumu.

• **Wiedza:** Jeśli postać zna miejscowe legendy i typowe dla danej kultury przypowieści, może poprzeć nimi swoje argumenty i uzyskać głębsze, bardziej osobiste zaangażowanie słuchaczy.

Przywództwo

Test: Ekstrawersja + *przywództwo*

Bardzo niewielu przyszłych przywódców przychodzi na świat z takimi zdolnościami – większość musi się ich nauczyć na własnych błędach, jak również obserwując tych, którzy są dobrymi władcami, szefami, kierownikami itd. Osoby, które zdobyły umiejętność *przywództwa*, lepiej poradzą sobie z zorganizowaniem grupy ludzi. Dobry przywódca potrafi rozpoznać umiejętności podległych mu ludzi i wie, w jaki sposób można je najpełniej wykorzystać.

Umiejętności wspomagające

• **Wywieranie wrażenia:** Umiejętność *wywierania wrażenia* na innych ludziach jest dla przywódcy bardzo cenna – prędzej wysłuchają kogoś o władczym wyglądzie i dużej pewności siebie.

Retoryka

Test: Spryt + *retoryka*

Postać, która nabyła taką umiejętność, potrafi zwięźle przedstawić przekonujące argumenty i wskazać słabość argumentów przeciwników.

Umiejętności wspomagające

• **Urok osobisty:** Bohater może wykorzystać swój *urok osobisty*, aby przekonać innych o swoich racjach. Jednakże może się to na nim zemścić – gdy uczestnicy debaty zorientują się, że mydli się im oczy. W takiej sytuacji *urok osobisty* może być źródłem modyfikatora ujemnego, a nie premii. Oczywiście o tym zadecyduje Mistrz Gry.

• **Wywieranie wrażenia:** Osoba, której z łatwością przychodzi zrobienie na innych wrażenia, szybciej przekona ich do swojego punktu widzenia.

Wiedza

Wiedza to kategoria ogólna, wymagająca specjalizacji – postać, która opanowała pewien zakres wiedzy, zna fakty, teorie i historie z nim związane, jak również specyficzną subkulturę, łączącą ludzi o podobnych zainteresowaniach.

Umiejętności wspomagające

• **Księgoznawstwo:** Świadomość tego, gdzie można znaleźć określoną informację, może pomóc bohaterowi, który chce uzupełnić swoją wiedzę.

Gwiezdna sieć

Test: Technika + *wiedza (gwiezdna sieć)*

Znajomość gwiezdnej sieci – układów słonecznych, wchodzących w skład Znanych Światów – jest niezbędna dla wszystkich, którzy zamierzają podróżować wśród gwiazd. Ci, którzy rzeczywiście się na tym znają, w większości należą do gildii Przewoźników lub Pozyskiwaczy (a plotki mówią, że posiedli oni także wiedzę na temat nieznanych światów), jednakże nie brakuje niezrzeszonych fachowców.

Folklor

Test: Spryt + *wiedza (folklor)*

Wiedza (folklor) obejmuje legendy i kulturę prostych ludzi na danym obszarze. Chociaż szlachta nie zna się zwykle na chłopskich legendach i zabobonach, to jednak odgrywają one ważną rolę dla całej kultury.

Obcy

Test: Spryt + *wiedza (obcy)*

Postać, która pragnie dowiedzieć się czegoś o obcych rasach, musi wybrać *wiedzę (o obcych)*. Nawet informacje na temat takich ras, jak ur-ukarowie, ur-obunowie i voroksowie są niezbyt rozpowszechnione, ale dowiedzenie się czegoś o anunnaki lub vau jest praktycznie niemożliwe.

Region

Test: Spryt + *wiedza (region)*

Postać, która mieszka w jednym miejscu przez dłuższy czas, zwykle zdobywa pewną wiedzę na temat tego obszaru. Obejmuje ona wszystko – począwszy od historii o założeniu miasta, po orientację, w której karczmie podają najlepsze piwo.

Wybrana dziedzina

Test: Spryt + *wiedza* (wybrana dziedzina)

Gracz może wybrać sobie specyficzną dziedzinę wiedzy, w której będzie się specjalizował – na przykład rapiery (dzięki czemu zna najlepszych i najgorszych wytwórców tego typu broni, style walki i tak dalej).

Wiedza o zwierzętach

Test: Spryt + *wiedza o zwierzętach*

Wiedza o zwierzętach pozwala na tresowanie zwierząt i rozumienie ich reakcji w naturze. Bohater, który posiadł taką wiedzę, równie dobrze zna się na zwierzętach jak na ludziach – albo i lepiej. Często osoba, które osiągnęła w tej dziedzinie bardzo wysoki poziom, lepiej się czuje w towarzystwie zwierząt niż członków własnej rasy, którzy często zarzucają jej brak ogłady.

Wiedza o zwierzętach ułatwia też ich tresowanie. Chociaż praca z udomowionymi zwierzakami (takimi jak fretki, koty czy delikatne shazle z Vera Cruz) jest łatwiejsza, bohater może pracować także z dzikimi zwierzętami. Jego rozumienie zwierzęcych nawyków i instynktów może bardzo ułatwić przewidywanie zachowań zwierzęcia.

Rozpoznanie zwierzęcia: Bohater może rozpoznać gatunek zwierzęcia i może nawet znać szczegóły dotyczące jego przyzwyczajeń – także tego, czy uważa ono człowieka za smakowity kąsek. Jeśli kiedyś dużo pracował z określonym zwierzęciem, może także rozpoznać je wśród innych, z pozoru identycznych przedstawicieli tego samego gatunku. Wymaga to udanego testu Sprytu + *wiedzy o zwierzętach*.

Wybawienie techniki

Test: Technika + odpowiednia umiejętność z zakresu *wybawienia techniki*

Każdy, kto zdecyduje się na tę umiejętność, musi wybrać specjalność, ponieważ naprawianie podeszwy buta bardzo różni się od naprawy maszyny myślącej. W pewnych sytuacjach samo *wybawienie techniki* nie wystarczy, żeby naprawić szczególnie skomplikowane urządzenie. Umiejętność ta jest powszechna przede wszystkim wśród Inżynierów, dość popularna wśród Przewoźników i Pozyskiwaczy, ale zdobywają ją także osoby spoza gildii.

Prowizorka: Wymaga testu Sprytu + odpowiedniej umiejętności z zakresu *wybawienia techniki*. Umożliwia dokonanie szybkiej naprawy bez odpowiednich narzędzi i materiałów. Taka prowizorka jest tylko tymczasowa i wymaga porządnej naprawy.

Ulepszenie: Wymaga testu Sprytu + odpowiedniej umiejętności z zakresu *wybawienia techniki*. Bohater może pokusić się o poprawę działania istniejącego już urządzenia. Takie zadanie wymaga odpowiednich narzędzi i materiałów.

Umiejętności wspomagające

- **Nauka:** Znajomość określonej dziedziny nauki, związanej z danym urządzeniem (zwłaszcza *fizyki*), pomaga postaci wymyślić najlepszy sposób jego naprawy.
- **Rzemiosło:** Jeśli postać próbuje naprawić przedmiot wykonany przez rzemieślnika (dziurawy dach, podarty płaszcz itd.), doświadczenie w wytwarzaniu tego typu przedmiotów pomaga w dokonaniu solidnych i trwalszych napraw.

Wybawienie elektryki

(umiejętność członków gildii)

Test: Technika + *wybawienie elektryki*

Zdolność pozwala naprawiać urządzenia elektryczne, w tym latarki, odbiorniki i nadajniki radiowe, paralizatory i pojazdy elektryczne.

Wybawienie mechaniki

(umiejętność członków gildii)

Test: Technika + *wybawienie mechaniki*

Umiejętność ta dotyczy wszelkich urządzeń mechanicznych – od nożyczek po spalinowe generatory elektryczne.

Wybawienie rzemiosła

Test: Technika + *wybawienie rzemiosła*

Umiejętność ta odnosi się do napraw wszelkich dzieł rąk ludzkich i nieludzkich, które nie są przy tym przedmiotami mechanicznymi lub wytworami techniki – począwszy od zniszczonej pochwy miecza, na pękniętym talerzu kończąc. Postać może zdecydować się na specjalizację, ale zakłada się, że posiadłszy taką umiejętność, staje się przysłowiową „złotą rączką" i nawet bez wyrafinowanych narzędzi potrafi naprawić wszystko, co jest wytworem rzemiosła.

Wybawienie zaawansowanej technologii

(umiejętność członków gildii)

Test: Technika + *wybawienie zaawansowanej technologii*

Umiejętność ta pozwala naprawiać skomplikowane urządzenia, wytwory zaawansowanej techniki, takie jak maszyny myślące i silniki gwiezdne na statkach kosmicznych. Trudno jest jednak tego dokonać, nie mając odpowiednich części zamiennych, ale bohater może spróbować coś zaimprowizować i dokonać naprawy prowizorycznej.

Występy publiczne

Test: Ekstrawersja + odpowiednia umiejętność z zakresu *występów publicznych*

Postać, która zdobyła tę umiejętność, potrafi tańczyć, grać na jakimś instrumencie lub posłużyć się innymi umiejętnościami z zakresu *sztuki* w sytuacji publicznej. Zawsze istnieje zapotrzebowanie na bardów w miejscowych dworkach szlacheckich i tawernach. Jednak lepiej, żeby bard okazał się rzeczywiście dobry, bo inaczej może skończyć, rozważając nad swoją tępotą w lochach lub spierając ze swojej tuniki plamy po owocach. Wielkie przyjaźnie rodziły się (i umierały) wskutek takich wiekopomnych występów.

Podobno słynny poeta ur-obunów Shanor vo Kirn sprawił, że ambasador ur-ukarów płakał – a to niezły wyczyn – po usłyszeniu poruszającego poematu poświęconego pamięci tych, którzy zginęli, broniąc cytadeli HanKavak.

Postać może popisać się różnymi rzeczami: grą na lutni, tańcem, śpiewem, snuciem opowieści i tak dalej, lecz każda z tych umiejętności musi zostać osobno zakupiona.

Wszechświatowe Stowarzyszenie Wykonawców (WSW) zajmuje się szukaniem porozumienia poprzez sztukę między odmiennymi grupami istniejącymi w Znanych Światach. Ruch ten zapoczątkowała Alicja Decados, która – ku przerażeniu własnej rodziny – spędziła kilka lat, ucząc się tańca od słynnego voroksańskiego tancerza Shali-brandora. Nowa interpretacja znaczenia tańca stała się przyczynkiem do rewolucji kulturalnej, która zaowocowała większym zrozumieniem między ludźmi.

Umiejętności wspomagające

• **Koncentracja:** Występy publiczne wymagają utrzymania delikatnej równowagi pomiędzy energią i kontrolą, a osobą, która została przeszkolona w *koncentracji* i która z większą łatwością taką równowagę utrzyma.

• **Sztuka:** Nawet jeśli postać czuje się na scenie bardzo pewnie i świetnie się na niej prezentuje, to jednak zostanie o wiele lepiej odebrana, jeśli występ poparty będzie prawdziwym talentem.

Zwinne dłonie

Test: Zręczność + *zwinne dłonie*

Jest to umiejętność typowa dla szarlatanów i ulicznych magików, przydaje się jednak wszystkim, którzy próbują ukryć jakiś mały przedmiot – także niewielkich rozmiarów broń. Zastosowanie *zwinnych dłoni* nie tyle oznacza chowanie przedmiotu, co raczej odwrócenie od niego uwagi obserwatorów. Umiejętność ta umożliwia także zabranie małego przedmiotu drugiej osobie.

Kieszonkowiec: Postać może bez wzbudzania najmniejszych podejrzeń zabrać przedmiot, który ma druga osoba. Może w ten sposób przywłaszczyć sobie portfel, pierścionki, małą, trzymaną w pochwie lub kaburze broń, a nawet naszyjnik – jeśli jest naprawdę bezczelna. Rzeczy schowane do sakiewek przytwierdzonych do paska o wiele łatwiej zwędzić niż przedmioty schowane w głębokich lub zapiętych na zamek kieszeniach. Gracz musi wykonać test Zręczności + *zwinnych dłoni*.

Ukrycie: Małe przedmioty (maksymalnie o rozmiarach noża) mogą zostać ukryte przed wzrokiem obserwatora. Wymaga to testu Zręczności + *zwinnych dłoni*. Taka zdolność bardzo przydaje się osobom, które zamierzają przemycać broń, dokumenty czy narzędzia na teren ściśle strzeżony.

Umiejętności wspomagające

• **Szelmostwo:** Bezustanna gadka ułatwia odwrócenie uwagi obserwatorów, ponadto pomoże wybrnąć z sytuacji, kiedy bohater zostanie schwytany na gorącym uczynku.

Żelazna wola

Test: Opanowanie + *żelazna wola*

Podobnie jak *panowanie nad ciałem*, ta umiejętność również wymaga trudnego szkolenia, częstokroć trwającego całe lata. Pozwala skutecznie opierać się mocom okultystycznym, zwłaszcza związanych z telepatią i empatią. Umożliwia także ukrycie aury postaci, a na wyższych poziomach wytwarzanie fałszywej aury. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się w „Rozdziale piątym", w podrozdziale poświęconym mocom okultystycznym.

Umiejętności wspomagające

• **Koncentracja:** Osoba, która posiadła zdolność *koncentracji*, ma większą kontrolę nad własnym umysłem i lepiej potrafi bronić się przed atakiem psychicznym. Podobnie jak w przypadku *panowania nad ciałem*, tu również postać potrzebuje nieco czasu na skoncentrowanie się.

Błogosławieństwa i przekleństwa

Julia Abrams uśmiechnęła się, ale szybko tego pożałowała. A niech to szlag! – pomyślała. Kiedy wreszcie się nauczę, że grając w droxi, trzeba zachować kamienną twarz?

Siedzący naprzeciw niej Pozyskiwacz nie zdradzał po sobie żadnych emocji, kiedy wyłożył swoje ksyloprenowe karty na stół – chon, shek i floon. Julia oklapła na krześle. Wiedziała, że nie odkryłby kart, gdyby ona wcześniej nie pokazała własnych. Jeszcze jedna albo dwie rundki i uzbierałaby dość chonów, żeby jego sheki i floony nie miały znaczenia. Ale teraz nie mogła go przebić: nie miała już dość pieniędzy – większość postawiła i przegrała. Jej spojrzenie powędrowało ku drzwiom. Zaczęła się zastanawiać, w jaki sposób, do licha, zdoła do nich dotrzeć, zanim Pozyskiwacze otworzą ogień.

Błogosławieństwa i przekleństwa opisują fizyczną i psychiczną biegłość lub upośledzenie bohatera. Pierwsze z nich przekładają się na dodatnie modyfikatory (premie) do cech i umiejętności w określonych sytuacjach, drugie zaś przeliczamy na modyfikatory ujemne. W pewnych warunkach błogosławieństwo może sprawiać, że wartość cechy (czy umiejętności) przekroczy 10 – przekleństwa zaś powodują czasem spadek cech i umiejętności nawet poniżej zera.

Postać na początku nie ma żadnych darmowych błogosławieństw; gracz musi je kupić z dodatkowych punktów – a źródłem dodatkowych punktów są np. przekleństwa.

Błogosławieństwa i przekleństwa podlegają pewnym ograniczeniom – odnoszą się do ściśle określonych sytuacji, poza którymi gracz nie otrzymuje premii ani modyfikatorów ujemnych. Sytuacje, do których odnoszą się błogosławieństwa i przekleństwa, są określane w momencie ich zakupu i mogą być dość szeroko interpretowane. Jeśli takie sytuacje zdarzają się rzadko lub ich definicja nie pozwala na swobodną interpretację, to zwykle dają większe korzyści (warte są więcej punktów). Poniżej zostały podane przykłady, które mają posłużyć jako wskazówki. Gracze mogą więc zakupić dowolną z poniższych propozycji z mniejszymi bądź większymi modyfikatorami, niż te zaproponowane poniżej.

Wolno wybrać najwyżej siedem punktów błogosławieństw lub przekleństw. Opisane tu współczynniki mają podkreślić kilka charakterystycznych dla postaci szczegółów, a nie opisywać każde wypaczenie jej osobowości.

Wygląd zewnętrzny

Poniższe współczynniki odnoszą się głównie do sytuacji, w których postać kontaktuje się z innymi ludźmi oraz obcymi: urodę lub brzydotę Dzieci Ur czy voroksów dostrzegają także ludzie i odwrotnie. Jednakże wygląd postaci nie będzie wpływał tak bardzo na tych, którzy ją dobrze znają (o wszystkim decyduje Mistrz Gry).

Błogosławieństwa

Uroda (1 p.: +1 do *uroku osobistego*)
Piękno (2 p.: +2 do *uroku osobistego*)
Skończona piękność (3 p.: +3 do *uroku osobistego*)

Przekleństwa

Pospolitość (+1 p.: -1 do *uroku osobistego*)
Brzydota (+2 p.: -2 do *uroku osobistego*)
Potworność (+3 p.: -3 do *uroku osobistego*)

Zachowanie

Osobliwości charakteru postaci można oddać za pomocą błogosławieństw i przekleństw. Na przykład większość Hawkwoodów cechuje wyjątkowa duma i z trudem im przychodzi nadstawianie drugiego policzka, gdy zostaną obrażeni. Dlatego też Hawkwoodowie mają modyfikator ujemny równy -3 do Opanowania w sytuacji, gdy muszą zachować zimną krew – w końcu należy trzymać nerwy na wodzy w trakcie uroczystego balu.

Błogosławieństwa

Dyscyplina (2 p.: +2 do Opanowania w trakcie walki)
Kurtuazja (2 p.: +2 do Ekstrawersji przy podejmowaniu gości)
Litość (2 p.: +2 do Porywczości, kiedy komuś pomaga)
Lojalność (2 p.: +2 do Porywczości, gdy wykonuje rozkazy suwerena)
Nieugiętość (2 p.: +2 do Wytrzymałości, kiedy w grę wchodzi honor)
Pobożność (2 p.: +2 do Ekstrawersji przebywając pośród grzeszników)
Podejrzliwość (2 p.: +2 do Percepcji, gdy w grę wchodzi rywalizacja)
Przenikliwość (2 p.: +2 do Sprytu, gdy ktoś próbuje bohatera oszukać)
Sprawiedliwość (2 p.: +2 do Porywczości, gdy naprawia wyrządzone zło)
Śmiałość (2 p.: +2 do Porywczości, gdy bohater działa, a inni się wahają)
Wynalazczość (2 p.: +2 do Techniki, gdy próbuje stworzyć jakiś wynalazek)
Zaciekawienie (2 p.: +2 do Ekstrawersji, gdy widzi coś nowego)

Przekleństwa

Brak ogłady (+2 p.: -2 do Ekstrawersji w sytuacjach towarzyskich i społecznych)
Chwalipięta (+2 p.: -2 do Ekstrawersji, gdy wylicza swoje bohaterskie czyny)
Delikatność (+2 p.: -2 do Ekstrawersji, gdy coś komuś tłumaczy)
Duma (+2 p.: -2 do Opanowania, kiedy zostanie znieważony)
Fobia (+2 p.: -2 do Opanowania, gdy w pobliżu znajduje się źródło lęku)
Gapiostwo (+2 p.: -2 do Percepcji w sytuacjach towarzyskich i społecznych)
Gruboskórność (+2 p.: -2 do Ekstrawersji, gdy ktoś prosi go o pomoc)
Kłótliwy (+2 p.: -2 do Ekstrawersji w trakcie rozmowy)
Lekceważenie (+2 p.: -2 do Ekstrawersji w obecności autorytetów)
Łatwowierność (+2 p.: -2 do Sprytu, gdy ktoś próbuje coś wmówić bohaterowi)
Mściwość (+3 p.: -3 do Opanowania, gdy kwestia dotyczy honoru; bohater nigdy nie zapomina urazy)
Ogłupienie (+2 p.: -2 do Sprytu, gdy staje wobec czegoś, co nie zgadza się z jego sztywnymi, ustalonymi poglądami)
Onieśmielanie (+2 p.: -2 do Ekstrawersji, gdy bohater styka się z ludźmi o niższej pozycji społecznej)
Poczucie winy (+2 p.: -2 przy testach w sytuacji, kiedy bohater przeciwstawia się dostojnikowi Kościoła)
Prawość (+2 p.: -2 do Opanowania, kiedy ktoś kwestionuje słuszność osądu bohatera)
Protekcjonalność (+2 p.: -2 do Ekstrawersji, gdy przebywa pomiędzy nieoświeconymi)
Próżność (+1 p.: -1 do Percepcji, gdy ktoś bohaterowi pochlebia)
Samooszukiwanie (+2 p.: -2 do Percepcji, gdy staje wobec czegoś, co nie zgadza się z jego wyobrażeniami)
Skąpstwo (+2 p.: -2 do Wiary, gdy w grę wchodzą pieniądze)
Skryty (+2 p.: -2 do Ekstrawersji przy nieznajomych)
Władczy (+2 p.: -2 do Opanowania, gdy nie ma wpływu na przebieg wydarzeń)
Wścibstwo (+2 p.: -2 do Opanowania, gdy zobaczy coś nowego)
Wyniosłość (+2 p.: -2 do -2 do Ekstrawersji w kontaktach z poddanymi)
Zapalczywość (+2 p.: -2 do Sprytu przy zawieraniu transakcji handlowych)
Zgryźliwość (+2 p.: -2 do Ekstrawersji, gdy bohater jest zły i rozdrażniony)

Uszkodzenia

Te współczynniki opisują obrażenia i choroby, na jakie cierpi bohater.

Przekleństwa

Brak nogi (+4 p.: -2 do *uników*, bieg: bazowo 2 metry)
Brak oka (+3 p.: -2 do Percepcji ze względu na ograniczone pole widzenia, -1 do *strzelania* ze względu na osłabienie głębi widzenia)
Brak ręki (+4 p.: -4 do Zręczności przy zadaniach wymagających dwóch rąk)
Drżenie rąk (+2 p.: -2 do Zręczności przy precyzyjnych ruchach)
Kulawy (+1 p.: bieg: bazowo 8 metrów)

Nieuleczalna choroba (+3 p.: bazowo -1 do Żywotności)
Potworne oparzenia lub blizny (+2 p.: -2 do *uroku osobistego*, jeśli blizny są widoczne)
Słaba wątroba (+2 p.: -2 do Wytrzymałości w razie zatrucia)
Słabe płuca (+1 p.: -1 do Wytrzymałości przy wysiłku fizycznym)
Słabe serce (+2 p.: -2 do Wytrzymałości w czasie wysiłku fizycznego)
Wrażliwość na ból (+4 p.: -2 do wszelkich działań przez dwie tury po otrzymaniu rany)

Talenty

Talenty to rozmaite dziwne zdolności, które pewni ludzie mają, a inni nie – niektórym sprzyja szczęście w kartach i miłości, podczas gdy innych prześladuje wieczny pech.

Błogosławieństwa

Bystry wzrok (2 p.: +2 do Percepcji, ale tylko dla wzroku)
Casanova (2 p.: +2 do Porywczości, kiedy bohater kogoś uwodzi)
Czuły węch (1 p.: +2 do Percepcji przy rozpoznawaniu zapachów)
Delikatny dotyk (1 p.: +2 do Percepcji przy rozpoznawaniu dotykanych przedmiotów)
Dźwięczny głos (2 p.: +2 do Ekstrawersji, kiedy bohater próbuje zrobić na kimś wrażenie, przemawiając)
Elokwencja (2 p.: +2 do Ekstrawersji, kiedy bohater stara się wpłynąć na innych, wygłaszając mowę)
Geniusz komputerowy (2 p.: +2 do pracy ze wszystkimi maszynami myślącymi)
Gospodarność (2 p.: +2 do Sprytu w kwestiach finansowych)
Oburęczność (4 p.: premia +4 negująca modyfikator ujemny równy -4 przy posługiwaniu się bronią trzymaną w drugiej ręce)
Ostry słuch (2 p.: +2 do Percepcji, ale tylko dla słuchu)
Pierwszorzędny kierowca/pilot (4 p.: +2 do *kierowania pojazdem*)
Refleks (2 p.: +2 do Inicjatywy, gdy wyciąga broń i od razu strzela – jedno działanie)
Szczęście w kartach (2 p.: +2 do Hazardu, kiedy bohater oszukuje)
Urodzony kupiec (2 p.: +2 do Ekstrawersji przy sprzedaży)
Władca zwierząt (2 p.: +2 w kontaktach ze zwierzętami poza walką)
Wyczucie kierunku (2 p.: +2 do Sprytu, kiedy bohater określa kierunek lub lokalizację)
Złota rączka (4 p.: +2 do wszystkich umiejętności związanych z *wybawieniem techniki*)

Przekleństwa

Dwie lewe ręce (+2 p.: -2 do wszystkich umiejętności związanych z *wybawieniem techniki*)
Fajtłapa (+2 p.: -2 do Zręczności przy wysiłku fizycznym)
Kiepski łgarz (+2 p.: -2 do Sprytu, gdy bohater kłamie)
Quasimodo (+2 p.: -2 do Porywczości, kiedy bohater kogoś uwodzi)
Słaby słuch (+2 p.: -2 do Percepcji, ale tylko dla słuchu)
Słaby wzrok (+2 p.: -2 do Percepcji, ale tylko dla wzroku)
Wróg zwierząt (+2 p.: -2 w kontaktach ze zwierzętami poza walką)

Reputacja

Większość bohaterów gry – a więc wolnych obywateli i poszukiwaczy przygód – w końcu zapracowuje na swoją reputację (legendarnego herosa lub nieprzeciętnego zbira). Reputacja staje się tym ważniejsza, im wyżej postać zajdzie na drabinie społecznej. Jest niezwykle istotna dla szlachty, wysoko ceniona wśród księży, a awanse w Lidze Kupieckiej często właśnie od niej zależą. Jednak rozgłos, jakim cieszy się bohater, nie jest obiektywny. Chociaż większość ludzi ze Znanych Światów może widzieć w nim dzielnego męża, znajdą się też tacy, którzy będą go nienawidzić, choćby nie wiadomo czego wcześniej dokonał.

Niektóre postaci mogą zacząć grę, mając już wyrobioną reputację. Co więcej, można cieszyć się więcej niż jedną opinią – inaczej widzi bohatera ogół, inaczej ci, którzy go bardzo dobrze znają. Przeciętny człowiek widzi w Decadosie człowieka podłego, a tylko członkowie jego rodu dostrzegą chytry motyw stojący za jego zachowaniem. Sława, jaką postać cieszy się tylko wśród bliskich, kosztuje o połowę mniej punktów niż powszechny rozgłos.

Postać uzyskuje premię lub modyfikator ujemny tylko wtedy, gdy zostanie rozpoznana.

Błogosławieństwa

Powszechnie lubiany (1 p.: +1 do *uroku osobistego*)
Dobroczyńca (2 p.: +2 do *uroku osobistego*)
Uczciwy (2 p.: +2 do Ekstrawersji)
Bohater (2 p.: +2 do *wywierania wrażenia*)

Przekleństwa

Cham (+2 p.: -2 do *uroku osobistego*)
Przerażający (+2 p.: -2 do Ekstrawersji)
Kłamca lub Znany przestępca (+2 p.: -2 do *szelmostwa*)
Tyran (+2 p.: -2 do *uroku osobistego* wśród chłopów)

Rozmiary ciała

Poniższe błogosławieństwa i przekleństwa obowiązują postać przez cały czas.

Karzeł (+5 p.: -2 do Żywotności, bieg: bazowo 6 metrów, wymaga ubrania szytego na miarę)
Niski (+3 p.: -1 do Żywotności, bieg: bazowo 8 metrów)
Wysoki (3 p.: +1 do Żywotności, bieg: bazowo 12 metrów)
Ogromny (5 p.: +2 do Żywotności, bieg: bazowo 14 metrów, wymaga ubrania szytego na miarę)

Dobrodziejstwa i utrapienia

Cardanzo czekał w mrocznym kącie lokalu, w czerwonej loży, przy tylnym wyjściu „Pijanego Amen'ta". Była to potworna speluna, ale zarazem jedyny lokal, do którego miał zaufanie na Bastionie. Całe miasto pełne było szumowin,

jakich nie spotyka się na bogatszych planetach – takich jak Malignatius. Jednakże tylko na Bastionie mógł znaleźć kogoś, kto wiedziałby cokolwiek na temat tajemniczych przesyłek, które Pozyskiwacze kierowali na Pandemonium – przesyłek, które po drodze trafiały właśnie na Bastion. Louis Zębacz zgodził się z nim spotkać tylko tu – w tej loży, w tej knajpie, w tej nędznej dzielnicy. Cardanzo zastanawiał się, czy mieszanie się w takie podejrzane sprawy któregoś dnia skończy się jego śmiercią. To właśnie przyszło mu na myśl, kiedy weszli uzbrojeni w pałki goryle Pozyskiwaczy i spojrzeli prosto na niego...

Jedni ludzie w Znanych Światach starają się mieć jak najmniej do czynienia z resztą społeczeństwa, inni zaś najchętniej wszystkich by wyściskali. Ci drudzy przyłączają się do duchowieństwa, zakładają gildie, podtrzymują kontakty z obcymi, poszukują wytworów utraconej technologii i mimo sprzeciwu wpływowych osób rozszyfrowują skrzętnie skrywane sekrety. Jednocześnie ocieranie się o rożnych ludzi może przysporzyć bohaterowi wrogów, doprowadzić do utraty pieniędzy, zmusić do różnych zobowiązań albo skończyć się jeszcze gorzej. Dobrodziejstwa i utrapienia reprezentują większość takich konsekwencji. O ile błogosławieństwa i przekleństwa reprezentują cechy wrodzone postaci (bezpośrednio wpływające na cechy i umiejętności), to dobrodziejstwa i utrapienia wynikają głównie z pozycji bohatera w społeczeństwie. Błogosławieństwa i przekleństwa praktycznie towarzyszą mu aż do śmierci, zaś dobrodziejstwa i utrapienia można zyskiwać i tracić, choć ma to miejsce najwcześniej po całej sadze.

Postać zaczyna grę z 5 punktami, które może przeznaczyć na dobrodziejstwa. Chcąc zwiększyć tę pulę, może albo zużyć punkty dodatkowe, albo zgodzić się na jakieś utrapienia. Utrapienie jest przeciwieństwem dobrodziejstwa, odzwierciedla problem natury społecznej i oferuje punkty dodatkowe, które można spożytkować na zakup dobrodziejstw lub poprawę cech.

Gracz nie powinien jednak myśleć o utrapieniach jedynie jako o źródle punktów. Głównym powodem, dla jakiego włączono je do tego systemu, było ubarwienie gry. Warto wybrać to, co najpełniej pasuje do osobowości bohatera. Naprawdę nie ma zbyt dużego sensu wydawać punktów na miecz plazmowy dla medytującego kapłana. Warto za to wybrać dla niego dobrodziejstwo „klasztor", które reprezentuje wszystkie te długie lata spędzone w odosobnieniu – i to, jak czerwieni się za każdym razem, gdy zwraca się do kobiety.

Poniżej znajdują się przykłady dobrodziejstw i utrapień. Gracze i Mistrz Gry mogą swobodnie tworzyć własne, ale powinni skoncentrować się na tych, które najlepiej pasują do opowieści.

Należy też pamiętać, że pewne dobrodziejstwa można zdobyć w trakcie gry. To, że Pozyskiwacz nie wydał punktów na zakup tarczy energetycznej, nie znaczy, że nie może jej zabrać martwemu Decadosowi. Oczywiście jest to kradzież, i jeśli inni Decadosi dowiedzą się o tym (dostrzegą Pozyskiwacza noszącego tarczę z herbem ich rodu)...

Pochodzenie

Poniższe współczynniki opisują zdarzenia i okoliczności z przeszłości bohatera, które wpływają na jego teraźniejszą sytuację. Obejmują rzeczy, o których wie on sam, o których wiedzą inni ludzie – jego historię i dawne dzieje.

Dobrodziejstwa

Częste podróże (3 lub 5 p.): Bohater nieco podróżował, co nieco w czasie tych wędrówek zobaczył – otrzymuje 1 poziom *wiedzy (folklor)* na temat każdej głównej planety, jaką odwiedził.

3 = planety lenne rodu królewskiego;

5 = Znane Światy.

Sekrety (1-5 p.): Jest to jedno z tych dobrodziejstw, które niesłychanie ubarwia grę. Sekret, który bohater zna, może posłużyć do szantażu pomniejszego szlachcica, ale może też oznaczać znajomość lokalizacji zapomnianej planety. Mistrz Gry powinien ściśle współpracować z graczami, aby wybrane sekrety pasowały do gry, którą ma zamiar poprowadzić. Poniższe wskazówki to jedynie ogólne wytyczne, ponieważ tylko Mistrz Gry wie, który sekret najlepiej wpłynie na planowaną przez niego kampanię.

1 = bohater może zaszantażować mniej znaczącego szlachcica (jakiś Hazat stchórzył i nie stawił się na pojedynek)

2 = bohater odkrył tajny sabat psychoników

3 = bohater zna członków Cesarskiego Oka na jego rodzinnej planecie

4 = bohater odkrył skrytkę ze skarbami z czasów Drugiej Republiki

5 = bohater zna lokalizację zapomnianej planety (Mistrz Gry powinien pozwolić na wybranie takiego sekretu tylko pod warunkiem, że chce, aby gracze tam się udali)

Spadkobierca (3 p.): Bohater jest najbliższym kandydatem do jakiegoś ważnego, dziedzicznego stanowiska. Gdy umrą jego rodzice, może zostać księciem al-Malików, odziedziczyć statek kosmiczny Przewoźników albo zostać przywódcą voroksów, ale nie ma pojęcia, kiedy to nastąpi. Może nigdy, a może za tydzień – wszystko zależy od Mistrza Gry. Należy pamiętać, że szlachetnie urodzeni spadkobiercy nadal muszą posiadać dobrodziejstwo „szlachectwo" (opisane dalej).

Wychowanie przez obcych (2 p.): Z powodu fatalnego zbiegu okoliczności bohater został wychowany przez członków innej rasy. Bardzo rzadko słyszy się o tym, by ludzie wychowali dziecko ur-ukariańskie lub voroksowie zaopiekowali się ludzkim bobasem, ale to się zdarza. Postać z takim dobrodziejstwem zaczyna grę ze znajomością języka obcej rasy (umiejętność *język*) zamiast języka własnego ludu. Nikt, kto żywi uprzedzenia wobec obcych (a żywią je prawie wszyscy obywatele Znanych Światów), nie będzie ufał postaci o takim dzieciństwie.

Utrapienia

Klasztor (1 p.): Bohater dorastał w odosobnieniu, co do dziś daje mu się we znaki. Ponieważ tak rzadko spotykał innych ludzi, często może ich źle rozumieć, źle się czuć w ich towarzystwie i z trudem sobie z nimi radzić. Inni widzieć w nim będą dziwaka, zwłaszcza gdy zacznie mówić dziwnym językiem, jaki sam sobie ułożył w dzieciństwie.

Mroczny sekret (1-3 p.): Straszliwa tajemnica, którą bohater ukrywa przed światem; zrobi niemal wszystko, żeby się nie wydała. Na początku gry właściwie nikt (prawie nikt) nie powinien jej znać, jeśli jednak w końcu się wyda, to gracz musi mieć szansę ukryć ją z powrotem lub powetować to sobie w inny sposób.

1 = sekret budzący zakłopotanie („Dlaczego właściwie opuściłeś swoją żonę i dzieci?")

2 = sekret niebezpieczny („Aha, więc pomagałeś organizować sabat?")

3 = sekret zagrażający życiu bohatera („Nie pozwól, aby ktokolwiek dowiedział się, że próbowałeś zamordować cesarza Alexiusa")

Pochodzenie z Utraconego Świata (1 p.): Postać pochodzi z jednego z niedawno odkrytych powtórnie Utraconych Światów. W ciągu tysiącleci, jakie upłynęły od Upadku do momentu powtórnego odkrycia, kultura bardzo się zmieniła. Bohater ze wszystkich sił próbuje się przystosować do mieszkańców reszty Znanych Światów, ale ludzie i tak się go wystrzegają.

Przysięga wierności (1-3 p.): Poza naturalnymi zobowiązaniami na bohaterze ciąży najwyższej wagi przysięga wierności. Wszyscy arystokraci są winni lojalność swemu księciu, wszyscy księża podlegają arcybiskupowi, a członkowie Ligi swojemu dziekanowi. W tym jednak wypadku chodzi o coś więcej. Osoba, której bohater złożył przysięgę, może wezwać go w dowolnym momencie, jednakże zwykle z faktu jej złożenia płyną też jakieś korzyści (np. gwarancja, że gdyby lennu bohatera groziło jakieś niebezpieczeństwo, jego protektor wyśle mu swoje wojska na odsiecz).

1 = przysięga wiążąca (pomoc w trudnej sytuacji; w zamian bohater może oczekiwać podobnej przysługi)

2 = przysięga wojskowa (bohater jest gotów ryzykować własne życie w zamian za znaczne wynagrodzenie – ziemię lub ochronę ze strony możnego protektora)

3 = przysięga święta (bohater weźmie udział w misji samobójczej; gdyby przeżył, zostanie sowicie wynagrodzony; w przeciwnym razie jego rodzina będzie miała zapewnioną opiekę)

Sierota (1 p.): Więzy rodzinne są niezwykle ważne dla większości mieszkańców światów **Gasnących Słońc**, ale bohater został ich pozbawiony. Stracił rodzinę w bardzo wczesnym dzieciństwie i nic mu tej straty nie wynagrodzi. Prawdziwe zagrożenie stanowią dla niego Kajdaniarze, chyba że znajdzie sobie jakichś sprzymierzeńców. Trzeba zaznaczyć, że wybór tego utrapienia uniemożliwia kupienie dobrodziejstw „szlachectwo" i „wychowania przez obcych", ponieważ oba wymagają posiadania jakiejś rodziny.

Stygmat (1-4 p.): Bohater naznaczony jest pewnego rodzaju stygmatem. Gdy ludzie go zauważą, czują do niego głęboki wstręt, boją się go lub zaczynają robić się podejrzliwi. Wybierając stygmat, warto zastanowić się, co odebrałoby odwagę średniowiecznemu chłopu. Wszyscy okultyści i cybernetycznie usprawnieni ludzie mają łagodny stygmat; stygmaty teurgiczne częściej są traktowane jako święte niż jako przeklęte. Nie dają one punktów za dobrodziejstwo.

1 = łagodny (bohater zezuje jednym okiem, ma owłosione dłonie)

2 = poważny (karzeł, garbus)

3 = przerażający (zaostrzone trójkątnie kły)

4 = piekielny (czerwone oczy, rozdwojony język)

Ślubowanie (różna liczba punktów): Wielu wiejskich księży narzeka, że prości ludzie szafują przysięgami, ale niektórzy poddani traktują swoje ślubowania poważnie. Nie tylko duchowni składają ślubowanie czystości, ale także laicy, arystokraci i członkowie gildii. Ślubowanie

oznacza zwykle wyrzeczenie się czegoś, na przykład rzeczy materialnych, seksu, rozmowy. Mistrz Gry sam decyduje, ile punktów warte jest dane ślubowanie, zależnie od wielkości jego wpływu na grę.

Śluby milczenia +3

Śluby ubóstwa +2

Śluby czystości +1 (zależnie od charakteru sagi)

Uzależnienie (2-4 p.): Bohater jest uzależniony od jakiejś substancji, co czasem utrudnia mu życie.

2 = zwykłe uzależnienie. Substancja jest tania i łatwo dostępna. Bohater musi przyjąć przynajmniej jedną dawkę tygodniowo, żeby nie pojawiły się objawy odstawienia

+1 = głębsze uzależnienie: postać musi przyjmować substancję dwa razy w tygodniu

+1 = substancja jest trudno dostępna (rzadka lub nielegalna)

Objawy abstynencji zależą od rodzaju narkotyku i od tego, jak długo trwa odstawienie. Mistrz Gry może zażyczyć sobie testu Opanowania lub wyznaczyć modyfikatory ujemne do testów, w miarę jak objawy zaczną się zaostrzać. Dozwolone jest wszystko, co zwiększy napięcie w grze.

Zhańbiona rodzina (1 p.): O rodzinie, z której wywodzi się bohater, było dość głośno (z niezbyt chlubnych powodów), a to wpływa na sposób, w jaki ludzie na niego patrzą. Może jego ród to znani złodzieje, heretycy lub mordercy? Uwaga: postać i tak może kupić „szlachectwo", co podkreśla fakt, że także rody arystokratyczne mają swoje problemy.

Zobowiązania (1-3 p.): Bohater ma pewne obowiązki, których wypełnienia nie może uniknąć. Może to być opieka nad świętym miejscem, wychowanie voroksańskiego dziecka, opłaty, które musi regularnie uiszczać. Różni się od „przysięgi wierności" tym, że bohater nie otrzymuje niczego w zamian.

1 = przeszkoda (wymaga, aby bohater w czasie świąt znajdował się na określonej planecie)

2 = ryzykowne zobowiązanie (wiążę się z zagrożeniem życia bohatera)

3 = zobowiązanie skrajnie trudne (bohater przysiągł, że zdemaskuje heretyka – mistrza Bractwa Wojennego)

Społeczeństwo

Szukanie kogoś, komu w **Gasnących Słońcach** można by zaufać, jest bardzo ryzykowne, ale przynosi też wiele korzyści. Poniżej opisane dobrodziejstwa i utrapienia opisują związki bohatera ze społeczeństwem. Jednakże gracze powinni uważać, w jaki sposób w czasie gry traktują ludzi – dzisiejsi wielcy sprzymierzeńcy jutro mogą stać się zapiekłymi wrogami.

Dobrodziejstwa

Kontakty (1 p.): Bohater ma znajomego, który nieco mu pomaga. Kontakt może zapewniać dopływ informacji, sprzedaż dobrej broni, albo po prostu zawsze przyjąć postać pod swój dach. Gracz powinien dostarczyć niezbędne informacje na temat natury „kontaktu", a Mistrz Gry zgodnie z własnymi upodobaniami wcielić ideę do gry.

Orszak (1-4 p.): Skoro tak trudno o dobrą pomoc, to prawdziwe i lojalne wsparcie będzie sporo kosztować. Postać może mieć tylu służących, na ilu ją stać, ale ci naprawdę oddani kosztują gracza sporo punktów.

1 = pomoc niewykwalifikowana (lokaj, gosposia)

2 = specjalista nie związany z walką (kucharz, szofer)

3 = specjalista zajmujący się walką lub wszechstronny (ochroniarz, zarządca dworu)

+1 = fanatycznie lojalny

Protekcja (3 p.): Ktoś (jeden człowiek lub grupa osób) czuwa nad naszym bohaterem – może ma on dług u swojego protektora, ale zawsze dobrze być Przewoźnikiem mającym opiekę u miejscowych Hawkwoodów, nawet jeśli trzeba ich ich wozić gdzie tylko sobie zażyczą.

Przymierze (1-11 p.): Postać jest w dobrej komitywie z kimś, kto ma władzę i pofatyguje się, aby pomóc jej w potrzebie. Koszt tego dobrodziejstwa wynosi o dwa punkty mniej niż zakup takiego samego statusu społecznego dla bohatera. Jeśli więc przymierze ma dotyczyć księcia z rodu Hawkwoodów, gracza kosztować to będzie 11 punktów, podczas gdy 13 wyniosłoby zakupienie tytułu księcia dla samej postaci. Trzeba zaznaczyć, że przymierze nie zawsze musi wiązać się z osobą z tytułem szlacheckim, ale powyższa zasada pomoże Mistrzowi Gry oszacować koszt dobrodziejstwa.

Sieć informatorów (1-4 p.): Bohater ma grupę informatorów, którzy stale przekazują mu informacje z określonego obszaru. Może to być grupka starych rozgadanych arystokratów, mówiących, który z lordów naruszył prawidła etykiety; paru kupców, którzy powiadomią go kto i co kupuje; albo zwykli rolnicy, którzy z ogromną przyjemnością powiedzą, kto ostatnio przejeżdżał przez ich teren. „Sieć informatorów" może okazać się nie tak dobra, jak „kontakt", ale informatorzy są wszędzie. Im większa sieć, tym bardziej wiarygodna informacja. Koszt tego dobrodziejstwa zależy od wielkości sieci.

1 = miasto lub społeczność

2 = cała planeta

3 = lenna królewskie

4 = wszystkie Znane Światy

Więzy rodzinne (3 p.): Krew nie woda – bohater dzięki temu dobrodziejstwu może korzystać z wyjątkowo lojalnych sprzymierzeńców o statusie podobnym do jego pozycji. Oczywiście więzy krwi zobowiązują obie strony – jeśli ktoś zabije twojego ojca, podążysz za mordercą nawet na najdalszą planetę.

Utrapienia

Wendeta (1-4 p.): Postać (albo jej rodzina lub przyjaciel) zrobiła coś, czym zasłużyła sobie na dozgonną nienawiść. Zaciekły wróg (jeden lub kilku) zrobi wszystko, żeby utrudnić jej życie.

1 = zadowoli go fakt, że życie bohatera stało się koszmarem

2 = chce zabić bohatera

+1 = wrogiem bohatera jest grupa osób

+2 = wrogiem bohatera jest kilka grup osób

Zależność (1 p.): Czyjeś losy zależą w wielkiej mierze od poczynań bohatera – może chodzi o starszego członka rodziny, może o dziecko lub przyjaciela, który ciągle ma kłopoty. Niezależnie od tego, kim jest ów człowiek, bohater będzie miał nieco problemów z zagwarantowaniem jej opieki.

Stan posiadania

Księża mogą przekonywać ludzi, aby ci byli ponad sprawy materialne, ale wśród postaci graczy trafiają się osobnicy prawdziwie nienasyceni. Chociaż bohater myśli, że gdyby tylko miał pieniądze, kupiłby wszystko, to jednak pewne rzeczy są bardzo trudne do zdobycia. Nawet jeśli się taki wymarzony obiekt znajdzie, właściciel może nie chcieć go sprzedać – a przynajmniej nie komuś, kto nie należy do jego gildii lub nie jest zaprzyjaźnionym szlachcicem. Postać może zacząć grę, mając te przedmioty, jeśli kupi je na początku jako dobrodziejstwa. Oczywiście wszystko, co się posiada, można pewnego dnia utracić.

Dobrodziejstwa

Azyl (2 -10 p.): Istnieje miejsce, do którego bohater zawsze może się udać i będzie tam bezpieczny. Może to być zamek szlachcica, ukryty klasztor, bezpieczny dom gildii, albo po prostu jaskinia, którą sam wyposażył. Niezależnie, co to takiego jest, zawsze znajdzie się tam miejsce – chyba że wcześniej ktoś inny zniszczy to sanktuarium. Poniższe koszty to jedynie wskazówki. Mistrz Gry może kazać graczowi zapłacić więcej, za, na przykład, dodatkową ochronę, luksus lub jeszcze coś innego.

2 = małe gospodarstwo
4 = bezpieczny dom gildii
6 = klasztor
8 = zamek
10 = baza wojskowa

Gwiezdny klucz (2 p.): Zwykle jedynie Przewoźnicy, wysokiej rangi arystokraci i członkowie Kościoła mają własne gwiezdne klucze, zwłaszcza że Przewoźnicy uważają ich posiadanie za przestępstwo. Niemniej jednak gwiezdne klucze są popularne na czarnym rynku, chociaż ryzykuje się przy tym, że Przewoźnicy (uczuleni na punkcie wyłączności dysponowania kluczami) mogą właściciela wypchnąć przez śluzę ze swojego statku. Każdy klucz zawiera współrzędne gwiezdnego szlaku pomiędzy dwoma planetami: tą, z której się wyrusza, i tą, na którą się leci. Klucze działają w obie strony między światami – można więc spokojnie wyruszyć w drogę, a potem bez przeszkód wrócić.

Kontrakt przewozowy (2-10 p.): Dzięki pewnym wcześniejszym ustaleniom bohater nie musi martwić się o rezerwację miejsca na statkach kosmicznych. Rzecz jasna warunki podróży nie zawsze będą najlepsze, a statek może po drodze mieć mnóstwo przystanków, ale przynajmniej sprawa jest pewna (no, prawie pewna).

2 = tramp towarowy (podróż razem z ładunkiem)
4 = transportowiec (pokój dzielony na spółkę z dziewięcioma innymi pasażerami)
6 = osobna kabina (przeznaczona dla dwóch osób, choć wiadomo, że upcha się w niej nawet osiem i więcej osób)
8 = luksusowy liniowiec (najlepszy)
10 = statek na życzenie (leci tam, gdzie mu każą)

Artefakty i relikwie

Postać może zacząć grę, posiadając wiele różnych rzadkich i cennych przedmiotów. Większość ekwipunku kupuje się za feniksy (patrz podrozdział „Bogactwo"), ale niektóre rzeczy są zbyt rzadko spotykane, unikalne lub kosztowne, aby zwyczajnie przyczepić do nich metki z ceną. Do takich niezwykłych przedmiotów należy broń z czasów Drugiej Republiki (monomiecze, miecze plazmowe), pancerze wymagające zasilania, maszyny myślące wyposażone w sztuczną inteligencję, artefakty okultystyczne i wszystko, co potrafi wymyślić gracz. Szczegółowe informacje na temat takich przedmiotów znajdują się w „Rozdziale siódmym: Technika".

Można stać się właścicielem takiego przedmiotu, dziedzicząc go („Synu, nadszedł moment, abym przekazał ci Śmiercionośne Ostrze, monomiecz należący do naszej rodziny, który służył już pięciu pokoleniom"), znajdując go przypadkiem („Ejże, zobacz, co znalazłem w tej opuszczonej bazie na asteroidzie!") lub dzięki interwencji przeznaczenia („Słuchaj, ten stary mnich nalegał, żebym wziął jego różaniec. Powiedział, że przyjdzie koniec świata, jeśli tego nie zrobię").

Starożytna technologia

Doradca (5 p.): Postać posiada podręczną maszynę myślącą ze sztuczną inteligencją, która może jej doradzać w różnych kwestiach. Jest nie do końca dopracowana i czasem bywa bardziej denerwująca niż pomocna. Dokładniejszy opis znajduje się w podrozdziale „Maszyny myślące", „Rozdział siódmy: Technika".

Miecz plazmowy (11 p.): Jest to miecz energetyczny, zbudowany na bazie technologii laserów i tarcz energetycznych. Chociaż nadal genialni zbrojmistrzowie produkują taką broń, to jednak miecze plazmowe są bardzo rzadkie.

Miecz psychoniczny (13 p.): Miecz plazmowy, który dostraja się do psychiki właściciela. Oręża te są bardzo rzadkie, a ich niezwykłe właściwości sprawiają, że są także bardzo poszukiwane przez psychoników.

Monomiecz (12 p.): Monomolekularne ostrze, które z łatwością przetnie nawet ceramstal – albo niezręcznego właściciela. Miecze te są wyjątkowo rzadkie i nikt ich obecnie nie wytwarza.

Niszczyciel neuronowy: (10 p.): Śmiercionośna, zakazana broń, która niszczy komórki nerwowe w mózgu ofiary.

Płaszcz Psi (10 p.): Wytwór zaawansowanej technologii Drugiej Republiki, który chroni właściciela przed atakiem psychicznym i działaniem niszczyciela neuronowego.

Relikwie kościelne

Dziedzictwo świętych (2 p. za obrzęd +1 za poziom obrzędu): Przedmiot o cudownych właściwościach, niegdyś należący do świętej osoby, dziś ceniony przez wiernych. Kość palca świętego Rasmussena może umożliwiać Odparcie Zła (poziom 3) i Nabożeństwo (poziom 1) – koszt wynosi 8 punktów.

Przedmiot wiary (1 p. za każdy 1 punkt premii): Jest to obiekt, który pomaga teurgowi w czasie wykonywania określonego obrzędu (na przykład cierń, który daje +3 premii w teście Żądła Sumienia). Może mieć dowolny kształt i wielkość, nie zawsze w sposób oczywisty kojarzący się z jego przeznaczeniem.

Przybytek Dziwu (2 p. za każdy 1 punkt Dziwu): Święte naczynie zawierające energię duchową. Może mieć dowolny kształt – od chrzcielnicy, poprzez książkę, aż po laskę lub całun.

Szata adepta (20 p.): Słynna zbroja Bractwa Wojennego, wykonana z ceramstali utwardzanej i zasilana energią jądrową. Daje najlepszą ochronę w czasie walki, dlatego też jest bardzo droga. Jedynie członkowie bractwa mogą zaczynać grę mając szaty adepta – odziedziczone po swoim mistrzu.

Szaty (1 p.): Bohater posiada właściwie wyświęcone wyposażenie kapłańskie: ornat, różaniec, mitrę itd. Więcej informacji na temat teurgii znajduje się w „Rozdziale piątym: Okultyzm". Takich rzeczy nie można kupić – trzeba się ich dosłużyć, pracując dla Kościoła.

Bogactwo

Ponieważ do pieniędzy można dojść bardzo różnymi drogami, poniżej opisano różnorakie możliwości. Gracz powinien wybrać opcję najpełniej pasującą do historii swojego bohatera.

Gotówka

Dzięki przyzwoitym zarobkom, spadkowi, znalezionym skarbom lub przemyślanemu oszczędzaniu bohater zaczyna grę z całkiem pokaźną sumą feniksów. Może je nosić przy sobie albo trzymać w banku lub u zaufanych przyjaciół – w każdym razie ma do nich swobodny dostęp. Pieniądze te można przeznaczyć na wyekwipowanie postaci przed rozpoczęciem gry. Jednakże w przeciwieństwie do Majątku (patrz poniżej) te pieniądze to wszystko, co bohater ma – kiedy je wyda, już nie wrócą.

1 = 100 feniksów
2 = 300 feniksów
3 = 600 feniksów
5 = 1000 feniksów
7 = 2000 feniksów
9 = 3000 feniksów
11 = 4000 feniksów

Majątek

Niektórzy bohaterowie mają szczęście: posiadają prawdziwe bogactwo – a nie tylko oszczędności lub zarobki – może zarządzają ziemią albo prowadzą interes. Tego typu majątek daje postaci stałe dochody i zwykle wiąże się z jej rangą lub stanowiskiem. Bohater nie posiada naprawdę własnej firmy – właścicielem jest jego ród lub gildia, ale – dzięki urodzeniu, szczęściu lub ciężkiej pracy – bohater ma nad nią kontrolę i może czerpać zyski z jej działalności (jak również męczyć się z obowiązkami, jakie ta działalność na niego nakłada). Nie może sprzedać interesu, ale może zrezygnować ze stanowiska lub na jakiś czas wyznaczyć zastępcę – w tym czasie jednak nie otrzymuje pieniędzy płynących z biznesu.

Każdy z niżej wymienionych typów majątków ma pewną wartość w feniksach i określa ilość pieniędzy, którą postać może zarobić rocznie, po pokryciu wszystkich kosztów (zakładając, że nie wydarzy się żadna katastrofa ani nie dojdzie do dramatycznego załamania na rynku). Na początku gry postać otrzymuje 10% rocznego przychodu. Pieniądze te może przeznaczyć na zakup ekwipunku.

3 = zabezpieczony (3000 przychody / 300 – gotówka na początku)

5 = dość zamożny (5000 przychody / 500 – gotówka na początku)

7 = bogaty (10 000 przychody / 1000 – gotówka na początku)

9 = bardzo bogaty (15 000 przychody / 1500 – gotówka na początku)

11 = obrzydliwie bogaty (20 000 przychody / 2000 – gotówka na początku)

Lenno: Postać nadzoruje lub posiada na własność znaczną ilość ziemi i poddanych, którzy pracują na tej ziemi, a pieniądze płyną z ich wyrobów (żywności, wydobytych minerałów, rękodzieł itp.) lub z podatków. Chociaż wolny obywatel może mieć kawałek ziemi, to jednak przede wszystkim szlachta posiada najcenniejsze majątki ziemskie i podpisane kontrakty, wiążące poddanych. Część ziemi musi iść na utrzymanie poddanych, a nieurodzajne lata, kiedy nie ma zysku – albo jakiś kataklizm spowoduje zniszczenie całego zboża – mogą spowodować finansowe straty, które później trzeba nadrobić. Ściśle mówiąc, to nie postać jest właścicielem ziemi, lecz jej ród. Poza cesarzem każdy lord ma nad sobą lorda, przed którym odpowiada. Złe zarządzanie ziemią może spowodować utratę rangi. Szlachcic nie musi osobiście doglądać majątku – może się tym zająć jego rządca lub szambelan.

O wartości majątku nie decyduje sama ilość ziemi. Należy wziąć pod uwagę także surowce mineralne i potencjał wytwórczy mieszkańców. Maleńka działka z kopalnią złota mo-

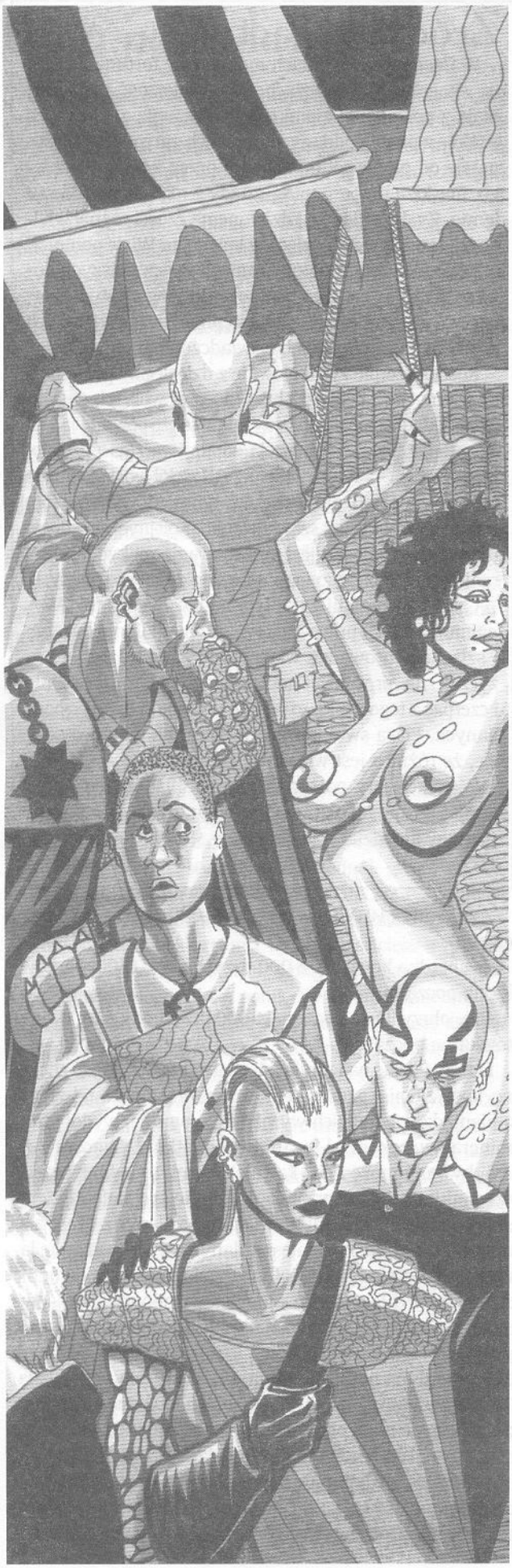
Źródła bogactwa

W **Gasnących Światłach** można zbić fortunę na różne sposoby. Domy szlacheckie większość pieniędzy mają z posiadanej ziemi i zasobów z nią związanych – także z pracy poddanych. Łańcuch zarządców zaczyna się od głowy rodu i schodzi przez księcia, hrabiego, markiza do baroneta – każdy z nich dba o rodowe lenno. Zyski z niego są dzielone na części różnej wielkości – zależnie od miejsca w łańcuchu. Wiele pomniejszych rodów lub rodzin w ramach znaczniejszych domów utraciła swe ziemie z powodu wojny lub długów i teraz utrzymuje się z udostępniania specyficznych procesów produkcyjnych i świadczonych usług.

Kościół czerpie zyski głównie z dziesięciny pobieranej od wiernych – także szlachty, kupców i wolnych obywateli. Poddani i chłopi pańszczyźniani także powinni ją płacić, ale najbiedniejsi mogą ją odpracować (za pozwoleniem swoich panów). Jednakże Kościół posiada także własne ziemie (i pracowników kontraktowych), które traktuje podobnie jak szlachta lenno. Kolejnym sposobem uzyskania pieniędzy jest sprzedawanie relikwi i pobieranie opłat od pielgrzymów za wstęp do miejsc świętych.

Członkowie gildii zarabiają na różne sposoby. Wynajmują swoich pracowników innym gildiom, księżom i szlachcie, prowadzą własne interesy i udzielają pożyczek na procent. Chociaż mogą posiadać ziemię i czerpać z tego zyski, to jednak nie wolno im mieć poddanych. Płacą swoim pracownikom tak głodowe pensje, że różnica jest właściwie żadna.

W trakcie gry postaci mogą zarabiać, pracując dla swojej grupy społecznej w wybranym charakterze (patrz podrozdział „Pieniądze", w „Rozdziale siódmym: Technika").



że być warta tyle samo co cała prowincja z pierwszorzędnymi gospodarstwami. Kiedyś, by zarządzać najbardziej wartościowymi majątkami, trzeba było mieć stosownie wysoką rangę, lecz po chaotycznych walkach o tron połączonych z grabieżami ziemi okazało się, że kawaler zajmuje się ziemią, którą kiedyś rządził hrabia, a książę majątkiem, nad którym kiedyś sprawował pieczę baronet. Tak skrajne sytuacje są wyjątkowe, ale pokazują, że ranga nie zawsze odpowiada wartości majątku. Poniżej przedstawiono tradycyjne przyporządkowanie rang i wielkości lenna.

Czasem lenno należy do Kościoła i majątku doglądają księża.

Lenno warte 3 punkty może być hrabstwem lub wioską (zwykle zarządzane przez baroneta), a źródłem dochodu są zwykle dzierżawione gospodarstwa. 5 punktów oznacza okręg lub miasteczko (zarządza baron) z kopalnią srebra. Majątek za 7 punktów to prowincja lub duże miasto (zarządzane przez markiza) z pierwszorzędnymi gospodarstwami. Za 9 punktów można zdecydować się na hrabstwo lub miasto stołeczne (zarządza hrabia), a dochody płyną głównie z podatków. 11 punktów to kontynent lub cały księżyc planety (zarządza książę), a korzyści czerpie się z surowców mineralnych lub minerałów przetworzonych.

Biznes: Postać posiada własny interes, na którym zarabia. Zwykle oznacza to, że zatrudnia pewną liczbę ludzi na różnych stanowiskach – od pracowników fizycznych po księgowych – dzięki którym interes się kręci. Kiepski interes oznacza zwalnianie ludzi, a nawet utratę majątku, chyba że bohater poświęci wszystkie swoje zyski i z powrotem je zainwestuje, byle go podtrzymać – to ryzykowne posunięcie, ale czasem okazuje się dobrym rozwiązaniem. Postać nie musi codziennie doglądać interesu, wszystko może pozostawić w rękach zaufanych pracowników lub wspólnika.

Biznes wart 3 punkty może być szpitalem dla tych, których stać na zapłacenie za opiekę medyczną (zamiast stać w kolejce razem z poddanymi w parafii). 5 punktów to z kolei znaczący zakład rzemieślniczy lub manufaktura wytwarzająca luksusowe towary. 7 punktów oznacza na przykład wyrób broni palnej lub artylerii. Interes wart 9 punktów może być fabryką wytwarzającą produkty zaawansowanej techniki – huta ceramstali, zakłady produkujące maszyny lub generator jądrowy zaopatrujący w energię miejscową sieć elektryczną. 11 punktów zwykle jest zarezerwowane dla najbardziej zyskownych przedsięwzięć, na przykład portu kosmicznego, bazy gwiezdnej lub stoczni.

Cła/Pożyczki: Regularne otrzymywanie pieniędzy z, na przykład, podatków nakładanych na handel na rynku lub szlaki handlowe albo pożyczek na wysoki procent. Na niższych poziomach bohater nie musi koniecznie dozorować swoich pracowników (może z wyjątkiem wolnych strzelców ściągających długi), ale musi regularnie kontrolować swoje interesy lub wynająć kogoś, kto zrobi to za niego. Jest to najbardziej ulotna forma majątku, ponieważ bohater łatwo może zostać oszukany. Może nawet wydarzyć się coś jeszcze gorszego – pożyczkobiorca nie dotrzyma zobowiązania i odmówi zwrotu pieniędzy, a kupcy – płacenia podatków, zmuszając postać do

nałożenia embargo lub zastosowania brutalnych metod powetowania sobie strat.

Tego typu interesy prowadzone są niemal wyłącznie przez członków gildii; im wyższy poziom lub szersze wpływy, tym wyższą rangę ma „szef".

Inwestycja warta 3 punkty może oznaczać, że bohater posiada na własność targowisko i nakłada podatek na wszystkich handlujących tam kupców. 5 punktów oznacza pewną liczbę pożyczek udzielonych miejscowym prominentom – na przykład synowi księcia, który tonie w długach z powodu hazardu. Podatki nałożone na kupców całego kontynentu lub planety kosztują 7 punktów, 9 zaś monopol na międzygwiezdny szlak handlowy, na przykład trasę, którą przewozi się wszystkie luksusowe towary między Criticorum i Shaprut. 11 punktów warta jest międzyplanetarna instytucja bankierska, do której ludzie regularnie zwracają się o pożyczki.

Utrapienia

Zadłużenie (2-6 p.): Postać ma długi. Nie może kupić Bogactw za więcej niż 3 punkty (tyle wystarczy, by przeżyć) i musi pracować, żeby pokryć długi, by wierzyciele nie zabrali jej ziemi czy skromnego majątku, albo nie sprzedali jej Kajdaniarzom.

2 = małe długi (bohater może kiedyś je odpracować)

4 = spore długi (żeby je spłacić, bohater musi bardzo ciężko pracować)

6 = ogromne długi (ryzyko utraty lenna i rangi)

+1 = zagrożenie życia (Pozyskiwacze przyślą swoich chłopców z pałkami)

Statki kosmiczne

Statek kosmiczny to najbardziej kosztowna zabawka w całych Znanych Światach. Możliwość podróżowania z jednej planety na drugą wedle życzenia jest marzeniem niemal wszystkich obywateli, ale dość rzadko się zdarza – technika kosmiczna po prostu nie jest już tym, czym była kiedyś. Wygórowane ceny budowy nowego statku sprawiają, że wytwarza się je tylko na zlecenie najwyższej rangi arystokratów, duchownych i członków Ligi. Inni muszą zadowolić się starszymi maszynami – niektóre z nich latają już od kilku stuleci (dzięki wspaniałej technice z czasów Drugiej Republiki).

Gracz nie powinien zaczynać gry, mając statek – chyba że z jakiegoś powodu jest to zalecane – lecz raczej dorobić się go w trakcie rozgrywki. Jeśli bohatera nie stać na zakup statku, może spróbować przekonać patrona, aby mu pożyczył pojazd w zamian za misje lub obowiązki, których wypełnienia podejmie się po powrocie. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się w podrozdziale „Statki kosmiczne", w „Rozdziale siódmym: Technika".

Status

Status społeczny jest jedną z najistotniejszych rzeczy dla postaci w świecie **Gasnących Słońc**. W oczach wielu ludzi wartość postaci zależy bardziej od jej rangi niż dokonań. Księciu ujdzie na sucho prawie każdy, choćby najpodlejszy czyn, zaś prosty człowiek odpowie nawet za to, że ukradł z głodu bochenek chleba.

Dobrodziejstwa

Kontrakt zawodowy (1-10 p.): To dobrodziejstwo oznacza kontrakt lub umowę, jaką bohater zawarł z gildią, dzięki czemu może studiować umiejętności zastrzeżone dla członków gildii. Każdy punkt wydany na to dobrodziejstwo odzwierciedla poziom zakupionej umiejętności. Jeden kontrakt daje możliwość dotarcia najwyżej do 3 poziomu, ale już następny nawet do 10 – czyli do poznania wszystkich tajników. Zwykle jest to jedyny sposób, aby poznać umiejętności zastrzeżone dla gildii bez przyłączania się do Ligi.

Odznaka Kohorty (3 p.): Bohater jest członkiem Cesarskiej Kohorty, w której pełni funkcję adiutanta jednego z Rycerzy Poszukujących. Taki status przyznaje się tylko członkom Kościoła lub Ligi Kupieckiej (postać musi mieć przynajmniej 3 punkty „wyświęcenia" lub „pozycji w gildii"). Rycerze mogą także otrzymać „przywilej cesarski" (patrz dalej), ale i ich adiutanci muszą mieć władzę prawną i możliwości finansowe, aby wypełniać swoje obowiązki. Członkowie Kohorty otrzymują skromne uposażenie – 100 feniksów rocznie – i mają zapewniony darmowy transport dowolnym statkiem floty cesarskiej („kontrakt przewozowy" wart 4 punkty). Dodatkowo mogą przekraczać granice posiadłości feudalnych, nie płacąc za to myta i mają zapewnioną darmową poradę prawną, jeśli znajdą się w tarapatach.

Jednakże członków Kohorty obowiązuje ściśle określony kodeks zachowań i obowiązków. Nigdy nie działają wbrew interesom cesarstwa i mogą zostać w dowolnej chwili wezwani, aby podjąć misję (jedną lub więcej) na rozkaz cesarza („przysięga wierności" za 3 punkty).

Uwaga: członkowie Kohorty otrzymują emblemat, „odznakę", którą noszą przyszytą do ubrania. Reprezentuje ona przysięgę wobec cesarza, toteż jest czymś więcej niż zwykłą naszywką. Kiedy bohater odda odznakę, nie będzie już związany kodeksem Kohorty, lecz traci też związane z przynależnością do niej przywileje.

Pozycja w gildii (3-13 p.): Bohater jest członkiem gildii, wchodzącej w skład Ligi Kupieckiej i może najtańszym kosztem zdobywać umiejętności niedostępne innym osobom. Im wyższy ma stopień, tym większą dzierży władzę (i tym więcej ma obowiązków). Stopnie, jakie zdobywają kobiety i mężczyźni, nie różnią się ani nazwą, ani znaczeniem.

	Przewoźnicy	Inżynierowie	Pozyskiwacze	Pośrednicy	Sędziowie
3 =	chorąży	uczeń	wspólnik	szeregowiec	wspólnik
5 =	porucznik	wtajemniczony	genin	sierżant	kierownik
7 =	komandor	adiunkt	szef	porucznik	menedżer
9 =	kapitan	rzemieślnik	jonin	kapitan	dyrektor
11 =	konsul	inżynier	konsul	major	konsul
13 =	dziekan	mistrz	dziekan	pułkownik	dziekan

Pracownik najemny (1 p.): Bohater jest zatrudniony przez ród szlachecki, Kościół lub gildię kupiecką – albo przynajmniej w jakiś sposób blisko z nimi związany. Może pełnić funkcję gwardzisty, ogrodnika, kucharza lub masażysty, ale nie zajmuje żadnej pozycji w organizacji, dla której pracuje. Mimo to czasem czerpie z tego faktu dodatkowe korzyści (miejscowy barman dwa razy się zastanowi, zanim oszuka strażnika Decadosów).

Przywilej cesarski (4 p.): Przywilej jest przyznawany tylko Rycerzom Poszukującym (którzy mają „szlachectwo" warte przynajmniej 3 punkty) i stanowi jeden z największych przyznawanych przywilejów. Dzięki niemu każdy rycerz otrzymuje 300 feniksów rocznie i ma zapewniony darmowy transport dowolnym statkiem floty cesarskiej („kontrakt przewozowy" wart 4 punkty). Dodatkowo może kontrolować publiczne rejestry Kościoła i Ligi (ale nie prywatne kartoteki, prowadzone przez katedry i gildie). Może przekraczać granice, nie płacąc podatku i mając zapewnioną nietykalność prawną (wszelkie zarzuty przedstawiane są konsulowi zakonu, a nie organowi decydującemu o oskarżeniu, niezależnie od tego, czy sprawę wnosi szlachcic, czy dostojnik kościelny).

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

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

Sabat (2 p.): Bohater jest członkiem sabatu psychoników, na przykład Favyana lub Niewidzialna Ścieżka (patrz „Rozdział ósmy: Prowadzenie gry"). Mimo że zarządzać sabatem może tylko psychonik, to jednak osoby nie obdarzone mocami psychicznymi także mogą do niego należeć. Świadczą wówczas różne usługi (zwykle szpiegują i dostarczają informacji spoza kręgu sabatu), a w zamian za to korzystają czasem z pomocy osób obdarzonych talentami psychicznymi. Członkowstwo daje psychonikom możliwość spotkania z podobnymi do nich ludźmi i poproszenia ich o pomoc lub szkolenie. Jednakże członkowie sabatu są także zobowiązani do podjęcia wyznaczonej im misji. Ponieważ przynależność do sabatu jest według Kościoła nielegalna i grozi karą więzienia, a nawet śmierci, taka misja może okazać się dla postaci bardzo kłopotliwa.

Szlachectwo (3-13 p.): Bohater jest członkiem domu szlacheckiego. Chociaż zarówno rody królewskie, jak i pomniejsze posługują się tymi samymi tytułami, to jednak baronet niewiele znaczącego domu ma mniej obowiązków i mniej władzy niż baronet z rodu ważniejszego. Trzeba zaznaczyć, że samo kupienie tytułu za 5 punktów nie wystarczy, aby uznać, że bohater posiada majątek ziemski – gracz musi jeszcze zakupić „bogactwo", aby dostawać płynące z ziemi pieniądze. Jeśli postać ma być dziedzicem królewskiego rodu, to należy wykupić tytuł księcia („szlachectwo") oraz dobrodziejstwo „spadkobierca". Przy niższej randze tytuł dla kobiet i mężczyzn brzmi tak samo, ale przy wyższych zwykle istnieją różne formy, zależnie od płci.

3 = kawaler
5 = baronet
7 = baron
9 = markiz
11 = hrabia
13 = książę

Wyświęcenie (3-13 p.): Bohater jest wyświęconym kapłanem Kościoła Wszechświatowego, obrońcą dusz i źródłem mądrości. Kobiety i mężczyźni noszą takie same tytuły i mają takie same obowiązki.

	Świątynia Avesti/Ortodoksja/Wieczności	Sanktuarium	Bractwo Wojenne	Zakon Eskatoniczny
3 =	nowicjusz		uczeń	nowicjusz
5 =	kanonik		oblat	rektor
7 =	diakon		akolita	illuminatus
9 =	ksiądz		adept	philosophus
11 =	biskup		mistrz	magister
13 =	arcybiskup		wielki mistrz	presbuteros

Duchowni Kościoła o tym samym tytule często mają różne obowiązki. Kapłan, który pełni funkcję ambasadora na planecie, w domu szlacheckim lub w gildii, nazywany jest „legatem". Tych, którzy słyną ze swej wiedzy teologicznej (i zostali zatwierdzeni przez patriarchę jako oficjalni teologowie), nazywa się „hierofantami". Strażnik kościelnych archiwów nosi tytuł „chartophylaxa", a zastępca patriarchy to „syneculla". Te wynikające z pełnionych obowiązków tytuły są dodatkami do tych, które świadczą o randze w kościelnej hierarchii.

Utrapienia

Barbarzyńca (2 p.): Bohater wychował się poza współczesną cywilizacją. Musi się bardzo starać, aby dopasować się do społeczeństwa ery kosmicznej. A na dodatek ludzie niezależnie od grupy społecznej patrzą na niego spode łba i raczej mu nie ufają. Postać nie może zaczynać z więcej niż trzema punktami *etykiety*.

Bękart (1 p.): Bohater jest nieślubnym dzieckiem szlachcica. Nadal może kupić sobie tytuł szlachecki, ale nie ma prawa dziedziczenia.

Czarna owca (1-3 p.): Bohater jest w swojej rodzinie czarną owcą i obecnie wszyscy krewni się od niego odsunęli. Żeby wybrać to utrapienie, gracz musi wcześniej wykupić „szlachectwo".

1 = rodzina się odsunęła (postać nie ma prawa wstępu na dwór ani nigdzie tam, gdzie bywa jego rodzina)
2 = wydziedziczony (postać została odcięta od fortuny rodowej, straciła posiadłość ziemską)
3 = pozbawiony wszelkich praw (bohater stracił rangę, nazwisko rodowe)

Ekskomunika (2 p.): Bohater popełnił straszliwe bezeceństwo, świętokradztwo, czy też głosił herezje. Potem odmówił przyjęcia rozgrzeszenia i tym samy zmusił Kościół do nałożenia na niego ekskomuniki. Według doktryn Ortodoksji bohater został przeklęty, zaprzeczył łasce Wszechstwórcy. Nie przynależy do żadnej kasty, każde następne naruszenie prawa kościelnego i doktryn Kościoła grozi mu spaleniem na stosie.

Napiętnowanie (1 p.): W wielu kulturach przestępcom wypala się piętno i to właśnie przytrafiło się naszemu bohaterowi. Mogła to być kara za złodziejstwo, prostytucję, albo po prostu za to, że źle wyrażał się o księciu. Piętna nie można się pozbyć.

Utrata łask (2 p.): To utrapienie podobne jest do „czarnej owcy", ale dotyczy sekty/zakonu lub gildii. Postać utraciła łaski zwierzchników i straciła twarz przed równymi sobie. Po latach pokuty być może (ale niekoniecznie) zostanie przywrócona do łask. Żeby wykupić to utrapienie, gracz musiał wcześniej wybrać „pozycję w gildii" albo „wyświęcenie".

1 = odsunięty (bohaterowi nie wolno prowadzić interesów gildii lub wchodzić do kościołów sekty)

2 = wygnany (bohater utracił wszelkie przywileje związane z przynależnością do gildii lub Kościoła)
+1 = ścigany (bohater wie zbyt dużo albo coś zabrał)

Wyjęty spod prawa (1-4 p.): Bohater popełnił poważne przestępstwo. Ktoś wyznaczył cenę za jego głowę i każdy może się pokusić o zdobycie tej nagrody. Jeśli zostanie schwytany, długie lata w więzieniu będą najbardziej optymistycznym i najłaskawszym wyrokiem. Musi ciągle czuwać.
1 = ścigany na planecie
2 = ścigany w obrębie lenna królewskiego
3 = ścigany w całym cesarstwie
+1 = poszukiwany żywy lub martwy

Zbiegły niewolnik (3 p.): Bohater uciekł z niewoli – a teraz ucieka już bez przerwy. Znalezienie azylu wydaje się praktycznie niemożliwe. Właściwie nie powinny go pęać żadne więzy, oprócz tych, które łączą go z postaciami pozostałych graczy.

Zbiegły poddany (2 p.): Bohater tak naprawdę jest poddanym albo chłopem pańszczyźnianym, a nie wolnym obywatelem. Musi ukrywać ten fakt i grozi mu, że urzędnicy sprzedadzą go Kajdaniarzom, albo jeszcze gorzej – odeślą go z powrotem do pana, od którego uciekł, aby ten go ukarał.

Żywotność

Sanjuk oj Kaval zacisnęła kurczowo dłoń na wiszącym gobelinie, który przedstawiał scenę, kiedy zakłamane bóstwa ur-obunów zdradziły bogów ur-ukarów – znaną historię z Noddavityi. Jedynie gobelin powstrzymał ją przed upadkiem, kiedy ogarnęła ją fala mdłości. Na wpół mityczna historia najmniej ją w tej chwili obchodziła. Najważniejsze było zatamowanie krwi. Zdjęła rękę z rany zadanej kraxi. Ile krwi! Ten cholerny tlinsada pokrył ostrze trucizną grixi.

Zerwała zasłonę i otworzyła sekretne drzwi w kamiennej ścianie. Słabnącymi palcami grzebała w medpaku i prawie upuściła iniektor z eliksirem. Zdołała wbić go w żyłę i aż jej dech zaparło, gdy uderzyła ją fala ulgi. To nie było zamroczenie wywołane opiatami, lecz nagłe zniknięcie bólu. Krew z rany na brzuchu natychmiast zaczęła krzepnąć.

Czyjeś kroki w korytarzu przyciągnęły jej uwagę; wszystkimi zmysłami sięgnęła w głąb ciemnego pokoju, wyczulona na nawet najmniejszy ruch powietrza. Powoli wyciągnęła z kabury pistolet plazmowy, gotowa wyrównać rachunki ze swoim niedoszłym zabójcą...

Żywotność jest miernikiem sił życiowych bohatera. Pokazuje, ile ran może znieść postać, nim straci przytomność lub życie. Im bohater zdrowszy, tym większą ma Żywotność – chociaż pewien wpływ mają tu też rozmiary fizyczne. Żywotność określa suma Wytrzymałości (zdrowia) i 5 (tak zwane „poziomy poważnych obrażeń", zwykle związane z rozmiarami). Lepiej zbudowani ludzie będą mieli większą Żywotność niż ci drobnej postury (patrz „Błogosławieństwa i przekleństwa").

Nigdy nie wykonuje się testu Żywotności. Zamiast tego skreśla się na karcie postaci jeden punkt za każde zadane bohaterowi obrażenie. Gdy bohater utraci wszystkie poziomy Wytrzymałości i pozostaną mu jedynie poziomy poważnych obrażeń, to przy każdej czynności gracz musi zacząć uwzględniać modyfikatory ujemne. Kiedy postaci zostanie tylko jeden punkt Żywotności, musi się nieźle namęczyć, żeby nie stracić przytomności. Kiedy utraci wszystkie poziomy Żywotności, umrze.

Poważne obrażenia: Każda postać otrzymuje za darmo 5 poziomów Żywotności. Nazywa je się poziomami poważnych obrażeń, a nadwątlenie ich utrudnia wykonywanie wszelkich działań, jakich bohater się podejmie. Kiedy postać utraci poziomy Żywotności wynikające z samej Wytrzymałości, musi zacząć uwzględniać modyfikatory ujemne przy wykonywaniu rożnych zadań. Z każdym utraconym poziomem zwiększa się modyfikator ujemny – zgodnie z tabelą modyfikatorów ujemnych w „Rozdziale drugim: Zasady gry". Innymi słowy: utrata pierwszego poziomu poważnych obrażeń sprawia, że wszystkie działania stają się Trudne. Po utracie drugiego – działania okazują się Wymagające, i tak dalej, aż do Prawie niewykonalnego poziomu zadań.

Kiedy postaci pozostanie tylko jeden punkt Żywotności (ostatni poziom poważnych obrażeń), musi wykonać test Wytrzymałości + *żelaznej woli*, żeby sprawdzić, czy pozostanie przytomna. Jeśli rzut nie powiedzie się, bohater traci przytomność i pozostaje w takim stanie przez przynajmniej godzinę. Potem co godzinę gracz może wykonywać testy Wytrzymałości + *wigoru*. Jeśli ten się powiedzie, postać odzyska przytomność. Jeżeli jednak w tym czasie bohater nie zostanie wyleczony, będzie nadal bardzo słaby. Jeżeli spróbuje zrobić cokolwiek trudniejszego (jakiekolwiek zadanie wymagające wysiłku fizycznego i testu), musi ponownie walczyć o zachowanie świadomości.

Uzdrawianie

Zależnie od wielkości obrażeń, leczenie przebiega w różnym tempie. Postać odzyskuje jeden poziom poważnych obrażeń w ciągu miesiąca. Następne poziomy (te, które wynikają z Wytrzymałości) powracają w tempie jednego punktu tygodniowo. Tak więc przeciętnemu bohaterowi o Żywotności równej 8 leczenie po obrażeniach niemal śmiertelnych zajmie 4 miesiące i trzy tygodnie. Zakładając, że stracił 7 punktów (8 oznaczałoby śmierć), cztery miesiące trwa odzyskiwanie poziomów poważnych obrażeń, a trzy tygodnie potrzebne są na powrót poziomów płynących z Wytrzymałości. Gdyby stracił jedynie 3 poziomy (ponieważ jego Żywotność wynosi 8, rany nie sięgnęłyby poziomów poważnych obrażeń), całkowite wyleczenie zabrałoby mu tylko trzy tygodnie.

Utratę poziomu poważnych obrażeń interpretuje się jako znaczny ubytek tkanki (głęboka rana kłuta zadana mieczem, wyrwany kawałek ciała itp.), ponieważ poziomy te wynikają z postury postaci. Z tego też powodu wymagają dłuższego leczenia.

W **Gasnących Słońcach** istnieje wiele sposobów na przyspieszenie regeneracji tkanek.

Pierwsza pomoc: W ciągu 10 minut od zadania rany postać może otrzymać pierwszą pomoc, dzięki której jej stan nie będzie się pogarszał. Wymaga to testu Sprytu + *pierwszej pomocy* – jeśli rzut się powiedzie, bohater odzyskuje jeden poziom Żywotności; jeżeli rzut okaże się wyjątkowym sukcesem, wyleczone zostają od razu dwa poziomy.

Eliksir: Obecna technologia medyczna w Znanych Światach nie stoi na zbyt wysokim poziomie. Najzamożniejszych i tych, którzy mają znaczną władzę, stać na to co najlepsze

– a to oznacza pomoc medyczną zbliżoną do poziomu z czasów Drugiej Republiki albo Diaspory. Jednakże przeciętni zjadacze chleba mogą liczyć na pomoc podobną raczej do medycyny średniowiecznej albo w najlepszym razie z epoki wiktoriańskiej. Istnieje jednak wiele łatwych w użyciu środków – pozostałości z Drugiej Republiki – wynalezionych specjalnie z myślą o leniwych klientach, którzy zwykle sami żadnego przeszkolenia technicznego nie przeszli. Do tych środków zaliczają się medpaki, czyli przeznaczone dla jednej osoby przenośne, podręczne apteczki pierwszej pomocy. Posłużenie się nimi wymaga mimo wszystko znajomości *pierwszej pomocy*. Zawierają one wiele znakomitych medykamentów, między innymi popularny lek regenerujący tkankę, zwany eliksirem.

Użycie tego leku wymaga prawidłowego podania – a co za tym idzie testu Sprytu + *pierwszej pomocy*. Jeśli rzut wypadnie pomyślnie, należy sprawdzić siłę działania eliksiru (zazwyczaj jest to rzut 5 kostkami, przy łatwości testu równej 13); każdy udany rzut leczy 1 punkt obrażeń. Na rynku można dostać słabsze i silniejsze roztwory eliksiru (a kupujący często nie wie, jaki mu się trafi). Więcej szczegółów na ten temat znajduje się w „Rozdziale siódmym: Technika", w podrozdziale „Sprzęt medyczny".

Dziw

Dziw reprezentuje duchową energię postaci, jej „chi", moc psychiczną, siłę życiową lub siłę woli. Punktów Dziwu używa się przy wielu różnych działaniach, począwszy od mocy okultystycznych (patrz „Rozdział piąty: Okultyzm"), przez **Obudzenie pasji** lub **Pewną rękę** (patrz opis cech Porywczość/Opanowanie), po akcentowanie (patrz „Rozdział drugi: Zasady gry", podrozdział „Zasady dodatkowe: akcentowanie").

Liczba punktów Dziwu zależy od tego, czy postać posiada moce okultystyczne, czy nie. Jeśli je posiada, to ważne jest, jakiego są rodzaju.

Bohaterowie pozbawieni mocy: Początkowa wartość Dziwu wynosi tyle co Porywczość lub Opanowanie – zależnie od tego, która z cech jest cechą wiodącą.

Psi: Początkowa wartość Dziwu wynosi tyle, co Ekstrawersja lub Introwersja – zależnie od tego, która z cech jest cechą wiodącą.

Teurgia: Początkowa wartość Dziwu równa jest Wierze.

Więcej punktów Dziwu można zakupić za punkty dodatkowe.

Podobnie jak w przypadku Żywotności, nie wykonuje się testów Dziwu – w miarę jak się je zużywa, są one skreślane z karty postaci. Punkty Dziwu regeneruje się w trakcie medytacji, snu oraz przy okazji niektórych wydarzeń astrologicznych lub religijnych.

Medytacja: Należy wykonać test Opanowania + *koncentracji*. Każdy punkt zwycięstwa to jeden zregenerowany punkt Dziwu. Medytacja musi trwać minimum godzinę, dopiero potem można wykonać pierwszy test. Jeśli gracz w końcu przejdzie go pomyślnie, nie może podjąć następnej medytacji przez najbliższe osiem godzin.

Jeśli rzut nie wypadnie dobrze, można wykonać test po raz drugi i trzeci w godzinnych odstępach. Jeżeli trzeci rzut również się nie powiedzie, oznacza to, że postać nie może osiągnąć stanu medytacyjnego i następny test może zostać podjęty dopiero po dwudziestu czterech godzinach.

Sen: Każda godzina snu pozwala odzyskać jeden punkt Dziwu.

Wydarzenia astrologiczne: Układy gwiazd mają przedziwny wpływ na psychikę bohaterów. Psychonikom jeden punkt Dziwu regeneruje się w trakcie każdej księżycowej nocy (bez względu na to, na jakiej planecie się znajduje). Dodatkowo odzyskują jeden punkt w pierwszą noc koniunkcji planet.

Wydarzenia religijne: W czasie doniosłych, uświęconych chwil teurg może odzyskać część punktów Dziwu: przy jutrzni (w czasie porannych modlitw) i w święta religijne regeneruje jeden punkt Dziwu.

Dalsze informacje na temat Dziwu dla postaci obdarzonych mocami okultystycznymi znajdują się w „Rozdziale piątym: Okultyzm".

Doświadczenie

– Och, Erian Li Halan! Cóż to za przyjemność gościć cię na moim skromnym soiree! – Obrzydliwy, wybrylantynowany al-Malik podsunął Erian tacę z małymi kieliszkami napełnionymi zielonym winem.

Erian wzięła jeden z nich i skinęła głową. Pomyślała, że lepiej nic nie mówić niż otworzyć usta i pozwolić, aby wyrwało się jej coś, czym na pewno by go obraziła. Spróbowała wina – wspaniały rocznik, pochodziło z prywatnych winnic hrabiego na Istakhr; naprawdę potrafiło zakręcić w głowie. Spojrzała na wirujące wokół niej ściany i poczuła, że powoli się przewraca. Posadzka z wolna zbliżała się do niej.

Kiedy leżała na podłodze, resztka trucizny wylała się z kieliszka na lśniące kafelki. Hrabia pochylił się nad Erian i uśmiechnął, patrząc na jej twarz.

– Nie martw się, Erian. Nie stanie ci się żadna krzywda. Wreszcie będę mógł z tobą porozmawiać, i to na moich warunkach. Gdy obudzisz się w mej willi, utniemy sobie bardzo długą pogawędkę.

Tracąc przytomność, Erian przysięgała sobie, żeby raz na zawsze zapamiętać: nigdy nie przyjmuj poczęstunku od szlachcica, dopóki nie zobaczysz, że sam pije to samo...

Przeżywając przygody w świecie **Gasnących Słońc,** bohaterowie przejdą niejedną ciężką próbę i doświadczą wiele cierpienia. Jednakże zbiorą też wiele nagród, które mogą przyjąć różną formę: wspaniałych cudów techniki, poprawy zdrowia lub po prostu sławy.

Ale najcenniejszą nagrodą jest wiedza, zdobywane umiejętności i dojrzałość, które pozwalają postaci uczyć się na przeszłych i przyszłych próbach. Ten proces przyswajania wiedzy w **Gasnących Słońcach** jest odzwierciedlany przez doświadczenie.

Doświadczenie w **Gasnących Słońcach** przelicza się na punkty, którymi Mistrz Gry wynagradza biorących udział w przygodzie graczy. Przyznaje się je zwykle pod koniec aktu. Gracze mogą je zużyć na podwyższenie poziomów różnych współczynników, co dokładnie pokazano w Tabeli Doświadczenia.

Tak więc, jeśli postać ma Ekstrawersję równą 4, a gracz chciałby, aby wynosiła ona 5 (i jeśli Mistrz Gry zgodzi się,

że postać rzeczywiście zachowywała się bardziej przyjacielsko i była bardziej towarzyska niż zwykle), to gracz powinien wydać 12 punktów doświadczenia na podwyższenie poziomu tego współczynnika.

Mistrz Gry może nagradzać punktami doświadczenia zgodnie ze swoim widzimisię, niemniej poniżej znajduje się kilka rozsądnych wskazówek na ten temat.

Podstawowe doświadczenie

Doświadczenie podstawowe przyznaje się wszystkim postaciom, które brały udział w przygodzie. Wynika ono z uwieńczenia ich wysiłków sukcesem.

- Sesja zakończona porażką lub niewielkim sukcesem 1
- Sesja zakończona przeciętnym sukcesem 2
- Sesja bardzo udana ponad wszelkie oczekiwania 3

Dodatkowe doświadczenie

Pojedyncza postać może dostać dodatkowe punkty doświadczenia niezależnie od reszty grupy. Poniższe przykłady dają kilka wskazówek na temat indywidualnie przyznawanych punktów doświadczenia, chociaż i w tym wypadku Mistrz Gry może kierować się wymyślonymi przez siebie przesłankami.

- **Postać dokonała wspaniałego czynu: +1**

Gasnące Słońca, pomimo ponurej wizji świata w nich przedstawionego, są grą dla prawdziwych szlachetnych bohaterów. Postać, która przysłużyła się grze, dokonując legendarnych czynów i pokonując przytłaczające przeciwności, powinna zostać nagrodzona za dzielność i męstwo. Aby zasłużyła sobie na taką premie, czyn musi nie tylko sam z siebie robić wrażenie, ale w pewnym sensie musi niemal przekraczać możliwości bohatera (czy jakiegokolwiek śmiertelnika).

Na przykład, nasz bohater jest mistrzem walki mieczem, który pokonał w porywającym pojedynku równego mu szermierza zwalczanego rodu. Takie zwycięstwo może robić wrażenie, a widzowie mogą przez długie lata wysławiać męstwo obu walczących, ale nikt nie powie, że był to wielki wyczyn: w końcu bohater też jest specjalistą od fechtunku i miał wcale niemałe szanse na zwycięstwo. Jednakże, gdyby bohater nie był nikomu znany, tuż przed walką stracił jedno ramię i musiałby stawić czoło czterem mistrzom szermierki, to rzeczywiście zasłużyłby na dodatkowe punkty doświadczenia. Wszystko zależy od Mistrza Gry.

- **Gracz świetnie odgrywał swoją postać: +1**

Gracz, który ściśle odgrywa osobowość postaci i dzięki temu wnosi do gry wiele humoru, patosu lub pikanterii, powinien zostać nagrodzony dodatkowymi punktami. Przecież tylko taki bohater, który głęboko zaangażował się w zdarzenia, tworzy niezapomnianą przygodę – nie zaś ten, który tylko „zabrał się z nim w podróż".

Nie należy mylić „dobrego odgrywania" z „nieznośnym dominowaniem gry". Zbyt łatwo jest stworzyć postać obdarzoną kilkoma wariackimi dziwactwami i znęcać się nad bohaterami pozostałych graczy – robiąc absurdalne rzeczy i nie pozwalając nikomu innemu działać ani dojść do głosu. Gracz, który obdarzy swoją postać zespołem Tourette'a lub niekontrolowaną piromanią i będzie co pięć sekund przerywał grę, wydając dziwne dźwięki i podpalając każdy łatwopalny obiekt w zasięgu wzroku, wcale nie gra dobrze. Jest po prostu głupkiem, który wszystko psuje.

- **Postać nauczyła się czegoś nowego: od +1 do +3**

Oto prawdziwy probierz doświadczenia: bohater naprawdę się zmienił, dojrzał, nabrał rozumu. Doświadczenie dotyczy przecież przede wszystkim uczenia się. Postać, która odkryła nieznaną jej wcześniej prawdę na temat swojego otoczenia i w rezultacie zmieniła swoje zachowanie, zasługuje na stosowne zwiększenie swoich umiejętności.

Trzeba zaznaczyć, że „nauczenie się czegoś nowego" niekoniecznie równa się „staniu się stetryczałym, zgryźliwym cynikiem". Pozbawiony wszelkich zasad zabójca z rodu Decados, który zakochuje się i uczy zaufania do drugiej osoby, zasługuje na premię tak samo jak prowincjonalny naiwniak, który uczy się, że nie należy wierzyć we wszystko, co mówią Pozyskiwacze.

Wydawanie punktów doświadczenia

Doświadczenie jest najbardziej namacalną nagrodą w **Gasnących Słońcach**. Jednakże nie powinno się go wydawać w sposób przypadkowy, zależny od zachcianek gracza. Mistrz Gry powinien kontrolować takie wydatki i upewniać się, że postać będzie rozwijała się w logiczny sposób, wypływający ze zdarzeń, które zaszły w trakcie przygody.

Na przykład Lukrecja (patrz „Rozdział trzeci: Tworzenie postaci") dzięki swojej elokwencji próbuje znaleźć właściwe sobie miejsce na zjeździe szlachty. Nie tylko zręcznie unika pułapek zastawionych przez Decadosów, którzy próbują ją wmieszać w kradzież cesarskich dokumentów, ale zdobywa jeszcze zaufanie ambasadora Li Halanów, który informuje ją o spotkaniu jej wrogów z wysłannikiem Hawkwoodów. Sesja udała się, a za swoje trudy Zuzia otrzymuje trzy punkty doświadczenia. Właściwym sposobem spożytkowania tych punktów byłoby wydanie ich na zwiększenie Sprytu lub Percepcji (cechy), *uroku osobistego, wywierania wrażenia, etykiety, dociekliwości* lub *szelmostwa* (umiejętności) albo nawet Podejrzliwości (błogosławieństwo). Posłużenie się punktami w celu zwiększenia umiejętności w *strzelaniu* lub *unikach*, lub wydanie ich na zakup mocy okultystycznych, nie pasuje do treści przygody – Lukrecja nie nauczyła się niczego na temat posługiwania się pistoletem, unikania ciosów ani czytania w myślach.

Tabela doświadczenia

Współczynniki	Koszt
Cechy (cielesne, umysłowe, duchowe, okultystyczne)	3 x aktualna wartość
Nowe umiejętności	2 punkty za 1. poziom
Podnoszenie umiejętności	2 x aktualna wartość
Umiejętności bojowe, umiejętności związane z wiedzą	1,5 x poziom (zaokrąglamy w górę)
Moce okultystyczne	2 x aktualna wartość
Dziw	2 x aktualna wartość

Rozdział 5: Okultyzm

– Miłosierny Wszechstwórco... – tylko tyle zdołała powiedzieć Erian, kiedy ujrzała unoszącego się nad jej głową gargulca. Szykował się do skoku i w tej groźnej pozycji zamarł na wieczność. Miał niemal 10 metrów wysokości. Został wyrzeźbiony przez anunnaki na wieki przed tym, nim rodzaj ludzki opuścił kołyskę Urth, całe pokolenia pokoleń temu. Stworzono go z metalu, którego nie znali nawet Inżynierowie.

Pustkowie było zupełnie nieruchome. Nie poczuła nawet podmuchu wiatru, przez co efekt stawał się jeszcze bardziej niesamowity.

Wiele ryzykowała, przyprowadzając tu swój orszak, aby poprosić wyrocznię o radę. Mówiło się, że gargulec z Zapomnianego Miejsca zsyła wiernym wizje przyszłości. Niewielu w historii otrzymało tę łaskę, ale ona znalazła się w straszliwej potrzebie, a wrogowie zbliżali się coraz bardziej. Modliła się dniami i nocami, odkąd ich statek przeleciał przez gwiezdne wrota i w końcu wylądował w kraterze w pobliżu tego miejsca. Modliła się, aby jej wiara okazał się wystarczająco czysta, by zostać wynagrodzona wizją.

Zerknęła na swojego spowiednika, brata Alustro. Oczy miał zamknięte, głowę pochyloną – modlił się. Potem podniósł wzrok i spojrzał w pełnym skupieniu na przerażający, prehistoryczny wizerunek – jego oczy rozszerzyły się w zdumieniu.

– Co widzisz, bracie? – zapytała Erian.

– On... on na mnie patrzy... – odrzekł.

Kiedy gwiazdy zaczęły gasnąć, powrócili mieszkańcy cieni – obcy, potwory oraz bestie wszelkich rozmiarów i kształtów – i magia. Przesądy i cuda, drzemiące w świadomości człowieka, w świecie **Gasnących Słońc** stały się namacalną rzeczywistością. Jak w starych legendach ludzie zaczęli parać się magią i władać niezwykłymi mocami tylko za pomocą myśli... i zaczęli układać się z niewidzialnym istotami, które lepiej byłoby pozostawić same sobie.

Czy magia to tak naprawdę nauka, tylko widziana z innej perspektywy? A może coś całkowicie odmiennego? Coś zupełnie przeciwnego nauce i jej racjonalnej powtarzalności? Czy pochodzi z chaosu, z czegoś nieokiełznanego? Czy może jest częścią głębokiej nieświadomości ludzkiego umysłu, którą mogą oswoić tylko osoby gotowe podporządkować się jej zasadom?

Czymkolwiek jest magia, w świecie **Gasnących Słońc** stanowi część rzeczywistości, choć nadal pozostaje przede wszystkim tajemnicą: nieznaną, nierozwiązaną zagadką, nęcącą pokusą, pociągającą za sobą wszystkich. Jednakże okultyzm nie jest we wszystkich aspektach jasny i kryształowy, częściej okazuje się dziki i mroczny, nieprzewidywalny, nawet dla wtajemniczonego często przerażający. Słowa te są szczególnie prawdziwe w odniesieniu do antynomii, która opiera się na paktach zawieranych z istotami dysponującymi tajemnymi, obcymi mocami. Trzeba jednak pamiętać, że moce psychiczne i teurgia również mogą okazać się niebezpieczne. Moce psychiczne często okazują się silniejsze od ego, które nimi włada, a związane z nimi pragnienia i zachcianki mają przewagę nad swoim władcą. Teurgia zaś może spowodować, że wtajemniczony traci poczucie własnych ograniczeń, nikłości swojej wobec ogromu stwórcy, co w konsekwencji przejawia się w postaci kompleksu boga i prowadzi do religijnej tyranii.

Ostateczną miarą dobra (lub zła) płynącego z mocy okultystycznych jest osoba, która się nimi posługuje. Sęk w tym, że w przeciwieństwie do innych narzędzi moce te nie są całkowicie neutralne. Wymuszają stosowanie się do określonego kodeksu etycznego, egzekwują moralność głębiej i bardziej bezpośrednio niż jakiekolwiek inne zwyczajne narzędzie. Ten, kto się nimi posługuje, musi pozostać ostrożny i czujny, w przeciwnym razie siła, którą włada, przejmie nad nim kontrolę.

Moce/Rytuały

Istnieją trzy formy mocy: psychiczne moce, rytuały teurgiczne i zaklęcia antynomii. Jedynie dwa pierwsze rodzaje są udostępnione graczom w tej książce. Każda z tych mocy osiąga poziomy od 1 do 10. Postać może opanować tylko te moce, których poziom nie przekracza poziomu jej Wiary lub Psi. Na przykład Lukrecja ma Psi równą 3, więc może poznać moce Psi z poziomu 3 lub niższego.

Posłużenie się każdą z mocy wymaga testu odpowiedniej cechy (zwykle duchowej, chociaż zdarzają się odstępstwa od tej reguły) oraz umiejętności wymienionych w opisie. Posłużenie się większością mocy kosztuje punkty Dziwu w liczbie wymienionej w ich opisie.

Użycie mocy traktuje się jak jedno działanie, chyba że w jej opisie podano inaczej. Odprawienie rytuału teurgicznego wymaga jednej tury, chyba że w opisie podano inaczej; w tym czasie nie można podejmować żadnych innych działań. Jednakże raz odprawiony rytuał wymaga tylko jednego działania, żeby zaczął działać (wystarczy na przykład zadać pytanie przy użyciu Rozkazu inkwizytora).

Jeśli aktywacja lub odprawienie rytuału nie uda się z powodu złego rzutu, bohater nie traci żadnego punktu Dziwu. Jedynie w przypadku udanego testu lub przy wyjątkowej porażce wydaje się te punkty.

Obrona przed mocami okultystycznymi

Z wyjątkiem stygmatów okultystycznych (patrz dalej) nie ma nic, co wskazywałoby jasno, że postać posługuje się mocami psychicznymi lub teurgicznymi, chyba że w opisie mocy jest napisane inaczej lub okultysta sam to zdradzi. Tak więc o ile wyrocznia, do której zwraca się szlachcic, może specjalnie ujawnić swoje moce, o tyle na ogół nie ma sposobu, żeby stwierdzić, czy nie padło się ofiarą oszustwa. Niektóre moce mogą jednak zdradzić psychonika lub teurga (np. Widzenie mocy).

Przeciw umysłowym mocom okultystycznym lub rytuałom (ścieżka Psyche oraz Szóstego Zmysłu itp.) można bronić się, posługując się umiejętnością *żelaznej woli* (działania sporne, patrz „Rozdział drugi: Zasady gry"). Postaci nie obdarzone mocami okultystycznymi bronią się dzięki Ego lub Wierze (zależnie od tego, która z cech jest wyższa) + *żelaznej woli*, natomiast obdarzeni mocami bronią się testem Psi lub Teurgii + *żelaznej woli*. Jeśli zaatakowany bohater nie posiadł tajników *żelaznej woli*, w teście posługuje się tylko odpowiednią cechą.

Jeśli postać zorientuje się, że ktoś nią manipuluje, może przerwać działanie mocy i próbować ją przezwyciężyć. Psychonik powinien zapisywać wyniki uzyskanych testów, aby ofiara mogła je porównać ze swoim wynikiem. Jeśli ofiara uzyskała więcej sukcesów w teście, przezwycięży działanie mocy – w przeciwnym razie moc pozostaje aktywna.

Bohater może przygotować się do obrony przeciwko mocom okultystycznym, wykonując test Sprytu + *koncentracji*, traktując tę ostatnią jako umiejętność wspomagającą; uzyskane punkty zwycięstwa dodaje się później do testu *żelaznej woli*. Dzięki temu nawet ktoś, kto nie ma *żelaznej woli*, może całkiem skutecznie chronić się przed mocami. Przygotowanie takie wymaga pięciominutowej medytacji i pozostaje w mocy tylko przez jedną scenę.

Przeciwko mocom psychicznym, takim jak moce Dłoni Umysłu (np. Miażdżąca siła woli), atakowany musi posłużyć się *unikiem* lub spróbować przezwyciężyć je w sposób normalny (test Siły + *wigoru*).

Mistrz Gry powinien wystrzegać się paranoicznych graczy, którzy ciągle próbują się bronić przed mocami psychicznymi – niezależnie od tego, czy rzeczywiście ktoś je stosuje, czy nie. Po zdobyciu pewnego doświadczenia niektórzy ludzie mogą nauczyć się wyczuwać, gdy są poddawani manipulacji psychicznej, ale większość postaci nie ma najmniejszej szansy zorientować się, kiedy ktoś posługuje się okultyzmem.

Stygmaty

Każdy okultysta naznaczony jest stygmatem okultystycznym, znakiem jego nadnaturalnych zdolności, które odróżniają go od zwykłych ludzi. Stygmat nie musi się koniecznie łączyć z rodzajem używanych mocy, ale zwykle jest jego metaforą. Na przykład, postać wyszkolona w ścieżce Szóstego Zmysłu może mieć dziwaczny, niekontrolowany tik, z którego powodu mruży jedno oko w trakcie posługiwania się swoimi mocami, a osoba posługująca się ścieżką Psyche może mimowolnie szeptać, przesyłając do ofiary psychiczne rozkazy – prawdopodobnie tym samym zdradzając, że jest źródłem nieszczęść przesądnych ludzi.

Psychiczne stygmaty przywodzą na myśl średniowieczne ludowe przesądy: zrośnięte brwi albo znamię przypominające pentagram, jeśli spojrzy się na nie pod odpowiednim kątem, z pewnością oznaczają wilkołaka, a włosy na dłoniach i blada cera charakteryzują wampira (co więcej, najsłynniejszy wampir był arystokratą, co świadczy o prawdziwych źródłach przesądów wśród chłopów).

Natomiast stygmaty teurgiczne bardziej kojarzą się z religią. Ci, którzy są nimi naznaczeni, często zdobywają posłuch wśród chłopów, ale równie często budzą lęk (teurgia może być oznaką świętości, ale wybrańcy często miewają kłopoty). O to kilka przykładów takich stygmatów:

– ślady po biczowaniu na ramionach i plecach (utożsamienie się z Prorokiem, wychłostanym przez arystokratów w okresie Diaspory);

– wszystkie noszone ubrania w końcu plamią się na czerwono (utożsamienie się z zakrwawionym Mantiusem, czwartym apostołem, zwanym również Żołnierzem);

– nienaturalnie długa broda, która obcięta na drugi dzień powraca do swoich poprzednich rozmiarów (utożsamienie się z Horacym, szóstym apostołem, zwanym również Uczonym) – rzadko zdarza się kobietom;

– przemawianie od czasu do czasu niezrozumiałym, dziwacznym językiem (utożsamienie się z Homborem, siódmym apostołem, zwanym również Żebrakiem);

– łzy płynące po policzkach w najmniej odpowiednich sytuacjach (utożsamienie się z Amałteą, trzecim apostołem, znaną też jako Uzdrowicielka);

– lunatykowanie (utożsamienie się z Paulusem, pierwszym apostołem, zwanym też Wędrowcem).

Gracz powinien mieć możliwość wyboru stosownego stygmatu dla swojej postaci, jednak Mistrz Gry ma prawo zakwestionować wybór, jeśli dojdzie do wniosku, że nie jest on wystarczająco poważny. Mimo to nie powinien wymuszać na graczu wyboru stygmatu, który czyniłby z jego postaci kalekę.

Psi

Istnienie mocy psychicznych w dwudziestym wieku było okryte tajemnicą. W czasach Drugiej Republiki rozwikłano ten sekret: ludzka zdolność do obudzenia w sobie niezwykłych mocy umysłu została dobrze poznana i udokumentowana. Prace nad mocami psychicznymi stały się jedną z głównych dziedzin nauki, cenioną i przyciągającą największych geniuszy. Głównym ośrodkiem badań był

Moce psychiczne

Moce psi podane są według poziomów Psi niezbędnych do ich opanowania. Następnie w opisie podano test wymagany przy ich użyciu (zwykle cechy duchowej + umiejętności), niezmodyfikowany zasięg i czas trwania raz aktywowanej mocy, oraz liczbę punktów Dziwu, której wymaga aktywacja mocy (punkty trzeba wydać tylko wtedy, gdy rzut się udał lub miała miejsce krytyczna porażka). Postaci obdarzone mocami mogą w pewien sposób je modyfikować, zwiększając ich zasięg i czas trwania oraz liczbę celów.

Zwiększenie liczby celów

Moc można skierować tylko na jeden cel, chyba że w jej opisie podano inaczej. Zasadę tę da się obejść w jeden sposób – wydając punkty Dziwu. Postać może ukierunkować moc na dodatkowe obiekty, wydając na każdy z nich kolejny punkt Dziwu. Jednakże przy każdym dodatkowo wydanym punkcie (ponad te, które wymagane są przy aktywacji mocy) należy uwzględnić modyfikator -1 do testu. Niektóre moce nie mogą jednak działać na więcej niż jeden obiekt; zaznaczono to w ich opisie.

Zasięg

Zasięg podzielono na następujące kategorie: dotyk, zasięg wzroku, zasięg zmysłów (to znaczy w zasięgu głównych zmysłów, w tym słuchu, ale z wyłączeniem odbiorników radiowych i telewizyjnych, nawet w audycjach na żywo) oraz odległość określona w metrach. Przy każdej mocy zaznaczono jej zasięg. Chcąc go zwiększyć, bohater musi dodatkowo wydać punkty Dziwu. Zwiększenie zasięgu o jeden poziom kosztuje jeden punkt (z dotyku na zasięg wzroku, z zasięgu wzroku do zasięgu zmysłów itd.). Kiedy już zasięg zostanie ustalony, należy posłużyć się poniższą tabelą:

Zasięg	Koszt
1 kilometr	1 (podstawowa odległość dla mocy z ostatniej kategorii zasięgu)
5 kilometrów	2
10 kilometrów	3
25 kilometrów	4
50 kilometrów	5
100 kilometrów	6
1000 kilometrów	7
Cała planeta	8
Układ słoneczny	9
Skala międzygwiezdna*	10

* Znane są przypadki psychoników, którzy oszaleli, próbując tego dokonać.

Za każdy punkt Dziwu wydany dodatkowo na powiększenie zasięgu dolicza się modyfikator ujemny -1 do testu.

Nie można zwiększyć zasięgu pewnych mocy, niektóre zaś mają górny limit (patrz szczegółowe opisy). Moce, przy których nie podano zasięgu, nie mają go, wiec nie można go rozszerzyć.

UWAGA: Postać patrząca na odległego wroga za pomocą Dalekowidzenia nadal musi wydać dodatkowe punkty na zwiększenie zasięgu Miażdżącej siły woli, aby go dosięgnąć. Dalekowidzenie po prostu pomaga go namierzyć.

Czas trwania

Wiele mocy psychicznych działa tylko przez chwilkę, niemniej niektóre z nich trwają scenę lub dłużej (patrz opis). Czas trwania dzieli się na:

Chwilowy: moc działa jedną turę.

Tymczasowy: moc działa 10 tur.

Przedłużony: moc działa całą scenę.

Nieskończony: skutki mocy są trwałe, chociaż mogą osłabnąć z upływem czasu i wraz ze wzrostem odległości od celu. Wtedy wymagać będą ponownego wzmocnienia. Jeśli upłyną lata, w czasie których psychonik nie będzie miał kontaktu z celem, skutki mocy zanikną.

Każda moc ma przypisany sobie czas trwania. Chcąc go przedłużyć, należy wydać jeden punkt Dziwu za każdy następny poziom (z chwilowego do tymczasowego, z tymczasowego do przedłużonego itd.). Czasu działania większości mocy nie można przedłużyć do nieskończonego. W opisie mocy musi zostać zaznaczone, że może ona trwać nieskończenie długo, w innym wypadku żadna liczba punktów Dziwu nie wystarczy, aby to uczynić. Zamiast tego można nieco „utrwalić" przedłużoną w czasie moc, wydając 1 punkt Dziwu za każdą dodatkową scenę. Każdy dodatkowy punkt Dziwu spożytkowany na przedłużenie czasu działania mocy powoduje uwzględnienie w teście modyfikatora ujemnego -1.

Koszt mocy w punktach Dziwu

Symbol D przy mocy oznacza Dziw. W takim razie 1D oznacza 1 punkt Dziwu.

Pokutnicy

Delikatnie rzecz ujmując, psychonicy nie są zbytnio lubiani przez szacownych ojców Kościoła – bliższe prawdy byłoby stwierdzenie, że są znienawidzeni i budzą grozę. Istnieją jednak wyjątki – Pokutnicy, czyli psychonicy, którzy oddali się na łaskę Kościoła. Często wysyła się ich do odległych klasztorów, położonych z dala od centrów społecznych, gdzie nauczani są doktryn moralnych i stosownego zachowania. Jeśli ich szkolenie wypadnie zadowalająco, zostają uwolnieni, ale z pewnym zastrzeżeniem: muszą nosić symbol zakonu, tak aby wierni widzieli, że są nawróconymi psychonikami. Muszą też słuchać rozkazów księży Ortodoksji, którzy mają wyższą od nich rangę (nie muszą jednak słuchać kapłanów innych sekt). Niemniej i tak będą co pewien czas kontrolowani przez inkwizytorów (zostanie Pokutnikiem nie wymaga wydania żadnych punktów, ponieważ nad przywilejem otwartego posługiwania się mocami psychicznymi przeważa baczna obserwacja ze strony Kościoła).

Oficjalni Pokutnicy mają prawo posługiwać się swoimi mocami otwarcie, nie obawiając się kary ze strony Kościoła (mogą jednak spotkać się ze sfałszowanymi dla celów politycznych oskarżeniami i sfingowanymi procesami sądowymi, jeśli ich moce nie są używane dla dobra Kościoła). Karą dla tych, którzy podszywają się pod Pokutników, są publiczne tortury przy wnikliwej obserwacji teurgów, gotowych w każdej chwili uniemożliwić psychonikowi posłużenie się mocami psychicznymi w celu ucieczki. Potem taki fałszywy Pokutnik ma do wyboru dożywocie w więzieniu, niewolę u zabezpieczonych przed atakiem psychicznym Kajdaniarzy lub nawrócenie – podróż do klasztoru dla Pokutników. I chociaż plotki mówią o wyjątkowym okrucieństwie wśród spowiedników Pokutników, to jednak większość psychoników wybiera nawrócenie.

Znajomi nawróconych psychoników twierdzą, że ich przyjaciele wracają z klasztorów odmienieni i poznaczeni bliznami. Nigdy nie śmieją się tak, jak kiedyś, i na każdym kroku widzą czyhający na nich grzech. Kościół tłumaczy to tym, że nie są już niewolnikami swojego Mrocznego Alter Ego, stali się mniej niebezpieczni – ot, prawdziwie bogobojne duszyczki oddane Wszechstwórcy. Wiadomo, że proces nawracania zwykle obniża poziom Cienia, ale czasem traci się także poziomy Psi.

Instytut Phavian, gdzie prowadzono szeroko zakrojone studia nad „naukami umysłowymi" – telepatią, psychokinezą, postrzeganiem pozazmysłowym i innymi niezwykłymi zjawiskami.

Ale Upadek wszystko zmienił.

Moce psychiczne, podobnie jak technika, zostały uznane przez Kościół za jedną z przyczyn upadku ludzkości. W przeciwieństwie do teurgii moce psychiczne są bardzo osobiste i „wewnętrzne"; człowiek może je w sobie rozwinąć bez żadnej pomocy nauczyciela, a co gorsze – bez doktryny. Co więcej, prości ludzie, którzy takich mocy nie mają, krzywo patrzą na tych, którzy je posiedli. Ruch traktujący psychoników jako „następne ogniwo ewolucji"

dodatkowo pogorszył sytuację, spychając pozostałe osoby do roli gorszego gatunku. Z tego powodu Instytut Phavian został rozwiązany, a psychonicy stali się obiektem prześladowań łowców czarownic – inkwizytorów. Te działania nie powstrzymały rozwoju mocy psychicznych, ale sprawiły, że część psychoników zeszła do podziemia. Pozostali – wierzący – zaufali Kościołowi i uznali, że ich moce są grzeszne. Wielu udręczonych ludzi w niewoli własnego Cienia wolało popełnić samobójstwo, niż żyć w grzechu. Inni oddali się na łaskę Kościoła, błagając o pomoc i wybaczenie. Kościół przyjął wielu takich skruszonych psychoników i wpoił im stosowny kodeks zachowań. Ci stali się Pokutnikami.

Inni psychonicy zwrócili się do Ligi z prośbą o ochronę. Mieli nadzieję, że skorzystają z sentymentów żywionych do czasów Drugiej Republiki. I tak też się stało. Liga stworzyła gildię psychoników i przez całe lata opierała się protestom Kościoła. Jednakże władze kościelne w końcu dopięły swego i gildia została rozwiązana, a psychonicy oficjalnie stracili ochronę. Chociaż Kościołowi udaje się utrudnić życie Lidze i rodom psychoników, to jednak nie może oficjalnie ich ganić i potępiać. Jednakże psychonicy, których nie chroni gildia ani tytuł szlachecki, muszą ukrywać się przez inkwizytorami. Stąd też biorą początek sabaty (patrz „Rozdział ósmy: Prowadzenie gry").

Ścieżki: Moce psychiczne dzielą się na ścieżki. Bohater musi wybrać sobie jedną ścieżkę i kupować konsekwentnie kolejne jej poziomy. Psychonik, który zdecydował się na Szósty Zmysł, nie może kupić sobie Widzenia w ciemnościach (2 poziom), chyba że wcześniej zdobędzie Wrażliwość (1 poziom). W każdej ścieżce wyróżnia się moce z kilku poziomów, zwykle od 1-10, chociaż niektóre nie mają poziomów niższych (patrz „Omen", dalej).

Większość ścieżek ma więcej niż jedną moc na danym poziomie. W poniższych przykładach podano po jednej, reprezentatywnej mocy. Nie opisano tu także mocy dla poziomu dziesiątego, ponieważ leżą one daleko poza zasięgiem początkujących postaci.

Dłoń Umysłu

Ścieżka Dłoni Umysłu (inaczej Psychokineza) była jedną z najintensywniej badanych dziedzin w Instytucie Phavian, a przez wielu uważana jest za najbardziej „praktyczną" wśród mocy psychicznych. Ścieżka ta zajmuje się manipulacją za pomocą siły woli obiektami fizycznymi i polami energetycznymi. Prawie wszystkie moce z tej kategorii mają zasięg równy zasięgowi wzroku, którego nie można zwiększyć bez mocy ze ścieżki Szóstego Zmysłu (na przykład Dalekowidzenie lub Połączenie zmysłów). Gdy moc Dłoni Umysłu wymaga „fizycznej" Siły lub Zręczności, należy wykonać test Porywczości.

Zwykle nie można wydłużyć czasu trwania mocy ze ścieżki Dłoni Umysłu – chyba że w opisie zaznaczono, iż istnieje taka możliwość; należy więc moc ponownie aktywować, aby przedłużyć efekt.

Nawet ignoranci dość szybko orientują się, kiedy ktoś posługuje się mocami ze ścieżki Dłoni Umysłu. Jednakże nie od razu muszą skojarzyć obserwowane zjawiska z osobą psychonika. Większość chłopów w pierwszej kolejności zwróci swój gniew przeciw obcym.

Unoszenie

(poziom 1, Ekstrawersja + *koncentracja*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Pierwszy poziom ścieżki Dłoni Umysłu umożliwia bohaterowi wytworzyć proste pole ukierunkowanej siły, która może powoli podnieść pojedynczy przedmiot (o metr w ciągu tury) ALBO przesunąć go w jedną stronę (ale nigdy nie zrobi tych dwóch rzeczy naraz – to wymaga oddzielnych pól). Maksymalna waga unoszonego obiektu wynosi 25 kg na każdy punkt Sprytu psychonika (dodatkowo za każdy punkt Dziwu można podnieść kolejne 10 kg). Jedynym ograniczeniem wysokości, na jaką można podnieść przedmiot, jest zasięg mocy. Kiedy czas trwania mocy dobiegnie końca, przedmiot spadnie z wysokości, na jaką został uniesiony.

Ciśnięcie

(poziom 2, Porywczość + *koncentracja*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Psychonik może w prosty sposób sterować dwoma ukierunkowanymi polami siłowymi, dzięki czemu może jednocześnie unieść jakiś obiekt i pchnąć go z odpowiednią prędkością oraz siłą. Maksymalna waga rzuconej w ten sposób rzeczy wynosi 10 kg na każdy poziom Sprytu (dodatkowo za każdy punkt Dziwu można „kupić" kolejne 5 kg). Jeśli bohater celuje w poruszający się obiekt, trzeba wykonać test Porywczości + *rzucania*. Liczba obrażeń zależy od rodzaju przedmiotu, którym rzucono (Mistrz Gry powinien podać bazową ilość obrażeń zadawanych przez przedmiot, posługując się informacjami o obrażeniach dla różnych typów broni; patrz „Rozdział szósty: Walka"; do tego dodaje się kostki zwycięstwa otrzymane w teście). Można rzucić przedmiotem znajdującym się gdziekolwiek w zasięgu wzroku, ale zwykle na odległość nie przekraczającą 10 metrów.

Miażdżąca siła woli

(poziom 3, Ekstrawersja + *walka wręcz*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Nieco bardziej skomplikowanych operacji można dokonać, zwracając przeciwko sobie dwa (lub więcej) ukierunkowane pola siłowe. W ten sposób psychonik może trzymać stabilnie przedmiot (kiedy ten jest pod wpływem popychających go w różne strony sił naturalnych) albo go zmiażdżyć. Przy przytrzymywaniu należy stosować się do reguł pochwycenia przeciwnika („Rozdział szósty: Walka") i testem *pochwycenia* zastąpić wyżej podany test. Liczba obrażeń wynosi 3 + wszystkie kostki zwycięstwa z rzutu aktywującego moc. Punkty Dziwu wydaje się tylko przy aktywacji mocy, a nie przy każdym chwyceniu i chwycie.

Szermierka umysłu

(poziom 4, Ekstrawersja + *broń biała* lub *strzelanie*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Na tym poziomie możliwa jest już precyzyjna i delikatna manipulacja pojedynczym przedmiotem, co pozwala postaci kierować maszyną lub walczyć bronią białą, albo strzelać z broni palnej dzięki samej sile umysłu. Aby podnieść w powietrze broń, trzeba pomyślnie przejść test aktywujący moc, po czym broń już pozostaje w górze przez cały czas działania mocy. Chcąc zadać cios lub strzelić

z broni do celu, należy wykonać test Ekstrawersji + *broni białej* lub *strzelania* (nie wymaga to jednak wydania żadnych dodatkowych punktów Dziwu).

Ramiona umysłu

(poziom 5, Ekstrawersja + *koncentracja*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Psychonik może posługiwać się wszystkimi poprzednimi mocami, aby podnosić przedmioty, ciskać i operować nimi oraz je przytrzymywać. Liczba przedmiotów jest równa wartości Sprytu psychonika.

Ściana siły woli

(poziom 6, Ekstrawersja + *żelazna wola*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Proste pole ukierunkowanych sił może teraz zostać rozwinięte i rozszerzone w barierę siłową, podobną do wytwarzanych przez tarcze energetyczne. Gęstość bariery, jak również jej kształt oraz umiejscowienie zależą od decyzji psychonika, dzięki czemu może ona przepuszczać powietrze i nie przeszkadzać przyjaciołom psychonika, a jednocześnie powstrzymywać wrogów i pozwalać atakować cele po drugiej stronie.

Maksymalna siła obronna takiej bariery wynosi 10 kostek + punkty zwycięstwa. Minimalna liczba obrażeń, która aktywuje Ścianę siły woli, wynosi tyle co Cień psychonika (jeśli Cień postaci jest równy 0, minimum wynosi 1 punkt). Mistrz Gry może wymagać dodatkowego wydatku punktów Dziwu, jeśli bariera ma wytrzymać przeciągający się napór wroga.

Powietrzna przechadzka

(poziom 7, Ekstrawersja + *koncentracja*, tymczasowy, 1D)

Psychonik koncentruje ukierunkowane siły na sobie, co sprawia, że jego ciało unosi się i przesuwa z maksymalną prędkością 10 metrów w ciągu tury + 5 metrów za każdy dodatkowy punkt Dziwu. Działanie mocy można przedłużyć o 10 tur za każdy dodatkowy punkt Dziwu. W przeciwieństwie do innych mocy bohater może zdecydować się na wydanie dodatkowych punktów w dowolnym momencie po aktywacji Powietrznej przechadzki.

Niszcząca siła woli

(poziom 8, Porywczość + *koncentracja*, wzrok, chwilowy, 1D)

Postać skupia pole energii w jednym punkcie (na celu lub w jego pobliżu), a potem powoduje eksplozję skoncentrowanej energii pola (to tak, jakbyśmy ścisnęli ciasno sprężynę, a potem nagle ją puścili). Liczba obrażeń jest równa wielkości Sprytu, powiększonej o punkty zwycięstwa. Obrażenia te traktuje się jak ogłuszenie (takie samo, jak przy zastosowaniu ogłuszacza), a tarcze energetyczne nie są w stanie przed nim obronić. Jeśli cel otrzyma JAKIEKOLWIEK obrażenia (po odliczeniu punktów zbroi), musi wykonać test Wytrzymałości + *wigoru*. Jeśli rzut się nie powiedzie, ofiara pozostaje ogłuszona do końca bieżącej tury i przez całą turę następną; przy wyjątkowej porażce ofiara traci przytomność. Jeżeli zadane obrażenia są większe od Wytrzymałości zaatakowanej osoby, zwykła porażka także oznacza utratę przytomności. Efekty ogłuszenia i związane z nim obrażenia znikają na zakończenie sceny.

Powietrzny taniec

(poziom 9, Ekstrawersja + *koncentracja*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Bohater może skupić moce Powietrznej przechadzki na innych, powodując jednoczesną lewitację tylu osób, ile wynosi jego Spryt. Przy każdym dodatkowo wydanym punkcie Dziwu może wysłać lewitujących ludzi w tylu różnych kierunkach, ile zdobędzie punktów zwycięstwa (w innym przypadku będą się poruszać wspólnie, jako jedna grupa). Osoby, które nie chcą poddać się tej mocy, mogą spróbować się jej oprzeć, wykonując test Zręczności + *uników*. Czas trwania tej mocy można przedłużyć podobnie jak w wypadku Powietrznej przechadzki.

Omen

Ścieżka Omenu to poszukiwanie sposobu rozszerzenia ograniczonej czasem świadomości ludzkiej, tak aby dostrzegać wydarzenia przeszłe i możliwe warianty przyszłości. W Instytucie Phavian zdolności te nazywano – odpowiednio – Postkognicją i Prekognicją. Poznanie przeszłych wydarzeń jest rzeczą dość prostą – co się zdarzyło, to się zdarzyło i kropka. Osiągnięcie wizji przyszłości jest bardziej skomplikowane, ponieważ może ona przedstawiać jedynie różne możliwe wyniki obecnych działań. Wiedza o przyszłości może posłużyć zarówno zapobieżeniu jej, jak i upewnieniu się, że na pewno stanie się to, co stać się powinno. W każdej sytuacji Mistrz Gry powinien prowadzić dokładne notatki i być przygotowany na improwizowanie... i to dość częste.

Ta ścieżka zaczyna się od szóstego poziomu. Nie są znane żadne moce z niższych poziomów.

Cienie minione

(poziom 6, Opanowanie + *spostrzegawczość*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Cienie minione umożliwiają psychonikowi zobaczenie, usłyszenie i odczucie innymi zmysłami tego, co działo się w przeszłości w pobliżu określonego przedmiotu. Na przykład nóż, którym kogoś zabito, może zostać „odczytany" w celu uzyskania wizerunku mordercy, podobnie jak pokój, w którym doszło do zbrodni itp. Tą mocą nie da się objąć kilku przedmiotów jednocześnie. Bohater może wybrać określony okres, ale może dodatkowo zapytać o konkretne wydarzenie („Kto posłużył się tym nożem, aby zabić markiza?"). To, jak daleko w przeszłość zdoła sięgnąć, zależy od liczby sukcesów: jeden rok na każdy sukces – ale całe wieki przy wyjątkowym sukcesie. Psychonik może widzieć przeszłe wydarzenia przez około 10 tur (30 sekund), ale także dłużej, jeśli zmieni czas trwania mocy na przedłużony (cała scena rozegra się przed jego oczami; koszt: 1 dodatkowy punkt Dziwu).

Cienie przyszłe

(poziom 7, Opanowanie + *spostrzegawczość*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Rezonans przyszłych wydarzeń umożliwia psychonikowi zobaczenie, usłyszenie i odczucie innymi zmysłami tego, co się wydarzy w przyszłości wokół określonego

przedmiotu, miejsca lub osoby (pokój, w którym się znajdzie, z kim wtedy będzie itp.). Są to jednak tylko cienie przyszłości, a nie stuprocentowo pewna jej wizja. Tą mocą nie można objąć kilku przedmiotów jednocześnie. Bohater wskazuje określony moment w przyszłości, ale może dodatkowo zapytać o konkretne wydarzenie („Gdzie książę urządzi swój urodzinowy bal?"). To, jak daleko w przyszłość zdoła bohater sięgnąć, zależy od liczby sukcesów: jeden miesiąc na każdy punkt – całe lata przy wyjątkowym sukcesie. Psychonik może widzieć przyszłość przez około 10 tur (30 sekund), ale może zobaczyć więcej, jeśli zmieni czas trwania mocy na przedłużony (cała scena rozegra się przed jego oczami; koszt: 1 dodatkowy punkt Dziwu).

Głos z przeszłości

(poziom 8, Spryt + *koncentracja*, przedłużony, 1D)

Postać może połączyć się z osobowością kogoś, kto już nie żyje. Podobnie jak w filmie „Rashomon", duch może zostać przyjęty jako świadek w procesie o morderstwo. W przypadku osobowości istot pochodzących z czasów starożytnych lub obcych ras może przydać się zapewne jakiś mędrzec, aby pomóc pokonać barierę martwego lub nieznanego języka. Duch będzie przemawiał przez psychonika wystarczająco długo, aby opowiedzieć swoją historię (wedle uznania Mistrza Gry).

Według Kościoła nie nawiązuje się kontaktu ze zmarłymi, lecz jedynie z wytworami pokręconego umysłu psychonika lub z demonami, które podszywają się pod ukochanych zmarłych. Jednakże większość ludzi ze Znanych Światów i tak wierzy w duchy.

Wyrocznia

(poziom 9, Opanowanie + *koncentracja*, 1D)

Psychonik może dość dokładnie przepowiedzieć przyszłość, ale w sposób zaszyfrowany. Bohater wchodzi w trans i mówi rzeczy, które później należy zinterpretować (to znaczy, opowiadając o przeszłości, posługuje się metaforami, pojęciami abstrakcyjnymi lub niepełnymi, fragmentarycznymi zdaniami). Głosu tym omenom udziela Mistrz Gry. Posługując się tą mocą, może odkryć przed bohaterami swojej przygody prawdopodobną wersję przyszłości. Wyobraźmy sobie na przykład, że gracz prowadzący postać psychonika posługuje się Wyrocznią, aby upewnić się, czy jeden z pozostałych bohaterów odziedziczy baronię Hawkwoodów na Leminkainen. Mistrz Gry wie, że istnieje rywal, który jeszcze się nie ujawnił, i to jest doskonały moment, aby go wprowadzić. Tak więc drżący głos z przyszłości mówi: „Dwóch wspinać będzie się na szczyt... lecz tylko jeden z nich na nim stanie".

Psyche

Ścieżka Psyche odnosi się do dawnego określenia z Instytutu Phavian – Telepatii: bezpośredniego przekazu myśli i uczuć z jednego umysłu do drugiego. Pierwotnie studia w Instytucie skupiały się na pasywnej stronie telepatii, na odbiorze, czyli na Intuicji lub Czytaniu w myślach, ale od czasu upadku Drugiej Republiki zaczęły dominować agresywne formy telepatii, takie jak Skrępowanie umysłu i Porażenie bólem.

Gracze powinni pamiętać, że bohaterowie mogą bronić się przed wtargnięciem do własnego umysłu za pomocą testu Wiary lub Ego + *żelaznej woli* (lub Psi albo Teurgii + *żelaznej woli*) – zależnie od tego, która cecha jest wyższa.

Zasięg mocy nie może zostać rozszerzony bez udziału mocy ze ścieżki Szóstego Zmysłu, chyba że psychonika łączy z obiektem działań więź (patrz „Tworzenie więzi", dalej).

Intuicja

(poziom 1, Ekstrawersja + *empatia*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Psychonik może odczytać powierzchowny stan emocjonalny drugiej osoby – czy jest ona zła, smutna, szczęśliwa, czy może zakłopotana. Uczucia są odczytywane bezpośrednio z umysłu, w przeciwieństwie do odczytywania aury, przy którym można się pomylić.

Przesłanie uczuć

(poziom 2, Porywczość + *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia*, wzrok, chwilowy, 1D)

Psychonik może przesyłać innym osobom emocje, w ten sposób informując o swoich uczuciach (chociaż może je udawać, wykonawszy udany test Porywczości + *szelmostwa* zamiast testu zalecanego w opisie tej mocy). Obiekt manipulacji zwyczajnie wyczuwa przesłane emocje, ale nie musi na nie w żaden szczególny sposób zareagować. Wie, czyje uczucia odbiera, ale może nie wiedzieć, że jej „intuicja" w rzeczywistości wywołana jest przez czyjeś moce psychiczne.

Czytanie w myślach

(poziom 3, Ekstrawersja + *spostrzegawczość*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Czytanie w myślach pozwala bohaterowi odczytać powierzchowne myśli drugiej osoby – czyli te, które w danym momencie zajmują jej uwagę. Rzadko więc w ten sposób można odczytać czyjeś odległe plany, dowiedzieć się o nawykach lub poznać drobiazgowe wspomnienia. Przeszkodą może okazać się nieznany język, jak również różnice psychologiczne pomiędzy przedstawicielami różnych ras zamieszkujących Znane Światy.

Odpowiednik tej mocy z piątego poziomu – Przeszukiwanie myśli – pozwala sięgnąć głębiej, aż do najbardziej ukrytych myśli i wspomnień ofiary. Liczba punktów zwycięstwa określa jak głębokie i osobiste wspomnienia mogą zostać odczytane.

Przemawianie do umysłu

(poziom 4, Ekstrawersja + *urok osobisty*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Psychonik jest w stanie przesłać swoje myśli do umysłu innego człowieka (lub obcego). Może zdecydować się ukryć źródło przesłanej refleksji, ale obiekt manipulacji może domyślić, się, że coś dzieje się nie tak, jeśli przesłana myśl wyda mu się dziwna i obca. Różnice językowe mogą być przeszkodą dla tej mocy.

Władza nad sercem

(poziom 5, Ekstrawersja + *wywieranie wrażenia*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Bohater potrafi telepatycznie kontrolować emocje drugiej osoby. Język nie ma tutaj znaczenia, ale różnice

psychologiczne pomiędzy różnymi rasami wciąż odgrywają znaczącą rolę. Przykładem może tu być opowieść o pewnym psychoniku, który próbował wzbudzić u dzikiego voroksa przychylność wobec swojej osoby, a zamiast tego wyzwolił w nim gwałtowne zachowania godowe.

Skrępowanie umysłu

(poziom 6, Ekstrawersja + *urok osobisty* lub *wywieranie wrażenia*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Dzięki tej mocy postać może telepatycznie zdominować umysł drugiej osoby. Będzie przesyłać jej drobiazgowe polecenia, które ta wykona w miarę swoich możliwości, ale tylko przez okres działania mocy (jej podtrzymanie wymaga jednego działania w trakcie tury). Ponownie – przeszkodą może być nieznajomość języka.

Porażenie bólem

(poziom 7, Porywczość + *wywieranie wrażenia*, wzrok, przedłużony, 1D)

Ta moc powoduje przeciążenie wszystkich receptorów bólu w mózgu ofiary, dzięki czemu zostaje ona „zraniona" bez zadania fizycznych obrażeń. Za każdy punkt zwycięstwa w teście psychonika ofiara otrzymuje modyfikator ujemny -2, jakby otrzymała faktyczne obrażenia (chociaż jej poziom Żywotności się nie zmienia). Trzeba zaznaczyć, że modyfikator ten dotyczy WSZYSTKICH rzutów ofiary działania mocy. Efekt ten utrzymuje się do końca sceny.

Powiązanie umysłów

(poziom 8, Ekstrawersja + *empatia*, zmysły, przedłużony, 1D)

Psychonik może komunikować się z osobami, z którymi łączy go więź psychiczna. Potrafi też wyczuwać ich uczucia, dzięki czemu może powstać swego rodzaju sieć telepatyczna pomiędzy postaciami nie obdarzonymi mocami (wszystkie informacje muszą przepływać przez psychonika, który posługuje się tą mocą, co znaczy, że osoby pozbawione mocy nie mogą komunikować się ze sobą bezpośrednio, chyba że zrobią to w tradycyjny sposób). Posłużenie się tą mocą utrudnia manipulowanie oraz kontrolowanie osobami wobec których jej użyto (modyfikator -4 do tego typu prób).

Przejęcie

(poziom 9, Ego + *koncentracja*, wzrok, przedłużony, 1D)

Psychonik może telepatycznie przesłać swoją wolę do umysłu drugiej osoby, zdominować ją w ten sposób zupełnie i posiąść jej ciało oraz duszę. W tym czasie ciało psychonika musi pozostać w spoczynku, ale Mistrz Gry może pozwolić, aby i ono działało, jeżeli postać wyda dodatkowe punkty Dziwu (jeden za każde działanie).

Szósty Zmysł

Ścieżkę tę w Instytucie Phavian znano jako Postrzeganie pozazmysłowe i uważano ją za wrodzoną zdolność u każdej istoty obdarzonej zmysłami, która jednak bardzo rzadko (lub nigdy) nie jest świadomie wykorzystywana.

Wrażliwość

(poziom 1, Percepcja + *spostrzegawczość*, zmysły, przedłużony, 1D)

Ta moc zwiększa wrażliwość zmysłów fizycznych, dzięki czemu postać może widzieć w ciemnościach (ale nie odpowiada to widzeniu w podczerwieni lub w ultrafiolecie – nadal nie może widzieć w całkowitych ciemnościach), lepiej słyszy, a nawet wyczuwa po smaku i zapachu obecność trucizny w potrawach i napojach (wedle uznania Mistrza Gry). Jeśli sztuka ta powiedzie się bohaterowi, to otrzymuje on premię +3 do Percepcji. Ta premia może mu pomóc w przezwyciężeniu wszelkich modyfikatorów do Percepcji spowodowanych trudnymi warunkami lub ciemnościami (patrz tabela modyfikatorów percepcji w „Rozdziale szóstym: Walka").

Orientacja w ciemnościach

(poziom 2, Spryt + *spostrzegawczość*, zmysły, przedłużony, 1D)

Orientacja w ciemnościach umożliwia bohaterowi postrzeganie otoczenia pomimo braku światła (także w przypadku, gdy w jakiś sposób został oślepiony). W takiej sytuacji gracz nie musi uwzględniać żadnych modyfikatorów ujemnych do Percepcji z powodu ciemności i może posługiwać się mocami Szóstego Zmysłu. Orientacja w ciemnościach przejawia się na różne sposoby: jako bardzo wyostrzony słuch, nadwrażliwość dotykowa na drżenie powierzchni ziemi lub drobne zawirowania powietrza, zdolności do posługiwania się własnym polem biomagnetycznym jak radarem. Nie można za pomocą tego zmysłu zobaczyć wydrukowanych słów ani obrazów.

Czytanie aury

(poziom 3, Ekstrawersja + *spostrzegawczość*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Postać może dostrzec aurę drugiej osoby, a z niej odczytać ogólny stan emocjonalny i stan umysłu – niezależnie od tego, czy tą istotą jest człowiek czy obcy, i czy dysponuje on mocami psychicznymi. Z aury nie można odczytać konkretnych myśli, choć pomyślny rzut może ujawnić wiele bardzo istotnych informacji. Kolory odpowiadają emocjom, ruchy aury wskazują na stan umysłu, a kształty wewnątrz niej wskazują na rodzaj myśli drugiej osoby (patrz Tabela Aur, str. 147).

Przeczucie

(poziom 4, Ekstrawersja + *spostrzegawczość*, zmysły, tymczasowy, 1D)

Psychonik może wyczuć niebezpieczeństwo, zanim rzeczywiście mu ono zagrozi. Musi w tym celu świadomie skupić się, aby je wykryć – moc ta nie działa automatycznie. Przeczucie jedynie poinformuje go o istnieniu niebezpieczeństwa, ale nie o jego naturze. Mistrz Gry może jednak pozwolić mu wyczuć, z jakiego kierunku niebezpieczeństwo nadejdzie (oczywiście tylko wówczas, gdy ma to sens) – jeśli psychonik uzyska co najmniej trzy punkty zwycięstwa. Trzeba zaznaczyć, że moc ta ostrzega przed bezpośrednim niebezpieczeństwem, takim jak broń wycelowana w bohatera, dramatycznie przegrzany rdzeń silnika, mina lądowa, na którą za chwilę wejdzie; nie zdradzi istnienia zdrajcy, spiskowców czy zabójcy, który dopiero podkrada się do postaci, lecz jeszcze nie jest gotowy do ataku.

Kiedy moc Przeczucia działa, psychonik dodaje +2 do Inicjatywy.

Tabela aur

Główne typy aury

Rasa/stan	Typ aury
Człowiek	Zwykły podłużny owal.
Ur-obun	Duża, przesadnie jajowata, o szerszym końcu na górze.
Ur-ukar	Duża, przesadnie jajowata, o szerszym końcu na dole.
Voroks	Potargane, poszarpane brzegi.
Vau	Wysmukłe kliny, u góry szpiczaste.
Symbiont	Cieniutkie włókna ciągnące się do nieskończoności (nie mogą zostać wykryte, chyba że psychonik uzyska wyjątkowy sukces w teście).
Przemieniony	Zagięcia lub zmarszczki wokół odmienionej części ciała.
Nieprzytomny	Blada, pusta aura.
Śpiący	Blada, pusta aura z barwami i ruchem skoncentrowanym w samym środku.
Psychonik/teurg	Aura głębsza, bardziej trójwymiarowa niż u przeciętnej osoby.

Kolory

(widoczne przy każdym udanym teście)

Barwa	Uczucie
Biała	Miłość, troska
Czarna	Obawa
Czerwona	Złość
Fioletowa	Zadowolenie
Niebieska	Smutek
Pomarańczowa	Odraza, wstręt
Szara	Sygnał czysto abstrakcyjnych rozważań
Zielona	Pragnienie, żądza
Żółta	Szczęście

Ruch

(widoczny tylko przy uzyskaniu co najmniej trzech punktów zwycięstwa)

Ruch	Stan umysłu
W górę	Uniesienie, radość
W dół	Przygnębienie
Ku wnętrzu	Introwersja (skierowany ku sobie)
Na zewnątrz	Ekstrawersja (skierowany ku innym)
Pionowa spirala	Zdecydowanie
Pozioma spirala	Zakłopotanie
Drżenie	Podniecenie
Chlupotanie	Obojętność
Rozpływanie się	Zmęczenie

Kształty

(widoczne tylko przy pięciu lub więcej punktach zwycięstwa)

Kształt	Myśl
Chmura	Wątpliwości
Kolumna	Pewność
Mocno zaznaczony zewnętrzny obrys	Podejrzliwość, nieufność
Promienie	Silnie ukierunkowane uczucie
Szpic, ćwiek	Nienawiść
Wir	Kapryśność
Żyłki	Dokuczliwa, uporczywa myśl

Dalekowidzenie

(poziom 5, Ekstrawersja + *spostrzegawczość*, odległość, przedłużony, 1D)

Kiedyś, w Instytucie Phavian, nazywano tę moc „Nadwidzeniem"; pozwala ona bohaterowi widzieć miejsca odległe (czasem nawet bardzo odległe) od tego, w którym się znajduje. Test, który trzeba wykonać przy aktywacji Dalekowidzenia, modyfikuje się zależnie od znajomości celu:

Łatwy (+4) – dom psychonika.

Naturalny (+2) – rodzinne miasto lub najbliższa okolica, miejsce regularnych spacerów i wędrówek itp.

Standardowe (0) – miejsce, które psychonik zna osobiście, tzn. dowolne miejsce, w którym kiedyś był i świadomie je pamięta.

Trudne (-2) – lokalizacja nieznana osobiście, o której psychonik tylko słyszał, np. słynne, publicznie dostępne miejsce na Byzantium Secundus lub na Świętej Terrze albo okolica, którą poznał, studiując uważnie mapy oraz szczegółowe dane.

Wymagające (-4) – nieznane miejsce, z którym psychonik ma osobistą więź, np. więzienie, w którym zamknięto jego przyjaciela.

Bardzo trudne (-6) – kompletnie nieznane miejsce, np. do którego porwano dziecko, albo gdzie obcy ukryli kamień filozoficzny.

Dalekosłyszenie

(poziom 6, Ekstrawersja + *spostrzegawczość*, odległość, przedłużony, 1D)

Kiedyś, w Instytucie Phavian, nazywano tę moc „Nadsłyszeniem"; dziś też czasem słyszy się jeszcze tę nazwę. Dalekosłyszenie pozwala postaci usłyszeć, co się dzieje w odległych miejscach. Modyfikatory wyglądają tak samo jak przy Dalekowidzeniu.

(Ur-ukarowie mają ponoć na tym poziomie dodatkową moc: Dotyk na odległość).

Połączenie zmysłów

(poziom 7, Ekstrawersja + *empatia*, odległość, przedłużony, 1D)

Moc ta pozwala psychonikowi uzyskać bezpośrednie połączenie ze zmysłami osoby połączonej z nim więzią psychiczną, dzięki któremu widzi to co ona, słyszy to samo i tak dalej. Połączenie zmysłów pozwala mu posługiwać się mocami z perspektywy drugiej osoby, a jej wzrok, dotyk i pozostałe zmysły decydują o zasięgu działania psychonika. Innymi słowy, może wyczuć dzięki Przeczuciu niebezpieczeństwo grożące tej drugiej osobie, widzieć jej oczami, korzystając z Czytania aury itd.

Widzenie mocy

(poziom 8, Introwersja + *spostrzegawczość*, wzrok, tymczasowy, 1D)

Psychonik może dostrzegać zwykle niewidzialną aktywność okultystyczną, obrzędy teurgiczne, moce psychiczne, artefakty okultystyczne itp. Można tę moc traktować jako niezwykle udoskonaloną wersję Czytania aury, ujawniającą rzeczy niedostrzegalne na niższych poziomach. Na przykład aura psychonika charakteryzuje się niezwykle iskrzącym się

białym światłem na wysokości czoła; snop bijący z tego punktu w stronę drugiej osoby oznacza łączność telepatyczną lub Połączenie zmysłów. Większość teurgicznej aktywności przejawia się w postaci obejmującego osobę, wielkiego, nieruchomego płomienia, przypominającego ognik świecy, którego wierzchołek ciągnie się w nieskończoność.

Widzenie mocy nie przekłada się automatycznie na Czytanie aury; każda z mocy dotyka innego fragmentu spektrum astralnego. Mistrz Gry musi popisać się sporą wyobraźnią opisując to, co postać zobaczy, używając Widzenia mocy. Trzeba pamiętać, że nie jest to odczytywanie aury określonej postaci, lecz raczej wychwytywanie wszelkich sił okultystycznych aktywnych w danym miejscu.

Przeładowanie zmysłów

(poziom 9, Ekstrawersja + *wywieranie wrażenia*, dotyk, chwilowy, 1D)

Dzięki tej mocy psychonik przełamuje naturalne przystosowanie drugiej osoby do intensywności odbieranych bodźców, powodując tym samym gwałtowne przeciążenie jej zmysłów: przyćmione światło staje się oślepiające, szept brzmi jak wrzask, masaż przypomina okładanie pięściami i tak dalej. Jeśli aktywacja tej mocy powiedzie się, ofiara jest oszołomiona i niezdolna do działania przez tyle tur, ile punktów zwycięstwa uzyskał psychonik przy teście aktywującym moc (a może i dłużej, jeżeli osoba objęta działaniem mocy jest narażona na jasne światło, głośne dźwięki, bicie itp.). Jeśli ofiarą również jest psychonik, który opanował ścieżkę Szóstego Zmysłu, może wykonać test Introwersji + *żelaznej woli*, aby obronić się przed ogłuszeniem.

Soma

Ścieżka Somy (zwana również Prana Bindu) to ukoronowanie wielu starożytnych urtyjskich technik kontroli nad ciałem. Stanowiła ona jedną z pierwszych dziedzin, nad którą rozpoczęto badania w Instytucie Phavian. Od czasu Upadku większość adeptów tej ścieżki wędruje po Znanych Światach i zarabia, prezentując się jako niezwykłe wybryki natury.

Nie zaznaczono zasięgu poniższych mocy, ponieważ obejmują one działaniem jedynie samego psychonika. Maksymalna wielkość, do jakiej można podnieść dany współczynnik, to jej podwojony poziom naturalny.

Wzmocnienie

(poziom 1, Introwersja + *wigor*, przedłużony, 1D)

W czasie działania tej mocy psychonik może zwiększyć swoją Wytrzymałość o 2, plus dodatkowo o 1 za każdy uzyskany punkt zwycięstwa. Moc nie zmienia wielkości Żywotności, obejmuje tylko Wytrzymałość.

Dodanie siły

(poziom 2, Porywczość + *wigor*, przedłużony, 1D)

W czasie działania tej mocy psychonik może zwiększyć swoją Siłę o 2, plus dodatkowo o 1 za każdy uzyskany punkt zwycięstwa.

Przyspieszenie

(poziom 3, Opanowanie + *wigor*, przedłużony, 1D)

W czasie działania tej mocy psychonik może zwiększyć swoją Zręczność o 2, plus dodatkowo o 1 za każdy uzyskany punkt zwycięstwa.

Utwardzenie

(poziom 4, Introwersja + *panowanie nad ciałem*, przedłużony, 1D)

Ta moc utwardza skórę psychonika, czyniąc ją mocną i odporną na ciosy niczym stal. Działa jak zbroja o jakości 3 + 1 kostka za każdy punkt zwycięstwa – w walce wręcz, przeciw broni białej lub przy ataku konwencjonalną bronią palną, oraz 1 + 1 kostka za każdy punkt zwycięstwa przy ataku bronią energetyczną. Nie powoduje pojawienia się modyfikatorów ujemnych do Zręczności i *wigoru*.

Zmiana rozmiarów

(poziom 5, Ekstrawersja + *wigor*, przedłużony, 1D)

Dzięki tej mocy psychonik może stać się wyższy lub niższy, jak również grubszy albo szczuplejszy. Nie wpływa to na wartość jego cech fizycznych. Wielkość, o którą mogą zmienić się rozmiary postaci, zależy od liczby punktów zwycięstwa przy rzucie aktywującym moc:

Punkty zwycięstwa	Wzrost przyrost	Wzrost spadek	Waga przyrost	Waga spadek
1	+10%	-10%	+20%	-10%
2	+20%	-20%	+40%	-20%
3	+30%	-30%	+60%	-30%
4	+40%	-40%	+75%	-40%
5	+45%	-45%	+90%	-45%
6	+50%	-50%	+100%	-50%

Przekształcenie

(poziom 6, Ekstrawersja + *urok osobisty*, przedłużony, 1D)

Na tym poziomie bohater może fizycznie zmienić swój wygląd zewnętrzny (układ kości, kolor oczu, barwę i fakturę skóry, długość włosów i ich barwę). Za każdy punkt zwycięstwa można zmienić jedną cechę. Dzięki testom *charakteryzacji* i *aktorstwa* (umiejętności wspomagające) psychonik może naśladować różne osoby.

Uzdrowienie

(poziom 7, Introwersja + *pierwsza pomoc*, chwilowy, 1D)

Dzięki tej mocy psychonik może odzyskać jeden poziom Żywotności za każdy punkt zwycięstwa.

Spowolnienie

(poziom 8, Opanowanie + *koncentracja*, przedłużony, 1D)

Na tym poziomie psychonik może spowolnić funkcje swojego organizmu tak, że trudno stwierdzić, iż te jeszcze zachodzą. Może tym samym symulować śmierć i znacznie obniżyć poziom zużycia tlenu. Czas działania tej mocy można przedłużyć o kolejną scenę za każdy punkt Dziwu.

Odcięcie

(poziom 9, Introwersja + *wigor*, przedłużony, 1D)

Odcięcie czyni psychonika odpornym na nieprzyjazne warunki otoczenia, na przykład unoszące się w powietrzu chemikalia i trucizny, typowe choroby, niezwykle niesprzyjającą pogodę itp. Moc ta jednak nie uodparnia na gorąco lub zimno, jeśli w grę wchodzą temperatury, w których można

się ugotować albo zamarznąć, nie chroni też przed żrącą atmosferą, nagłą dekompresją lub inwazją symbionta.

Wspólnota

Tę ścieżkę bardzo słabo poznano w Instytucie Phavian, ponieważ badania nad grupami psychoników były bardzo rzadkie – większość osób obdarzonych mocą woli działać samodzielnie. Wraz ze wzrostem liczby i znaczenia sabatów psychoników w Mrocznych Wiekach – który był odpowiedzią na ogłoszony przez Kościół zakaz używania mocy psychicznych – ścieżka ta stała się bardziej powszechna. Jest praktycznie nieznana poza sabatami.

Wspólnota zaczyna się od trzeciego poziomu; moce z niższych poziomów nie są znane.

Tworzenie więzi psychicznej

(poziom 3, Ekstrawersja + *empatia*, dotyk, nieskończony, różna liczba D)

Bohater może związać się psychicznie z inną osobą (lub osobami), dzięki czemu łatwiej mu będzie później używać mocy wobec tej osoby (lub osób). Więź powstaje za zgodą drugiej postaci, ale zgoda może zostać wymuszona (*wywieranie wrażenia*) albo uzyskana dzięki drobnym kłamstwom (*urok osobisty* lub *szelmostwo*), a nawet wymuszona za pomocą mocy psychicznych. Stworzenie więzi kosztuje bohatera tyle punktów Dziwu, ile wynosi Ego lub Wiara drugiej osoby (zależnie od tego, która cecha jest wyższa) i wymaga poświęcenia pełnej sceny na medytację (druga osoba nie musi medytować, ale musi być obecna).

Użycie mocy przeciwko tak związanym osobom jest łatwiejsze, ponieważ przy zwiększaniu zasięgu, czasu trwania lub kierowaniu mocy na więcej niż jeden cel kosztuje to o jeden punkt Dziwu mniej – i psychonik może objąć mocą więcej niż jedną osobę naraz. Ponadto nie musi uwzględniać modyfikatorów ujemnych do testów ze względu na zwiększony zasięg lub liczbę obiektów oddziaływania.

Taka więź może trwać nawet latami, ale niewykorzystywana z roku na rok słabnie.

Sanctum

(poziom 4, Opanowanie + *koncentracja*, wzrok, 3 D)

Psychonik może dostroić się do określonego miejsca, dzięki czemu używanie mocy w powiązaniu z nim będzie łatwiejsze. Miejsce to może znajdować się gdziekolwiek (nie musi leżeć na powierzchni planety – może to być kabina na statku kosmicznym, jaskinia na asteroidzie itp.), jednakże nie może przekraczać 10 metrów średnicy. Znajdując się wewnątrz tego obszaru, psychonik uzyskuje +3 premii do testów związanych z aktywacją mocy psychicznych. Musi medytować w tym miejscu przez całą scenę, zanim będzie mógł utworzyć więź z Sanctum.

Jeśli psychonik posiadł także Dalekowidzenie, to automatycznie wyczuwa, gdy ktoś wkroczy na teren jego Sanctum – dopóki znajduje się w tym samym układzie gwiezdnym.

Totem

(poziom 5, Spryt + odpowiednia umiejętność, dotyk, nieskończony, różna liczba D)

Psychonik może stworzyć więź z jakimś przedmiotem, dzięki czemu używanie mocy w powiązaniu z nim staje się łatwiejsze. Zmniejszają się o jeden koszty w punktach Dziwu, a wszystkie zadania stają się Naturalne (+2) – jednakże nie pozwala to postaci łatwiej posługiwać się samym

przedmiotem: równie trudno jest skorzystać z pomocy maszyny myślącej po, jak i przed stworzeniem z nią więzi. Ponadto przedmiot tak przyciąga psychonika, iż wie on zawsze, gdzie totem się znajduje (pod warunkiem, że pozostaje w zasięgu jego zmysłów). Nie ma to nic wspólnego z Dalekowidzeniem, bohater po prostu zna położenie przedmiotu. Jeżeli wyda się punkt Dziwu, można zwiększyć zasięg działania mocy na czas trwania jednej sceny; można zrobić to kilka razy w tygodniu – tyle razy, ile wynosi Percepcja postaci. Bohater wie także zawsze, czy przedmiot nie został uszkodzony (przynajmniej dopóty, dopóki pozostaje on w zasięgu jego przyciągania).

Umiejętność, jaką uwzględnia się w teście aktywacji mocy, zależy od rodzaju wybranego przedmiotu: *broń biała* dla miecza, *wigor* dla pary butów, *spostrzegawczość* dla książki itd.

Rozmiar przedmiotu wpływa na liczbę potrzebnych punktów Dziwu:

Wielkość przedmiotu	Koszt
Bardzo mały	1
Mały	2
Średni	3
Duży	4
Bardzo duży	5
Wielki (skrzynia)	6
Ogromny (nosorożec)	7
Olbrzymi (czołg)	8
Gigantyczny (budynek)	9
Kolosalny (wielki budynek lub statek kosmiczny)	10

Psychonik musi medytować, dotykając przedmiotu przez całą scenę, zanim powstanie więź z totemem.

Piętno sabatu

(poziom 6, Ego + *wywieranie wrażenia*, dotyk, nieskończony, różna liczba D)

Na określonego psychonika nakłada się anatemę, przekleństwo, swego rodzaju przeciwieństwo więzi psychicznej, przez co jest mu trudniej wykorzystać moce przeciwko innemu psychonikowi. Zwykle moc tę wykorzystują członkowie sabatu wobec osób z niego wykluczonych, aby utrudnić im w przyszłości zwrócenie się przeciwko sabatowi. Częściej posługują się tym członkowie Favyany niż Niewidzialnej Ścieżki – ta ostatnia większość występków przeciwko sabatowi karze śmiercią, a nie wygnaniem. Moc ta działa jedynie pomiędzy tym, kto nią się posługuje, a obiektem jej działania.

Posługiwanie się tą mocą przypomina Tworzenie więzi psychicznej (patrz wcześniej, poziom 3), poza tym, że obiekt manipulacji musi zgodzić się na piętno. Kiedy napiętnowany używa swoich mocy przeciwko psychonikowi (lub psychonikom), którzy są odpowiedzialni za jego piętno, koszt w punktach Dziwu wzrasta o 1. Ponadto psychonik musi uwzględniać modyfikator ujemny równy -2 do wszelkich testów związanych z aktywacją mocy psychicznych.

Więź voodoo

(poziom 7, Ekstrawersja + *wywieranie wrażenia*, wzrok, tymczasowy, 1 D)

Psychonik może stworzyć więź z inną osobą niezależnie od jej woli i dzielącej ich odległości. Aby to uczynić, musi się na tej osobie głęboko skoncentrować oraz mieć rzecz, która nosi psychiczne piętno tej drugiej osoby (na przykład element jej ubioru, pukiel włosów, kawałek paznokcia itp.). Przedmiot ten musi być dość świeżo związany z osobą, wobec której psychonik posłuży się Więzią voodoo – powinien być przy niej w ciągu ostatniego miesiąca.

Psychonik nie musi medytować, ani wydawać więcej niż jeden punkt Dziwu, ale czas trwania mocy nie może zostać przedłużony – bohater ma do swojej dyspozycji tylko 10 tur, aby skorzystać ze swojej władzy. Kiedy raz uda się zastosować tę moc wobec określonej osoby, nie można wobec niej posłużyć się ponownie Więzią voodoo do końca sceny. Przy powtórnym użyciu należy wykorzystać nowy przedmiot należący do ofiary.

Więź voodoo oferuje te same premie związane punktami Dziwu i ułatwienia w testach co Tworzenie więzi psychicznej na poziomie 3 (patrz wcześniej).

Zerwanie więzi

(poziom 8, Ego + *wywieranie wrażenia*, dotyk, 2 D)

Psychonik może zerwać każdą więź pomiędzy dwoma psychonikami (w tym Więź voodoo i Piętno sabatu – patrz wcześniej). Rozłączenie ma trwałe skutki, ale można więź odnowić za pomocą tych samych mocy. Wydanie dodatkowych punktów Dziwu może zwiększyć liczbę objętych mocą osób, jeśli więź istniała pomiędzy więcej niż dwiema osobami.

Więź sabatu

(poziom 9, Ekstrawersja + *empatia*, wzrok, tymczasowy, różna liczba D)

Dwóch psychoników (lub większa ich liczba), których łączy Więź psychiczna (poziom 3), może połączyć swoje psychiki w głębszej wspólnocie, i pozwolić, aby punkty Dziwu stworzyły wspólne źródło, z którego każdy z nich może dowolnie korzystać w czasie sceny. Suma punktów Dziwu, jaką wydają na aktywację mocy, decyduje o liczbie wspólnych punktów w „źródle". Poziom Psi psychonika określa maksymalną liczbę punktów Dziwu, jaką może on wnieść do wspólnoty. Źródło wspólnych punktów istnieje tylko przez scenę, a potem znika – uczestnicy nie odzyskują żadnych nie wykorzystanych punktów. Tylko jeden z uczestników aktywuje tę moc, pozostali mogą dołączać się do niego, wykonując testy wspomagające i dodając swoje punkty Dziwu. Więź sabatu często używana jest przez sabaty, które posługują się grupowymi mocami Psi (patrz ramka na stronie 152).

Należy zaznaczyć, że moc ta obejmuje nie tylko psychoników – do puli punktów Dziwu mogą dołączyć się także teurdzy.

Sztuka Vis

Sztuki Vis praktycznie nie znano w Instytucie Phavian. Ta umiejętność kontrolowania i kierowania energią jest nadal bardzo rzadko spotykana, mimo że nadeszło już pięćdziesiąte pierwsze stulecie. Ci, którzy opanowali Sztukę Vis (łacińskie słowo oznaczające „energię"), potrafią kierować przepływem energii: kinetycznej, elektrycznej, jądrowej, a niektórzy władają także energią duchową (Dziwem). Jednakże nie można posługiwać się takimi mocami, nie

ulegając samemu ich wpływom – osoby, które opanowały Sztukę Vis, to ludzie nadpobudliwi i porywczy, czasem nerwowi i niespokojni, nie potrafią nawet przez chwilę ustać spokojnie. Ponadto fakt, że psychonik posługuje się tymi energiami nie znaczy wcale, że je w pełni rozumie – to wymagałoby testu Techniki + *nauki (fizyki)*.

Wyczucie Vis

(poziom 1, Percepcja + *koncentracja*, wzrok, tymczasowy, 1 D)

Psychonik może wyczuć energię, która znajduje się wokół niego (płynącą z włączonej tarczy energetycznej, celownika laserowego wycelowanego w psychonika, filmującej go kamery szpiegowskiej itp.), rozpoznać jej rodzaj (np. energia elektryczna, jądrowa itd.) i wytropić jej źródło (co jednak może wymagać dodatkowego rzutu, jeśli jest ono dobrze ukryte).

Wersja tej mocy z trzeciego poziomu pozwala psychonikowi wyczuć i rozpoznać rodzaj energii duchowej – na przykład Dziwu, Siły Życiowej symbiontów, a nawet przedziwnej energii używanej przez technikę anunnaki.

Przejęcie Vis

(poziom 2, Porywczość + *wybawienie elektryki*, dotyk, tymczasowy, 1 D)

Psychonik potrafi odciąć dopływ energii (lub jej wypływ) do różnych przedmiotów, na przykład baterii jądrowych lub sieci energetycznych budynków (energii tej nie da się wykorzystać w żaden pożyteczny sposób, chyba że psychonik posługuje się jednocześnie Przepływem Vis opisanym poniżej). Liczba wydanych punktów Dziwu określa ilość pobranej ze źródła energii. Psychonik może też za pomocą punktów Dziwu zmienić czas działania mocy na przedłużony.

Dziw	Energia (odpowiedniki)
1 (podstawa)	Jedna bateria jądrowa.
2	Dziesięć baterii jądrowych, energia wystarczająca do zasilenia małego pomieszczenia lub śmigacza.
3	Energia wystarczająca do zasilenia budynku lub mechanicznego ptaka.
4	Energia wystarczająca do zasilenia całego kwartału miejskiego lub generatora jądrowego.
5	Energia wystarczająca do zasilenia małego statku kosmicznego (statku badawczego, eskortowca, szturmowca).
6	Energia wystarczająca do zasilenia średniej klasy statku kosmicznego (fregaty, galeony, lądownika szturmowego).
7	Energia wystarczająca do zasilenia dużego statku kosmicznego (krążownika, pancernika, luksusowego liniowca pasażerskiego).
8	Energia wystarczająca do zasilenia stołecznego miasta planety.
9	Energia wystarczająca do zasilenia bazy kosmicznej.
10	Energia wystarczająca do zasilenia urządzeń terraformujących, Jajo-świata Symbiontów.

Należy pamiętać, że nie można zwiększyć zasięgu tej mocy. Zamiast tego można zdobyć wersję Przejęcia Vis z czwartego poziomu – obowiązuje tam zasięg wzroku, który można zwiększyć dzięki dodatkowym punktom Dziwu, zgodnie z normalnymi zasadami.

Przepływ Vis

(poziom 3, Porywczość + *wybawienie elektryki*, dotyk, chwilowy, 1 D)

Psychonik może wykorzystać przejętą energię do zasilenia baterii jądrowych, latarki czy silnika statku kosmicznego. Musi przy tym dotknąć przedmiotu, z którego pobiera energię (iskrzący się przewód elektryczny pod napięciem, ładowarka jądrowa, symbiont, który oddaje swoją Siłę Życiową) i przedmiot, któremu ją przekazuje. Niezbyt poważne wstrząsy elektryczne nie szkodzą psychonikowi w czasie trwania tej mocy, ale nie znaczy to, że jest on całkowicie niewrażliwy na atak bronią energetyczną czy potężne impulsy elektryczne. Można posłużyć się tą mocą jako formą obrony przed laserami, bronią plazmową czy mocami Sztuki Vis z wyższych poziomów, ale psychonik i tak odniesie normalne obrażenia (jeśli posłuży się jednocześnie tarczą energetyczną, aby obronić się obrażeniami, to pochłonie ona całą energię – psychonik nie będzie mógł jej przekazać).

Ogólnie rzecz ujmując, obowiązuje zasada zachowania energii: energia ładunku plazmowego przekazana baterii jądrowej pozwoli tylko na jeden strzał z broni plazmowej, chociaż aż na dwa strzały z lasera. Mistrz Gry powinien sprawdzić poziom zużycia baterii jądrowych przez różne rodzaje broni i bardzo skrupulatnie kontrolować sposób posługiwania się tą mocą.

Istnieje wersja Przepływu Vis z czwartego poziomu, która umożliwia przekaz energii duchowej, na przykład Dziwu, Siły Życiowej symbiontów, a nawet mocy okruchów duszy do własnego Dziwu. Jednakże może zostać przekazana tylko energia skierowana na psychonika – tak jak to jest w przypadku mocy psychicznych lub teurgicznych. Psychonik nie jest wampirem – nie może podejść do kogoś, złapać go i pobrać sobie punktów Dziwu. Jednakże jeśli poddaje się obrzędowi Nałożenia Rąk, dzięki któremu odzyskałby dwa punkty Żywotności, może, jeśli zechce, odzyskać zamiast niej dwa punkty Dziwu.

Należy pamiętać, że nie można zwiększyć zasięgu tej mocy. Zamiast tego można wybrać wersję tej mocy z piątego poziomu (Przekazanie Vis) – obowiązuje ją zasięg wzroku, który może zostać zwiększony za dodatkowe punkty Dziwu, zgodnie z normalnymi zasadami.

Wyładowanie

(poziom 4, Zręczność + *walka wręcz* lub *broń biała*, dotyk, chwilowy, 1 D)

Psychonik może przetransformować własne pole bioelektryczne w wyładowanie elektryczne podczas walki twarzą w twarz (na pięści lub przy użyciu broni białej). Dzięki temu zadawane obrażenia zwiększają się zwykle o 4 kostki. Jednakże bohater może spróbować się powoli wślizgnąć pod tarczę energetyczną i dopiero trafić przeciwnika pięścią lub bronią (-2 do Inicjatywy, napastnik nie dodaje kostek zwycięstwa i trzyma kciuki, żeby zadane obrażenia nie przewyższyły progu aktywacji tarczy).

Kiedy już psychonik trafi, uwalnia moc i następuje wyładowanie (4 kostki obrażeń, liczy się tylko obrona ze zbroi – nie z tarczy energetycznej).

Nie można zwiększyć zasięgu tej mocy.

Tarcza mocy

(poziom 5, Wytrzymałość + *panowanie nad ciałem*, 10 trafień, 1 D)

Psychonik może posłużyć się własnym polem bioelektrycznym do stworzenia dla siebie tarczy energetycznej. Działa ona podobnie do typowej tarczy energetycznej. Wytrzymuje 10 uderzeń, a jej obrona wynosi 5/10. Ponadto pole daje się dowolnie formować, więc bohater może nosić dowolną zbroję, co w żaden sposób nie wpłynie na stworzoną z pola tarczę. Trzeba zaznaczyć, że tarcza nie przeszkadza w posługiwaniu się mocą Przepływu Vis (opisaną wcześniej); energia ataku, którą przejmie tarcza, może zostać przekazana dalej.

Pocisk Vis

(poziom 6, Zręczność + *strzelanie*, wzrok, chwilowy, 1 D)

Psychonik uzyskuje możliwość porażenia czystą energią każdego przeciwnika, który znajduje się w zasięgu jego wzroku. Zadane w ten sposób obrażenia równają się sumie Wytrzymałości psychonika, kostek zwycięstwa i kostek za dodatkowo wydane punkty Dziwu (po jednej za każdy punkt; maksymalnie można ich wydać tyle, ile wynosi Psi). Dodatkowo jeśli w teście obrażeń na kostce wypadnie 1 lub 2, to obrażenia przenikają przez tarczę energetyczną.

Tworzenie Vis

(poziom 7, Wytrzymałość + *wigor*, dotyk, chwilowy, 1 D)

Psychonik potrafi dzięki tej mocy wytworzyć energię – po to na przykład, by naładować baterię jądrową, uruchomić śmigacz itp. Chcąc określić sumę punktów Dziwu potrzebnych do wytworzenia odpowiedniej ilości energii, należy posłużyć się tabelą zamieszczoną wcześniej przy opisie Przejęcia Vis. Maksymalna liczba punktów Dziwu, jaką psychonik może wydać, wynosi tyle, ile jego poziom Psi. Zasięg i czas trwania tej mocy można przedłużyć według normalnych zasad.

Burza energetyczna

(poziom 8, Porywczość + *wigor*, dotyk, chwilowy, 1 D)

Osoba obdarzona mocami psychicznymi może na odległość spowodować wzrost przepływu energii w wybranym przez siebie obszarze o promieniu dziesięciu metrów. Ten „promień rażenia" można zwiększyć o 5 metrów za każdy wydany dodatkowo punkt Dziwu. Każda osoba znajdująca się w określonym przez psychonika obszarze odnosi obrażenia, które równają się sumie Wytrzymałości psychonika, kostek zwycięstwa i kostek za dodatkowo wydane punkty Dziwu (po jednej za każdy punkt; maksymalnie można ich wydać tyle, ile wynosi Psi). Dodatkowo jeśli w teście obrażeń na kostce wypadnie 1 lub 2, to obrażenia przenikają przez tarczę energetyczną.

Czerpanie energii duchowej

(poziom 9, Porywczość + *koncentracja*, wzrok, chwilowy, 0 D)

Ta moc umożliwia psychonikowi podłączenie się do niewidzialnej, obejmującej cały wszechświat „sieci" mocy duchowej, dzięki czemu może odzyskać swoje punkty Dziwu lub zwiększyć ich liczbę. Mocą tą można posłużyć się tylko raz w ciągu sceny, ale pozwala ona na uzyskanie liczby punktów Dziwu równej 1 + punkty zwycięstwa uzyskane w teście aktywacyjnym. W szczególnej potrzebie bohater może też wezwać na pomoc swój Cień: dzięki niemu otrzymuje w czasie trwania sceny dodatkową liczbę

Grupowe moce Psi

Psychonicy rzadko kiedy zbierają się, aby wspólnie używać mocy psychicznych. Jednakże kiedy już to robią, okazuje się, że razem łatwiej radzą sobie z kosztami (w punktach Dziwu) i modyfikatorami ujemnymi, które wynikają z rozszerzonego zasięgu, przedłużonego czasu trwania mocy lub zwiększonej liczby celów. Gracze powinni kierować się poniższymi wskazówkami:

- Liczba współdziałających psychoników jest ograniczona wartością Psi tego spośród nich, na którym ogniskuje się moc.
- Każdy psychonik musi zostać połączony więzią psychiczną ze wszystkimi pozostałymi (patrz moc Tworzenie więzi psychicznej ze ścieżki Wspólnota).
- Każdy z psychoników musi znać moc, której chcą użyć, i to na wymaganym poziomie.
- Tylko jeden spośród nich zostaje wybrany jako ognisko mocy – ten, który wykonuje test aktywacyjny. Pozostali wykonują testy wspomagające. Punkty zwycięstwa z tych rzutów mogą pomóc w przezwyciężeniu modyfikatorów ujemnych, które płyną z rozszerzenia działania mocy psychicznych; mogą nawet sprawić, że łatwość testu wyniesie 20. Należy kierować się w tym przypadku Rozszerzoną Tabelą Zwycięstw z „Rozdziału drugiego: Zasady gry".
- Wszyscy zebrani mogą poświęcić na aktywację mocy tyle punktów Dziwu, ile zechcą. Na przykład psychonik, na którym moc zostaje zogniskowana, może wydać 1 punkt, drugi z uczestników dajmy na to 2 – aby zwiększyć zasięg działania mocy, zaś kolejny bohater 1 – aby moc objęła większą liczbę obiektów. Wydatki można więc rozkładać w dowolny sposób. Jednakże ci psychonicy, którzy nie dołożą uczciwie oczekiwanej od nich części energii, mogą więcej nie zostać włączeni do takiego zgromadzenia.

Należy pamiętać, że takie wspólne wydawanie punktów Dziwu może mieć miejsce tylko w przypadku mocy grupowych, chyba że zostanie aktywowana Więź sabatu (patrz moce ścieżki Wspólnoty).

- Gdy wszystkie premie i modyfikatory ujemne do testu zostaną uwzględnione i zbierze się odpowiednią liczbę punktów mocy (ale jeszcze się ich nie wyda), psychonik, na którym ogniskuje się moc, wykonuje test.

Jedynie ten rzut informuje o ewentualnym sukcesie lub porażce. Nieudane rzuty pozostałych uczestników nie wpływają na test aktywacyjny, jednakże każda wyjątkowa porażka uniemożliwia włączenie mocy (a ponadto Mistrz Gry może wskazać wtedy niepożądane skutki takiej nieudanej aktywacji mocy).

punktów Dziwu, równą wartości Cienia. Gracz musi wykonać test Ego + *żelaznej woli*, aby sprawdzić, czy psychonikowi uda się zapobiec obudzeniu się Cienia. Jeśli rzut wypadnie niepomyślnie, znaczy to, że Cień się obudził. Nawet jeśli wartość Cienia psychonika wynosi zero, może on podwyższyć ją do jednego po to, aby móc uzyskać więcej punktów Dziwu. Wszelkie punkty Dziwu uzyskane dzięki pomocy Cienia zwiększają pulę Dziwu Mrocznego Alter Ego, które dzięki nim stopniowo tworzy swoje psychiczne ciało (patrz Wysysanie Dziwu, moc Cienia z poziomu 4).

Niektórzy spośród mistrzów sztuki Vis twierdzą, że źródło, z którego czerpią, to sieć obejmująca całą czasoprzestrzeń, stworzona przez anunnaki. To ponoć dzięki niej działają takie urządzenia jak kamienie filozoficzne oraz gwiezdne wrota.

Inne ścieżki

Mówi się o istnieniu również innych ścieżek Psi, ale jeszcze trudniej poznać ich tajniki niż sekrety tych omówionych przed chwilą. Najczęściej wśród dodatkowych ścieżek wymienia się: Wizje, Ukrywanie i Odwracanie. Wizje umożliwiają psychonikowi przesyłanie niezwykle realistycznych iluzji wprost do umysłów ofiar; dzięki Ukrywaniu można skryć nie tylko swą obecność (fizyczną), ale także aurę oraz myśli; Odwracanie natomiast pozwala psychonikowi bronić się przed działaniem mocy psychicznych oraz obrzędów teurgicznych, zwykle poprzez odbicie ataku z powrotem do napastnika. Moce ścieżki Odwracania oraz moce z wyższych poziomów ścieżki Ukrywania można poznać, jedynie należąc do zorganizowanych sabatów, takich jak Favyana lub Niewidzialna Ścieżka (więcej informacji na temat tych oraz innych mocy znajduje się w dodatkowych podręcznikach do **Gasnących Słońc**).

Cień

Cień to ciemna strona mocy Psi. Istnieje jedna główna ścieżka Cienia – nazywa się ją ścieżką Mrocznego Alter Ego. Inne ścieżki są niezwykle rzadko spotykane i korzystanie z nich obwarowane jest wieloma warunkami.

Zawsze gdy psychonikowi w teście aktywacyjnym (albo teście Psi), wypadnie wyjątkowa porażka, następuje pobudzenie jego Cienia. Przez całą następną scenę Mroczne Alter Ego może (ale nie musi – wszystko zależy od decyzji Mistrza Gry) odgrywać istotną rolę w zachowaniu bohatera, w stopniu zależnym od wartości Cienia (patrz tabela). Alter Ego może przejawiać się w dowolny sposób, w ramach swojego poziomu (także posługując się mocami z niższych poziomów) – tyle razy, ile tylko zechce w ciągu sceny.

Używamy określenia Mroczne Alter Ego, jakby chodziło o jakąś nową istotę, ale w rzeczywistości wszystko robi sam bohater. Kiedy zdobędzie przynajmniej jeden poziom Cienia, wysiłek związany z posługiwaniem się mocami psychicznymi powoduje rozpad jego ego na dwie niezależne osobowości, przy czym jedna z nich pozostaje w ukryciu, w nieświadomości. Jednakże wraz sięganiem po wyższe moce (i podnoszeniem poziomu Cienia) ta mroczna osobowość rozwija się, aż wreszcie staje się całkowicie niezależną istotą.

Rozwiązywanie konfliktów Cień/Pycha

Psi/Cień oraz Teurgia/Pycha to ściśle ze sobą powiązane, wzajemnie przeciwstawne współczynniki. Zawsze przy podnoszeniu poziomu Psi lub Teurgii powyżej – odpowiednio – Cienia lub Pychy, będzie pojawiał się konflikt. Na przykład Euzebiusz, którego Psi wynosi 5 i równa się Cieniowi, chce podnieść wartość Psi do 6 – ale najpierw będzie musiał obłaskawić swój Cień.

Ponieważ obydwie cechy (Cień i Psi lub Pycha i Teurgia) wchodzą w ostry konflikt, bohater musi albo zdecydować się na konfrontację siły woli (w wypadku Psi), albo wybrać skrajne upokorzenie (w wypadku Teurgii). W grze wygląda to następująco: psychonik musi stawić czoło Cieniowi (Mistrz Gry odgrywa Cień): musi przezwyciężyć jego wpływ, przypodobać mu się lub go oczarować; teurg zaś musi zdobyć uznanie i wzbudzić współczucie u obcego człowieka (nie u znajomej postaci z grupy) poprzez swoje dobre uczynki, bezinteresowne wypełnianie obowiązków i tym podobne. Dopiero gdy ktoś obcy dostrzeże to poświęcenie, Pycha zostanie okiełznana.

To wszystko musi zostać odegrane, a ostateczna decyzja o rozstrzygnięciu sytuacji leży w gestii Mistrza Gry. Jednakże jeśli gracz uważa, że dokonał tego, co powinien, a Mistrz Gry tego nie zauważył, to gracz może domagać się testu. W przypadku psychoników test dotyczy Sprytu + *żelaznej woli, uroku osobistego, wywierania wrażenia* lub *szelmostwa*. W przypadku teurga test obejmuje Wiarę + *empatię, wigor* lub *urok osobisty* (zależnie od tego, co w danej sytuacji Mistrz Gry uzna za stosowne).

Udane rozwiązanie konfliktu nie powoduje obniżenia się poziomu Cienia ani Pychy, ale umożliwia podniesienie wartości Psi lub Teurgii o jeden punkt (jeśli gracz wyda odpowiednią liczbę punktów doświadczenia). To oznacza, że pomiędzy współczynnikami powstaje napięcie, nie są już sobie równe (Euzebiusz ma teraz Psi równe 6, a Cień – 5, w sumie 11). Za każdym razem, gdy gracz chce zwiększyć wartość Psi lub Teurgii, nie zwiększając poziomu Cienia lub Pychy, rozpoczyna się podobna walka (nawet jeśli wcześniejszy spór bohater wygrał).

Z drugiej strony ani przy podwyższaniu poziomu Cienia, ani przy Pysze nie bierze się pod uwagę przeciwstawnych cech – po prostu podnosi się poziom o tyle ile trzeba i koniec (patrz Tabela Zdobywania Cienia). Zwiększanie wartości Cienia lub Pychy nie wymaga pojedynku woli. Wobec tego Cień Euzebiusza może zostać podniesiony do 6, zanim jeszcze spróbuje on podnieść poziom Psi.

Interes z diabłem

Bohater może zdecydować się wykonać test Cienia lub Pychy zamiast wymaganej Psi albo Teurgii (na przykład w sytuacji obrony przed mocami okultystycznymi). Jeśli rzut się uda, postać ponosi konsekwencje takiego „diabelskiego paktu". W przypadku Cienia Mroczne Alter Ego zostaje obudzone i działa swobodnie aż do końca tury. W przypadku Pychy niepożądane efekty rozprzestrzeniają się i dodatkowo pogarszają, wpływając na większy obszar (wedle decyzji Mistrza Gry). Jeśli test się nie powiedzie, nic złego się nie stanie.

Moce Cienia

Cień budzi się, gdy psychonikowi przytrafi się wyjątkowa porażka w teście aktywacyjnym mocy albo teście Psi. Wtedy Cień może wykorzystać dowolną z opisanych poniżej mocy, będącą w zasięgu jego poziomu – przez całą scenę, w dowolnym jej momencie. Niczym jungowski cień (albo demoniczne alter ego – jak woli czytelnik), szuka on sposobu, aby zniszczyć to, co w bohaterze dobre i moralnie słuszne. Często prowokuje sytuacje, w których postać musi pokierować się niezbyt etycznymi pobudkami albo złamać osobisty kodeks moralny, jeśli chce coś uzyskać, czy po prostu przeżyć. Cień zrobi praktycznie wszystko, aby skalać życie bohatera, posługując się przy tym wiedzą o najskrytszych jego tajemnicach, pragnieniach i rywalizacji, jaka toczy się pośród psychoników.

Obudzony Cień jest odgrywany przez Mistrza Gry, który powinien pamiętać, że chociaż obrócenie się mrocznej części ego przeciwko samemu bohaterowi może być zabawne, to jednak wszystko, do czego doprowadzi Cień, powinno służyć przede wszystkim przygodzie. Nie należy cieszyć się nieszczęściem postaci, które nijak ma się do głównego wątku fabuły.

Uwaga: Jeśli bohater nie chce robić tego, co Cień próbuje na nim wymóc, może mu się oprzeć, wydając punkt Dziwu. Punkt ten zasila źródło Mrocznego Alter Ego (patrz Wysysanie Dziwu), ale bohater nie wykonuje w tej turze żadnych wymuszonych działań. Jeśli sprawa nadal pozostaje nie rozstrzygnięta (Cień upiera się przy swoim, a bohater skutecznie mu się przeciwstawia), Mistrz Gry może zarządzić walkę pomiędzy bohaterem a jego demonicznym bliźniakiem: psychonik wykonuje test Opanowania + *żelaznej woli* lub *koncentracji*, natomiast jego „bliźniak" test Porywczości + *wywierania wrażenia* (posługując się przy tym poziomami cech i umiejętności psychonika). Jeśli psychonik wygra, Cień zasypia; jeżeli przegra – nie może dłużej sprzeciwiać się wykonaniu żadnych wymuszonych działań w czasie trwania tej sceny.

Dar mowy

(poziom 1, Ekstrawersja + *szelmostwo*)

Kiedy Mroczne Alter Ego obudzi się, może od razu przemawiać przez psychonika, który będzie miał wtedy skłonności do freudowskich przejęzyczeń – zwłaszcza takich niebezpiecznych, które mogą zdemaskować jego moce psychiczne (np. „Nie możemy stawić im czoła, mój panie, zważywszy że tak mizerne są Waszej Wysokości wytryski... eee... To znaczy pociski!"). Każdy punkt zwycięstwa pozwala Mrocznemu Alter Ego na zmianę jednego słowa z wypowiedzi psychonika; przy wyjątkowym sukcesie Cień może zmienić całe zdanie psychonika.

Zmiana celu

(poziom 2, Spryt + *koncentracja*)

Mroczne Alter Ego steruje skurczami mięśni bohatera, przez co ten niechcący kieruje swoje moce na przypadkowe obiekty. Jeśli Cień zdobędzie trzy punkty zwycięstwa, działanie psychonika zostaje skierowane na neutralny obiekt – na przykład niewinnego naocznego świadka. Przy czterech do sześciu punktów zwycięstwa działania zostają skierowane na zaprzyjaźnioną osobę – na przykład postać drugiego gracza. Jeśli wypadnie wyjątkowy sukces, bohater jest zmuszona zrobić coś, czego w ogóle nie zamierzała – coś, co spowoduje dalszy rozwój Mrocznego Alter Ego.

Głosy

(poziom 3, Percepcja + *szelmostwo*)

Psychonik zaczyna słyszeć głosy – czasem swoich przyjaciół lub osób znajdujących się w pobliżu – i zaczyna myśleć, że oni rzeczywiście to powiedzieli, bądź też zupełnie inaczej rozumie ich słowa (np. arystokrata powiedział do bohatera „padnij", a ten zrozumiał „kradnij").

Każdy punkt zwycięstwa pozwala Mrocznemu Alter Ego na zmianę jednego słowa słyszanego przez psychonika; przy wyjątkowym sukcesie Cień może zmienić całe zdanie, które dociera do bohatera. Mistrz Gry powinien popisać się przy tym całą swoją wyobraźnią

Wysysanie Dziwu

(poziom 4, Introwersja + *wigor*)

Mroczne Alter Ego zaczyna teraz zbierać energię niezbędną do budowania swego ciała. Liczba punktów zwycięstwa, która wypadnie przy teście aktywującym Wysysanie Dziwu, oznacza liczbę natychmiast odbieranych psychonikowi punktów Dziwu. Należy prowadzić dokładny zapis tak zdobywanych punktów, ponieważ każdy z nich zostanie wykorzystany przeciwko psychonikowi, kiedy już Mroczne Alter Ego całkowicie się uniezależni od jego osoby (najlepiej zapisywać odebrane punkty Dziwu na drugiej stronie karty postaci). Przebudzone na czas trwania sceny Mroczne Alter Ego może tylko jeden raz próbować Wyssania Dziwu.

Omamy

(poziom 5, Percepcja + *szelmostwo*)

Psychonik zaczyna widzieć rzeczy, które naprawdę nie istnieją, ale dla niego wyglądają bardzo przekonująco i realnie. Pojawiające się wizje nie mogą nikomu uczynić krzywdy (także samemu psychonikowi), ale mogą sprawić, że bohater uwierzy w zadane mu rzekomo rany albo że kogoś zrani (także samego siebie).

Przy jednym i dwóch punktach zwycięstwa Cień może spowodować pojawienie się halucynacji przedstawiających pojedyncze, proste obiekty (na przykład może przekonać postać, że jej broń nie znajduje się w kaburze, choć w rzeczywistości tam jest, albo że jest, choć jej tam nie ma; może też przekonać bohatera, że broń w kaburze zmieniła się w banana). Przy trzech i czterech punktach zwycięstwa Cień może sprawić, że coś podobnego stanie się z wieloma obiektami albo z pojedynczą osobą. Jeśli wypadnie pięć lub sześć punktów zwycięstwa, w podobny sposób może zostać potraktowana grupa ludzi (np. psychonik widzi u boku księcia nie jego orszak w odświętnych szatach, lecz hordę warczących, głodnych dzikich woroksów). W przypadku wyjątkowego sukcesu Cień może wywołać pojawienie się całego fikcyjnego otoczenia, w którym psychonik będzie próbował się odnaleźć.

Niepohamowane pragnienia

(poziom 6, Porywczość + *empatia* lub *tortury*)

Wzmocnienie Cienia

W trakcie gry Cień się umacnia. Określone zachowania i czyny bohatera mogą sprawić, że Cień obudzi się i jeśli zachowanie postaci się nie zmieni, to powoli zacznie się on rozwijać i umacniać swój wpływ. Co sprawia, że określony postępek okazuje się tak haniebny, iż powoduje rozłam w psychice postaci? Łamanie tabu społecznego może być tu ważnym wyznacznikiem, ale także istotny wydaje się osobisty kodeks moralno-etyczny bohatera. Nawet jeśli nasza postać jest wyrzutkiem społecznym, to pewne zasady, w których została wychowana i które nieświadomie sobie przyswoiła, wpływają na jego najskrytsze „ja" – choćby sama nie wiadomo jak usilnie starał się temu zaprzeczyć. Może się to nie podobać, ale jesteśmy istotami społecznymi.

W przypadku barbarzyńców albo postaci, które wychowały się wśród wilków (czy w ogóle z dala od wpływów ludzkiego społeczeństwa – mniejsza o powody), Mistrz Gry powinien wyznaczyć własne kryteria obudzenia Cienia.

Poniżej znajdują się ogólne wskazówki dla ludzi urodzonych i wychowanych w Znanych Światach **Gasnących Słońc**. Wymieniono zachowania stanowiące tabu społeczne, test wymagany przy zdobywaniu punktów Cienia (jeżeli test się nie powiedzie, poziom Cienia bohatera wzrośnie) i liczba w ten sposób zdobywanych punktów (ostatnie słowo w tej kwestii ma jak zwykle Mistrz Gry).

Tabu	Test	Poziomy
Bunt przeciwko rodowi szlacheckiemu, Kościołowi lub cesarzowi	Spryt + *koncentracja*	1
Doświadczenie ekskomuniki	Wiara + *żelazna wola*	2-3
Gwałt	Porywczość + *koncentracja*	1-2
Kradzież	Spryt + *koncentracja*	1
Morderstwo	Porywczość + *koncentracja*	1-2
Narażenie się na działanie Cienia innego psychonika	Psi + *żelazna wola*	1
Narażenie się na działanie mocy okultystycznych obcego	Wiara/Ego + *żelazna wola*	1
Narażenie się na działanie złego artefaktu	Wiara/Ego + *żelazna wola*	1-3
Niechodzenie do spowiedzi od ponad roku	Ego + *koncentracja*	1
Odmowa przyjęcia sakramentu	Ego + *żelazna wola*	1
Przejście tortur Inkwizycji	Opanowanie + *żelazna wola*	1-2
Przyrzeczenie wendety	Porywczość + *koncentracja*	1
Wyjątkowa porażka przy teście aktywacji mocy	Psi + *żelazna wola* lub *koncentracja*	1

Osłabienie Cienia

Bohater może nauczyć się panować nad sobą i osłabiać swoje Mroczne Alter Ego (lub inny efekt działania Cienia). Jednakże łatwiej jest otworzyć puszkę Pandory, niż ją potem zamknąć – obniżenie poziomu Cienia wymaga wielkich czynów.

Czyn	Test	Poziomy
Bezinteresowne poświęcenie się	Porywczość + *empatia*	1-2
Łaska Kościoła (wybór losu Pokutnika)	Wiara + *koncentracja*	1-2
Pielgrzymka	Wiara + *wigor*	1
Poddanie się działaniu kamieni filozoficznych	Psi + *żelazna wola* lub *koncentracja*	1
Poddanie się działaniu Okrucha duszy	Psi + *żelazna wola* lub *koncentracja*	2-3
Poddanie się opiece w klinice Psi z czasów Drugiej Republiki	Introwersja + *żelazna wola* lub *koncentracja*	1-2
Podjęcie się misji dla Kościoła	Wiara + *koncentracja*	1

Mroczne Alter Ego zaczyna odgrywać coraz istotniejszą rolę w życiu postaci – sprawia, że czuje ona emocje, których wcale nie chce czuć, na przykład gniew, nienawiść, strach itp. Należy zaznaczyć, że efekt ten NIE utrzymuje się wiecznie – trwa tylko przez scenę, w której Mroczne Alter Ego jest aktywne. Każdy punkt zwycięstwa powoduje, że postać musi uwzględniać ujemny modyfikator przy każdym teście cechy duchowej, który ma na celu ukrycie niechcianych uczuć lub przeciwstawienie się takim emocjom.

Obłęd

(poziom 7, Ego + *szelmostwo*)

Wraz ze wzrostem wpływu Mrocznego Alter Ego postać zaczyna cierpieć z powodu rozwijającej się nerwicy lub psychozy (na przykład paranoi lub schizofrenii), narastającej potrzeby seryjnego zabijania ludzi albo z powodu problemów podobnych do opisanych przed chwilą. Każdy punkt zwycięstwa oznacza stopień, w jakim choroba psychiczna wpływa w danym momencie na życie bohatera: 1-2 punkty zwycięstwa sygnalizują, że choroba może być dokuczliwa lub rozpraszająca; 3-4 punkty oznaczają, że może uniemożliwić wykonanie określonego zadania, 5-6 zaś, że choroba psychonika prowadzi do niebezpiecznych zachowań, które mogą stanowić zagrożenie życia jego przyjaciół i sprzymierzeńców. W wypadku wyjątkowego sukcesu psychonik może podjąć działania, które doprowadzą do samounicestwienia.

Trzeba zanaczyć, że tym razem skutki mocy SĄ trwałe i mogą zostać odwrócone tylko dzięki działaniom terapeutycznym – jeśli poziom Cienia postaci spadnie do szóstego lub jeszcze niżej.

Mroczne dziecię

(poziom 8, Ekstrawersja + *koncentracja*)

Mroczne Alter Ego do tego stopnia urosło w siłę, że może wysyłać poza ciało bohatera własne ciało astralne i udawać się od czasu do czasu na małe wycieczki. Tym niemniej jest to tylko iluzja. Mroczne Alter Ego nie może podjąć bezpośrednich działań przeciwko innym postaciom – może jedynie pokazywać się i mówić. Jednakże dla bohatera-psychonika ta iluzja jest równie rzeczywista i namacalna jak wszystko inne. Każdy punkt zwycięstwa przekłada się na zasięg (patrz Tabela zasięgu, wcześniej) – to znaczy, jak daleko od psychonika może pojawiać się iluzja Mrocznego dziecięcia. Kiedy pojawi się w pobliżu bohatera, punkty zwycięstwa służą jako ujemne modyfikatory do testu Percepcji pozostałych postaci, które mają odróżnić prawdziwą postać od jej Mrocznego Alter Ego.

Narodziny Alter Ego

(poziom 9, Ekstrawersja + *wigor*)

To jest moment prawdziwych narodzin Mrocznego Alter Ego, które wreszcie zyskuje własną tożsamość i staje się w pełni niezależnym, materialnym bytem, zdolnym do podróży po całym wszechświecie. Ma dokładnie te same cechy co psychonik, z którego powstało (z tą różnicą, że 9 poziom Cienia psychonika staje się 9 poziomem Psi dla Mrocznego Alter Ego). Natomiast liczba punktów Dziwu wynosi tyle, ile uzbierało się z pomyłek psychonika (patrz wcześniej Wysysanie Dziwu). Punkty zwycięstwa z testu aktywującego tę moc służą jako ujemne modyfikatory do testu Percepcji pozostałych postaci, które mają odróżnić prawdziwego bohatera od jego Mrocznego Alter Ego.

Mroczne Alter Ego zaistniało już nieodwołalnie – nic nie pomoże obniżyć wartości Cienia (za to potem powrót do dziewiątego poziomu zakończy się powstaniem kolejnego Mrocznego Alter Ego). Mroczne Alter Ego jest rzeczywistą postacią, która może zginąć jak każdy śmiertelnik.

Teurgia

W przeciwieństwie do mocy psychicznych rytuały teurgiczne nie dzielą się na ścieżki. Bohaterowie po prostu uczą się poszczególnych rytuałów z określonego poziomu – nie muszą wcześniej kupować niższych poziomów.

Ponieważ teurgia jest trudniejsza w użyciu (wymaga liturgii, odpowiednich gestów, modlitw itp.) i mniej elastyczna i uniwersalna, zwykle przy mniejszym wysiłku daje większe efekty, zwłaszcza jeśli porównać ją poziomami do mocy psychicznych. Ponadto dłużej trwa – średnio przez jedną scenę, choć niektóre rytuały mają także czas trwania chwilowy (patrz poniższe opisy rytuałów). W przeciwieństwie do psychoników teurdzy nie mogą za pomocą punktów Dziwu rozszerzać zasięgu i czasu trwania, nie mogą też zwiększać ilości obiektów poddawanych działaniu rytuałów.

Komponenty

Do wykonania obrzędu potrzebny jest jeden lub więcej z poniżej wymienionych komponentów (wykorzystuje się je tylko przy odprawianiu obrzędu, nie przez cały czas jego trwania):

- **Liturgia (L):** muszą zostać wypowiedziane odpowiednie słowa. Niektóre obrzędy wymagają długich przemów, a nie jedynie prostej modlitwy.
- **Gesty (G):** muszą zostać wykonane odpowiednie gesty i znaki w powietrzu (bądź na powierzchni obiektu, który poddaje się rytuałowi). W grę może wchodzić zwyczajny znak krzyża – albo skomplikowana runa.
- **Modlitwa (M):** kapłan, aby dokonać obrzędu, musi medytować. Może chodzić o krótką chwilę skupienia lub kilkugodzinny trans.

Rytuał może zostać wykonany bez stosownych komponentów, ale wtedy teurg musi uwzględnić modyfikator ujemny wynoszący -3 do łatwości testu. (Dzięki temu ksiądz z Zakonu Eskatonicznego – choćby został związany i zakneblowany – nadal może odprawić rytuał teurgiczny wymagający teoretycznie liturgii lub odpowiednich gestów).

Szaty teurgiczne

Szaty mogą zwiększyć łatwość testu w przypadku pewnych obrzędów. Poniżej wypisano kilka rodzajów szat i rekwizytów oraz obrzędów teurgicznych, w których są one pomocne. Jeśli postać wykorzysta szaty teurgiczne w odpowiednim rytuale, daje mu to +1 premii do łatwości testu. Dodatkowe szaty teurgiczne oferują dalsze premie – należy dodać +1 na każde dwie dalsze szaty.

Oficjalne szaty kościelne, pobłogosławione i odpowiednio przygotowane, wzmacniają siłę niektórych obrzędów teurgicznych.

Szaty	Rodzaj obrzędu
Kadzielnica	Oczyszczanie (Oczyszczanie, Poświęcenie)
Krzyż gwiezdnych wrót	Morale, Odpieranie (Rozproszenie ciemności, Przerażający majestat)
Mitra (ranga +4)	Mądrość (Boskie objawienie, Języki wieży Babel)
Ornaty	Obrona (Zbroja Wszechstwórcy)
Pastorał (ranga +3)	Rozkazywanie, Przywództwo (Liturgia nabożeństwa, Egzorcyzmy)
Różaniec	Koncentracja, Medytacja (Sprawiedliwe naznaczenie pokuty, Święty zapał)
Woda	Uzdrawianie (Nałożenie rąk, Uzdrawiająca dłoń świętej Amaltei)

Relikwie

Niektóre święte relikwie lub szaty są w stanie magazynować punkty Dziwu albo pozwalają użytkownikowi posłużyć się rytuałem, którego się jeszcze nie nauczył.

Wszystko może być relikwią, pod warunkiem, że kiedyś służyło celom religijnym (zostało poświęcone dla celów teurgicznych). Oto niektóre efekty ich działania:

• **Przybytek Dziwu:** Taka relikwia może być źródłem punktów Dziwu. Można z niej zaczerpnąć i wykorzystać punkty w każdym rzucie, ale po wykonaniu testu Wiary + *koncentracji*; teurg może maksymalnie zużyć tyle punktów Dziwu, ile uzyska punktów zwycięstwa. Gdy punkty Dziwu zostaną zużyte, Przybytek musi zostać napełniony nowymi, które przekaże dobrowolnie ochotnik (oddaje jeden punkt za każdy zużyty). Zabieg ten wymaga stosownej ceremonii i testu Teurgii + *koncentracji*; maksymalna liczba punktów, jaką można w trakcie ceremonii zgromadzić, wynosi tyle, ile wypadnie punktów zwycięstwa. Takie przybytki Dziwu tworzy się za pomocą obrzędu eskatonicznego z ósmego poziomu – Inwestytury.

• **Dziedzictwo świętych:** Te relikwie umożliwiają właścicielowi posłużenie się jednym bądź więcej rytuałami teurgicznymi. Spotyka się je bardzo rzadko, ponieważ jedynym znanym sposobem na obdarzenie przedmiotu rytualną mocą teurgiczną jest cud. Przedmioty tego typu zawsze w przeszłości należały do świętego, którego uczynki były tak pełne wiary i niezwykłe, że przedmiot wciąż jeszcze je „pamięta" i potrafi powtarzać. Dziedzictwo świętych może łączyć w sobie także właściwości Przybytku Dziwu, jednakże właściciel relikwi nadal musi wydać wymaganą przez określony rytuał liczbę punktów Dziwu. Przykładem tego typu relikwii jest kość palca świętego Rasmussena, która umożliwia posłużenie się rytuałami Odparcie zła (poziom trzeci) i Nabożeństwo (poziom pierwszy).

• **Przedmiot wiary:** Tego typu relikwie mogą pomoc wierzącemu w odprawieniu rytuału. Podobnie jak szaty teurgiczne te relikwie zwiększają łatwość testu przy dokonywaniu obrzędów, dotyczą jednak określonych rytuałów (na przykład różaniec wspomaga Inne widzenie). Aby skorzystać z premii, bohater musi trzymać relikwie w ręku podczas odprawiania obrzędu. Tego typu przedmioty można stworzyć dzięki rytuałowi Uświęcenie z ósmego poziomu.

Rytuały kościelne

Każda sekta ma specyficzne dla siebie obrzędy, które wiążą się z jej świętym patronem oraz praktykowanymi cnotami. Nauka rytuału innej niż własna sekty zwykle kosztuje bohatera +1 dodatkowy punkt na każdy poziom lub 3 razy aktualny poziom obrzędu (w punktach doświadczenia). Czasem postać nie musi nawet zwracać się do członka danej sekty, aby poznać rytuał – siwiuteńki, stary mistrz z jego własnej sekty może go znać, zwykle w nieco zmienionej formie, upodobniającej go do ceremonii jego własnej sekty. Jednakże bohater nadal ponosi odpowiednie koszty za naukę tak rzadkiego rytuału.

Opisy obrzędów zaczynają się od tych, które znane są wszystkim sektom. Bohater może je poznać, płacąc tyle co zwykle.

Błogosławieństwo Proroka

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

Nakreślenie przez teurga symbolu Kościoła na czole towarzysza lub po prostu w powietrzu, w jego kierunku, może pomóc temuż towarzyszowi w wykonywanym zadaniu. Uzyskane przez teurga punkty zwycięstwa dodaje się do łatwości testu naznaczonej symbolem postaci. Działanie tego obrzędu trwa tak długo, aż osoba pod jego działaniem wykona test związany z zadaniem, przy którym miało pomóc Błogosławieństwo Proroka. Jeśli uda się odprawienie tego

Odprawienie kilku rytuałów jednocześnie

Postać może znaleźć się pod działaniem kilku obrzędów w czasie jednej tury. Innymi słowy, kapłan Wojennego Bractwa może skierować na siebie moc rytuałów Naczynie duszy, Zbroja Wszechstwórcy, Liturgia przerażających zastępów i Miażdżąca dłoń. Jednakże odprawienie każdego kolejnego rytuału (po pierwszym) kosztuje jeden dodatkowy punkt Dziwu. Ponadto koncentrowanie tylu mocy na sobie jest wyrazem własnej próżności; każdy dodatkowy obrzęd zwiększa więc prawdopodobieństwo wzrośnięcia Pychy, jeśli odprawienie go się nie powiedzie.

Za każdym razem, kiedy teurgowi wypadnie wyjątkowa porażka, musi pomyślnie przejść test Teurgii + *koncentracji*, w przeciwnym razie zwiększy mu się poziom Pychy. Odprawianie kilku rytuałów jednocześnie pociąga za sobą modyfikatory ujemne do łatwości testu:

Obrzęd	Modyfikator ujemny
Pierwszy obrzęd	nie ma
Drugi obrzęd	-2
Trzeci obrzęd	-4
Czwarty obrzęd	-6
Piąty obrzęd	-8
Szósty obrzęd	-10

Każdy dalszy obrzęd oznacza kolejny modyfikator ujemny równy -2.

Teurg może jednym gestem zakończyć działanie każdego z obrzędów w dowolnie wybranym momencie.

Obrzędy, których działanie jest skierowane przeciwko jakiejś osobie, stanowią wyjątek od tej reguły – tak jak na przykład avestiańskie Żądło sumienia. Jeśli ofiara nie oprze się mocy obrzędów, to działają one niezależnie od ich liczby. Rzecz jasna owe rytuały nie liczą się jako te, które ofiara sama odprawiła, nie kosztują jej punktów Dziwu i nie zwiększają prawdopodobieństwa podwyższenia poziomu Pychy. Jeżeli ich działanie przeciwstawia się efektom wcześniej odprawionych obrzędów, to mają one pierwszeństwo i znoszą skutki poprzednich rytuałów (które niemniej nadal trwają tyle, ile powinny, lecz ich efekty uwidocznią się dopiero wtedy, gdy przestaną działać świeżo odprawione rytuały przeciwnika).

Niektóre rytuały nawzajem się znoszą. Na przykład kapłan Bractwa Wojennego pod działaniem obrzędu Naczynie duszy dodaje 3 do łatwości każdego testu związanego z wysiłkiem fizycznym. Jeśli jakikolwiek avestianin skieruje przeciwko niemu Tortury przeklętego, mnich z Bractwa nadal będzie otrzymywał premię +3, ale zostanie ona zniesiona modyfikatorem ujemnym związanym z bolesnymi ranami, wywołanymi obrzędem avestianina.

rytuału, postać pod jego działaniem uzyskuje co najmniej jedną kostkę zwycięstwa, niezależnie od liczby sukcesów wynikających z testu wykonanego przez teurga).

Liturgia nabożeństwa

(poziom 2, Ekstrawersja + *przemawianie*, L, zmysły, przedłożony, 1 D)

Recytacja tego fragmentu „Ewangelii omega" to tradycyjny sposób na zwiększenie morale, przede wszystkim przed walką. Na odczytanie liturgii potrzeba przynajmniej piętnastu minut, a wszyscy prawdziwie wierzący w zasięgu głosu teurga dodają sobie punkty zwycięstwa z rzutu kapłana do wszelkich testów Wiary lub Opanowania w ciągu najbliższej sceny. Zasięgu tego obrzędu nie można zwiększyć dzięki działaniu elektronicznego systemu adresowego ani komunikatorów dalekiego zasięgu. Bohaterowie będący pod wpływem Liturgii nie mogą posłużyć się Pobudzeniem pasji ani Pewną ręką.

Nałożenie rąk

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

Przywołując Amalteę, świętą patronkę uzdrawiania i miłosierdzia, apostoła Proroka, teurg może zmniejszyć cierpienie rannych towarzyszy, dotykając ich ran. Każdy punkt zwycięstwa leczy jeden poziom obrażeń.

Przekleństwo Proroka

(poziom 4, Porywczość + *koncentracja*, LG, wzrok, 1 D)

Teurg może dać wrogowi swojej wiary przedsmak bożego gniewu. W tym celu powtarza pierwsze dwie linijki Upomnienia Niewiernych, wygłoszonego przez Proroka, i wykonuje znak zamkniętych wrót gwiezdnych w kierunku ofiary. Obrzęd ten jest przeciwieństwem Błogosławieństwa Proroka i powoduje, że osoba znajdująca się pod jego wpływem przy wykonywaniu określonego działania musi odjąć punkty zwycięstwa teurga od łatwości własnego testu. Efekty rytuału utrzymują się do chwili, kiedy jego ofiara wykona test związany z wykonywaniem tego określonego, przeklętego zadania.

Dar kazania

(poziom 5, Porywczość + *przemawianie*, LG, zmysły, jeden akt, 1 D)

Obrzęd ten wprowadzono przede wszystkim z myślą o misjonarzach na nowych światach. Zwiększa on wpływ, jaki teurg może wywrzeć na ludzi, dla których głosi kazanie. Przez resztę aktu teurg może dodawać punkty zwycięstwa osiągnięte przy tym rytuale do testów *uroku osobistego* lub *wywierania wrażenia* odnoszących się do członków nowej „trzódki".

Przysięga wierności świętym

(poziom 5, Wiara + *przemawianie*, LGM, wzrok, nieskończony, 1 D na jedną osobę)

Obrzęd zainspirowany został przez Przysięgę solidarności, którą złożyło ośmiu apostołów Zebulona w czasach najcięższych prób, na jakie zostali wystawieni. Umożliwia on grupie bohaterów złożenie sobie wzajemnej przysięgi pod patronatem świętego. Rytuał ten musi odprawić wyświęcony ksiądz, który nie jest członkiem grupy przysięgających (jest świadkiem wobec Wszechstwórcy), jednakże dowolny teurg z tej grupy może wspomagać kapłana (patrz dalej „Obrzędy grupowe"). Rytuał ten przypomina nieco moc psychoników Tworzenie więzi psychicznej, ponieważ oferuje członkom grupy premie przy wspólnym odprawianiu obrzędów teurgicznych, których działanie jest skierowane na innych ludzi (premia równa +2 do łatwości testu).

Wybrany święty, którego imię wymawia się w trakcie rytuału, udziela członkom grupy premii +1 do łatwości testu przy wykonywaniu określonych zadań powiązanych z określoną dla niego cnotą:

Święty	Zadanie
Amaltea	Pomaganie potrzebującym, łagodzenie bólu.
Hombor	Zawieranie przyjaźni, bezinteresowne akty miłosierdzia.
Horacy	Badania, gromadzenie wiedzy.
Lextius	Dotrzymanie przysięgi, dawanie innym przykładu.
Mantius	Obrona wiernych (dotyczy tylko działań obronnych, nie ataku), samodoskonalenie.
Maya	Obrona niewinnych (dotyczy zarówno działań obronnych, jak i ataku), karanie winnych.
Paulus	Odnajdywanie drogi, tropienie tajemnic.
Ven Lohji	Medytacje, przedsięwzięcia artystyczne.

Mistrz Gry może swobodnie wprowadzić innych, pomniejszych świętych, którym gracze mogą złożyć przysięgę.

Zdrada towarzyszy lub świętego powoduje złamanie przysięgi i pociąga za sobą nieprzyjemne konsekwencje: wszystkie poprzednie premie zamieniają się w modyfikatory ujemne, dopóki grzesznik nie odkupi swojej winy pielgrzymką lub innym pobożnym uczynkiem. Ponadto krzywoprzysięstwo pozostawia plamę na duszy grzesznika, przez co można go dostrzec, posługując się obrzędem Rozdarcia Zasłony.

Języki wieży Babel

(poziom 6, Spryt + *empatia*, GM, przedłużony, 1 D)

Ten obrzęd jest również bardzo popularny wśród misjonarzy, ponieważ umożliwia teurgowi rozumienie i mówienie praktycznie dowolnym językiem, którego do tej pory nie znał. Zanim teurg odprawi ten rytuał, musi sporo się nasłuchać, jak ktoś posługuje się biegle wybranym językiem. Punkty zwycięstwa uzyskane przez teurga w teście stają się premią przy jakimkolwiek rzucie w ciągu tej sceny, który wiąże się z porozumiewaniem się w danym języku – czy będzie chodziło o wygłoszenie przemowy, czy odczytanie poruszającego kazania.

Obrzęd ten nie zastępuje umiejętności czytania w danym języku, chyba że zapisuje się go za pomocą typowego urtyjskiego alfabetu (albo tak się składa, że odczytuje się go fonetycznie). W językach obcych, Kurgan i innych barbarzyńców z Utraconych Światów, nie używa się urtyjskiego alfabetu.

Sprawiedliwe naznaczenie pokuty

(poziom 7, Wiara + *empatia*, LM, 1 D)

Ten obrzęd stanowi podstawę funkcjonowania Kościoła w Znanych Światach, ponieważ to właśnie dzięki niemu

– poprzez spowiedź – ludzkość uczy się, jak naprawiać swoje złe uczynki. Oczywiście w większości wypadków rytuał Sprawiedliwego naznaczenia pokuty sprowadza się do zwykłej formalności, jednakże kiedy grzechy są wyjątkowo ciężkie lub pociągają za sobą konsekwencje natury okultystycznej, które wykraczają poza osobistą kwestię zbawienia, teurgiczne Naznaczenie pokuty okazuje się jedynym sposobem ogarnięcia tych mrocznych tajemnic.

Efekt działania Sprawiedliwego naznaczenia pokuty nadaje się przede wszystkim do odgrywania, gdyż nie rządzą nim łatwe do opisania reguły; pokuta to zwykle datki, służba, pielgrzymki lub wyprawy. Dobrze wypełniona pokuta daje graczowi możliwość otrzymania Błogosławieństwa i zmazania Przekleństwa lub obniżenia poziomu Cienia albo Pychy. Należy w tym miejscu podkreślić, że pokuta nie wpływa na przydzielanie punktów doświadczenia, lecz włącza się w akcją przygody – chyba że Mistrz Gry postanowi inaczej. I tak należy jednak wydać punkty doświadczenia na zakup Błogosławieństwa, natomiast utrata Przekleństwa nie zmniejsza wartości współczynników postaci.

Osoba, na którą skierowano działanie Sprawiedliwego naznaczenia, musi dopełnić pokuty – inaczej będzie cierpiała z powodu koszmarów sennych, pecha albo przytrafi jej się coś jeszcze gorszego (zwiększy się jej Pycha lub utraci Wiarę). O tym, co się stanie, decyduje Mistrz Gry.

Uświęcenie

(poziom 7, Wiara + *koncentracja*, GM, dotyk, nieskończony, 2 D)

Teurg uświęca przedmiot, zamieniając go w jedną z szat teurgicznych (patrz wcześniej). Chociaż obrzęd ten nie daje ochrony przed mocami okultystycznymi (w przeciwieństwie do Poświęcenia, rytuału z pierwszego poziomu Ortodoksji), to jednak jego skutki są trwałe. Mimo że szata teurgiczna może z czasem (gdy zostanie zaniedbana) utracić swą świętość, to jednak, póki się o nią dba, zapewnia premie przy odprawianiu obrzędów. Rytuał ten można odprawiać w ciągu tygodnia tyle razy, ile wynosi poziom Teurgii kapłana. Nie powinien on służyć do stworzenia „fabryki" uświęconych szat teurgicznych.

Wersja tego rytuału z ósmego poziomu pozwala teurgowi stworzyć Przedmiot wiary, który daje premię przy odprawianiu określonego rytuału. Premia ta jest równa liczbie punktów Dziwu wydanych na odprawienie Uświęcenia.

Tarcza wiary

(poziom 8, Ekstrawersja + *koncentracja*, GM, 1 D)

Na podobieństwo wytworu techniki – tarczy energetycznej – dzięki temu rytuałowi powstaje wokół teurga półkuliste pole o promieniu trzech metrów, które przemieszcza się razem z nim. Tarcza istnieje do końca sceny, a jej promień może zostać zwiększony o jeden metr za każdy dodatkowy punkt Dziwu. Maksymalna obrona tarczy wynosi 15 plus punkty zwycięstwa teurga, natomiast próg aktywacji (minimalne obrażenia, które włączą tarczę) jest równy poziomowi Pychy kapłana. (Jeśli nie ma on w ogóle Pychy, to próg wynosi 1). Tarcza może zatrzymać tyle trafień, ile wynosi Teurgia, zwiększona o punkty zwycięstwa, zdobyte w teście aktywacyjnym (patrz „Tarcze energetyczne" w „Rozdziale siódmym: Technika"). Wydając każdy

kolejny punkt Dziwu, można zwiększyć liczbę zatrzymywanych trafień ponownie o wartość Teurgii.

Cudowne oswobodzenie

(poziom 9, Wiara + *koncentracja*, LGM, 1 D)

Obrzęd ten umożliwia teurgowi ucieczkę ze skrajnie niebezpiecznych sytuacji w sposób graniczący z cudem. Udany rzut przy odprawianiu tego rytuału oznacza, że Mistrz Gry musi pokierować zdarzeniami tak, aby teurg znalazł prostą drogę ucieczki od grożącego mu niebezpieczeństwa. Nie oznacza to, że ma wydarzyć się coś niemożliwego – tylko coś wysoce nieprawdopodobnego. Cudowne oswobodzenie może przejawiać się w postaci nieznanego sprzymierzeńca, który nagle zaatakuje kogoś, kto właśnie miał zabić teurga, albo strażnika, który zaglądając do podziemnej celi teurga zgubi przypadkiem klucze do niej. Słynnym przykładem działania Cudownego ocalenia jest przygoda kapelana Hazatów, ojca Konstantego, który prawie już miał zostać posiekany na drobne kawałeczki przez hordę rozwścieczonych kurgańskich lojalistów, kiedy niespodziewane trzęsienie ziemi spowodowało otwarcie się pod nim gruntu. Dobry ojczulek wpadł (doznając przy tym niewielkich obrażeń) do jaskini, która stanowiła część systemu podziemnych grot. Idąc nimi, dostał się z powrotem na tereny cesarstwa.

Rytuały Ortodoksji

Poświęcenie

(poziom 1, Wiara +*koncentracja*, GM, dotyk, jeden akt, 1 D)

Poświęcenie oczyszcza przedmiot ze zła którym mógł być skażony, dzięki czemu na czas trwania jednego aktu powstaje Szata (po tym czasie przedmiot staje się zwyczajną rzeczą, chyba że wcześniej wypadł wyjątkowy sukces, co powoduje, że efekt oczyszczenia pozostaje na zawsze). Poświęcony przedmiot może opierać się wpływom psychicznych mocy, antynomii, Cienia lub Pychy. Przy każdej próbie wpłynięcia mocami psychicznymi na taki przedmiot należy uwzględnić modyfikator ujemny, który równy jest połowie liczby punktów zwycięstwa, uzyskanych przy odprawianiu oczyszczenia (zaokrąglamy w górę). Przedmioty od piątego Poziomu Techniki wzwyż trudno poświęcić – należy więc odjąć jeden od łatwości testu przy odprawianiu tego rytuału.

Światło

(poziom 2, Porywczość +*koncentracja*, G, przedłożony , 1 D)

Dzięki temu obrzędowi na dłoni teurga pojawia się niematerialna jaśniejąca kula, która daje wystarczająco dużo światła, aby czytać nawet w odległości trzech metrów od niej. Ten zasięg można wydłużyć o jeden metr za każdy punkt zwycięstwa (jeśli gracz tak zdecyduje).

Alternatywna wersja tego rytuału tworzy wąski strumień światła zaczynający się od dłoni teurga. Można posłużyć się takim światłem do przeszukiwania ciemnego pokoju lub do oślepienia wroga Wiary. Zasięg takiej smugi światła wynosi 10 metrów plus dwa metry za każdy punkt zwycięstwa.

Zbroja Wszechstwórcy

(poziom 3, Wiara + *uniki*, LG, przedłużony, 1 D)

Dzięki temu rytuałowi powstaje odpowiednik tarczy energetycznej (jeszcze bliższy pierwowzorowi), który chroni objętą mocą osobę, dostosowując się do kształtu jej ciała. W przeciwieństwie do Tarczy wiary Zbroja Wszechstwórcy nie musi koncentrować się wokół samego teurga, lecz może otaczać inną postać. To, na kogo ma działać ten obrzęd, musi zostać zadeklarowane w trakcie jego odprawiania; tej decyzji nie można już zmienić. Zbroja istnieje przez jedną scenę.

Maksymalna obrona tarczy wynosi 10 plus punkty zwycięstwa teurga, natomiast próg aktywacji (minimalne obrażenia, które włączą tarczę) jest równy poziomowi Pychy kapłana (jeśli nie ma on w ogóle Pychy, to próg wynosi 1). Tarcza może zatrzymać tyle trafień, ile wynosi poziom Teurgii zwiększony o punkty zwycięstwa zdobyte przy teście aktywacyjnym (patrz „Tarcze energetyczne" w „Rozdziale siódmym: Technika"). Wydając każdy kolejny punkt Dziwu można zwiększyć liczbę zatrzymywanych trafień ponownie o liczbę poziomów Teurgii. Nie można zastosować tego rytuału wobec osoby, która nosi pancerz grubszy od zbroi skórzanej (chyba że postać ta jest nieprzytomna lub niezdolna do działania) – wszelkie próby jego odprawienia spalą na panewce.

Boża opieka

(poziom 4, Introwersja + *żelazna wola*, LM, przedłużony, 1 D)

Ten rytuał chroni duszę i umysł prawdziwego wiernego przed umysłową inwazją lub dominacją psychoników, ich Cieni, teurgów, obcych telepatów i antynomistów. Jego moc może zostać skierowana na samego teurga lub inną osobę. Przy wszelkiego rodzaju ataku umysłowym należy uwzględnić modyfikator ujemny, który wynosi tyle, ile uzyskano punktów zwycięstwa przy teście aktywacyjnym obrzędu.

Rozproszenie ciemności

(poziom 5, Porywczość + *wywieranie wrażenie*, LG, tymczasowy, 1 D)

Teurg staje się swoistym „polem odpychającym" dla wszelkich sług zła, na przykład skorup (patrz „Rozdział ósmy: Prowadzenie gry"), Mrocznych Ego psychoników oraz tych, którzy znaleźli się pod złym wpływem demonicznych artefaktów urów. Liczba sukcesów określa na ile metrów najbliżej mogą podejść do teurga wybrańcy zła. Czas działania obrzędu może zostać wydłużony o 10 tur za każdy dodatkowy punkt Dziwu (można wydać te punkty w dowolnym momencie po odprawieniu rytuału).

Poświęcenie ziemi

(poziom 6, Wiara + *koncentracja*, GM, jeden akt, 1 D)

Ten obrzęd zwykle stosuje się przed rozpoczęciem budowy świątyni i działa on podobnie do Poświęcenia, tyle że dotyczy obszaru ziemi. Powierzchnia tego terenu wynosi tyle metrów kwadratowych co Ekstrawersja teurga pomnożona przez 10. Na poświęconą ziemię nie mogą wejść żywi umarli, a przy stosowaniu mocy okultystycznych przez nienawróconych psychoników, antynomistów oraz przy działaniu demonicznych artefaktów urów należy uwzględnić modyfikator ujemny, równy ilości punktów zwycięstwa uzyskanych przy odprawianiu Poświęcenia ziemi. Trzeba zaznaczyć, że ograniczenia te dotyczą zarówno sytuacji, gdy mocy używa się, będąc na terenie poświęconym, jak i gdy

kieruję się je na taki obszar, przebywając poza nim. Na przykład nienawrócony psychonik, który, siedząc na drugim końcu miasta, próbuje przeszukać wnętrze świątyni za pomocą Dalekowidzenia, również musi uwzględnić wyżej wspomniany modyfikator ujemny.

Po upływie aktu obszar ponownie staje się zwyczajnym skrawkiem ziemi, chyba że przy odprawianiu Poświęcenia uzyskano wyjątkowy sukces – wtedy działanie rytuału zostaje utrwalone na zawsze.

Błogosławienie plonów

(poziom 7, Ekstrawersja + *sztuka przetrwania*, LGM, 1 D)

Obrzęd ten wyrósł z tradycyjnej roli, jaką spełniał kapłan w kulturach rolniczych. Umożliwia on teurgowi oczyszczenie jedzenia lub zwiększenie jego ilości o tyle kilogramów, ile wynosi jego Teurgia. Błogosławieństwo plonów neutralizuje wszelkie zanieczyszczenia i trucizny organiczne, odświeża psującą się żywność (jeśli zaczęła się psuć najdalej przed dwoma dniami), albo – jeśli jedzenie nie było zepsute – zwiększa jego wartość odżywczą o 50 % (np. racje żywieniowe na dziesięć dni wystarczają na piętnaście). Obrzęd ten jest niezwykle ceniony na wielu planetach, gdzie gasnące słońca nie są w stanie wyżywić ziemi.

Egzorcyzmy

(poziom 8, Wiara + *wywieranie wrażenia*, LGM, zmysły, 1 D)

Dzięki temu rytuałowi teurg może odpędzić każdą złą moc, która wpływa na jakąś osobę, lub przejęła jej ciało (zwykle chodzi o dominację ze strony psychonika lub antynomisty, opętanie przez demona, ale można w ten sposób usunąć także wpływ artefaktów urów i niektórych innych ras obcych). Egzorcyzmy często okazują się długim i wyczerpującym procesem. Należą do działań długotrwałych – teurg musi uzbierać 25 punktów zwycięstwa, aby pozbyć się tego, co opętało ofiarę. Przy każdym rzucie trzeba wydać jeden punkt Dziwu. Jeśli zasób punktów Dziwu skończy się, zanim teurg uzbiera 25 punktów, znaczy to, że egzorcyzmy się nie udały. Kapłan musi wobec tego wszystko zaczynać od nowa, od początku zaczynając zbierać potrzebne punkty.

Dodatkowo utrudnia sprawę fakt, że demon może opierać się mocy teurga, posługując się przy tym Ego + *urokiem osobistym*, *wywieraniem wrażenia* lub *szelmostwem* zniewolonej ofiary (zależnie od osobowości demona i jego preferencji). Demony zwykle w sposób nadnaturalny zwiększają wartości cech i poziomy umiejętności swoich ofiar, co jeszcze bardziej komplikuje sytuację.

W przypadku wpływu natury psychicznej egzorcysta musi zebrać tyle punktów, ile wynosi Psi wrogiego psychonika. Jeżeli psychonik jest świadom odprawianych egzorcyzmów, a ponadto teurg znajduje się w jego zasięgu, psychonik może próbować mu się przeciwstawić. Wykonuje wtedy test cech i umiejętności, jakich wymaga moc, której działaniem objął ofiarę.

W przypadku działania obcych Mistrz Gry powinien ustalić liczbę, która reprezentować będzie siłę duchowej inwazji (patrz wskazówki do działań długotrwałych, które zamieszczono w „Rozdziale drugim: Zasady gry").

Opieczętowanie świątyni

(poziom 9, Opanowanie + *wywieranie wrażenia*, LGM, przedłużony, 1 D)

W niebezpiecznych czasach kapłani Ortodoksji posługiwali się tym rytuałem, aby ochronić swoją trzódkę (a czasem zdarzało się niefortunnie i sami musieli się chronić przed własną trzódką), zamieniając na pewien czas swoją świątynię w fortecę. Pod wpływem tego obrzędu wokół świątyni pojawia się coś na kształt ogromnej tarczy energetycznej. Maksymalna obrona tarczy wynosi 20, natomiast próg aktywacji jest równy poziomowi Pychy teurga (jeśli nie ma on w ogóle Pychy, to próg wynosi 1). Tarcza może zatrzymać tyle trafień, ile wynosi podwojony poziom Teurgii kapłana. Wydając każdy kolejny punkt Dziwu można zwiększyć liczbę zatrzymywanych trafień o wartość Teurgii.

Rytuały Bractwa Wojennego

Naczynie duszy

(poziom 1, Porywczość + *panowanie nad ciałem*, M, przedłużony, 1 D)

Podstawą kształcenia mnichów z Bractwa Wojennego jest doskonalenie ciała jako narzędzia na usługach Wszechstwórcy. Ten obrzęd pomaga teurgowi dodać 5 do łatwości testu przy każdym działaniu, które wymaga wysiłku fizycznego – poza walką (np. w biegu, skakaniu, podnoszeniu ciężarów itp.).

Sprawiedliwie prowadzona dłoń

(poziom 2, Wiara + *walka wręcz*, *strzelanie* lub *broń biała*, LG, tymczasowy, 1 D)

Wzywając imię Wszechstwórcy, aby prowadził jego dłoń w ogniu bitwy, teurg może dodać punkty zwycięstwa zdobyte przy odprawianiu rytuału do łatwości testów swoich umiejętności bojowych. Trzeba pamiętać, że obrzęd obejmuje tylko tę umiejętność, którą wybrano przy odprawianiu rytuału (tj. *walkę wręcz*, *strzelanie* lub *broń białą*), zwykle związaną z ulubioną bronią mnicha. Jeżeli odprawienie obrzędu się powiedzie, postać otrzymuje przynajmniej jedną kostkę zwycięstwa, niezależnie od liczby uzyskanych sukcesów.

Zbroja Wszechstwórcy

(poziom 3, Wiara + *uniki*, LG, przedłużony, 1 D)

Obrzęd ten wygląda identycznie jak rytuał Ortodoksji Zbroja Wszechstwórcy z trzeciego poziomu – z jedną tylko różnicą: ta wersja obejmuje swoim działaniem także te osoby, które noszą cięższą zbroję, jeśli została ona Uświęcona lub Poświęcona.

Święty zapał

(poziom 4, Porywczość + *wigor*, L, jeden akt, 1 D)

Mnisi Bractwa Wojennego znani są ze swej dyscypliny i wierności. Obrzęd Świętego zapału zwiększa ich i tak już legendarny stoicyzm, dzięki czemu łatwo mogą oprzeć się

pokusom, namowom, pokrętnym oraz sprytnym argumentom itp., które odwiodłyby ich od spełnienia obowiązku. W trakcie odprawiania rytuału mnich określa, co jest jego obowiązkiem („Żadna krzywda nie stanie się biskupowi w mojej obecności" lub „Bezpiecznie dostarczę pismo hierofanta na Byzantium Secundus"). Jeśli rzut powiedzie się, to mnich z Bractwa staje się odporny na działanie wszelkich przeciwności natury umysłowej lub społecznej, które miałyby go powstrzymać przed dopełnieniem jego powinności (takie jak na przykład rozkaz biskupa, aby zszedł z posterunku, podstęp markiza Decadosa czy błagania chłopa, aby pomóc w uwolnieniu jego brata spod przewróconego zaprzęgu itd.). Ponadto mnich otrzymuje premię równą +3 do Percepcji, dzięki czemu może dostrzec potencjalne przeszkody (kieszonkowców, zabójcę z rodu Decados przemykającego przez tłum itp.).

Chociaż oddanie kapłanów z Bractwa Wojennego jest godne podziwu, to jednak trzeba zaznaczyć, że ogarnięty zapałem mnich może okazać się dość nieczuły na prośby o pomoc, jeśli dojrzy w nich przeszkodę w wykonywaniu obowiązków. Jeśli odmówi pomocy pod wpływem Świętego zapału, musi przyznać się do winy w ciągu tygodnia, od czasu gdy skończy się działanie rytuału. Inaczej grozi mu zwiększenie wartości Pychy.

Liturgia przerażających zastępów

(poziom 5, Porywczość + *urok osobisty*, LM, zmysły, przedłużony, 1 D)

Odpowiedni fragment „Ewangelii omega" odczytuje się mnichom z bractwa przed walką, aby ich serca wypełnił święty płomień, niezależnie od tego, jaki los jest im pisany. Przez całą następną scenę punkty zwycięstwa, które teurg uzyskał przy odprawianiu rytuału, dodaje się słuchaczom do łatwości testów Wiary i Porywczości. Liturgia trwa około 10 minut, a zasięgu tego obrzędu nie można rozszerzyć za pomocą elektronicznego systemu adresowego ani komunikatorów dalekiego zasięgu. Bohaterowie, którzy znajdą się pod działaniem tego rytuału, nie mogą stosować Obudzenia pasji ani Pewnej ręki.

Miażdżąca dłoń

(poziom 6, Wiara + *wigor*, LG, chwilowy, 1 D)

Dzięki temu rytuałowi moc Świętego Płomienia wypełnia ciało mnicha, pozwalając mu pokonać wroga sprawiedliwą siłą. Punkty zwycięstwa z testu przy odprawianiu obrzędu można dodać do obrażeń zadanych pięścią, kopnięciem lub bronią białą – po doliczeniu normalnych obrażeń i kostek zwycięstwa uzyskanych w rzucie. Jeśli rytuał zostanie odprawiony pomyślnie, bohater otrzymuje minimum jedną kostkę zwycięstwa niezależnie od liczby sukcesów.

Przerażający majestat

(poziom 7, Porywczość + *wywieranie wrażenia*, LG, wzrok, przedłużony, 1 D)

Ten rytuał sprawia, że strach przed Wszechstwórcą chwyta w swe szpony serce ofiary, która przez jedną turę nie jest w stanie niczego zrobić. Przez resztę sceny osoba poddana działaniu obrzędu musi w swoich działaniach uwzględniać modyfikator ujemny równy liczbie punktów zwycięstwa zebranych przy odprawianiu rytuału. Za każdy dodatkowo wydany punkt Dziwu można podwoić liczbę osób, na które zadziała Przerażający majestat. Obrzędu tego nie można skierować na osobę, która znajduje się pod wpływem Przekleństwa Proroka lub Tortur przeklętego.

Przysięga towarzyszy broni

(poziom 8, Ekstrawersja + *empatia*, LGM, zmysły, przedłużony, 1 D)

Rytuał ten działa podobnie do Powiązania umysłów (patrz ścieżka Psyche, wcześniej) i pozwala teurgowi złączyć swoich towarzyszy tak, aby stworzyć elitarną jednostkę bojową. Może on z łatwością komunikować się ze związanymi w ten sposób osobami lub wyczuwać ich uczucia, dzięki czemu powstaje swego rodzaju sieć telepatyczna pomiędzy postaciami nieobdarzonymi mocami teurgicznymi (wszystkie informacje muszą przepływać przez teurga, który odprawił ten rytuał, co znaczy, że osoby pozbawione mocy nie mogą komunikować się ze sobą bezpośrednio, chyba że zrobią to w tradycyjny sposób). Ta moc utrudnia manipulowanie powiązanymi osobami oraz przejęcie nad nimi kontroli (modyfikator -4 do tego typu prób). Jednakże nie każdego można objąć mocą tego obrzędu – musi to być towarzysz broni, czyli ktoś, kto tak samo jak teurg przysięgał wierność wspólnej sprawie, lub ktoś, kto razem z nim jest pod wpływem Błogosławieństwa Proroka. Zwykle rytuał obejmuje więc innych braci, ale także towarzyszy podróży, jako tych, którym mnich winien jest wierność i oddanie.

Pozdrowienie Zakhayelosa, Pana Zastępów

(poziom 9, Porywczość + *wywieranie wrażenia*, LGM, 1 D)

Ten niezwykle rzadko spotykany rytuał o wielkiej mocy stanowi skrzętnie skrywany sekret Bractwa Wojennego. Pozwala on teurgowi przywołać do świata materialnego jedną z „bezcielesnych potęg empireum", potężny i waleczny intelekt, znany jako Zakhayelos. Zgodnie z doktryną Zakonu Eskatonicznego Zakhayelos włada Piątą Emanacją Niebiańskiego Słońca, jako jeden z imperitorów.

Zakhayelos jest czystym ucieleśnieniem wszelkich cnót wojennych, do których osiągnięcia dąży Bractwo: siły, odwagi, dyscypliny, doskonałego rozumienia strategii i logistyki. Podobnie jak inne moce z empireum, Zakhayelos praktycznie nigdy bezpośrednio nie podejmuje działań fizycznych – nie walczy na przykład u boku zwyczajnych braci zakonnych – ale mając właściwie nieograniczone możliwości, potrafi działać w sposób doniosły, a zarazem subtelny, by przechylić szalę zwycięstwa na korzyść kapłanów. Wiadomo, że nie raz wspomógł Bractwo Wojenne, zsyłając mu znaki, które ujawniały pozycję wrogich wojsk, ich taktykę, podnosząc cechy walczących mnichów lub ukazując się na niebie ponad wojskami Bractwa w najbardziej dla wroga przerażającej postaci. Kiedy Zakhayelos przyjmuje widzialny kształt, to zwykle ukazuje się jako szlachetny rycerz ubrany w lśniącą, pięknie zdobioną zbroję, z płomiennym mieczem i lustrzaną tarczą z symbolem Kościoła.

Wiele osób spoza Kościoła twierdzi, że takie „anielskie istoty" to jedynie efekt zbiorowej halucynacji, którą wywołuje teurg, i tak naprawdę nie istnieją. Rzadko jednak takie zarzuty wypowiadane są publicznie.

Kosmologia kościelna

Ludzkość zostanie osądzona przez gwiazdy. Słońce musi płonąć, aby rodzić światło. Kiedy płoną twoje namiętności, rozbłyskujesz blaskiem. Urodziłeś się w świetle, ale podróżujesz wśród ciemności. Strzeż się mroków między gwiazdami. Wnieś tam ze sobą kaganek.

słowa Proroka z „Ewangelii omega"

Prorok nauczał o Świętym Płomieniu, Niebiańskim Słońcu, którego mistyczny blask płonie w centrum wszechświata, dając światło i życie wszystkim duszom. Ponieważ jest to święte światło, nie można go dostrzec żadnymi materialnymi zmysłami. Światło tego wiecznie płonącego słońca opływa wszechświat i dotyka wszystkiego – poza mrocznymi emanacjami demonów, których cienie plamią blask. Ponieważ ogień ten ma głównie naturę duchową, działania na takim właśnie poziomie mogą go wzbogacać lub niszczyć.

Avestianie przyjmują ideę płomienia bardzo dosłownie – zwłaszcza słowa Proroka o wypalaniu grzechów, co próbują czynić przy użyciu miotaczy ognia. Mniej fanatyczni księża twierdzą, że słowa Proroka to metafora mówiąca, że grzechy rozpłyną się jak ciemność w obliczu światła.

Świat materialny stanowi odbicie Świętego Płomienia. Zło staje pomiędzy światłem a światem materialnym, zatrzymując blask, który dosięga istot śmiertelnych. Dlatego inne źródła światła i ich odbicia w świecie fizycznym są tak ważne – ponieważ odbijają światło płynące także z innych kierunków, a nie tylko promienie wysyłane prosto z pierwotnego źródła. Cnoty polerują duszę, aby odbijała światło niczym latarnia, która rozprasza mroki nocy. Dlatego też ta trójwymiarowa pajęczyna światła może być silniejsza niż bezpośrednio płynący od źródła promień, który często bywa blokowany przez zło.

Wszechstwórca przebywa w empireum, na tronie Świętego Płomienia. Jest to kraina czystego ducha i światła, praktycznie niewyobrażalna dla naszych skażonych grzechem i mrokiem umysłów. To właśnie stąd roztacza się blask we wszystkich kierunkach wszechświata. Niektórzy mówią, że miejsce to nie znajduje się ponad światem, lecz pośrodku wszystkich światów (chociaż idea wielu światów ciągle jeszcze jest tezą dyskusyjną). Inni obstają przy tym, że Wszechstwórca zasiada w górze i czyła światło w dół na materialny świat; nazywa się to Zesłaniem Łaski. Kiedy dostępuje się tej łaski, dusza staje się zwierciadłem, które odbija z powrotem światło Świętego Płomienia – to z kolei nazwano Świetlistym Powrotem (dusze wiernych po śmierci powracają razem ze światłem do empireum i dlatego dla dobrej duszy najważniejsze jest dawać wystarczająco dużo światła, aby zdołać dotrzeć do nieba; inaczej nie starczy światła na całą drogę, dusza osłabnie i zagubi się w ciemnościach).

Dusza ma być lustrem dla światła, aby mogła odbijać je we wszystkich kierunkach świata (lub światów). Jednakże grzech plami duszę. Wiele grzechów może zdusić święte światło i zamienić duszę grzesznika w ciemną plamę cienia – czyste zło, narzędzie demonów, które skrywają się w mgłach mroku. Grzech sprawia, że zwierciadło duszy matowieje. Aby usunąć grzech, duszę trzeba czyścić i polerować; istnieje wiele na to sposobów – różnych w różnych sektach. Jednakże ogólnie rzecz ujmując, wyróżnia się osiem cnót – osiem stopni doskonalenia duszy.

Niektóre sekty (w tym Zakon Eskatoniczny) uważają, że każdy rodzi się z iskierką Świętego Płomienia w duszy. Celem Kościoła jest rozdmuchanie jej do płonącego ognia. Najlepszym sposobem na to jest wystawienie się na działanie najwyższego Świętego Płomienia poprzez mistyczne oświecenie lub medytację. Dzięki temu niektórzy wierni są nie tyle zwierciadłami, co wręcz latarniami, świecącymi własnym blaskiem. Według Ortodoksji tę myśl można uznać za herezję, ponieważ najlepsze, na co człowiek może liczyć, to rola zwierciadła dla boskiego światła, nie zaś rola jego źródła. Członkowie Zakonu Eskatonicznego poszukują we własnym wnętrzu źródła łaski, a kapłani Ortodoksji spodziewają się dostąpienia łaski za widoczne czyny. Obie te grupy cenią sobie medytację, ponieważ wiadomo, że dzięki kontemplacji można dostrzec mgnienie Świętego Płomienia.

Astrologia: W czasie Diaspory Kościół nauczał, że gwiazdy są materialnym przejawem Świętego Płomienia. Zgodnie z własną naturą ludzie marzyli o odległych gwiazdach; Diaspora stanowiła rozszerzenie ludzkich poszukiwań Wszechstwórcy. W kręgach okultystycznych pojawiła się nowa, popularna gałąź astrologii, która kategoryzowała gwiazdy według typu ich energii. Ludzie urodzeni pod określonymi konstelacjami gwiazd mieli się wobec tego zachowywać w ściśle określony sposób, ponieważ nakazy Świętego Płomienia były przesyłane poprzez gwiazdy w noc narodzin. Stały się popularne pielgrzymki do określonych układów słonecznych znanych ze szczególnie niezwykłych właściwości energetycznych, dających moc uzdrawiania lub oświecenia.

Księżyce, jako zwierciadła Świętego Płomienia, również miały specyficzne właściwości. Ich blask były wynikiem alchemicznego połączenia światła słonecznego i własnej energii księżyca. Specyficzne księżycowe światło mogło obdarzyć mocami okultystycznymi.

Po Upadku Kościół odrzucił tezę o gwiazdach jako Świętym Płomieniu (tzw. „Doktrynę o Ucieleśnieniu Płomienia") i z pogardą odtrącił kościelną astrologię. Zamiast tego naucza, że każdy musi zadowolić się słońcem, pod którym dane mu było się urodzić. Cesarz Alexius usiłuje przywrócić „Doktrynę o Ucieleśnieniu Płomienia", aby zachęcić do nowych odkryć.

Geomancja: Tę mroczną filozofię nadal studiuje się w Zakonie Eskatonicznym. Każde płynne jądro planety uważa się – podobnie jak gwiazdy – za kawałki Świętego Płomienia. Energia tego ognia różnymi drogami dociera do powierzchni, tworząc magiczne punkty i linie. Niektórzy wierzą, że architekci-terraformiści znali sztukę geomancji i tworząc środowisko w ogromnym stopniu z niej korzystali. Członkowie Zakonu Eskatonicznego uważają, że przykładem takich światów są Pentateuch i Byzantium Secundus. Świętą Terra jest pod tym względem miejscem szczególnym, ponieważ stanowi kolebkę ludzkości i naturalne źródło takich magicznych linii energii. Geomanci z wielką desperacją poszukują nietkniętych, niepoddanych terraformowaniu planet, aby je zbadać i być może rozwinąć swoje teorie.

Rytuały Zakonu Eskatonicznego

Czytanie z gwiazd

(poziom 1, Percepcja + *spostrzegawczość*, M, przedłużony, 1 D)

Jednym z pierwszych rytuałów wprowadzonych przez przez Zakon Eskatoniczny było Czytanie z gwiazd, które okazało się niezwykle przydatne dla badaczy nowych planet, poszukujących artefaktów urów lub zapomnianej wiedzy. Rytuał ten pozwala teurgowi utrzymać ciągłą, bezbłędną świadomość wszelkich ruchów w otaczającym go systemie słonecznym, jak i konstelacjach gwiezdnych (w miarę jak ukazują się obserwatorowi znajdującemu się na planecie). Dzięki temu teurg ledwie zerkając na niebo określa gwiezdny czas i własną pozycję oraz kierunek, w jakim porusza się po planecie.

Moc tego rytuału właściwie trwa nieskończenie długo, ale dotyczy jedynie planety, na której odprawiono obrzęd. Nie trzeba go odnawiać po powrocie teurga na daną planetę. Czytanie z gwiazd ma pewne zastosowanie w nawigacji międzyplanetarnej (tj. w podróżach w obrębie układu słonecznego), jednak nie można się nim posłużyć przy podróżach międzygwiezdnych lub przy skomplikowanych manewrach, na przykład w trakcie walki, dokowania lub lądowania na planecie. Dokładność, z jaką teurg potrafi określić swoje położenie w czasie i przestrzeni, zależy od liczby punktów zwycięstwa, które uzyskał przy odprawianiu obrzędu:

Punkty zwycięstwa	Czas	Położenie
1	+/- 10 minut	+/- 10 kilometrów
2	+/- 9 minut	+/- 8 kilometrów
3	+/- 7 minut	+/- 6 kilometrów
4	+/- 5 minut	+/- 4 kilometrów
5	+/- 3 minut	+/- 2 kilometrów
6	+/- 1 minuta	+/- 1 kilometr
Wyjątkowy sukces	dokładnie co do sekundy	dokładnie co do centymetra

Boskie objawienie

(poziom 2, Spryt + *koncentracja*, M, 1 D)

Rytuał ten wykształcił się z prostej modlitwy o boskie wskazówki. Gwarantuje on teurgowi jakieś znaczące oświecenie w dowolnej, nurtującej go kwestii. Mistrz Gry powinien dostosować doniosłość oświecenia do liczby zdobytych punktów zwycięstwa. Przy jednym punkcie teurg powinien otrzymać ledwie zauważalną wskazówkę, coś, co graczowi może wydać się nieistotne; trzy punkty zapewniają bardziej konkretną odpowiedź, która pomogłaby większości bohaterów poradzić sobie z problemem; pięć lub sześć punktów zwycięstwa zapowiada teurgowi prostą i jasną wskazówkę na temat natury nurtującego go problemu i tego, co należy w danej sytuacji uczynić. W wypadku wyjątkowego sukcesu może nastąpić całkowita zmiana sposobu myślenia bohatera. Mistrz Gry może wykorzystać taki moment na przekazanie graczowi informacji, do której jego postać nie dotarłaby zwykłą drogą.

Rozdarcie Zasłony

(poziom 3, Percepcja + *koncentracja*, M, wzrok, przedłużony, 1 D)

Dzięki temu rytuałowi teurg uzyskuje efekt podobny do działania mocy psychicznej Czytanie aury – z jedną różnicą: obraz aury, jaki widzi kapłan, odnosi się do eskatonicznej koncepcji duszy. Rozdarcie Zasłony ukazuje „zwierciadło" odbijające światło Niebiańskiego Słońca, Święty Płomień ducha, umieszczony zwykle w okolicy serca. Wielkość odbijanego Płomienia odzwierciedla wartość Wiary postaci. Przy Wierze równej 10 Płomień jest wielki i jasny, wypełniający całą powierzchnię „zwierciadła", natomiast przy Wierze równej 1 widać coś, co przypomina płomień świeczki na końcu czarnego korytarza. Ponieważ „lustro", jakim jest dusza, matowieje pod wpływem grzesznych działań i intencji, teurg może odgadnąć rodzaj i wielkość popełnionych grzechów, widząc stan „zwierciadła".

Grzech	Skaza
Chciwość	Szeroka pozioma smuga
Duma	Wąska, pionowa smuga
Gniew	Czerwonawe smugi promieniujące ze środka na zewnątrz
Krzywoprzysięstwo	Pęknięcia – jedno za każde złamanie przysięgi – których wielkość odzwierciedla wagę złamanego przyrzeczenia
Lenistwo	Błękitnawe bąbelki spadające z góry
Zazdrość	Zielonkawe smugi skierowane do wewnątrz
Żądza	Fioletowe bąbelki unoszące się z dołu

Poza rozpoznaniem stanu moralnego teurg może odczytać z aury te same informacje co psychonik za pomocą Czytania aury, kapłan jednak potrzebuje o jeden punkt zwycięstwa więcej na poziom niż psychonik. Dla rozpoznania typu aury nadal wystarczy jeden punkt, ale żeby zobaczyć kolory – dwa; cztery, by dostrzec ruch, i sześć, żeby dojrzeć kształt.

Inne widzenie

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

Ten obrzęd stanowi odpowiednik mocy psychonicznej Widzenie mocy, z tym że nacisk pada przede wszystkim na działające w badanym obszarze siły natury moralnej. Teurg, który odprawił ten rytuał, może na przykład zobaczyć Cień jako mroczny płód formujący się w mózgu psychonika (przy niższych poziomach) lub w pełni wykształcony cień, który porusza się niezależnie do ruchów rzucającego go psychonika. Inne widzenie pozwala dostrzec obecność demonicznych wpływów w postaci ciemnych kształtów unoszących się nieruchomo w powietrzu wokół antynomisty, albo kłębiących się w ciele opętanego. Inne widzenie pozwala także zobaczyć każdy szczegół dotyczący aktywnego w danej chwili obrzędu – jego rodzaj, ofiarę i osobę, która go odprawiła.

Inne widzenie nie pokrywa się z umiejętnością odczytywania aury, jak to jest w przypadku Rodarcia Zasłony – każdy z tych rytuałów działa w określonym dla siebie, odrębnym obszarze astralnym. Mistrz Gry powinien popisać się wyobraźnią, gdy będzie opisywał teurgowi widoki po odprawieniu obrzędu Innego widzenia. Należy jednak pamiętać, że nie można w tym wypadku odczytać aury określonej osoby, lecz raczej zorientować się z grubsza w typie mocy działających w danej scenie.

Petryfikacja

(poziom 5, Spryt + *alchemia*, LG, dotyk, nieskończony, 1 D)

Odwołując się do mocy przemiany iskry Świętego Płomienia, którą noszą w sobie księża Zakonu Eskatonicznego, można się nauczyć zamienić w kamień dowolny obiekt o masie nie większej od wartości własnej Teurgii przemnożonej przez 20 kilogramów (za każdy dodatkowo wydany punkt Dziwu można tę masę zwiększyć o kolejne 10 kilogramów). W ten sposób przedmiot przemienia się w obiekt z szarego, kredowego kamienia podobnego do piaskowca, który jest na tyle twardy, by utrzymać ciężar człowieka, ale przy tym dość łamliwy, tak że pod wpływem gwałtownego uderzenia może popękać lub się pokruszyć. Efektu działania tego obrzędu nie można cofnąć. Artefakty urów nie poddają się działaniu Petryfikacji.

Nie można poddawać działaniu tego rytuału żywych tkanek organizmu. Nawet gdyby można było to uczynić, uznano by to w zakonie za potworną zbrodnię, ponieważ spowodowałoby zamrożenie duszy w skamieniałym ciele i uniemożliwiło Świetlisty Powrót do empireum. Jednakże plotki mówią o kapłanach – odstępcach od wiary, którzy w jakiś sposób zdobyli podobne umiejętności.

Wszystkowidząca źrenica

(poziom 6, Percepcja + *spostrzegawczość*, LM, przedłużony, 1 D)

Ten rytuał stanowi ekwiwalent mocy psychicznej Dalekowidzenie; dzięki niemu teurg może obserwować miejsca, w których w danej chwili się nie znajduje. Należy przeczytać opis Dalekowidzenia, aby sprawdzić, w jaki sposób znajomość oglądanego miejsca wpływa na zmiany łatwości testu.

Oczyszczenie substancji

(poziom 7, Spryt + *alchemia*, LG, dotyk, nieskończony, 1 D)

Jest to bardziej wyspecjalizowana forma Petryfikacji. Oczyszczenie substancji umożliwia usunięcie zanieczyszczeń lub mniej znaczących składników z materii o masie nie większej od wartości Teurgii przemnożonej przez 20 kilogramów (za każdy dodatkowo wydany punkt Dziwu można tę masę zwiększyć o kolejne 10 kilogramów). Rytuał ten umożliwia na przykład oczyszczenie paliwa, wzmocnienie materiałów budowlanych, usunięcie trucizny z jedzenia, wody lub powietrza w zamkniętym, szczelnym pomieszczeniu.

W przeciwieństwie do Petryfikacji Oczyszczeniem substancji można posłużyć się także w przypadku żywego organizmu i to z dobrymi skutkami, jednakże należy uwzględnić przy tym modyfikatory ujemne i utrudnienia, a także zachować pewną przezorność. Z ciała osoby można usunąć łagodne narkotyki i leki, chirurgicznie wprowadzone implanty i przeszczepy (także tkanek), a nawet niestrawione jedzenie. Cybernetyczne usprawnienia mogą zostać uszkodzone, a to może zaszkodzić osobie poddanej działaniu mocy.

Inwestytura

(poziom 8, Opanowanie + *koncentracja*, LGM, dotyk, nieskończony, 1 D)

Rytuał Inwestytury wykorzystuje się do tworzenia z określonego przedmiotu Przybytku Dziwu (patrz wcześniejszy podrozdział „Relikwie"). Maksymalna liczba punktów Dziwu, jaką można przekazać Przybytkowi, równa się liczbie sukcesów uzyskanych przy odprawianiu rytuału.

Powtarzając obrzęd kilkakrotnie, można zwiększyć maksymalną liczbę punktów do 20. Trzeba zaznaczyć, że sama Inwestytura nie przelewa w przedmiot żadnych punktów Dziwu – do tego trzeba wykonać osobny test Teurgii + *koncentracji*, jak to zaznaczono przy opisie Przybytku Dziwu.

Rozmowa z Tholumiyelosem, Panem Mądrości

(poziom 9, Porywczość + *wywieranie wrażenia*, LGM, 1 D)

Ten niezwykle rzadko spotykany rytuał o wielkiej mocy stanowi skrzętnie skrywany sekret Zakonu Eskatonicznego. Pozwala on teurgowi przywołać do materialnego świata jedną z „bezcielesnych potęg empireum", mądry i oświecony intelekt, znany jako Tholumiyelos. Zgodnie z doktryną Zakonu, która opisuje empireum jako miejsce zamieszkane przez „świetliste istoty", tworzące koncentryczną hierarchię Emanacji Niebiańskiego Słońca, Tholumiyelos włada ósmą Emanacją i należy do archontów.

Tholumiyelos, ucieleśnienie cnót związanych z odkrywaniem sekretów wiedzy i rozumieniem metafizyki, rzadko przejawia się w formie materialnej – woli raczej rozmawiać z teurgiem, który go przywołał. Postronny obserwator nie ma praktycznie szans zrozumieć takiej rozmowy, ponieważ jest ona niezwykle zrytualizowana i składa się z formułek, przypominając katechizm lub quiz typu „pytanie-odpowiedź"; Tholumiyelos pełni w nim rolę nauczyciela, teurg zaś – ucznia. Tholumiyelos rzadko odpowiada jednoznacznie na zadane wprost pytanie (np. „Czy książę dosypuje truciznę do moich posiłków?"), ale prawdopodobnie odpowie pytaniem, które doprowadzi teurga do rozwiązania (np. „Jak myślisz, jakie książę żywi do ciebie uczucia i jakie polityczne wymogi mogą wpływać na ten stosunek?"). Gdy Tholumiyelos przyjmuje widzialną formę, to zwykle ukazuje się jako stara, hermafrodytyczna postać o czystych, błyszczących oczach, która trzyma starożytną księgę w prawej (męskiej) dłoni, a bulgoczący tygiel w lewej (kobiecej).

Rytuały Świątyni Avesti

Rozpoznanie fałszu

(poziom 1, Percepcja + *empatia*, G, wzrok, przedłużony, 1 D)

Rytuał ten – kluczowy dla poszukujących sprawiedliwości avestian – pozwala teurgowi stać się wykrywaczem kłamstw w ludzkiej skórze. Ponieważ wykrywa on jedynie świadome kłamstwo i rozmyślną nieszczerość, czasem osoba poddana jego działaniu może ukryć, przemilczeć lub przeinaczyć prawdę, jeśli wykona test Sprytu lub Opanowania + *uroku osobistego*. Można uwzględnić modyfikatory ujemne do łatwości tego testu, jeśli ofiara próbuje ukryć swój własny grzech, lub premię, gdy stara się ochronić kogoś niewinnego, a niesłusznie oskarżonego. Jednakże avestianin i tak może wykryć półprawdę, jeżeli zdobędzie co najmniej 3 punkty zwycięstwa; przy wyjątkowym sukcesie może nawet odkryć naturę tych przemilczeń i półprawd. Rytuał obejmuje działaniem tylko jedną osobę.

Odór zła

(poziom 2, Percepcja + *empatia*, GM, zmysły, przedłużony, 1 D)

Odprawienie tego obrzędu pozwala teurgowi „wywęszyć" działanie antynomii, Cienia psychonika, obecność demonów i artefaktów obcych, które emanują złem. Wskazuje on jedynie obecność zła, ale nie odkrywa dokładnie, co się właściwie dzieje. Przy bardziej udanych rzutach możliwe jest niewielkie zwiększenie precyzji działania tego obrzędu. Na przykład jeden punkt zwycięstwa zaledwie sygnalizuje obecność zła na danym obszarze („W tym domu mieszka zło!"), przy trzech punktach nieco dokładniej sprecyzowane zostaje miejsce („Ktoś w tym pokoju..."), przy pięciu lub sześciu teurg może określi rodzaj zła (np. związany z antynomią, Cieniem, obcymi). W wypadku wyjątkowego sukcesu można dokładnie wskazać źródło zła („Oskarżam! Oto najohydniejszy przejaw antynomii!").

Żądło sumienia

(poziom 3, Ekstrawersja + *wywieranie wrażenia*, LG, wzrok, przedłużony, 1 D)

Temu obrzędowi towarzyszy zwykle przemowa teurga lub innego avestianina – obie rzeczy mają sprawiać, że osoba poddana mocy rytuału poczuje ogromne wyrzuty sumienia z powodu grzechów lub karygodnych czynów, jakich dopuściła się w przeszłości. Jeśli osoba ta nie obroni się przed działaniem Żądła sumienia, to czuje się zmuszona do przyznania się i odpokutowania za winy. Ofiara obrzędu może opierać się jego działaniu, wykonując test Opanowania + *żelaznej woli*.

Gdy rytuał został odprawiony bez odpowiedniej mowy oskarżycielskiej, nie można mieć pewności, jaki efekt się uzyska. Stosunkowo uczciwą osobę mogą opętać wyrzuty sumienia z powodu błędów z okresu dzieciństwa, a prawdziwy grzesznik może zostać doprowadzony do dzikich samobójczych postępków i zagrozić ludziom ze swojego otoczenia.

Płomień

(poziom 4, Porywczość + *koncentracja*, G, dotyk, tymczasowy, 1 D)

Dzięki temu rytuałowi teurg może stworzyć płomień bez użycia zapalniczki, zapałek, krzemienia czy krzesiwa. Po pierwszych dziesięciu turach ogień będzie potrzebował paliwa, aby móc palić się jak każdy inny płomień, ale jeśli wyda się kolejny punkt Dziwu, to będzie płonął bez niczego przez kolejne pięć tur. Normalnie można rozpalić taki płomień przez dotyk, jednak wersja tego rytuału z szóstego poziomu pozwala wywołać płomień w dowolnym miejscu w zasięgu wzroku.

Zepsucie bezdusznego

(poziom 5, Porywczość + *wywieranie wrażenia* lub stosowna umiejętność z grupy *wybawienia techniki*, LG, wzrok, 1 D)

Obrzęd ten narodził się zaraz po Upadku i działa na wytwory zaawansowanej technologii, powodując ich awarię. Zwykle stosuje się go wobec przedmiotów użytku osobistego (broni plazmowej, komunikatorów, terminali komputerów,

robotów wielkości człowieka lub mniejszych), ale odpowiednio duży dodatkowy wydatek punktów Dziwu sprawi, że obrzęd obejmie działaniem także większe maszyny (np. wydanie dwóch punktów umożliwia popsucie osobowego pojazdu naziemnego, pięciu punktów – systemu bezpieczeństwa budynku, a pięćdziesiąt punktów wystarczy na unieruchomienie statku kosmicznego. Mistrz Gry może modyfikować liczbę potrzebnych punktów stosownie do okoliczności – np. teurgowi, który posiadł rozległą wiedzę na temat systemu sterowania statku, do jego unieszkodliwienia może wystarczyć jedynie siedem punktów).

Stopień uszkodzenia zależy od liczby punktów zwycięstwa: jeden oznacza błąd, który można naprawić w kilka tur, na przykład brak zapłonu albo zacięcie się mechanizmu. Trzy punkty oznaczają poważniejszą awarię, której szkody można wprawdzie usunąć, ale uda się to dopiero w następnej scenie – np. rozładowanie baterii, przegrzanie silnika, awaria systemu komputerowego itp. Natomiast pięć lub sześć punktów zwycięstwa oznacza zupełne zniszczenie urządzenia i niemożność naprawy – na przykład pęknięte podwozie, zmiażdżenie kadłubu statku albo wymazanie pamięci. Jeżeli wypadnie wyjątkowy sukces, może nastąpić wyjątkowo widowiskowa destrukcja: wyciek paliwa, stopienie się rdzenia, dym i iskry buchające z głównego pulpitu sterowniczego, dźwignie i sprężyny odpadające od konsoli.

Przerażający majestat

(poziom 6, Potwierdzenie + *wywieranie wrażenia*, LG, wzrok, przedłużony, 1 D)

Ten rytuał wygląda identycznie jak obrzęd Bractwa Wojennego o tej samej nazwie.

Rozkaz inkwizytora

(poziom 7, Potwierdzenie + *docieklowość*, L, wzrok, tymczasowy, 1 D)

Rytuał ten stanowi teurgiczny odpowiednik serum prawdy. Osoba poddana jego mocy zmuszona zostaje do odpowiedzenia na zadawane jej pytania. Udzielane odpowiedzi muszą być pełne i uczciwe, bez żadnych krętactw i oszustw. Jeśli ofiara postanowi opierać się mocy obrzędu, musi od łatwości swojego testu odjąć wartość Wiary teurga (patrz wcześniej „Obrona przed mocami okultystycznymi").

Tortury przeklętego

(poziom 8, Potwierdzenie + *wywieranie wrażenia*, LG, wzrok, przedłużony, 1 D)

Działanie tego rytuału przypomina psychiczną moc Porażenia bólem. Jego ofiara, porażona niewyobrażalnym cierpieniem, nie jest zdolna do żadnego działania, a dodatkowo (co różni ten obrzęd od Porażenia bólem) jej umysł wypełnia wizja Mąk Piekielnych. Wizja ta może zostać zaczerpnięta z opisów Ortodoksji lub avestian [ognie piekielne lub nieskończone (przynajmniej pozornie) trwanie w lodowatym odrętwieniu], ale może też przyjąć bardziej indywidualną formę. Wówczas ofiara na nowo przeżyje własne traumatyczne doświadczenia, albo ujrzy ucieleśnienie swoich największych lęków lub połączenie obydwu tych rzeczy. W każdym przypadku osoba poddana działaniu Tortury przeklętego staje się żałosnym, szlochającym wrakiem i pozostaje w tym stanie przez przynajmniej siedem tur po ustaniu działania obrzędu. Jednakże z racji na głęboko psychologiczną naturę tego przeżycia, pewne objawy mogą pozostać na dłużej (na przykład obłęd).

Nie można użyć tego rytuału wobec osoby, która już została objęta działaniem Porażenia bólem.

Prośba do Jachemuyelosa, Sędziego Najwyższego

(poziom 9, Potwierdzenie + *wywieranie wrażenia*, LGM, 1 D)

Ten niezwykle rzadko spotykany obrzęd o wielkiej mocy stanowi skrzętnie skrywany sekret Świątyni Avesti. Pozwala on teurgowi przywołać do materialnego świata jedną z „bezcielesnych potęg empireum", surowego lecz sprawiedliwego sędziego, którego avestianie zwą Jachemuyelosem. Zgodnie z doktryną Zakonu Eskatonicznego Jachemuyelos włada czwartą Emanacją Niebiańskiego Słońca i jest jednym z dominów.

Choć może się to obserwatorom wydać dziwaczne, to właśnie wskazówki Jachemuyelosa utrzymują w ryzach najbardziej żarliwych i fanatycznych avestian. Nie ucieleśnienia on ślepego gniewu i potępienia, lecz prawdziwie obiektywny intelekt, o doskonale wyważonym poczuciu równowagi pomiędzy karą a skruchą. Jedynie najbardziej zawzięty wróg życia i wiary zobaczy surowe i mściwe oblicze Jachemuyelosa, o którym na co dzień nie mówi się otwarcie. Wszelkimi rozmowami z Jachemuyelosem rządzą ściśle prawa, podobnie jak w sformalizowanych zasadach postępowania w sądzie, gdy adwokat zwraca się do sędziego. Gdy Jachemuyelos przyjmuje widzialną formę, zwykle ukazuje się jako starszy mężczyzna z długą brodą, odziany we wspaniałą togę. W jednej dłoni trzyma wagę, a w drugiej młotek sędziowski.

Rytuały Sanktuarium Wieczności

Oczyszczenie

(poziom 1, Wiara + *koncentracja*, LGM, dotyk, przedłużony, 1 D)

Jest to rytuał podobny do jednego z obrzędów Ortodoksji – Poświęcenia. Można objąć jego mocą zarówno ludzi, jak i przedmioty materialne, oczyszczając je ze zła. Oczyszczona osoba może opierać się wpływom ze strony mocy psychicznych, antynomii, Cienia lub pychy. Połowa z wyrzuconych punktów zwycięstwa (zaokrąglona w górę) staje się modyfikatorem ujemnym dla tego typu mocy, jeśli będą próbowały wpłynąć na oczyszczoną postać. Obrzęd ten jest szczególnie pożyteczny w sytuacjach, gdy trzeba opatrzyć rany, a nie ma żadnych środków odkażających. Niektórzy amalteanie odprawiają ten rytuał każdego dnia, traktując go jako część codziennego nabożeństwa. Oczyszczona postać, która bierze udział w przygotowywaniu rytuału, działa jak szata teurgiczna (premia +1 do łatwości testu), ale musi mieć pewne pojęcie na temat teurgii – jeśli nie po prostu umiejętności teurgiczne – aby móc naprawdę uczestniczyć w odprawianiu ceremonii. (Uczestnictwo typu „Podaj mi ten pastorał" się nie liczy).

Rytuały grupowe

Religia to typ aktywności grupowej, nic więc dziwnego, że podobnie rzecz się ma z jej rytuałami. Choć moce teurgiczne są zwykle przywoływane przez pojedynczego kapłana, to można zgromadzić wielu księży, by zwiększyć skuteczność obrzędu.

Kiedy do odprawiania rytuału przyłączy się jeden lub więcej kapłanów, należy posłużyć się poniższymi wskazówkami:

- Jeden teurg prowadzi ceremonię, a pozostali są jej uczestnikami. Teurdzy mogą brać aktywny udział w obrzędzie, który już wcześniej poznali. Tak więc jeśli dwóch księży wspólnie odprawia Błogosławieństwo Proroka, to każdy z nich musiał wcześniej poznać ten rytuał.
- Nie ma żadnych ograniczeń liczby teurgów wspólnie odprawiających rytuał. Jednakże Mistrz Gry powinien zachować zdrowy rozsądek i zastanowić się dwa razy, zanim wpakuje do jednego pomieszczenia cały tłum kapłanów – po pierwsze, nie spotyka się ich na każdym kroku, a po drugie, kiedy spotka się dwóch lub więcej księży, to wcale nie ma gwarancji, że znają te same rytuały.
- Członkowie różnych sekt mogą czasem znać te same obrzędy, jednakże sposoby ich odprawiania mogą się znacznie różnić. Jeżeli więc w odprawieniu obrzędu biorą udział członkowie różnych sekt (nawet jeśli jest to tylko jeden amalteanin i dwóch eskatoników), to łatwość wykonania testu spada wszystkim uczestnikom o jeden.
- Grupowe odprawienie rytuału może zwiększyć jego zasięg i/lub liczbę osób (przedmiotów), które dotyczy swym działaniem. Należy wybrać tylko JEDNĄ z poniższych opcji, zanim wykona się test:

Liczba osób (przedmiotów) objętych mocą obrzędu może zostać podwojona przy każdym dodatkowym uczestniku ceremonii. Jeśli dwaj księża odprawiają rytuał, który zwykle działa na jeden cel, to teraz obejmie on dwa obiekty. Jeżeli w ceremonii uczestniczy trzech kapłanów, to rytuał podziała na cztery obiekty. Jeśli zwykle obrzęd obejmuje mocą pięć osób, to przy dwóch kapłanach obejmie 10 osób, a przy trzech 20, itd. Koszt w punktach Dziwu wzrasta o jeden przy każdym dodatkowym celu.

ALBO:

Każdy dodatkowy uczestnik zwiększa zasięg działania rytuału. Należy odnieść się do Tabeli Zasięgu Mocy psychicznych: każdy uczestnik zwiększa zasięg o jeden poziom. Na przykład, zasięg obrzędu z dotyku na wzrok można zwiększyć, gdy pojawi się jeden dodatkowy uczestnik, a do jednego kilometra, jeśli uczestników ceremonii będzie trzech itd. Zwiększenie zasięgu o każdy poziom zwiększa wydatek o jeden punkt Dziwu.

Jeśli teurg odprawiający rytuał zechce zwiększyć zasięg ORAZ liczbę celów, to KAŻDY z uczestników musi wydać dodatkowy punkt Dziwu.

- Uczestnicy mogą oddać na rzecz rytuału tyle punktów Dziwu, ile zechcą. Na przykład teurg, który odprawia rytuał, może wydać tylko 1 punkt, drugi z uczestników dajmy na to 2 – aby zwiększyć zasięg działania. Wydatki można więc rozkładać w dowolny sposób. Jednakże ci księża, którzy nie dołożą oczekiwanej od nich części punktów Dziwu, mogą później zostać za to zganieni.
- Każdy uczestnik wykonuje test i dodaje swoje punkty zwycięstwa do łatwości testu teurga prowadzącego obrzęd (tak, jak się to czyni w przypadku umiejętności wspomagających). Dzięki temu łatwość testu głównego teurga może wzrosnąć do 20. Wtedy trzeba odnieść się do Rozszerzonej Tabeli Zwycięstw z „Rozdziału drugiego: Zasady gry".

Jedynie rzut głównego teurga decyduje o powodzeniu lub porażce w odprawianiu rytuału. Porażki uczestników nie wpływają na wynik tego testu, jednakże każda wyjątkowa porażka oznacza niepowodzenie w odprawieniu obrzędu (a ponadto Mistrz Gry może wskazać dodatkowe niepożądane skutki takiej porażki).

Palenisko

(poziom 2, Porywczość + *koncentracja*, LG, dotyk, przedłużony, 1 D)

To ulubiony obrzęd misjonarzy, którzy docierają na niecywilizowane planety. Umożliwia stworzenie czegoś na kształt ogniska, dającego światło wystarczające do oświetlenia obszaru o promieniu 10 metrów; na ogniu można zagotować wodę lub przygotować jedzenie. W przeciwieństwie do Płomienia avestian ten ogień nie jest naturalny – nie wystarczy do wypalenia gliny ani np. stopienia rudy, nie można korzystając z niego, rozpalić innego ognia ani też podpalić łatwopalnych materiałów. Nie potrzebuje żadnego paliwa, jednak dla odprawienia rytuału należy zawczasu przygotować czystą przestrzeń. Za każdy jeden punkt Dziwu Palenisko płonie przez jedną scenę.

Ukojenie

(poziom 3 Opanowanie + *urok osobisty*, G, wzrok, przedłużony, 1 D)

Przez kogoś z zewnątrz rytuał ten mógłby zostać uznany za żart. Uśmierza on bowiem takie negatywne emocje jak wściekłość, nienawiść, strach, a nawet mniej negatywne (ale czasem równie destrukcyjne) zwyczajne podniecenie. Obrzęd ten zapobiega wielu konfrontacjom, które mogłyby eskalować przemoc, co wpływa na tworzenie reputacji amaltean jako wspaniałych dyplomatów. Ponadto Ukojenie może działać na osobę, którą opętał demon, lub która jest pod wpływem mocy psychicznych. Sam ten rytuał nie wyleczy ofiary ani nie zapobiegnie negatywnym wpływom, jednakże na przykład uciszenie opętanego ułatwia spokojny przebieg Egzorcyzmów. Uzyskane w rytuale punkty zwycięstwa należy dodawać do wszystkich testów Opanowania.

Poznanie serca

(poziom 4, Percepcja + *empatia*, M, wzrok, tymczasowy, 1 D)

Obrzęd ten przypomina skrzyżowanie mocy psychicznych Intuicji i Czytania w myślach. Pozwala on teurgowi obserwować procesy psychiczne przebiegające w osobie – zarówno na poziomie emocji, jak i myśli. I tutaj obowiązuje te same ograniczenia, co w Czytaniu w myślach – można poznać (odczytać lub wyczuć) jedynie aktualny stan umysłu. Nieświadome lub głęboko skrywane emocje, myśli i intencje nie mogą zostać odkryte za pomocą

Poznania serca, chociaż – jeśli Mistrz Gry się zgodzi – mogą zostać wysondowane przy wyjątkowym sukcesie.

Cudowne rozmnożenie

(poziom 5, Wiara + *wigor* lub *zwinne dłonie*, LM, dotyk, nieskończony, 1 D)

Najczęściej używa się tego rytuału na obszarach, gdzie panuje głód, ponieważ pozwala on zwiększyć ilość masy określonej substancji (wody, jedzenia, płótna, materiałów budowlanych, zdatnego do oddychania powietrza itd.) tylokrotnie, ile wypadnie punktów zwycięstwa. Obrzęd ten nie umożliwia pomnożenia liczby przedmiotów wytwarzanych przemysłowo, działa jedynie na proste materiały. Próby posłużenia się tym rytuałem dla pomnożenia pieniędzy lub ilości drogocennnych kruszców metali stanowią podstawę do ekskomuniki.

Oczyszczenie istoty

(poziom 5, Wiara + *żelazna wola*, LGM, dotyk, chwilowy, 1 D)

Przyzywając miłosierdzie świętej Amaltei, teurg może odnowić prawidłową równowagę sił witalnych organizmu – wyleczyć chorobę i usunąć truciznę. Nie usunie się w ten sposób szkód wyrządzonych przez chorobę, ale po zniknięciu jej prawdopodobnej przyczyny pacjent może zacząć normalnie zdrowieć. W przypadku choroby własny system immunologiczny chorego może już sam zwalczyć wirusa, a w przypadku usunięcia trucizny pozostają dowody, które mogą doprowadzić do odnalezienia trucicela. Ponadto można w ten sposób uśmierzyć emocjonalne zaburzenia, osłabić objawy nerwicy lub psychozy i wspomagać proces terapii tego typu problemów. Punkty zwycięstwa uzyskane przy odprawianiu obrzędu stają się tym samym premią dla terapeuty lub pacjenta, który walczy o odzyskanie zdrowia.

Manna z nieba

(poziom 6, Wiara + *koncentracja*, LM, 1 D)

Ten rytuał tworzy pożywienie w takiej ilości, która wystarczy na jeden dzień dla dziesięciu dorosłych ludzi (za każdy jeden punkt Dziwu). Jakość i różnorodność pożywienia zależy od liczby punktów zwycięstwa: 5-6 punktów oznacza dostarczenie w pełni przygotowanych posiłków, 3-4 oznacza prosty, lecz obfity wybór mięsa, warzyw itp., zaś 1 punkt zwycięstwa oznacza gęstą substancję, którą trzeba przeżuć – coś pomiędzy suszonym mięsem a nieświeżym chlebem.

Uzdrawiająca dłoń świętej Amaltei

(poziom 7, Opanowanie + *medycyna*, LGM, dotyk, chwilowy, 1 D)

Dzięki medytacji nad czynami świętej Amaltei i recytacji wszystkich imion Wszechstwórcy z „Prawd litości", teurg może nie tylko wyleczyć jeden punkt Żywotności za każdy jeden punkt zwycięstwa (podobnie jak we wcześniej opisanym Nałożeniu rąk na trzecim poziomie rytuałów kościelnych), ale także przyłączyć odcięte kończyny i usunąć głęboko wbite odłamki, wytępić pasożyty wewnętrzne i wyleczyć chore organy. Jeśli Mistrz Gry się na to zgodzi, to przy wyjątkowym sukcesie można wskrzesić świeżo zmarłego bohatera.

Sanktuarium

(poziom 8, Wiara + *urok osobisty*, LGM, przedłużony, 1 D)

Rytuał ten pewnie zadecydował o przetrwaniu Sanktuarium Wieczności, gdyż pełni rolę potężnego „pola tłumiącego" dla wszelkich aktów przemocy i gwałtu. Sanktuarium obejmuje swoją mocą duże pomieszczenie lub obszar o promieniu dziesięciu metrów wokół teurga. Wewnątrz tej przestrzeni wszelkie testy *walki wręcz, broni białej* lub *strzelania* udają się tylko wówczas, gdy wypadnie na kostce „1", a wszelkim innym wrogim działaniom, takim jak atak psychiczny, przeciwstawia się wynik testu przy odprawianiu obrzędu.

Zaproszenie dla Hamomeyelosa, Pana Miłosierdzia

(poziom 9, Porywczość + *wywieranie wrażenia*, LGM, 1 D)

Ten niezwykle rzadko spotykany rytuał o wielkiej mocy stanowi skrzętnie skrywany sekret Świątyni Wieczności. Pozwala on teurgowi przywołać do świata materialnego jedną z „bezcielesnych potęg empireum", miłosierny i dobroczynny intelekt, znany pod imieniem Hamomeyelosa. Zgodnie z doktryną Zakonu Eskatonicznego Hamomeyelos włada Szóstą Emanacją Niebiańskiego Słońca i zaliczany jest do cnót.

Hamomeyelos nigdy nikomu nie ukazuje się we własnej postaci, ale zawsze, gdy przybiera kształty materialne, zjawia się w przebraniu dobrego Samarytanina, uprzejmego nieznajomego, posłańca z wiadomością, który zjawia się w samą porę, dowolnego pomocnego lub hojnego miejscowego człowieka, przechodnia, podróżującego medyka, a nawet zapomnianego znajomego. Niezależnie od wybranej postaci Hamomeyelos zawsze zapewni teurgowi i jego towarzyszom bezpieczeństwo, pożywienie lub pomoc – zależnie od tego, co jest potrzebne (nie zawsze to jest to, czego oczekiwano, ale zawsze to, co naprawdę niezbędne).

Pycha

Pycha to mroczna strona Teurgii, która obejmuje wiele poziomów grzechów. Poniżej podano tylko te, które są najczęściej spotykane.

Za każdym razem, gdy przy odprawianiu rytuału (albo w teście Teurgii) wypadnie wyjątkowa porażka, Pycha teurga – arogancka duma w obliczu Wszechstwórcy – wzrasta. W przeciwieństwie do Cienia Pycha nie opuszcza bohatera – jej moc działa tak długo, aż postać wystarczająco obniży Pychę (tak, by spadła do poziomu, na którym moc nie działa, chyba że opis mówi inaczej). Pycha przybiera wiele form, ale te opisane dalej są najbardziej powszechne.

Pycha nie powoduje rozszczepienia osobowości; nie jest też żadną mroczną istotą, która rozwija się w bohaterze – to po prostu zwykła ludzka omyłność w obliczu bóstwa. Brak człowieczeństwa prowadzi do aroganckiej dumy płynącej z umiejętności czynienia cudów, korzystania z mocy, które powinny być darem od Wszechstwórcy, a nie efektem wysiłku wolnej woli bohatera. Skrajna Pycha może doprowadzić do utraty wiary.

Moce Pychy

W przeciwieństwie do mocy Cienia, które reprezentują specyficzne działania podejmowane przez Mroczne Alter Ego, moce Pychy odzwierciedlają zmieniający się związek pomiędzy teurgiem a Wszechstwórcą, czyli, innymi słowy, między teurgiem a całym wszechświatem. Skutki większości z tych mocy – kiedy osiągnie się odpowiedni poziom Pychy – pozostają na stałe, inne zaś uruchamiają się w odpowiednich sytuacjach (na przykład te z 2 i 4 poziomu). Nie wykonuje się żadnych testów, ponieważ to, jak konkretnie przejawi się dana moc, zależy od wyobraźni Mistrza Gry.

Odstraszanie zwierząt

(poziom 1)

Zwierzęta boją się teurga: psy ujadają, gdy przechodzi obok nich, ptaki odlatują, koty prychają, konie stają dęba i zrzucają jeźdźców, woły wyrywają się z zaprzęgów. „Płochliwy jak terrański mul" to żartobliwe, popularne wśród wiejskich księży powiedzonko, którzy dzięki takim „systemom wczesnego ostrzegania" kontrolują poziom swojej Pychy. Wśród księży w mieście łatwiej przeoczyć wzrost Pychy, ponieważ mają oni znacznie mniej bezpośrednich kontaktów z przyrodą.

Poczucie winy

(poziom 2)

Teurg ma skłonności do freudowskich przejęzyczeń, które ujawniają jego grzech – jego dusza chce przemówić, aby grzech został odkryty, teurg ukorzył się i uzyskał wybaczenie. Ponieważ podanie do publicznej wiadomości informacji o grzesznych czynach zagroziłoby karierze kapłana, próbuje on utrzymać wszystko w tajemnicy. Jednakże Poczucie winy będzie odzywało się w najmniej oczekiwanych momentach, utrudniając mu życie. Podobnie jak w przypadku mocy Cienia ta moc działa tylko do końca sceny, w czasie której teurgowi przy odprawianiu rytuału, w teście Wiary lub Teurgii przytrafiła się wyjątkowa porażka (albo wyjątkowy sukces w teście Ego).

Oszpecenie

(poziom 3)

Duma teurga w obliczu Wszechstwórcy szybko wzrasta, a ponieważ dusza nie znalazła ukojenia w słowach, grzech zaczyna uwidaczniać się w ciele. Szpecące skazy (brodawki, plamy, znamiona itp.) pojawiają się na twarzy lub dłoniach teurga, stanowiąc znak, że kapłan przekroczył granice wyznaczone przez Kościół. W przeciwieństwie do znamion teurgicznych oszpecające skazy traktowane są przez wiernych jako złowieszcze znaki. Historycy mody sugerują, że strój avestian – długie szaty, obszerne kaptury i woale – wywodzi się z dawnego okresu wyjątkowego zepsucia szerzącego się w tej sekcie.

Samobiczowanie

(poziom 4)

Jeśli objawy Poczucia winy pozostaną bez odzewu, mogą nasilić się tak bardzo, że nie pomieszczą się w ciemnych zakamarkach duszy. Zaczną wywierać taką presję, że zamiast w postaci słów, będą próbować ujawnić się w postaci czynów. Grzechy teurga będą go trawić i sprawią, że zacznie on niechcący robić różne rzeczy – czasem niebezpieczne – mające na celu ujawnienie jego przewin. Podobnie jak w przypadku mocy Cienia Samobiczowanie

Wzrost Pychy

Pycha wzrasta w trakcie gry. Określone zachowania i czyny bohatera mogą sprawić, że Pycha zacznie się rozwijać, zwłaszcza jeśli zachowanie postaci się nie zmieni. Jakie uczynki napełniają taką arogancką dumą? Łamanie kościelnego tabu. Jako teurg bohater przyjął pewne nauki swojej religii i święcie w nie wierzy. Jeśli kiedykolwiek okazałoby się, że nie jest to prawdą, straciłby Wiarę i prawdopodobnie moce teurgiczne. Łamanie reguł religijnych pociąga za sobą pewne konsekwencje.

Poniżej znajdują się ogólne wskazówki dla członków Wszechświatowego Kościoła Niebiańskiego Słońca Znanych Światów w **Gasnących Słońcach**. Pewne pleminna barbarzyńskie i obcy mają swoje własne religie i, co za tym idzie, inne nakazy. Tabela opisuje tabu i testy wymagane przy wzroście Pychy (graczowi test musi się nie udać, bo inaczej zwiększa się poziom jego Pychy).

Tabu	Test	Poziomy
Bunt przeciwko sekcie	Wiara + *koncentracja*	1
Doświadczenie ekskomuniki	Wiara + *żelazna wola*	2-3
Gwałt	Porywczość + *koncentracja*	1-2
Kradzież	Spryt + *koncentracja*	1
Morderstwo	Porywczość + *koncentracja*	1-2
Narażenie się na działanie obcych mocy okultystycznych	Wiara + *żelazna wola*	1
Narażenie się na działanie złego artefaktu	Wiara + *żelazna wola*	1-3
Niechodzenie do spowiedzi przez ponad miesiąc	Ego + *koncentracja*	1
Odmowa przyjęcia sakramentu	Ego + *żelazna wola*	1
Przejście tortur inkwizycji	Opanowanie + *żelazna wola*	1-2
Przyrzeczenie wendety	Porywczość + *koncentracja*	1
Wyjątkowa porażka przy odprawianiu rytuału teurgicznego	Teurgia + *koncentracja*	1
Wynalezienie zakazanej przez prawo technologii	Ego + *koncentracja*	1
Założenie własnej sekty	Wiara + *koncentracja*	1-3

Utrata Pychy

Bohater może nauczyć się człowieczeństwa. Jednakże nie łatwo jest otrzymać z powrotem raz roztrwonioną łaskę – obniżenie poziomu Pychy wymaga wyprawy lub wielkich czynów:

Czyn	Test	Poziomy
Bezinteresowne poświęcenie	Porywczość + *empatia*	1-2
Łaska Kościoła (otrzymanie rozgrzeszenia)	Wiara + *koncentracja*	1-2
Nawrócenie osoby z innej sekty lub zakonu	Wiara + *wywieranie wrażenia* lub *urok osobisty*	1
Nawrócenie poganina lub heretyka	Wiara + *empatia*	1-2
Pielgrzymka	Wiara + *wigor*	1
Poddanie się działaniu kamienia filozoficznego	Wiara/Ego + *żelazna wola* lub *koncentracja*	1
Poddanie się działaniu okrucha duszy	Wiara/Ego + *żelazna wola* lub *koncentracja*	1-2
Poddanie się działaniu relikwii (tylko raz dla każdej relikwii)	Wiara + *koncentracja*	1
Podjęcie się misji dla Kościoła	Wiara + *koncentracja*	1
Poświęcenie Teurgii*	Wiara + *koncentracja*	3
Przywrócenie wiary temu, kto ją utracił	Wiara + *empatia*	1-3

* Traci się jeden poziom Teurgii; bohater musi przestać używać mocy teurgicznych na rok, inaczej Pycha powróci (ale poziom Teurgii nie).

trwa tylko przez scenę, w czasie której przy odprawianiu rytuału, w teście Wiary lub Teurgii teurgowi przytrafiła się wyjątkowa porażka (albo wyjątkowy sukces w teście Ego).

Bolesne brzemię

(poziom 5)

Umocnieniu grzechu duchowej Pychy towarzyszy lekceważenie dla tego co prawdziwe, doczesne i materialne. Duszą teurga targają skrajności, a przy okazji cierpi i ciało. Proces ten zaczyna się od Oszpecenia (patrz wcześniej), a potem dołączają się do tego trudności z poruszaniem się – na przykład bolesny reumatyzm (czasem zginający palce dłoni na kształt drapieżnych szponów), przygarbienie, powłóczenie nogą itd. Skutki tej mocy są trwałe (chyba że obniży się poziom Pychy) i częstokroć pociągają za sobą utratę jednego lub dwóch poziomów cech cielesnych.

Niszczenie wiary

(poziom 6)

Wzrastająca miłość własna przyćmiewa miejsce, które w sercu teurga zajmuje Wszechstwórca, a grzech i wina kapłana zaczyna rozlewać się na otaczający go świat. Pycha teurga jest już zbyt wielka, aby zdołał ją sam unieść, więc zaczyna ona plugawić innych ludzi. Jego kazania,

choćby były nie wiadomo jak doskonałe i żarliwe, budzą w słuchaczach niepokój, a nawet mogą odebrać im wiarę. Wierni mogą opuścić własną sektę, czy wręcz sam Kościół, a w skrajnych przypadkach popełnić samobójstwo (jeśli już wcześniej byli w depresji).

Wyjałowienie ziemi

(poziom 7)

W miarę, jak wzrasta skrywany grzech, obejmując coraz to nowych ludzi, zaczyna w końcu wpływać także na świat nieożywiony. Arogancka Pycha teurga plugawi ziemię. Grunty wokół tracą urodzajność, zboża nie wyrastają, zwierzęta nie rozmnażają się, ich mleko psuje się przed wydojeniem, podobnie mięso – psuje się przed zarżnięciem zwierzęcia. Jeśli teurg opuści to miejsce i nigdy tam nie wróci, ziemie mogą ozdrowieć, ale wymagać to będzie długiego czasu. Przyspieszyć ten proces mogą powtarzane rytuały oczyszczające i błogosławieństwa.

Pomór

(poziom 8)

Gdy ludzie tracą wiarę, a ziemia umiera, grzechy teurga zaczynają objawiać się w ciałach tych, którzy go otaczają. Na miejscową populację pada pomór i to z winy teurga, który choć sam nie choruje, zaraża innych.

Martwy świat

(poziom 9)

Na progu potępienia nieokiełzana duma teurga wzbiera, aby zalać całą planetę. Wszechstwórca przeklął świat, na którym ów kapłan naucza. Świat, w którym przebywa w momencie, gdy dochodzi do tego poziomu Pychy, staje się kompletnie jałowy – umiera cała planeta. Dopiero gdy teurg unicestwi całą swoją Pychę albo umrze, planeta się odrodzi. Księża szepczą między sobą, że to właśnie dawno temu przytrafiło się Zapomnianemu Miejscu i że to właśnie jest przyczyną zmiany tak wielu żyznych planet Drugiej Republiki w pozbawione życia światy.

Cuda

Od czasu do czasu zdarza się coś, co jest bezpośrednim przejawem łaski Wszechstwórcy – zgodnie ze zdaniem wielu naocznych świadków staje się cud. Jednakże Kościół nie zawsze zgadza się z taką oceną i wydaje się, że dla rozpoznania cudu posługuje się znacznie węższymi kategoriami, niż przeciętny wieśniak. To sprawia, że wielu świeckich uczonych zastanawia się, jak często Wszechstwórca bierze losy ludzkości w swoje ręce i jak wiele z tych cudownych wydarzeń gubi się gdzieś w historii, ponieważ ze względów politycznych Kościołowi nie było na rękę rozpoznanie cudu.

W grze bohater może się modlić o cud. Mistrz Gry powinien w tym wypadku położyć ogromny nacisk na sposób odegrania takiej sytuacji. Niech gracz wyrecytuje swoją modlitwę na głos przy reszcie grupy. Trzeba zwrócić uwagę, o co dokładnie gracz prosi i jak to uzasadnia. Jeśli dba jedynie o interesy własne lub grupy, nie myśląc przy tym o dobru ogólnym, cudu nie będzie. To stanowi właśnie zupełnie nieprzewidywalny element gry – postaci mogą modlić się o cud i choć rzadko coś z tego wynika, to jednak czasem uzyskuje się odpowiedź Wszechstwórcy. Podstawą jest test Wiary, nie dodaje się żadnych umiejętności, niepotrzebne jest żadne teurgiczne szkolenie, ponieważ nikt nie wywoła cudu w taki sposób, w jaki odprawia się rytuały. Wydaje się jeden punkt Dziwu. Jeśli bohater nie ma żadnych punktów Dziwu, nadal może modlić się o cud, jednak jeśli prośba zostanie wysłuchana, to nie może on przez tydzień odzyskać Dziwu w sposób naturalny.

Poniżej znajduje się kilka ogólnych uwag na temat cudów, uzależnionych od liczby sukcesów:

Sukcesy	Cud
1-3	Zwyczajny szczęśliwy traf, który równie dobrze mógłby wydarzyć się i bez boskiej interwencji, ale który okazuje się szczególnie korzystny dla bohaterów: znalezienie potrzebnego przedmiotu lub strzępka informacji, spotkanie tej jednej jedynej osoby, która może grupie pomóc, wstawiennictwo rodziców, mentorów, suwerena itp., które przychodzi w samą porę itp.
4-5	Mniej prawdopodobne wydarzenia: pędzący pojazd wpada na niedoszłego zabójcę bohatera, atakujące zwierzę nagle się uspokaja – czy wręcz zaczyna się bać – na widok określonego koloru w ubraniu bohatera, amalteanin jednym ciosem zwala złoczyńcę z nóg, hojnie wypisany czek kończy papierkową robotę w ostatniej chwili, by uratować sierociniec itp.
6-7	Wyjątkowy zbieg okoliczności, który nie jest niemożliwy, ale pozostaje wysoce nieprawdopodobny: błyskawica trafia w napastnika, żaden ze strzałów z bliskiej wymiany nie trafia bohatera itp.
8	Bardzo mało prawdopodobne: zepsuta maszyna w ostatniej chwili rusza, Sędzia oddaje swoje bogactwo na cele charytatywne, przypadkowy przechodzień decyduje się zaufać postaci i nie trzeba było go oszukiwać ani nim manipulować, itp.
9	Dziwne, nieoczekiwane wydarzenia: omeny, wizje i objawienia, głosy z nieba, tajemniczy nieznajomi, którzy przychodzą na ratunek, a potem znikają itp.
10	Niesłychanie tajemnicze i wstrząsające wypadki: zbiorowe wizje, rozstąpienie się morza, pojawienie się nowych konstelacji na niebie, sąd avestian okazuje łaskę itp..
Wyjątkowy	Zupełnie nieprawdopodobne zdarzenia: zmartwychwstanie, wstrzymanie słońca, przeżycie w próżni kosmicznej itp.

Antynomia

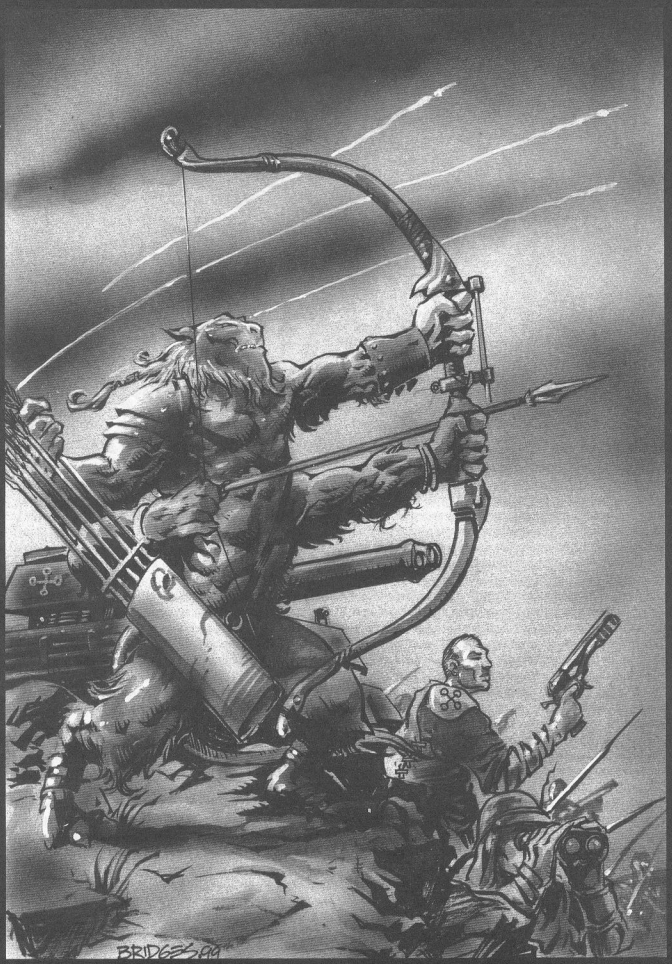
Przyczajeni w cieniu umierających gwiazd rozpadającego się cesarstwa, czekający na powrót pustego i ciemnego wszechświata, zatruwający umysły wysoko i nisko urodzonych chciwością, gniewem i strachem, mroczni panowie bólu pracują nad zniszczeniem cywilizacji.

antynomia i prowadzenie interesów z groźnymi duchami ma długą historię, sięgającą aż czasów Starożytnego Urth i światów innych ras, ale wydaje się, że teraz, wraz z upadkiem sathryzmu, przeżywają prawdziwy renesans. O wiele młodsza historia Ortodoksji odnotowuje szczegóły na temat praktyk i zachowania pojmanych antynomistów, ale niewiele wiadomo o ich wierzeniach i technikach okultystycznych.

Jedyny dokument przechwycony przez inkwizytorów Świątyni Avesti, przetłumaczony przez mnichów Zakonu Eskatonicznego, wydaje się być pieśnią mającą opisywać hierarchię wszystkich stworzeń. Został spisany w starożytnym kurgańskim dialekcie, o czym Hazatowie nigdy nie omieszkają przypomnieć oddziałom mnichów z Bractwa Wojennego, którzy biorą udział w walkach przygranicznych. Pieśń zaczyna się od krótkiego podsumowania kosmologii zgodnej z doktrynami eskatoników, opisuje Niebiańskie Słońce i kolejne kręgi Jego Emanacji, wymienia Sefiry (inaczej sfery) zgodnie z ich kolejnością. Każda Emanacja poprzez działania zamieszkujących ją intelektów lub „aniołów empireum" odbija na zewnątrz światło Świętego Płomienia, aż w końcu pogrąży się ono głęboko w dziesiątej Emanacji – świecie materialnym. Od tego momentu pieśni zaczynają się herezje, dawno już zakazane przez Zakon Eskatoniczny. Poza Dziesiątym Sefirem znajduje się dziesięć kolejnych sfer, które istnieją odcięte od Świętego Płomienia jako ciemne i puste skorupy Sefirów, w pieśni nazwane Qlippothami.

Qlippothy rozciąga się w nie-przestrzeni, a najbardziej zewnętrzna sfera (Pierwszy Qlippoth) skupia się wokół jednego punktu, zwanego Piekłem Pierwotnym, nieprawdopodobnie gęstej kuli czarnego, wszystko pożerającego ognia – to przeciwieństwo Niebiańskiego Słońca. Qlippothy są zamieszkane przez pozbawione duszy byty zwane demonami, które tęsknią za chwilą, kiedy przełamią starożytne bariery zamykające je w Qlippothach i zaczną pożerać niekończące się dary i łaski Niebiańskiego Słońca. Ponieważ naturalne portale do Sefirów zostały zamknięte przez jakąś wspaniałą rasę w prehistorycznych wiekach, demony mogą dostać się do sfery materialnej tylko poprzez serca ludzi lub innych istot obdarzonych zmysłami, które potrafią otworzyć własne bramy prowadzące do nieba bądź piekła.

Antynomiści pracują w tajemnicy nad otworzeniem drogi demonom, posługując się przy tym mocami uzyskanymi przez dostrojenie do Qlippothów. Szerzą więc gniew, nienawiść, nieufność i wszelkiego rodzaju zepsucie, co ma doprowadzić do zgaszenia Świętego Płomienia i pożarcia dostatecznie dużej części duszy ludzkiej, aby ją opętać. Jeśli Mistrz Gry zechce posłużyć się antynomistą jako czarnym charakterem, może stworzyć odpowiedniki wymienionych wcześniej mocy okultystycznych, które pochodziłyby z Qlippothu, a byłyby przy tym bardziej agresywne, niszczycielskie dla duszy i bolesne. Każdy poziom odpowiadałby sferze Qlippothu, z której płynie moc Pierwotnego Piekła (tj. pierwszy poziom odpowiada Dziewiątemu Qlippothowi, drugi poziom płynie z Ósmego Qlippothu itd.). Osoby praktykujące antynomię często są prześladowane poddańczymi więzami, łączącymi je z mrocznymi panami, co daje podobny efekt jak wzfastający Cień lub Pycha. Mistrz Gry powinien jednak dbać o to, aby antynomiści nigdy nie wychylali się na pierwszy plan na zbyt długo, ponieważ zwykle wolą oni stawać za kulisami i kierować wszystkim, manipulując ludzkimi umysłami.


BRIDGES.99

Rozdział 6: Walka

Walka zawsze ożywia grę – ważą się losy bohaterów, emocje sięgają zenitu, wybuchają kłótnie (nie tylko pomiędzy postaciami w grze, ale także wśród prowadzących je osób)... Nic więc dziwnego, że i Mistrzowie Gry, i sami gracze dopominają się o ustanowienie jasnych, szczegółowych przepisów rządzących walką. Dzięki nim możliwa jest obiektywna ocena wyników wszelkich działań, co zapobiega sporom.

Poza tym pełne zanurzenie się w proces walki – czasem szczegółowy aż do bólu – może być całkiem przyjemne. Dlatego też w **Gasnących Słońcach** znajdziecie prosty, uczciwy zestaw zasad, rządzący potyczkami toczonymi w małej i wielkiej skali – a dla chętnych uwzględniono rozszerzenia, które tę zabawę skomplikują.

Dobrze byłoby przed rozpoczęciem lektury tego rozdziału zapoznać się z treścią „Rozdziału drugiego: Zasady gry" (przyda się to zarówno Mistrzowi Gry, jak i graczom). Ten rozdział, „Walka", zawiera tylko dodatkowe przepisy, rządzące sytuacjami konfliktowymi; są chwilami nieco skomplikowane, ale tylko po to, by jak najlepiej symulować rzeczywistą sytuację na polu bitwy. Jeżeli Mistrz Gry uzna, że reguły te nadmiernie utrudniają rozgrywkę, która gdzieś po drodze gubi całą werwę i dramatyzm, niech potraktuje je jako całkowicie opcjonalne i zrezygnuje z tych, które mu nie odpowiadają.

Inicjatywa

Kiedy kilka osób próbuje coś zrobić równocześnie, w jednej turze, Inicjatywa określa, kto zadziała pierwszy. Inicjatywa jest równa poziomowi umiejętności, którą bohater zamierza wykorzystać – im wyższa jej wartość, tym wcześniej postać może zrobić to, co zaplanowała. Jeżeli gracz planuje wykonywać działania jednoczesne, o jego kolejności w turze decyduje poziom tej umiejętności, którą wykorzysta jako pierwszą. Kiedy zatem Tobo zamierza się i tnie na odlew toporem, ma 6 Inicjatywy, gdyż *broń biała* opanował na poziomie 6.

Jeżeli dochodzi do remisu, o wszystkim decyduje Spryt walczących: kto jest sprytniejszy, wygrywa i przejmuje Inicjatywę. Jeśli także wartość Sprytu jest u dwóch lub więcej postaci taka sama, ich działania następują w tej samej chwili.

Są również pewne działania, które mają wpływ na Inicjatywę bohatera: kiedy Tobo stosuje *przytrzymanie*, zmniejsza swoją Inicjatywę o jeden i zamiast 5 (*walka wręcz*) ma tylko 4.

Modyfikatory ujemne wynikające z działań jednoczesnych oraz poważnych obrażeń również stosują się do Inicjatywy.

Działania

W **Gasnących Słońcach** zachowanie bohatera w walce określają działania: uderzenia pięścią, kopnięcia, chwyty, strzelanie itd. Mogą one w różny sposób wpływać na jego Inicjatywę (wnosić modyfikatory ujemne lub premie), mają różną łatwość, powodują inne obrażenia oraz efekty dodatkowe (np. obalenie przeciwnika na ziemię). Bez specjalistycznego szkolenia każdy może wykonać jedno z czterech podstawowych działań: *uderzenie pięścią, kopnięcie, pochwycenie* oraz *szarża*. Każdy bohater może również próbować zrobić unik.

Inne, bardziej specjalistyczne działania, wymagają uprzedniego opanowania pewnych konkretnych, specjalistycznych umiejętności, takich jak *sztuki walki* lub *szermierka*. Dobrze byłoby, żeby każdy z graczy przemyślał, których z nich zamierza często używać, i wpisał je na kartę postaci – cechy, które decydują o użyciu różnej broni, oraz działania z zakresu *sztuk walki* i *szermierki*.

Uderzenie pięścią: Każdy cios zadany dłonią lub przedramieniem (także otwartą dłonią).

Kopnięcie: Uderzenie zadane nogą – stopą, piszczelą, kolanem.

Pochwycenie: Manewr zapaśniczy – chwyt za rękę, głowę, nogę lub złapanie przeciwnika wpół. Można go w ten sposób przewrócić, przytrzymać, wyłączyć z walki, a nawet trwale uszkodzić. Jeśli test ataku będzie udany, uznaje się, że napastnik pochwycił przeciwnika (który może próbować zrobić unik); następnie wykonuje test Siły + *wigoru* (działania sporne – przeciwnik również wykonuje taki test) – i jeśli wygra, uznaje się, że unieruchomił ofiarę, która nie może się poruszać ani robić dalszych uników. Od tej pory można jej w każdej rundzie zadawać obrażenia. Wszystkie opisane przed chwilą etapy *pochwycenia* traktowane są jak jedno działanie, toteż nie ma mowy

Działania jednoczesne

Każdy bohater może w jednej turze podjąć jedno, dwa lub trzy różne działania. Jeżeli jednak decyduje się na więcej niż jedno, do wszystkich stosują się modyfikatory ujemne:

Dwa działania w turze: Oba traktowane są jak działania wymagające (-4).

Trzy działania w turze: Wszystkie trzy traktowane są jak działania skomplikowane (-6).

Nie wolno ponadto więcej niż raz w ciągu tury wykonywać tych samych działań (wyjątkiem jest strzelanie i rzucanie bronią miotaną). Można strzelić trzykrotnie w turze, jeśli tylko szybkostrzelność broni na to pozwala, ale nie sposób dwa razy ciąć wroga mieczem – wolno natomiast raz ciąć, a za chwilę zripostować pchnięcie przeciwnika.

Premia z Siły

Należy przy tym pamiętać, że postaciom obdarzonym wyjątkową Siłą przysługują premie do obrażeń, kiedy używają *walki wręcz* i *broni białej*.

Modyfikatory sytuacyjne

Walka rzadko przebiega wedle jasnych i prostych schematów – zawsze coś się komplikuje i utrudnia ocenę sytuacji: a to mgła wypełniająca wąski zaułek, a to świeżo wywoskowana, śliska podłoga. Poniżej podano kilka przykładowych modyfikatorów sytuacyjnych, które należy stosować w połączeniu z podanymi w „Rozdziale drugim: Zasady gry".

Modyfikatory Percepcji

Modyfikator	Warunki
+2	absolutna cisza
+2	dobre oświetlenie
-4	gęsta mgła lub dym
-2	głośny hałas
-2	księżycowa noc
-2	nadmiernie jasne oświetlenie
-4	oślepiający blask
-4	wyjątkowo głośny hałas
-6	zupełne lub prawie zupełne ciemności

Przeszkody fizyczne

Modyfikator Zręczności	Przeszkoda/warunki
+2	atak (*broń biała* lub *walka wręcz*) leżącego przeciwnika
-2	atak (*broń biała* lub *walka wręcz*) z pozycji leżącej
-2	atak zza częściowej osłony (np. skrzyni)
-4	atak zza pełnej osłony (np. muru)
-2	śliskie podłoże

o modyfikatorach ujemnych, wynikających z podjęcia kilku działań jednocześnie; próbując *pochwycenia* nie można jednak podejmować innych działań w tej samej turze.

Pochwycony przeciwnik musi zużyć jedno ze swoich działań, by wykonać własny test Siły + *wigoru*; w przeciwnym razie uznaje się, że nie może stawiać oporu (jeśli na przykład wykonał już w tej turze przewidziane działanie; patrz *unik*, dalej), albo nie chce tego robić – wówczas punkty zwycięstwa uzyskane w teście określają zadane mu obrażenia.

W każdej następnej turze – po pierwszej – ofiara może próbować przełamać chwyt, wykonując test Siły + *wigoru* (działania sporne). Jest to jedyne działanie, jakie pochwycony może wykonać. Niestety, nie jest mu łatwo: trzymający go osobnik ma w każdej turze (począwszy od drugiej) premie do tego testu:

Tura	Premia dla napastnika
2	+2
3	+4
4	+6
5	+8
6 i następne	+10

Szarża: Szarżujący bohater rozpędza się i w pełnym biegu uderza w przeciwnika, starając się go przewrócić lub zranić. Jeśli taki atak się powiedzie, obaj padają na ziemię. Za każde trzy metry rozbiegu dodaje się jedną kostkę obrażeń, a w następnej turze szarżujący może próbować pochwycić przeciwnika – jeżeli zdoła zadziałać, zanim ten się podniesie, zyskuje premię +2 do Inicjatywy i łatwości testu ataku (*pochwycenia*). Trzeba jednak pamiętać, że *szarża* nie jest dla męczaków: napastnik odnosi te same obrażenia z rozpędu co i jego przeciwnik.

Pozbieranie się z ziemi wymaga dwóch działań. Można więc teoretycznie przewrócić się na początku rundy, a na końcu zerwać się już na równe nogi, ale tylko pod warunkiem, że gracz zaplanował przeprowadzenie trzech działań w turze (a więc uwzględnił modyfikator -6 we wszystkich testach, także w teście Inicjatywy). Samo wstanie nie wymaga osobnego testu.

Jeżeli bohater poza *szarżą* nie podejmuje innych działań, może wziąć rozpęd z takiej odległości, jaką jest w stanie przebiec w turze.

Unik: O uniku mówimy wtedy, gdy bohater uskakuje przed atakiem, zwinnie schodzi z linii ciosu (lub strzału) albo rzuca się na ziemię, by uniknąć gradu kul. Może również zablokować wymierzone w siebie uderzenie. Dobrzy wojownicy muszą pamiętać o tym, żeby próbować szybkiego ataku opanować też pewne umiejętności służące obronie – powinni więc poznać nie tylko *walkę wręcz* i *broń białą*, ale także *uniki*.

O wszystkim decyduje w tym wypadku test Zręczności + *uników*: jeżeli napadnięty uzyska w nim więcej sukcesów niż napastnik w teście ataku, udaje mu się całkowicie uniknąć trafienia. W przeciwnym razie napastnik trafia, a jego liczbę punktów zwycięstwa określa się na podstawie różnicy liczby uzyskanych sukcesów. Rozpatrzmy taki przykład: Cardanzo walczy z najemnikiem Kajdaniarzy – ten próbuje właśnie go kopnąć, ale Cardanzo robi unik: uzyskuje 10 sukcesów. Niestety, Kajdaniarz miał aż 12 sukcesów, tak że w ostatecznym rozrachunku i tak dwa mu zostają (12-10 = 2); całe szczęście, że dwa sukcesy to za mało, żeby mógł doliczyć do ran jakieś kostki zwycięstwa.

Każdy bohater może w dowolnym momencie tury próbować *uniku*, ale traktuje się go jako osobne działanie, które należy zadeklarować na początku tury (także po to, żeby uwzględnić stosowny modyfikator ujemny za działania jed-

noczesne). Jeżeli postać uzna, że chce zrobić *unik*, a wcześniej o tym nie myślała, może to uczynić, ale są dwa warunki: traci wszystkie następne działania w tej turze, a *unik* i tak wykonuje z modyfikatorem ujemnym wynikającym z działań jednoczesnych. Taki manewr przyjęło się nazywać „porzuceniem działań na rzecz *uniku*", a prościej – „porzuceniem". Dodatkowo w następnej turze bohater ma prawo tylko do jednego działania, i to z modyfikatorem -4 (tak jakby wykonywał dwa). Nie może być mowy o porzuceniu, jeśli bohater wykonał już w turze trzy działania.

Wyobraźmy sobie, że Cardanzo wpada w zasadzkę: w ciemnym zaułku czekają na niego kumple Kajdaniarza, z którym niedawno się bił. Próbuje grzmotnąć jednego z bandziorów pięścią, mając nadzieję, że pozostali się zniechęcą i mu odpuszczą – ale nic z tego: któryś z nich wyciąga nunchaku i stara się go nim dosięgnąć. Cardanzo porzuca zamierzone działanie i próbuje *uniku*. Jest to jego drugie działanie w tej turze, a w poprzednim nie uwzględnił odpowiedniego modyfikatora. Wykonuje więc test *uniku* z modyfikatorem -4 (dwa działania jednoczesne), a w następnej turze może zrobić tylko jedną rzecz (zamiast trzech), również z modyfikatorem -4.

Przy *unikach* Inicjatywa nie ma żadnego znaczenia – bohater odruchowo reaguje na wydarzenia. Ponadto raz wykonany *unik* ma zastosowanie do wszystkich ataków wymierzonych w tej turze w bohatera – chyba że doszło do porzucenia: wówczas *unik* nie dotyczy tych ataków, które nastąpiły wcześniej.

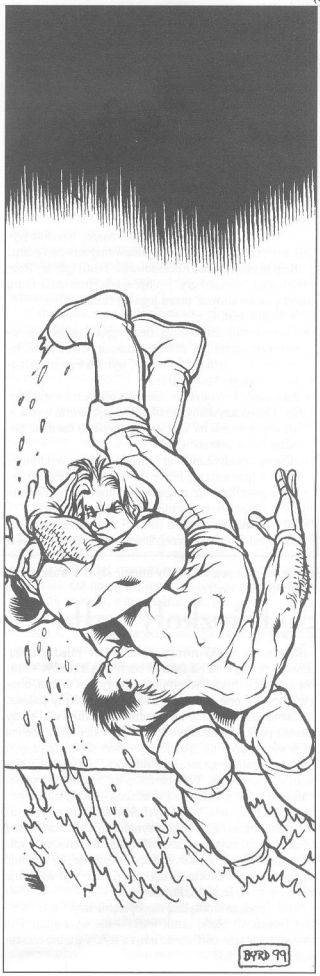
Przy atakach z pewnej odległości (prowadzonych z użyciem broni strzeleckiej i miotanej) bohater może liczyć na pewne premie do *uniku*, jeśli znajdzie sobie jakąś osłonę:

Osłona	Premia do uniku
Pad na ziemię	+1
Częściowa osłona (skrzynia)	+2
Całkowita osłona (ściana)	+4

Sztuki walki

Co innego walnąć kogoś pięścią na oślep, a co innego – wyprowadzić taki cios po długich miesiącach i latach ćwiczeń. Dzięki systematycznemu treningowi w rozumieniu mechaniki ciała, mistrzowie sztuk walki zyskują znaczącą przewagę w walce wręcz z przeciwnikiem, który nie przeszedł takiego przygotowania. Umiejętności, jakie przyswaja sobie bohater w ramach wybranej sztuki walki, są zwykle odmianami znanych w walce wręcz działań (*uderzenia pięścią, kopnięcia, pochwycenia* i *uniku*), ale mają znacznie więcej finezji i siły. W ich opisie podano poziom *walki wręcz*, na jakim ich opanowanie staje się możliwe – i tak na przykład *trzymanie* można ćwiczyć, dopiero mając *walkę wręcz* równą co najmniej 4. Każde z działań poznaje się (kupuje) osobno – nabycie *pięści tygrysa* z poziomu 5 nie oznacza automatycznego opanowania ani działań z niższych poziomów, ani tym bardziej *błyskawicznego kopnięcia*, choć jest ono dostępne na tym samym poziomie. Niemniej zdolności wchodzących w zakres *sztuki walki* nie trzeba poznawać w ustalonej kolejności (można więc nauczyć się *trzymania*, nie mając wielkiego pojęcia o *zabójczym kopnięciu*).

Działania z zakresu *sztuk walki* kosztują po jednym punkcie za poziom na etapie tworzenia bohatera lub po



Walka – informacje skrócone

Krok 1: Inicjatywa

Inicjatywa bohatera równa jest poziomowi umiejętności, której zamierza użyć. Dodatkowe modyfikatory mogą mieć wpływ na jej ostateczną wartość.

Krok 2: Test ataku

1. Cecha + *umiejętność* = łatwość testu.

2. Doliczamy premie i modyfikatory ujemne i otrzymujemy zmodyfikowaną łatwość testu.

3. Na dwudziestościennej kostce należy uzyskać wynik nie przekraczający zmodyfikowanej łatwości testu.

Reguła opcjonalna: Akcentowanie rzutu (patrz „Rozdział drugi: Zasady gry"). Chęć zaakcentowania rzutu należy zadeklarować przed jego wykonaniem.

4. Wynik testu:

- 1 = automatyczny sukces. Bez względu na łatwość testu wyrzucenie „1" zawsze oznacza powodzenie. Jeżeli łatwość testu była równa 1, wyniku tego nie uznaje się za wyjątkowy sukces.
- Mniejszy od zmodyfikowanej łatwości testu = test udany. Liczba uzyskanych sukcesów jest równa wynikowi uzyskanemu na kostce: jeśli wypadła ósemka, bohater ma 8 sukcesów.
- Równy zmodyfikowanej łatwości testu = wyjątkowy sukces (podwaja się liczbę punktów zwycięstwa).
- 19 = porażka. Bez względu na łatwość testu wynik „19" zawsze oznacza niepowodzenie.
- 20 = wyjątkowa porażka (fuszerka). Dzieje się coś bardzo niedobrego – szczegółowe skutki rzutu określa Mistrz Gry. Bez względu na łatwość testu wynik „20" zawsze oznacza porażkę.

Krok 3: Test obrażeń

1. Ustalenie liczby kostek obrażeń:

- Porównujemy liczbę uzyskanych sukcesów ze wskazaniami tabeli zwycięstw; każdy punkt zwycięstwa jest wart jedną dodatkową kostkę obrażeń.

Sukcesy	Kostki
1-2	0
3-5	+1
6-8	+2
9-11	+3
12-14	+4
15-17	+5
18	+6

Wyjątkowy sukces – kostki x2.

- Do kostek zwycięstwa dodajemy kostki obrażeń broni.

2. Test obrażeń, wykonywany kostkami sześciennymi. Każda kostka na której wypadnie 1, 2, 3 lub 4 oznacza jeden punkt obrażeń.

3. Łączną liczbę obrażeń porównujemy z punktami zbroi ofiary. Jakość zbroi także jest określona liczbą kostek: rzucamy odpowiednią ilością kości sześciennych – każda uzyskana 1, 2, 3 lub 4 oznacza jeden punkt zbroi. Każdy punkt zbroi zmniejsza o 1 pulę obrażeń. Jeżeli po tym zabiegu pozostaną jakieś obrażenia, odejmujemy je od Żywotności ofiary.

Działania jednoczesne

Kroki 1-3 postępowania powtarzamy dla dalszych działań bohatera w tej turze. Kiedy wszyscy zakończą swoje działania, rozpoczyna się nowa tura.

dwa punkty za poziom, kiedy kupuje się je w trakcie gry, za punkty doświadczenia.

Style i szkoły walki

Style sztuk walki różnią się znacznie między sobą, głównie ze względu na fakt, iż pochodzą z różnych krajów i planet – chociaż w terminologii gry rzut to rzut, obojętne czy wykona go mistrz aikido, czy świetny judoka. W **Gasnących Słońcach** uwzględnienie stylu walki służy głównie podkreśleniu atmosfery rozgrywki. Oczywiście ma on pewien wpływ na sposób czy nawet siłę zadawanych ciosów, ale należy go raczej potraktować jako ciekawy element do odegrania. Tym bardziej, że znajomość sztuki walki nie jest umiejętnością wrodzoną – każdy mistrz potrzebuje nauczyciela. W Znanych Światach adepci tej sztuki z dumą ogłaszają swoją przynależność do konkretnej szkoły i rywalizują z przedstawicielami innych sztuk walki; organizuje się wielkie, uroczyste turnieje, by wyłonić najlepszy styl... Chociaż i tak zwykle nie styl decyduje o zwycięstwie, lecz ten, kto go opanował.

Poniżej podano krótką listę najpopularniejszych w uniwersum **Gasnących Słońc** sztuk walki – nie wyczerpuje ona wszystkich możliwości, ale do innych stylów trudno czasem znaleźć nauczyciela.

Shaidan: Całkiem solidny styl, zbliżony nieco do pradawnego, urtyjskiego karate. Wielkim mistrzem tej szkoły jest książę Enrico de Aragon z rodu Hazatów. Rozsławił shaidan szeroko w Znanych Światach, tak że dziś powszechnie uważa się tę sztukę za najbardziej stosowną dla ludzi szlachetnie urodzonych lub zajmujących wysokie stanowiska. W shaidanie bardzo dużą wagę przykłada się do honorowego zachowania i krzywo patrzy na tych, którzy próbują nieczystych zagrań; takie manewry dobre są przecież dla wieśniaków.

Adepci shaidanu uczą się wszystkich działań związanych z uderzeniem pięścią o jeden poziom wcześniej, niż wynika to z ich opisu. Ponieważ jednak kopnięcia i pochwycenia są nie do przyjęcia w honorowej walce, cieszą się mniejszą popularnością i opanowanie każdego z nich wymaga 1 dodatkowego punktu doświadczenia.

Koto: Trudna do opanowania sztuka, w której chodzi przede wszystkim o zmylenie przeciwnika i zadanie mu niespodziewanego ciosu. Nazwa wywodzi się od pewnego mitycznego ptaka z Aylonu. Wielkim mistrzem szkoły koto jest baron Jamal al-Malik, uczeń hrabiego Rumiego al-Malika. Jamal zajął miejsce hrabiego, gdy ten zniknął w zagadkowych okolicznościach. Koto jest przesiąknięte tajemniczą, niezwykłą filozofią i mistycyzmem, opartymi na ontologii dekonstruktywnej. Adepci Rumiego nauczają

tej sztuki wszystkich, którzy ich zdaniem są tego warci – podobno nawet prostych chłopów i ubogich poddanych, co na niektórych planetach jest przestępstwem.

Mantok: Sztuka walki nazwana na cześć Mantiusa, jednego z uczniów Proroka (zwanego też Żołnierzem), której głównym przeznaczeniem jest obrona. Ten styl walki upodobali sobie rycerze Bractwa Wojennego i nauczają go wyłącznie w obrębie swojego zakonu – odkrycie jego tajników osobom spoza Bractwa grozi surowymi konsekwencjami. Na niskim poziomie zaawansowania adepci mantoka uczą się wykorzystywać siłę, zwinność i znajomość ludzkiej anatomii, później zaś czerpią także z zasobów Dziwu, czyli mocy duchowej, by dokonywać niezwykłych czynów.

Mnisi z Bractwa Wojennego, którzy ćwiczą mantok, wydają na każde działanie z jego zakresu o jeden punkt doświadczenia mniej, niż wynikałoby to z przepisów.

Żelazna stopa: Sztuka doprowadzona do perfekcji przez Pośredników, brutalna i bezlitosna, wymarzona dla komandosów, którzy rozumieją, że bardziej niż honor liczy się wyłączenie przeciwnika z walki. Adepci żelaznej stopy specjalizują się w kopnięciach i chwytach – pierwsze zwiększają zasięg zadawania ciosów, drugie pozwalają przeciwnika przytrzymać i skuć.

Pośrednicy specjalizujący się w tej sztuce uczą się wszystkich kopnięć i chwytów o jeden poziom wcześniej, niż wynika to z ich opisu. Ponieważ jednak mało uwagi poświęcają doskonaleniu wewnętrznemu, każde działanie od siódmego poziomu wzwyż kosztuje ich o 2 punkty doświadczenia więcej, niż wynika to z jego opisu.

Jox kai von (boks joksański): Brutalna, siłowa sztuka walki ur-ukarów, w której wszystkie chwyty są dozwolone – można wbić przeciwnikowi palce w oczy, uderzyć go w krocze, szarpnąć za ucho itd. Ponieważ walka toczy się głównie w zwarciu, stosuje się w niej mało kopnięć. Wielkim mistrzem jox kai von jest wprawdzie jeden z ur-ukarów, ale sztuka ta zdobyła sobie sporą popularność także wśród Decadosów, którzy chętnie korzystają z niej – dla sportu – wobec chłopów i biednych wolnych obywateli (raczej nie odważyliby się walczyć w ten sposób z innym arystokratą).

Opanowanie wszelkich chwytów jest podstawą tej szkoły, toteż adepci poznają je o jeden poziom wcześniej, niż wynika to z ich opisu. Kopnięcia natomiast są o 2 punkty doświadczenia droższe niż normalnie.

Graa: Sztuka walki dostępna wyłącznie dla voroksów – w całości oparta na pełnym wykorzystaniu ich sześciu kończyn. Specyficzna budowa ciała i tak daje voroksom przewagę, toteż mało który z nich bawi się w naukę graa, przez co szkoła ta jest mało popularna – szczególnie wśród cywilizowanych przedstawicieli tej rasy.

Sztuki walki – działania

W tabeli sztuk walki opisano w języku gry efekty stosowania wszystkich działań.

Boks (poziom 1): Sztuka zadawania ciosów dowolną częścią ręki. Boks nie ogranicza się do młócenia na oślep ramionami; liczy się też praca nóg, balansowanie ciałem, uniki... W większości stylów energię do uderzenia czerpie się nie z samego zamachu ręką, lecz właśnie z pracy całego ciała. Różne uderzenia noszą różne (poetyckie) nazwy: „królewska dłoń" (shaidan), „jagor uderza amentę" (koto; od nazwy egzotycznych szczurów), „wystąp naprzód – wygłoś kazanie" (mantok).

Zabójcze kopnięcie (poziom 2): Złożone technicznie kopnięcie – proste lub obrotowe. Opanowanie *zabójczego kopnięcia* wymaga znacznego rozciągnięcia i elastyczności ciała. Różne style różnie nazywają tego rodzaju ciosy: „obcas wieśniaka" (shaidan), „krok pod niebo" (koto), „zegnij kolano – odwróć kartkę" (mantok).

Cios głową (poziom 3): Nazwa jasna: chodzi o uderzenie głową – nie z rozpędu, jak w szarży, lecz z bliska. Osobnik zadający taki cios sam naraża się na obrażenia, toteż jest on zalecany jedynie prawdziwym twardzielom. Ofiara odnosi pełne obrażenia, jeśli tylko przekroczą one poziom jej Wytrzymałości (zbroja zapewnia jej normalną ochronę, ale tarcza energetyczna już nie).

Większość ludzi umiałaby instynktownie walnąć przeciwnika głową, ale bez odpowiedniego przeszkolenia odniesliby te same obrażenia co ich ofiara (bez względu na własną Wytrzymałość).

W shaidanie nie zadaje się ciosów głową, ale w koto jest na przykład „mądrość spotyka głupotę", a w mantoku „schyl się – módl się – pozdrów umiłowaną".

Przytrzymanie (poziom 3): W typowym *pochwyceniu* liczy się tylko zwykła, ordynarna siła fizyczna – i u napastnika, i u ofiary; w *przytrzymaniu* natomiast chodzi o wykorzystanie znajomości anatomii do pokonania przeciwnika. Do tej grupy manewrów zalicza się zarówno proste chwyty i bloki, jak i złożone techniki zapaśnicze; ich skuteczność opiera się na wyborze dogodnych punktów chwytu oraz działaniu dźwigni.

Najpierw trzeba ofiarę złapać – w tym celu wykonuje się test Zręczności + *walki wręcz* (ofiara może próbować *uniku*). Jeżeli ten test się powiedzie, wykonuje się następny, taki sam, ale do wyniku dodaje się poprzednie punkty zwycięstwa; ofiara w tym czasie wykonuje test Siły + *wigoru* (działania sporne). Jeżeli napastnik wygra, udaje mu się założyć trzymanie. Od następnej tury może zadawać ofierze obrażenia (3k na turę), z uwzględnieniem premii za przedłużające się przytrzymanie (patrz *pochwycenie*, wcześniej).

Bohater, który opanuje tę umiejętność, może również opierać się próbom *pochwycenia* i *przytrzymania*, wykonując test Zręczności + *uników*, zamiast Siły + *wigoru*.

Ten manewr również doczekał się barwnych określeń: „klękaj, gdy każę" (shaidan), „zarzucanie sieci na ryby" (koto), „chwyć za rękę – schyl się – módl się" (mantok).

Blok (poziom 4): Bardziej zaawansowana forma uniku. Dzięki odpowiedniemu ustawieniu kończyn można zablokować cios przeciwnika lub wykorzystać jego energię. Test *bloku* wygląda tak samo jak test *uników*, ale jeśli się powiedzie, bohater uzyskuje trzy dodatkowe sukcesy – w ten sposób nie udaje mu się wprawdzie skuteczniej uniknąć ataku, ale jeśli już zdoła to zrobić, jest w tym znacznie skuteczniejszy.

Odwrócenie uwagi (poziom 4 i 7): Bohater wykonuje przeróżne zwariowane manewry – wszystko po to, by zdekoncentrować przeciwnika i wytrącić go z równowagi. Można udawać pijanego, można się nadymać i zgrywać ważniaka o szerokich plecach; później wykonuje się test Sprytu + *szelmostwa*. Każdy uzyskany w nim punkt zwycięstwa zmniejsza o jeden skuteczność *uników* lub *bloku*

przeciwnika przy następnym ataku bohatera (w tej samej lub następnej turze). Wersja tej umiejętności z poziomu 7 pozwala łączyć *odwrócenie uwagi* z *blokiem* (bez modyfikatora ujemnego za działania jednoczesne).

W shaidanie nie stosuje się tego rodzaju manewrów – za to wśród adeptów koto znajdują się prawdziwi mistrzowie tej sztuki. Istnieje wiele wariantów *odwrócenia uwagi*: od „małpa kradnie owoc" po „skrzeczącego ptaka jolo" (od nazwy szczególnie irytującego ptaszyska z Aylonu); w mantoku manewr ten nosi nazwę „krok w bok, długa mowa".

Uwolnienie się (poziom 4): Bohater, który opanował tę umiejętność, świetnie umie wyzwalać się z przeróżnych chwytów i dźwigni. Przy próbach oparcia się manewrem z kategorii *pochwycenia* uzyskuje premię +3 do testu Siły + *wigoru*. Umiejętność ta nosi różne nazwy: koniec schadzki (shaidan), woda wycieka z sieci (koto), cofnij się – odrzuć pokusę (mantok).

Rzut (poziom 4): Bohater łapie przeciwnika i ciska nim o ziemię. Nie we wszystkich stylach walki wyróżnia się rzuty – jeśli jednak gdzieś taka technika występuje, zwykle opiera się na sprytnym wykorzystaniu zasady dźwigni i rozpędu niż prostej sile fizycznej.

Test wykonuje się podobnie jak w wypadku *przytrzymania* (patrz wcześniej), z tą jednak różnicą, że zamiast chwytać przeciwnika, bohater nim rzuca (1 metr na każdy uzyskany sukces, maksymalny dystans jest równi Sile bohatera wyrażonej w metrach). Obrażenia, jakie ponosi rzucony nieprzyjaciel, są równe 3k + 1 kostka za każde 3 metry lotu. Jeżeli nieprzyjaciel *szarżował*, nasz mistrz ma w drugim teście premię +1 za każdy metr szarży tamtego.

W koto nazywa się „rzuceniem małpy", w mantoku „złap za rękę – poślij dar w niebiosa".

Stabilna postawa (poziom 4): Bohater staje na szeroko rozstawionych nogach i ugina kolana, obniżając własny środek ciężkości, przez co znacznie trudniej jest go przewrócić. Jeśli ktoś chce obalić go na ziemię, bohater ma premię +3 do wszelkich testów, które decydują o tym, czy ustoi na nogach. W turze, w której korzysta się z dobrodziejstw *stabilnej postawy*, nie można się przemieszczać. Wystarczy jeden udany test tego manewru – później bohater zachowuje równowagę tak długo, aż komuś uda się go przewrócić.

Podobnie jak większość manewrów, tak i ten nosi różne nazwy w różnych szkołach: królewski tron (shaidan), mędrzec zostaje w domu (koto), stój – sięgnij pod niebo (mantok).

Pięść tygrysa (poziom 5): Umiejętność zdecydowanie bardziej zabójcza od *boksu*. Jej nazwa najlepiej charakteryzuje rodzaj uderzenia: wyprostowanymi palcami celuje się wprost w odsłonięte części ciała przeciwnika. W shaidanie cios ten nosi nazwę „z dłoni miecz", w koto „król woroków rozkazuje", a w mantoku „stul dłoń – sięgnij serca".

Niskie kopnięcie (poziom 5): Bohater przykuca nagle i z takiej pozycji wyprowadza kopnięcie na nogi przeciwnika, licząc na wykorzystanie elementu zaskoczenia. Przy następnym działaniu ma za to modyfikator -2 do Inicjatywy. W shaidanie kopnięcie to nosi poetycką nazwę „zniż się i przemów", w koto „pokłon z darami", a w mantoku „skłoń się – wejdź przez drzwi".

Błyskawiczne kopnięcie (poziom 5): Obrotowe kopnięcie w tył: bohater obraca się na jednej nodze, drugą uderzając prosto w pierś lub głowę przeciwnika, wykorzystując rozmach uzyskany w ruchu obrotowym. W koto nazywa się to „kurek wskazuje wiatr", w mantoku „unieś stopę – zakręć młynkiem".

Niechybna pięść (poziom 6): Cios dłonią, w którym rezygnuje się po części z siły na rzecz zwiększonej precyzji uderzenia – w shaidanie będzie to „szlachecki dekret", w koto „żółw wygrywa wyścig", w mantoku „rozłóż dłoń – powiedz prawdę".

Kopnięcie z wyskoku (poziom 6): Bohater wyskakuje w powietrze i zanim wyląduje, zadaje cios nogą. Mistrzowie żelaznej pięści słyną z umiejętności wysadzania przeciwników z siodła w ten właśnie sposób. W koto jest to „spacer Proroka w chmurach", w mantoku „skocz w przód – przytul słońce".

Duszenie (poziom 6): Jeden z rodzajów *pochwycenia*, w którym chodzi o pozbawienie przeciwnika przytomności – albo przez odcięcie mu dopływu tlenu (klasyczne duszenie), albo przez wstrząs dla organizmu.

Po trzech turach udanego, kontynuowanego *pochwycenia* (albo po ogłuszeniu przeciwnika), bohater wykonuje test Siły + *wigoru*, któremu ofiara próbuje się oprzeć, wykonując test Wytrzymałości + *wigoru* (działania sporne). Jeżeli mistrz sztuk walki wygra, ofiara traci przytomność na tyle tur, ile wynosi jego Siła.

W koto manewr ten nosi nazwę „kołysanki", w mantoku zaś „chwyć za kark – wyżmij szaty".

Niedźwiedzi uścisk (poziom 7): Próba zmiażdżenia przeciwnika w ramionach. Bohater oplata ofiarę ramionami i ściska ją ze wszystkich sił. Manewr ten należy do kategorii *pochwyceń*, ale ofiara nie ma prawa do własnego testu (może tylko zdecydować się na *unik*). W każdej kolejnej turze po złapaniu bohater może zadawać przeciwnikowi obrażenia – testu ataku nie wykonuje się po raz drugi, ale obrażenia rzuca się za każdym razem na nowo. Wymknięcie się z uścisku wymaga udanego testu Siły + *wigoru*.

Niedźwiedzi uścisk w koto nosi nazwę „voroks wita przyjaciela", a w mantoku „rozłóż ręce – przytul pielgrzyma".

Ciało ze stali (poziom 7): Po latach mozolnych, bolesnych ćwiczeń ciało i kości bohatera uzyskały niezwykłą twardość i odporność na obrażenia. Kiedy teraz blokuje on atak w walce wręcz (nie atak bronią), może nawet zranić napastnika. Uzyskane w teście *bloku* kostki zwycięstwa traktuje się jak kostki obrażeń dla napastnika; poza tym zastosowanie *bloku* rozgrywa się na normalnych zasadach.

W shaidanie umiejętność ta nazywa się „złotą zbroją", w koto „skóra askorbity", w mantoku „złóż ramiona – przywdziej szaty".

Pięść – błyskawica (poziom 7): Bardzo szybko wyprowadzony cios, przed którym przeciwnik zwykle nie zdąża się zasłonić. Jeżeli ofiara zrobi *unik*, do oparcia się tej próbie dodaje się automatycznie trzy sukcesy (działania sporne; trzy dodatkowe sukcesy nie wpływają na wielkość zadanych obrażeń). W shaidanie manewr ten zyskał sobie miano „armatniej pięści", w koto „wąż atakuje śpiącego", w mantoku „sięgnij w przód – złap płonącą głownię".

Podcięcie (poziom 7): Niskie kopnięcie, którego głównym celem jest obalenie przeciwnika. Można albo zahaczyć stopą za kostkę jego nogi, albo zmylić go, sprawić, że straci równowagę, i przewrócić jednym kopnięciem. Wynik testu *podcięcia*

porównuje się z wynikiem testu Zręczności + *wigoru*, wykonywanego przez ofiarę: jeżeli mistrz sztuk walki okaże się w tej rywalizacji lepszy, jego przeciwnik przewróci się na ziemię (a wstanie na nogi wymaga dwóch działań).

W koto *podcięcie* nosi barwną nazwę „małpka macha ogonem, choć łapy trzyma w górze", a w mantoku „wystąp naprzód – zmieć podłogę".

Rzut wielokrotny (poziom 7): Bohater, który chce opanować tę sztukę, musi najpierw nauczyć się *rzutu* (patrz wcześniej). Technika *rzutu wielokrotnego* pozwala obronić się przed kilkoma napastnikami jednocześnie – trzeba w tym celu wykorzystać impet ich ataku i wykonać rzut. Jest to umiejętność typowo obronna; rzucić można tylko przeciwnikiem, który dąży do zwarcia (walczy wręcz).

Bohater wykonuje test Zręczności + *walki wręcz* i porównuje jego wynik (jak w wypadku działań spornych) z wynikami testów ataku poszczególnych napastników (oni zaś nie mogą go *unikać*, gdyż zaangażowali się bez reszty w działanie ofensywne). Bohater może rzucić na ziemię każdego przeciwnika, którego przewyższa liczbą uzyskanych sukcesów (odległość rzutu: 1 metr na sukces, maksymalnie tyle metrów, ile wynosi Siła bohatera; obrażenia: 1 kostka za każde 3 metry lotu).

W każdej turze, w której bohater decyduje się na wykonanie *rzutu wielokrotnego*, może tej umiejętności użyć przeciw tylu przeciwnikom, ile wynosi jego *walka wręcz*. Nie może robić w tej turze nic poza tym, gdyż i tak w praktyce wykonuje sporą liczbę działań jednoczesnych.

W koto manewr ten nazywa się „głupcy do głupców", a w mantoku „opuść ręce – wezwij wiernych na modły".

Blok i cios (poziom 8): Bohater opanował już do perfekcji dwa osobne manewry i teraz potrafi wykonać je równocześnie: najpierw blokuje atak przeciwnika, a jeśli mu się uda, wykonuje następnie test *boksu* lub *zabójczego kopnięcia* – wszystko to bez ujemnych modyfikatorów, charakteryzujących zwykle działania jednoczesne.

Wślizg (poziom 8): Bohater dosłownie wślizguje się pod przeciwnika i celując stopami w jego nogi, usiłuje go przewrócić. Sam też oczywiście kończy atak na ziemi, ale jest na to przygotowany i wie, jak wykorzystać sytuację. W następnej turze może bez przeszkód wstać i normalnie działać (nie ma modyfikatorów ujemnych za działania jednoczesne). Wynik testu *wślizgu* automatycznie zwiększa się o 3 i porównuje z wynikiem testu Zręczności + *wigoru* (lub *akrobatyki*) przeciwnika: jeśli pierwszy z nich jest wyższy, przeciwnik się przewraca. W koto manewr ten doczekał się nazwy „stara kobieta przewraca się i wstaje", a w mantoku „padnij – zetrzyj podłogę".

Duchowa pięść (poziom 9): Niezwykle mocny cios, w którym wykorzystuje się przede wszystkim własną energię wewnętrzną, perfekcyjną znajomość mechaniki ciała i mechanizmów oddychania. Można tuż przed rzutem zadeklarować wydanie punktów Dziwu i (w razie powodzenia testu) uzyskać dodatkowe kostki obrażeń – jeden punkt za kostkę, maksymalnie trzy dodatkowe kostki. Uderzeniu *duchowej pięści* często towarzyszy bojowy okrzyk.

Tę mało znaną technikę różnie się nazywa w różnych szkołach; w shaidan jest to „dekret cesarski", w koto „uderzenie komety", w mantoku „przeciągnij się – przemów".

Mistrzowie shaidanu nie mogą nabyć tego działania na niższym poziomie, choć jest to odmiana uderzenia pięścią. Kupują ją normalnie, jak inni, na poziomie 9.

Cios w czuły punkt (poziom 10): Uderzenie w podatną na ból lub uszkodzenia część ciała przeciwnika. Opanowanie

tej techniki świadczy o pewnej znajomości anatomii: bohater może wykonać test Percepcji + *medycyny* jako umiejętności wspomagającej. Nie wymaga to od niego osobnego działania; uzyskane w tym teście punkty zwycięstwa przelicza się na dodatkowe kostki obrażeń przy *ciosie w czuły punkt*. W połączeniu z bazowymi obrażeniami (3k) i kostkami zwycięstwa z samego *ciosu* można w ten sposób naprawdę jednym uderzeniem zabić przeciwnika.

W shaidan ta technikę nazywa się „uderzenie z cienia", w koto „modliszka wstrzykuje jad", a w mantoku „machnij ręką – zgaś światło".

Działania dostępne w graa, voroksańskiej sztuce walki

Banga („szarża", poziom 3): Nikt rozsądny nie staje na drodze szarżującemu voroksowi. *Banga* pozwala mistrzowi graa w pełni wykorzystać ogromną masę ciała i impet uderzenia; zderzenie z szarżującym voroksem przypomina bliski kontakt z pędzącym pociągiem.

Drox („druga ręka", poziom 5): Na tym poziomie voroks potrafi już użyć jednej z wolnych kończyn całkiem niezależnie od „głównej" ręki – wykonuje jedno dodatkowe działanie w turze bez żadnych modyfikatorów ujemnych: może to być uderzenie pięścią, kopnięcie, podparcie rozchybotanego pojazdu itp., ale także zadanie ciosu bronią białą lub strzał np. z pistoletu – wówczas mistrz tej techniki musi opanować *białą broń* lub *strzelanie* co najmniej na 5 poziomie.

Throx („trzecia ręka", poziom 9): Najpierw bohater musi opanować drox, ale później, na poziomie 9, dzięki throxowi może wykonać jeszcze jedno działanie w turze bez żadnych modyfikatorów ujemnych. W działaniu tym musi użyć kolejnej „wolnej" kończyny – może to być uderzenie pięścią, kopnięcie, podparcie rozchybotanego pojazdu itp., ale także zadanie ciosu bronią białą lub strzał, np. z pistoletu. Voroks może też swobodnie strzelać, dwoma rękoma trzymając się liny. Mistrz tej techniki musi opanować *białą broń* lub *strzelanie* co najmniej na 9 poziomie.

Szermierka

Szermierka to sztuka władania bronią białą; pojedynki na miecze i rapiery są najpopularniejszym sposobem rozstrzygania sporów wśród arystokracji Znanych Światów – szlachcic, który nie wie, jak obchodzić się z mieczem, ryzykuje albo hańbę, albo śmierć.

Działania szermiercze to nic innego jak wyuczone sztuczki i manewry, które ułatwiają i urozmaicają walkę. Praktycznie każdy potrafi jakoś tam pchnąć mieczem, ale dopiero ci, którzy długo i pilnie ćwiczą tę sztukę, mogą mieć z tego wymierne korzyści. W opisie działań szermierczych podano poziom *broni białej*, umożliwiający ich opanowanie. Na przykład *rozbrojenie* jest z poziomu 5, więc trzeba najpierw opanować *broń białą* na 5 poziomie, żeby poznać sztukę rozbrajania przeciwnika. Każde działanie nabywa się osobno (np. *finta* z poziomu 5 nie daje automatycznej znajomości *rozbrojenia* ani żadnego działania z niższych poziomów), ale nie trzeba trzymać się żadnej kolejności w ich poznawaniu (można opanować *rozbrajanie*, nie znając *cięcia*).

Działania szermiercze kosztują po 1 punkcie za poziom na etapie tworzenia postaci, bądź też po 2 punkty doświadczenia za poziom później, w trakcie gry.

Działania szermiercze

Szczegółowe zasady odnoszące się do działań szermierczych znajdują się w tabeli działań szermierczych.

Parowanie (poziom 1): Chyba najbardziej podstawowe i zarazem najważniejsze działanie szermiercze – umiejętność odbicia cięcia lub pchnięcia przeciwnika.

Pchnięcie (poziom 2): Pchnięcie prosto w przód i próba trafienia przeciwnika samym czubkiem ostrza. Najlepiej dokonywać pchnięć wąskim brzeszczotem (takim na przykład jak w rapierze), ale pchnięcie zwykłym mieczem też ma swoje zalety – przede wszystkim zadaje spore obrażenia. Pchnięcie pozwala sięgnąć wroga z większej odległości.

Cięcie (poziom 3): Uderzenie ostrzem z góry, z boku lub od dołu. Brzeszczot ma większą powierzchnię kontaktu z celem niż przy *pchnięciu* (całe ostrze, a nie tylko jego czubek), za to nie zwiększa specjalnie zasięgu ramion. Poza tym trudno wykonać cięcie niesygnalizowane, a to daje przeciwnikowi czas na reakcję.

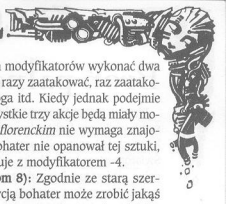
Kontrparowanie (poziom 3): Manewr, który utrudnia *parowanie*, a polega na szybkim obróceniu zbijanego ostrza. Po ataku, który spotyka się z próbą sparowania, bohater może wykonać *kontrparowanie* i po udanym teście Sprytu + *broni białej* skasować premię +2, jaka normalnie przysługuje przeciwnikowi przy *parowaniu*. Nie ma przy tym modyfikatorów ujemnych za działania jednoczesne.

Praca nóg (poziom 4): Bohater tańczy pod ostrzem przeciwnika: uskakuje, robi uniki, piruety, skoki – wszystko po to, by zamieszać wrogowi w głowie. Każdy punkt zwycięstwa uzyskany w teście Zręczności + *wigoru* zmniejsza o jeden łatwość testów ataku z użyciem *broni białej*. *Praca nóg* jest traktowana jak działanie; bez modyfikatorów ujemnych za działania jednoczesne można jednocześnie próbować tylko *uników*, *bloku* albo *parowania*.

Uderzenie płazem (poziom 4): Cios zadany płaską stroną brzeszczotu, nie zaś ostrzem, raczej nie zabije przeciwnika, ale może go zranić, a przede wszystkim uważane jest za gest obraźliwy. Trafiwszy kilka razy w ten sposób arystokratę, można doprowadzić go do szewskiej pasji – traci wówczas wyćwiczone opanowanie, co może prowadzić do błędów w walce. „I o to chodzi", jak mówią tchórze, którzy posługują się tą techniką.

Błyskawiczny atak (poziom 4): W normalnej sytuacji dobycie miecza z pochwy lub podniesienie broni z ziemi traktuje się jak osobne działanie. Tymczasem szermierz, który opanował sztukę *błyskawicznego ataku*, potrafi jednym ruchem sięgnąć po miecz i zadać cios (obie te czynności są traktowane jak jedno działanie) – cenna umiejętność, zwłaszcza gdy zawodowi zabójcy nastają na jego życie.

Atak złożony (poziom 5): Szermierz wykonuje dość skomplikowany taniec z mieczem, który służy przygotowaniu ataku w następnej turze – w tej ma modyfikator -1 do łatwości testu ataku, ale w następnej wszystkie działania szermiercze wykorzystuje z premią +2.



Rozbrojenie (poziom 5): Szermierz wytrąca przeciwnikowi z ręki broń, która leci (w powietrzu lub po ziemi) na odległość jednego metra za każdy punkt zwycięstwa uzyskany w teście.

Bohater próbujący *rozbroić* przeciwnika wykonuje test Zręczności + *broni białej* (przeciwnik może próbować zrobić *unik*). Jeśli test się powiedzie, rzut wykonuje się jeszcze raz, dodając do wyniku punkty zwycięstwa z pierwszego testu. Przeciwnik także wykonuje taki sam test (działania sporne). W drugim rzucie Zręczność można zastąpić Siłą.

Honorowy szermierz pozwoli przeciwnikowi podnieść broń z ziemi, traktując *rozbrojenie* tylko jako udzieloną mu lekcję pokory; są jednak i tacy, którzy z premedytacją wykorzystają chwilową przewagę.

Finta (poziom 5): Szermierz robi zmyłkowy ruch (tak jakby np. usiłował pchnąć rywala prosto w serce), a potem błyskawicznie zmienia zamiar, celując w nogę przeciwnika, i omija jego zasłonę. To działanie pozwala dodać trzy sukcesy do testu działań spornych, gdy przeciwnik próbuje zrobić *unik*. W każdej walce *finta* działa najwyżej dwukrotnie przeciw jednemu wrogowi.

Zatrzymanie pchnięcia (poziom 5): Prawidłowo wykonane *zatrzymanie pchnięcia* zapobiega trafieniu przez nieprzyjaciela; ba, często pozwala samemu zadać celny cios. Czasem wystarcza to do zakończenia walki.

Dwie ręce (poziom 6): Szermierz opanował sztukę walki obiema rękami – obojętne, w której trzyma broń, radzi sobie równie dobrze. Może w dowolnym momencie przerzucić miecz z ręki do ręki (jeśli akurat postanowi zaskoczyć przeciwnika albo zwyczajnie dłoń mu się zmęczy): „Myślałem, że jesteś praworęczny!", „Ach, panie, obiema rękami walczę równie znakomicie!".

Druga możliwość to wzięcie w wolną rękę broni defensywnej, służącej do parowania – takiej jak np. sztylet.

Parowanie/riposta (poziom 6): Szermierz ma tak znakomity refleks, że bez trudu potrafi najpierw sparować cios przeciwnika, a potem samemu jeszcze zaatakować. Musi tylko poczekać, aż przeciwnik zaatakuje – dopiero wtedy odbija jego cięcie i próbuje go trafić. Jeśli przeciwnik nie zaatakuje lub chybi, bohater może na koniec tury sam zaatakować.

Ściana żelaza (poziom 6): Szermierz może w jednej turze sparować od jednego do trzech ataków – nie musi przy tym uwzględniać żadnych modyfikatorów ujemnych, jakie wynikałyby z działań jednoczesnych, ale też nie może robić nic innego, jak tylko odpierać ataki. Zanim bohater opanuje tajniki *ściany żelaza*, musi poznać sztukę *parowania*.

Płaszcz (poziom 7): Trzymanym w wolnej ręce płaszczem szermierz może parować ciosy przeciwnika, jak również próbować zaplątać jego broń w materiał i go rozbroić. Ponadto – jeśli *parowanie* się powiedzie – próba rozbrojenia przeciwnika nie liczy się jako dodatkowe działanie: jednym płynnym ruchem udaje się wytrącić mu broń z ręki (nasz bohater musi najpierw opanować *rozbrojenie* z poziomu 5). Umiejętność ta jest szczególnie popularna wśród arystokratów, którzy – podróżując incognito po kraju – są narażeni na napady rozbójników. Opanowanie *płaszcza* wymaga uprzedniego poznania sztuki *dwóch rąk*.

Styl florencki (poziom 7): Dzięki tej umiejętności szermierz doskonale walczy obiema rękami – w każdej trzymając broń; może bez żadnych ujemnych modyfikatorów wykonać dwa działania równocześnie: dwa razy zaatakować, raz zaatakować i raz sparować cios wroga itd. Kiedy jednak podejmie trzecie działanie w turze, wszystkie trzy akcje będą miały modyfikator -6. Walka w *stylu florenckim* nie wymaga znajomości *dwóch rąk*, ale jeśli bohater nie opanował tej sztuki, działania drugą ręką wykonuje z modyfikatorem -4.

Akrobatyczny cios (poziom 8): Zgodnie ze starą szermierczo-awanturniczą tradycją bohater może zrobić jakąś sztuczkę „sportową" – skoczyć na rozbujany kandelabr, zjechać po poręczy, skoczyć z okna – i jeszcze (w ramach tego samego działania) zaatakować przeciwnika! Nie ma przy tym żadnych modyfikatorów ujemnych, ale nie wolno mu nic poza tym robić w tej turze. O szczegółach dozwolonych manewrów decyduje Mistrz Gry.

Przebicie pancerza (poziom 9): Na tym poziomie precyzja ciosów szermierza jest naprawdę zdumiewająca – potrafi na przykład wsunąć wąskie ostrze rapiera w szczelinę między płytami zbroi przeciwnika; w efekcie pancerz nieprzyjaciela nie liczy się (zasada ta nie dotyczy tarcz energetycznych). Jeżeli przeciwnik ma na sobie zbroję pozbawioną widocznych szczelin i łączeń, przez które czubek ostrza mógłby sięgnąć ciała, test *przebicia pancerza* i test zbroi wykonuje się jako działania sporne. Takie sytuacje są jednak bardzo rzadko spotykane – zwykle mamy z nimi do czynienia w wypadku bojowych pancerzy ceramstalowych, w których właściciele są całkowicie izolowani od środowiska zewnętrznego.

Podwójne uderzenie (poziom 10): Szermierz zadaje cios rapierem, po czym natychmiast „poprawia" drugą ręką (sztyletem, nożem, pięścią itd.) – oba te ciosy traktuje się jak jedno działanie, ale wykonuje się osobne testy ataku. Szermierz najpierw musi poznać *dwie ręce* (poziom 6).

Tarcze

Stare, dobre tarcze – drewniane i metalowe – są w Znanych Światach dość często spotykanym orężem obronnym; widuje się mistrzów fechtunku, którzy podczas walki w wolnej od broni ręce trzymają mały puklerz. Jak każda sztuka wojenna, tak i posługiwanie się tarczą wymaga pewnej wprawy – i odrobiny nauki.

Tarcza – działania

Parowanie tarczą: Udany test Zręczności + *broni białej* pozwala uwzględnić obronę tarczy przy ataku przeciwnika, a ci, którzy naprawdę poznali sztukę parowania ciosów tarczą, mogą dodać do obrony uzyskane w teście kostki zwycięstwa. Parowanie tarczą traktowane jest jak jedno działanie.

Atak tarczą: Bohater może uderzyć przeciwnika tarczą i zadać mu wynikające z jej opisu obrażenia. Wśród szczególnie krwiożerczych wojowników popularny jest zwyczaj ostrzenia krawędzi tarcz, toteż przeciwnicy nieraz dobrze się zastanowią, czy warto ich pozbawiać np. miecza. Atak tarczą uważany jest za niehonorowy i prawdziwy arystokrata raczej się do niego nie zniży.

Atak i parowanie: Bohater potrafi w jednej turze odbić tarczą cios przeciwnika i zaraz potem tarczą uderzyć. Nie obowiązują go przy tym modyfikatory ujemne, stosowane dla działań jednoczesnych.

Broń palna

Pistolet zrównuje wszystkich – nie każdy jest mistrzem sztuk walki czy fechtunku, ale każdy może chwycić pistolet w garść i zastrzelić przeciwnika. Mieszkańcy Znanych Światów mogą więc chyba mówić o szczęściu, gdyż broń palna nie jest tam łatwo dostępna dla każdego szarego obywatela. Rusznikarze żądają astronomicznych sum za swoje wyroby, a ich stali klienci – zamożna szlachta i nie mniej bogaci członkowie gildii – popierają tę tendencję, wołąc, by broń palna pozostawała głównie w rękach wysoko urodzonych obywateli. Niewiarygodnie wysokie ceny amunicji również należałoby przypisać tym praktykom. W średniowiecznej Japonii zwykły chłop nie miał prawa nosić miecza – przywilej ten przysługiwał wyłącznie samurajom; w **Gasnących Słońcach** jest podobnie: przeciętnemu chłopu pańszczyźnianemu czy ubogiemu poddanemu nie wolno nosić broni palnej (nie mówiąc o tym, że i tak większość z nich nie mogłaby sobie na nią pozwolić). Na czarnym rynku istnieje wprawdzie stały popyt na tanie pistolety i karabiny, ale jaka cena, taka jakość: brak fachowej wiedzy rusznikarskiej sprawia, że tego rodzaju samorobki po kilku strzałach często rozpadają się na kawałki.

Działania związane z używaniem broni palnej opisane są poziomem *strzelania*, który jest niezbędny do ich opanowania. Na przykład *błyskawiczny strzał* ma poziom 5, co oznacza, że opanować może go dopiero bohater, który ma co najmniej 5 *strzelania*. Jednakże większość działań wiążących się z używaniem broni palnej umie wykonać prawie każdy amator. Jeśli w opisie umiejętności nie podano wymaganego poziomu, każdy może ją opanować i nie trzeba kupować jej jako wyuczonego działania. Zakłada się jednak, że każdy bohater próbujący szczęścia w takich manewrach ma co najmniej 3 *strzelania*. Jeśli tego warunku nie spełnia, nie może próbować działania wykonać, ale nie będzie miał z niego opisanych korzyści.

Szczegółowe przepisy rządzące używaniem broni palnej zebrano w tabeli działań dla broni palnej. Więcej szczegółów na temat samej broni znajdziecie natomiast w „Rozdziale siódmym: Technika".

Broń palna – działania

Załadowanie: Bohater potrafi w ramach jednego działania wymienić pusty magazynek w pistolecie lub bębenek w rewolwerze na nowy, pełny. Jeżeli (w wypadku rewolweru) nie ma przy sobie napełnionego bębenka, może ładować po trzy kule w turze. W wypadku karabinów z mechanizmem dźwigniowym i tłokowo-obrotowym w ramach jednego działania można załadować jedną kulę. Można w jednej rundzie przeładować karabin z mechanizmem dźwigniowym i z niego wystrzelić, ale wymaga to opanowania umiejętności *przeładowania* (patrz dalej).

Celowanie: Bohater może poświęcić chwilę na precyzyjne namierzenie celu, zanim strzeli. Za każdą turę celowania łatwość testu *strzelania* zwiększa się o 1 (maksymalnie o 3). Oprócz tego można posłużyć się celownikiem (najlepiej optycznym, ale niekoniecznie) – jego zastosowanie również pozwala dodać maksymalnie 3 do łatwości testu (zależnie od jakości celownika), przy czym każde +1 wymaga jednej tury spokojnego celowania.

Weźmy na przykład słynną snajperkę, zwaną Czarną Modliszką, która siedzi właśnie na dachu i przymierza się do odstrzelenia barona z rodu Hawkwoodów. Celownik jej broni pozwala zwiększyć łatwość testu o 3, ale Czarna Modliszka się nie spieszy: odczekuje spokojnie 6 tur, żeby w pełni wykorzystać przysługujące jej premie (+3 z *celowania*, +3 dzięki celownikowi).

Krótka seria: Bohater, który dysponuje bronią automatyczną, może strzelać krótkimi seriami (po trzy pociski). Jest to względnie oszczędna opcja, pozwalająca zachować przyzwoitą celność, a zarazem łatwiej trafić przeciwnika.

Długa seria: Bohater, który dysponuje bronią automatyczną, może strzelać również długimi seriami (po sześć pocisków). Jest to opcja mniej precyzyjna od *krótkiej serii*, ale i tak lepsza niż *opróżnienie magazynka*. A poza tym trudniej uskoczyć przed sześcioma kulami niż przed trzema...

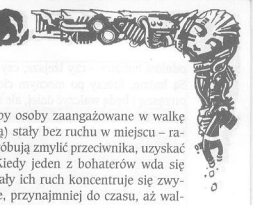
Opróżnienie magazynka: Bywają sytuacje, w których chodzi przede wszystkim o to, żeby zasypać przeciwnika gradem kul. Bohater, który dysponuje bronią automatyczną, może wycelować ją w wybranym kierunku i oddać serię, w której wystrzeli wszystkie kule z magazynka. Broń podskakuje przy tym w rękach jak byk na rodeo i trudno mówić o precyzji, ale trudno też uniknąć kilkunastu czy kilkudziesięciu kul naraz.

Seria z rozpylacza: Bohater, który dysponuje bronią automatyczną, może zatoczyć lufą łuk, żeby więcej obiektów znalazło się w polu rażenia. Maksymalnie można w ten sposób objąć łuk o długości pięciu metrów (chociaż już przy trzech metrach trzeba się podczas serii obrócić w miejscu). Za każdy 1 metr uwzględnia się modyfikator ujemny -1, po czym wykonuje jeden test. Jego wynik porównuje się następnie z wynikami *uników* wszystkich, których kule mogą sięgnąć (działania sporne). Każdy, kto znajdzie się w polu rażenia broni lub w tej turze w nie wejdzie, musi zrobić unik, gdyż w przeciwnym razie zostanie trafiony. Seria z rozpylacza wyczerpuje amunicję w magazynku.

Strzał z biodra: Bohater strzela błyskawicznie, nie podnosząc broni na wysokość ramienia i nie tracąc czasu na celowanie – po prostu musi zaufać swojemu instynktowi strzeleckiemu. Działanie to można wykonać tylko przy pierwszym strzale w walce, kiedy sięga się po broń; co

Zasada opcjonalna: zwiększa skuteczność nowoczesnej broni

Mistrzowie Gry (i gracze), którzy chcą, aby nowoczesna broń działała w ich grze bardziej realistycznie (czyli była bardziej śmiercionośna), mogą zastosować poniższą zasadę: punkty zwycięstwa uzyskane przy strzale z broni palnej lub energetycznej przelicza się bezpośrednio na OBRAŻENIA, a nie na KOSTKI obrażeń. W wypadku tarcz energetycznych i broni plazmowej należy rzucić kostką, żeby określić, czy ładunek przeniknął przez tarczę (na zwykłych zasadach, czyli musiałoby wypaść „1" lub „2" na kostce sześciennej).



więcej, *strzał z biodra* dotyczy tylko pistoletów (także plazmowych) i rewolwerów, chociaż Mistrz Gry może dopuścić użycie lekkiego karabinu.

Strzał w przelocie (poziom 4): Bohater może oddać jeden szybki strzał, próbując jednocześnie (jedno działanie) zrobić *unik* (bez ujemnych modyfikatorów). Może na przykład strzelić i rzucić się na ziemię za przewrócony stół, albo wyskoczyć zza rogu budynku, strzelić i skryć się z powrotem, zanim kule wrogów podziurawią go jak ser szwajcarski. W tej samej turze nie może już podejmować innych działań.

Szybkie załadowanie (poziom 5): Bohater potrafi załadować nowy magazynek, baterię jądrową lub bębenek rewolweru i jeszcze w tej samej turze oddać strzał – bez ujemnych modyfikatorów dla działań jednoczesnych.

Błyskawiczny strzał (poziom 5): Bohater wyćwiczonym gestem potrafi wyszarpnąć broń z kabury i od razu strzelić. Traktuje się to jak jedno działanie, bez modyfikatorów za działania jednoczesne.

Strzał z drugiej ręki (poziom 6): Nie ma modyfikatorów ujemnych za strzał z drugiej („gorszej") ręki.

Przeładowanie (poziom 6): Bohater tak doskonale radzi sobie z niektórymi karabinami i strzelbami, że potrafi je w jednej rundzie przeładować i z nich strzelić. W wypadku karabinów z mechanizmem dźwigniowym umie obrócić broń w jednej ręce, tak by dźwignia zaskoczyła i pchnęła nowy nabój do komory; w wypadku strzelb blokowo-ślizgowych potrafi szybkim ruchem wstrząsnąć bronią i również wprowadzić kolejny nabój do komory. Na pograniczu umiejętność ta przydaje się zarówno stróżom prawa, jak i bandytom.

Skok i strzał (poziom 7): Bohater może w jednej turze – w ramach jednego działania – skoczyć metr w dowolnym kierunku i strzelić. Z innych warunków zewnętrznych (hałas, działania przeciwnika itp.) mogą wynikać normalne utrudnienia (i modyfikatory).

Strzał z ziemi (poziom 8): Bohater może przeturlać się po ziemi (maksymalnie o trzy metry w dowolnym kierunku) i strzelić do przeciwnika, nie musząc obawiać się żadnych modyfikatorów ujemnych. Z innych warunków zewnętrznych (hałas, działania przeciwnika itp.) mogą wynikać normalne utrudnienia (i modyfikatory).

Dwa pistolety (poziom 8): Najpierw bohater musi opanować *strzał z drugiej ręki*, ale później, na 8 poziomie, może już strzelać z obu rąk niezależnie: w jednej musi trzymać pistolet (także plazmowy), rewolwer lub najwyżej pistolet maszynowy, w drugiej – tylko pistolet (także plazmowy) lub rewolwer. Za te dwa strzały nie ma żadnych modyfikatorów ujemnych. To samo działanie w wersji z poziomu 9 pozwala strzelać z obu rąk z cięższej broni – z karabinów lub strzelb (wymagane co najmniej 4 Siły).

Instynktowny strzał (poziom 9): Bohater może strzelić do niewidocznego przeciwnika i mieć całkiem spore szanse na trafienie go. Wbrew pozorom nie korzysta w tym wypadku z żadnych mocy psychicznych, lecz z naturalnych, ledwie zauważalnych sygnałów: chodzącemu po strychu przeciwnikowi deska zatrzeszczała pod stopami albo cichutko szczęknęły otwierające się sekretne drzwi, za którymi czai się rewolwerowiec. Jeżeli nie może być mowy o żadnych wskazówkach, bohater nie uzyskuje z tego działania żadnych premii.

Ruch

Rzadko się zdarza, by osoby zaangażowane w walkę (zwłaszcza bronią białą) stały bez ruchu w miejscu – raczej krążą badawczo, próbują zmylić przeciwnika, uzyskać nad nim przewagę... Kiedy jeden z bohaterów wda się w potyczkę z innym, cały ich ruch koncentruje się zwykle na małym obszarze, przynajmniej do czasu, aż walka się skończy: podchodzą bliżej, następuje wymiana ciosów, odskok, baczna obserwacja, czekanie na błąd, wypad, znów odskok – i tak dalej (uwadze czytelników polecamy znakomity pojedynek w końcówce „Rob Roya").

Wykonując działanie, bohater może bez przeszkód przesunąć się o jeden metr w dowolnym kierunku. Może również poniechać wszelkich działań i całą turę przeznaczyć na ruch, a wówczas może przebyć tyle metrów, ile jest w stanie przebiec (patrz umiejętność *wigor* w „Rozdziale czwartym: Cechy"). Jeśli bohater uzna, że najlepiej będzie biec, ale chce w turze zrobić coś jeszcze (działania jednoczesne), może przebyć jeden metr na każdy punkt *wigoru*, ale powinien we wszystkich działaniach uwzględnić modyfikator stosowany wobec działań jednoczesnych.

Wyobraźmy sobie na przykład, że Alustro próbuje uniknąć pchnięcia mieczem, podbiec do baru i wyjąć ukrytą pod blatem strzelbę – a wszystko to w jednej turze. Wykonuje trzy działania, a zatem do wszystkich ma modyfikator -6. Powiedzmy (dla dobra tego przykładu), że udało mu się zrobić unik i nie odniósł obrażeń. Biegnie do baru (cztery metry, ale spokojnie, Alustro ma 5 *wigoru*) i bierze do ręki strzelbę. Mistrz Gry dochodzi do wniosku, że Alustro musi wykonać test Zręczności + *wigoru*, żeby się ze wszystkim wyrobić (po pierwsze – próbuje bardzo dużo osiągnąć naraz, a po drugie – strzelba jest schowana pod kontuarem i niełatwo do niej sięgnąć). Niestety, wskutek modyfikatora -6 test nie wychodzi i Alustro kończy turę przechylony przez bar, macając po omacku w poszukiwaniu broni. A wrogowie coraz bliżej...

Taki sam modyfikator obowiązywałby go, gdyby (znajdując się nieco bliżej baru) chciał zrobić unik, skoczyć trzy metry, złapać strzelbę i przesunąć się jeszcze o dalsze dwa metry (razem 5 metrów, w sam raz na 5 *wigoru*).

Wstawanie z ziemi

Zerwanie się na nogi z pozycji leżącej wymaga dwóch działań. Można więc wyobrazić sobie, że ktoś przewrócony na początku tury, na samym jej końcu pozbiera się i wstanie, ale tylko wtedy, gdy od początku planował podjęcie trzech działań w turze (i od razu stosował odpowiedni modyfikator -6). W przeciwnym razie wstanie dopiero w następnej turze. Nie wymaga to żadnego testu.

Obrażenia

Poza obrażeniami zadanymi ogłuszaczem, który działa w dość specyficzny sposób, w **Gasnących Słońcach** nie wyróżnia się różnych rodzajów obrażeń – nie ma podziału na rany „z ogłuszenia" i razy „śmiertelne"; same poziomy Żywotności określają, jak poważne obrażenia

odniósł bohater – czy lżejsze, czy też zagrażające życiu. Są ludzie, którzy po mocnym ciosie w głowę tylko się otrząsną i będą walczyć dalej, ale są i tacy, którzy po jednym takim „strzale" wylądują na długie miesiące w łóżku; wszystko zależy od ich Żywotności. Dlatego próbując kogoś pozbawić przytomności najlepiej jest używać broni, która zadaje obrażenia przewyższające jego Wytrzymałość, ale nie zagraża jego życiu.

Za każdym razem, gdy postać odnosi od jednego ciosu obrażenia przewyższające jej Wytrzymałość, jest oszołomiona i do końca tury nie może podejmować żadnych działań (jeżeli w tej turze już działał, traci prawo do działania w następnej). Na przykład Priam – trafiony w ramię, odnosi pięć obrażeń. Ponieważ ma tylko 4 Wytrzymałości, zostaje oszołomiony i w tej turze już przeciwnikowi nie odda ciosu.

Utrata przytomności

Czasem lepiej jest przeciwnika pozbawić przytomności i wziąć żywcem, niż zwyczajnie zabić. Napastnik musi wyraźnie zadeklarować, że taki właśnie efekt próbuje osiągnąć; przyjmuje się, że próba ogłuszenia jest działaniem wymagającym (modyfikator -4), gdyż wymaga trafienia w głowę. Obrażenia (po odjęciu punktów zbroi) muszą przewyższyć Wytrzymałość ofiary. Jeśli tak się stanie, ofiara wykonuje test Wytrzymałości + *wigoru* – jeśli test zakończy się niepowodzeniem, ofiara straci przytomność; nawet jeżeli test będzie udany, może być oszołomiona (patrz wcześniej).

Po tylu turach, ile obrażeń odniósł, nieprzytomny bohater może wykonać test Wytrzymałości + *wigoru*; wykonuje go w każdej turze, tak długo, aż test się powiedzie – wtedy odzyskuje przytomność. Jeśli jednak w teście przytrafi się wyjątkowa porażka, bohater nie odzyska przytomności co najmniej przez godzinę.

Oparzenia

Ogień, jak wiadomo, może zrobić człowiekowi krzywdę. Odniesione obrażenia zależą od temperatury i rozmiarów płomienia – można oparzyć się świecą, ale trudno porównywać to z obrażeniami, jakie odniesie człowiek wrzucony do ogniska (co w Znanych Światach często przytrafia się tak zwanym „czarownicom"). Odniesionych oparzeń nie określa się w rzucie kostką – obrażenia są porównywane bezpośrednio ze skutecznością zbroi; bohater całkowicie pozbawiony pancerza odnosi pełne obrażenia. Oparzenia są niezwykle bolesne – nawet jeśli nie sięgną poziomów poważnych obrażeń, bohater cierpi okrutnie, dopóki nie przyrządzi mu się okładów z odpowiednich maści albo ziół.

Źródło ognia	Obrażenia
świeca	1
pochodnia	3
ognisko	4-6
płomień chemiczny	5

Upadki

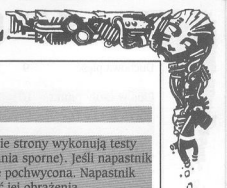
Jeśli bohater będzie dostatecznie często skakał z okien domów, z koni czy galerii w teatrach, z pewnością w końcu zrobi sobie krzywdę – grawitacja jest bezlitosna dla tych, którzy wystawiają ją na próbę. Wysokość obrażeń zależy od długości lotu w powietrzu oraz od natury powierzchni, na którą człowiek spada. Odniesionych ran nie określa się w rzucie kostką – obrażenia są porównywane bezpośrednio ze skutecznością zbroi; bohater całkowicie pozbawiony pancerza odnosi pełne obrażenia. Tylko miękkie pancerze normalnie chronią przed potłuczeniem – ubrania grube, pikowane, skóry, syntjedwab itp.; pancerze metalowe i plastikowe są o połowę mniej skuteczne niż zwykle (zaokrąglamy w górę). Zbroja płytowa ma więc tylko 5 kostek pancerza.

Odległość (metry)	Obrażenia
2	1
4	2
8	3
10	4
12	5
16	6
20	7
24	8
za każde następne 4 metry	+1
Powierzchnia	**Obrażenia**
ostre skały, szpikulce, kolce	+2k
miękka (materac)	-3 obrażenia
woda	-4 obrażenia

Choroby

Na wielu planetach zaraza stanowi realne niebezpieczeństwo, zwłaszcza odkąd na Znane Światy powróciły wirusy dawno już uznane za wytępione – na przykład obce mikroorganizmy, zgładzone przy terraformowaniu planet. Niedawną zarazę na Ikonie spowodował ponoć właśnie taki wirus – chociaż chodzą słuchy, że za wszystko winę ponosi armia, eksperymentująca tam z bronią chemiczną. Medycyna nie jest obecnie tak skuteczna jak w erze Drugiej Republiki, tak że na rozpoznaniu i leczeniu chorób znają się dziś głównie mnisi z Sanktuarium Wieczności, nie dysponujący zbyt wyrafinowaną techniką ani lekami.

Chorób, jakie trapią mieszkańców Znanych Światów, jest z pewnością zbyt wiele, by wszystkie je tu opisać. Jeżeli Mistrz Gry chce, by w jego scenariuszu odegrały bardziej znaczącą rolę, musi sam obmyślić, czym zaraza się charakteryzuje. Dodanie takich zwyczajnych kłopotów z pewnością przydaje grze realizmu, ale nie można posuwać się za daleko, gdyż rozgrywka straci naturalny w RPG heroizm i podniosły charakter. Bohaterowie graczy nie powinni też bez powodu odznaczać się jakąś wyjątkową odpornością na choroby – jeśli uprą się szukać artefaktów urów na objętej kwarantanną planecie, mogą przywieźć z niej nie tylko artefakty... Żadnej poważniejszej przypadłości nie leczy się w jeden dzień – ani w jeden miesiąc, jeśli już o to chodzi – tak więc Mistrz Gry powinien z umiarem dawkować graczom choroby. Z drugiej strony poszukiwania lekarstwa na rzadką, nieznaną ludzkiej medycynie przypadłość mogą podkręcić tempo i przydać dramatyzmu grze, która trochę już oklapła.



Podstawowe działania w walce

Działanie	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Opis
Uderzenie pięścią	Zr + *walka wręcz*			2	
Kopnięcie	Zr + *walka wręcz*	-1		3	
Pochwycenie	Zr + *walka wręcz*	-2		2	Po udanym teście obie strony wykonują testy Siły + *wigoru* (działania sporne). Jeśli napastnik wygra, ofiara zostaje pochwycona. Napastnik może potem zadawać jej obrażenia.
Szarża	Zr + *walka wręcz*	-3		3+	Jeśli się uda, i napastnik, i ofiara przewracają się na ziemię. Obrażenia: +1k/3 metry biegu.
Unik	Zr + *uniki*				Odejmuje się sukcesy od sukcesów przeciwnika.

Sztuki walki – działania

Działanie	Poziom	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Opis
Boks	1	Zr + *walka wręcz*			3	
Zabójcze kopnięcie	2	Zr + *walka wręcz*	-1		4	
Przytrzymanie	3	Zr + *walka wręcz*	-1		3	Jeśli się uda, napastnik wykonuje test Zr + *walki wręcz* (+ punkty zwycięstwa) przeciw Sile + *wigorowi* wroga. Jeśli wygra napastnik, ofiara zostaje pochwycona i od tej pory co turę można zadawać jej obrażenia.
Cios głową	3	Zr + *walka wręcz*	-2	+1	4	Napastnik odnosi tyle obrażeń, o ile zadane obrażenia przewyższają jego Wytrzymałość.
Blok	4	Zr + *walka wręcz*				Działa tak jak *unik*. Jeśli test się powiedzie, dodaje się trzy sukcesy do próby odparcia ataku.
Odwrócenie uwagi	4	Spryt + *szelmowstwo*				Za każdy punkt zwycięstwa -1 do *bloku*, *uniku* lub *parowania* wykonywanego przez wroga w następnym działaniu.
Uwolnienie się	4	Zr + *uniki*	-1	+1		+3 do prób oparcia się pochwyceniu.
Rzut	4	Zr + *walka wręcz*	-2		3	Jeśli test się powiedzie, wykonuje się test Zr + *walki wręcz* (+ punkty zwycięstwa) przeciw Sile + *wigorowi* ofiary. Jeżeli napastnik wygra, ofiara zostaje rzucona 1 metr/sukces (maksymalnie Siła). Obr. +1k/3 metry lotu.
Stabilna postawa	4	Zr + *walka wręcz*				+3 do opierania się próbom obalenia.
Pięść tygrysa	5	Zr + *walka wręcz*			4	
Niskie kopnięcie	5	Zr + *walka wręcz*		+2	4	-2 do Inicjatywy w następnym działaniu.
Błyskawiczne kopnięcie	5	Zr + *walka wręcz*	-1		5	
Niechybna pięść	6	Zr + *walka wręcz*	-2	+2	3	
Kopnięcie z wyskoku	6	Zr + *walka wręcz*	-2	-1	6	
Duszenie	6	Zr + *walka wręcz*	-3	-1	4	Po trzech turach trzymania wykonuje się test Siły + *wigoru* przeciw Wytrzymałości + *wigorowi* ofiary. Jeśli napastnikowi się uda, ofiara traci przytomność.
Niedźwiedzi uścisk	7	Zr + *walka wręcz*	-2	-1	4	Można co turę zadawać obrażenia, dopóki ofiara się nie wymknie.
Ciało ze stali	7	taki jak blok				Napastnik odnosi 1 obrażenie za każdy punkt zwycięstwa uzyskany w wykonywanym przez ofiarę teście *ciała ze stali*.
Pięść – błyskawica	7	Zr + *walka wręcz*	+2		3	+3 sukcesy przeciw *unikom* i *blokom* przeciwnika
Podcięcie	7	Zr + *walka wręcz*	-2	-1	4	Test przeciw Zr + *wigorowi* ofiary – jeśli się uda, ofiara się przewraca.
Rzut wielokrotny	7	Zr + *walka wręcz*	-2		3	Test przeciw testowi ataku przeciwnika. Jeśli się uda, rzut na odległość 1 metr/sukces (maksymalnie Siła). Obr. +1k/3 metry lotu. Można rzucić tylu napastników, ile ma się *walki wręcz*.
Blok i cios	8	Zr + *walka wręcz*		+2/0	-/3 lub 4	Blokuje atak przeciwnika – jeśli test się powiedzie, można wykonać atak (*boks* lub *zabójcze kopnięcie*) bez modyfikatora ujemnego za działania jednoczesne.
Wślizg	8	Zr + *walka wręcz*	-2	-1	5	Porównuje się sukcesy (+3) napastnika z sukcesami ofiary w teście Zr + *wigoru*. Jeśli ofiara przegra, przewraca się.

Duchowa pięść	9	Zr + *walka wręcz*		-1	5	Opcja: wydanie punktów Dziwu w celu zwiększenia obrażeń (1k – 1 kostka obrażeń, maksymalnie 3).
Cios w czuły punkt	10	Zr + *walka wręcz*	-3	-2	3	Test Percepcji + *medycyny* jako umiejętności wspomagającej. Kostki zwycięstwa dodaje się do obrażeń.

Graa (voroksańska sztuka walki)

Działanie	Poziom	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Opis
Banga (szarża)	3	Zr + *walka wręcz*	-3		3+	Jeśli szarża się powiedzie, napastnik i ofiara padają na ziemię. Obr.: +2k/3 metry rozpędu.
Drox	5	Zr + *walka wręcz*	-2			Drugie działanie (wykonywane drugą kończyną) bez modyfikatorów ujemnych.
Throx	9	Zr + *walka wręcz*	-3			Trzecie działanie (wykonywane trzecią kończyną) bez modyfikatorów ujemnych.

Szermierka – działania

Uwaga: bazowe obrażenia zależą od rodzaju broni

Działanie	Poziom	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Opis
Parowanie	1	Zr + *broń biała*		+2		Kostki zwycięstwa z testu + obrażenia broni liczą się jako kostki zbroi.
Pchnięcie	2	Zr + *broń biała*	+2			
Cięcie	3	Zr + *broń biała*	-2		+1	
Kontrparowanie	3	Spryt + *broń biała*				Eliminuje premię +2 z *parowania* przeciwnika.
Praca nóg	4	Zr + *wigor*				Łatwość testu przeciwnika zmniejsza się o 1 za każdy punkt zwycięstwa.
Uderzenie płazem	4	Zr + *broń biała*			-3k	Nie dodaje się kostek zwycięstwa.
Błyskawiczny atak	4	Zr + *broń biała*	-2			Dobycie miecza i zadanie ciosu traktuje się jak jedno działanie.
Złożony atak	5	Zr + *broń biała*		-1		Łatwość testu w następnej turze zwiększa się o 2.
Rozbrojenie	5	Zr + *broń biała*	-2	-1		Po udanym teście wykonuje się test Zr + *broni białej* (+ punkty zwycięstwa) przeciw Sile + *broni białej* ofiary. Jeśli bohater wygra, ofiara zostaje rozbrojona (broń leci 1m/punkt zwycięstwa).
Finta	5	Zr + *broń biała*	-2	-1		+3 sukcesy przeciw próbom uniku.
Zatrzymanie pchnięcia	5	Zr + *broń biała*	+3	-2		Łatwość testu przeciwnika zmniejsza się o 2.
Druga ręka	6	Zr + *broń biała*				Nie ma modyfikatorów ujemnych za broń w drugiej ręce.
Parowanie/ riposta	6	Zr + *broń biała*		+2/-1		Bohater paruje atak przeciwnika. Jeśli mu się uda, wykonuje atak bez modyfikatorów za działania jednoczesne.
Ściana żelaza	6	Zr + *broń biała*				Bohater paruje trzy ciosy w turze.
Płaszcz	7	Zr + *broń biała*		0/-1		Bohater paruje atak trzymanym w wolnej ręce płaszczem (zbroja = punkty zwycięstwa + 3; łatwość = 8 + Siła). Jeśli się uda, można próbować *rozbroić* przeciwnika bez modyfikatorów za działania jednoczesne.
Styl florencki	7	Zr + *broń biała*				Jeden atak i jedno parowanie bez modyfikatorów za działania jednoczesne.
Akrobatyczny cios	8	Zr + *broń biała*	-3	-2		Wyczyn „sportowy" (skok na rozhuśtany kandelabr) i atak w jednym działaniu, bez modyfikatorów za działania jednoczesne.
Przebicie pancerza	9	Zr + *broń biała*	-2	-3		Fizyczna zbroja przeciwnika się nie liczy (uwzględnia się tylko tarczę energetyczną).
Podwójne uderzenie	10	Zr + *broń biała*	-1	-1		W jednym działaniu bohater atakuje jedną i drugą ręką (a w każdej trzyma broń) bez modyfikatorów za działania jednoczesne; testy ataku wykonuje się oddzielnie.

Tarcze – działania

Działanie	Poziom	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Opis
Parowanie	1	Zr + *broń biała*				
Atak	2	Zr + *broń biała*	-1			
Atak i parowanie	3	Zr + *broń biała*				

Broń palna – działania

Uwaga: bazowe obrażenia zależą od rodzaju broni

Działanie	Poziom	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Opis
Celowanie		Zr + *strzelanie*	-3	+1/turę		Maksymalna premia +3 (większa tylko z celownikiem).
Strzał z biodra		Zr + *strzelanie*	+2	-1		Tylko do pierwszego strzału w walce (z broni krótkiej).
Krótka seria		Zr + *strzelanie*			+1	
Długa seria		Zr + *strzelanie*	-1	-1	+3	
Opróżnienie magazynka		Zr + *strzelanie*	-1	-2	+5	+3 sukcesy przeciw próbom uników.
Seria z rozpylacza		Zr + *strzelanie*	-2	-1/metr	+4	Maksymalne pole rażenia zasięg 5 metrów; kto się w nim znajdzie i nie zrobi uniku, odnosi obrażenia.
Strzał w przelocie	4	Zr + *strzelanie*	+1	-2		Można go połączyć z *unikiem* bez modyfikatorów za działania jednoczesne (ale w tej turze nie można już podejmować dalszych działań).
Szybkie załadowanie	5	brak				Załadowanie nowego magazynka i strzał w tej samej turze, bez modyfikatorów za działania jednoczesne.
Błyskawiczny strzał	5	Zr + *strzelanie*	-2	-1		Dobycie broni i strzał – jedno działanie.
Strzał z drugiej ręki	6	brak				Strzał z broni trzymanej w drugiej ręce bez modyfikatorów ujemnych.
Przeładowanie	6	Zr + *strzelanie*	-2	-1		Przeładowanie i strzał w jednym działaniu.
Skok i strzał	7	Zr + *strzelanie*	-1	-1		Skok o 1 metr w dowolnym kierunku i strzał bez modyfikatorów za działania jednoczesne.
Strzał z ziemi	8	Zr + *strzelanie*	-2	-1		Przeturlanie się po ziemi (do 3 metrów w dowolnym kierunku) i strzał bez modyfikatorów za działania jednoczesne.
Dwa pistolety	8	Zr + *strzelanie*	0/-1			Po jednym strzale z broni ręcznej bez modyfikatorów za działania jednoczesne.
Instynktowny strzał	9	Zr + *strzelanie*	+1	-1		Strzał do niewidocznego celu.

Tabele broni

Legenda: Obr. – liczba kostek sześciennych, którymi wykonuje się test obrażeń; Siła – Siła wymagana do prawidłowego władania bronią (w razie niespełnienia tego warunku modyfikator -2 do łatwości testów); Z – zasięg w metrach (krótki, długi, a powyżej długiego maksymalny); Sz – szybkostrzelność broni, maksymalna liczba działań w turze; W – wielkość broni (XS – bardzo mała, S – mała, M – średnia, L – duża, XL – bardzo duża); Cena – koszt broni w feniksach (z jednym kompletem amunicji).

Test obrażeń można wykonywać także kostkami dwudziestościennymi, jeśli nie ma pod ręką „szóstek". Łatwość testu wynosi 13. Ładunki z broni plazmowej przenikają przez tarczę w wypadku wyrzucenia 1-5, a płomień z miotaczy ognia 1-3.

Broń biała

Broń	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Siła	W	Cena
Nóż	Zr + *broń biała*			3	1	S	2
Sztylet	Zr + *broń biała*			4	2	M	4
Main gauche*	Zr + *broń biała*			3	2	M	4
Rapier	Zr + *broń biała*			5	3	L	10
Miecz	Zr + *broń biała*			6	4	L	15
Jatagan/katana	Zr + *broń biała*			6	3	L	20
Miecz oburęczny	Zr + *broń biała*	+1		8	6	XL	30
Glankesh (miecz voroksów)	Zr + *broń biała*			6	4	L	25 (dla voroksów 15)
Topór	Zr + *broń biała*			7	5	L	5
Włócznia	Zr + *broń biała*	+1		5	3	XL	1
Kostur	Zr + *broń biała*	+1		4	3	XL	1 grzebień
Pałka	Zr + *broń biała*			4	2	L	1 skrzydło
Maczuga	Zr + *broń biała*			5	3	L	10
Cep	Zr + *broń biała*			4	4	L	4
Bicz	Zr + *broń biała*	+1	-1	3	4	XL	3
Bicz niechybny	Zr + *broń biała*	+1	+3**	3	4	XL	100
Garota***	Zr + *broń biała*	-1	-1	3	3	XS	5

* Przy parowaniu obrona zbroi wynosi 5 + punkty zwycięstwa.

** Przeciw jednej wybranej ofierze; jeśli zniknie ona z oczu właścicielowi bicza na dłużej niż trzy tury, traci się premię.

*** Najpierw trzeba wykonać udaną próbę *pochwycenia* (-6 do łatwości testu, chyba że ofiara nie zdaje sobie sprawy z obecności napastnika); potem w każdej turze wykonuje się test obrażeń (+ kostki zwycięstwa).

Broń energetyczna do walki wręcz

Broń	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Siła	W	Cena
Porażacz*				+3k			+30
Pałka elektryczna**	Zr + *broń biała*	-1		6/3	5	L	15

* Zwykła broń, wyposażona w generator impulsów elektrycznych; ma takie same cechy jak broń bez generatora.

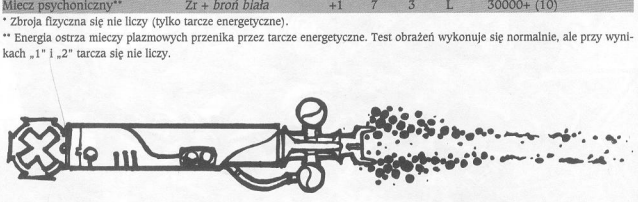
** Liczba obrażeń po ukośniku odnosi się do sytuacji, gdy pałki używa się jak zwyczajnej, nie elektrycznej broni.

Artefakty do walki wręcz

Broń	Test	Inicj.	Łatwość	Obr.	Siła	W	Cena
Monomiecz*	Zr + *broń biała*			8	2	L	10000+ (10)
Miecz plazmowy**	Zr + *broń biała*		+1	7	3	L	15000+ (10)
Miecz psychoniczny**	Zr + *broń biała*		+1	7	3	L	30000+ (10)

* Zbroja fizyczna się nie liczy (tylko tarcze energetyczne).

** Energia ostrza mieczy plazmowych przenika przez tarcze energetyczne. Test obrażeń wykonuje się normalnie, ale przy wynikach „1" i „2" tarcza się nie liczy.



Broń miotana

Broń	Test	Łatwość	Obr.*	Siła	Z	Sz	W	Cena
Nóż	Zr + *rzucanie*		3	3	5/10	2**	S	2
Gwiazdka	Zr + *rzucanie*		2	2	5/10	2**	XS	2
Strzałka	Zr + *rzucanie*		2	2	5/10	2**	XS	2
Kamień	Zr + *wigor****		1-2	1-3	5/10	2**	XS-L	nie dotyczy

* Bohater może doliczyć do obrażeń premię z Siły.

** Podana szybkostrzelność jest możliwa do osiągnięcia, jeśli bohater ma pod ręką zapas pocisków (najlepiej w drugiej ręce; przełożenie broni z ręki do ręki nie liczy się jako osobne działanie). W jednym działaniu można rzucić więcej niż jedną gwiazdką lub strzałką (trzymając je w tej samej dłoni, którą się rzuca) – każda dodatkowa zmniejsza o jeden łatwość testu. Załadowanie do ręki zapasu gwiazdek lub strzałek jest oddzielnym działaniem.

*** Zamiast *wigoru* można skorzystać z umiejętności *rzucania* – wówczas łatwość testu zwiększa się o 1.

Łuki i kusze

Broń	Test	Łatwość	Obr.*	Siła	Z	Sz	W	Cena
Łuk myśliwski	Zr + *łucznictwo*		4	4*	20/30	3	M	5 (1 skrzydło/strzałę)
Łuk bojowy	Zr + *łucznictwo*		6	6*	40/60	2	L	10 (1 skrzydło/strzałę)
Łuk turniejowy	Zr + *łucznictwo*		3	3*	30/40	2	M	7 (1 skrzydło/strzałę)
Lekka kusza	Zr + *strzelanie*		3	2 (3)	10/20	1	S	7 (3 skrzydła/bełt)
Kusza	Zr + *strzelanie*		6	3 (6)	20/30	1	M	10 (1 grzebień/bełt)
Ciężka kusza	Zr + *strzelanie*		8	3 (6)	20/30	1	L	15 (1 grzebień/bełt)

* Modyfikator -1 do łatwości testu za każdy brakujący punkt Siły.

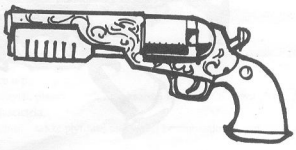
** Liczba podana w nawiasie oznacza Siłę potrzebną do naciągnięcia kuszy. Naciągnięcie i załadowanie kuszy zajmuje dwa działania. Jeżeli bohater nie ma dość Siły, naciągnięcie i załadowanie broni zajmuje mu całą turę (chyba że ma do dyspozycji kołowrót).

Broń palna

Broń	Test	Łatwość	Obr.	Z	L.strzałów	Sz	W	Cena
Derringer (.32)	Zr + *strzelanie*	-1	3	5/10	4	2	XS	50 (5 naboje/feniksa)
Lekki rewolwer (.32)	Zr + *strzelanie*		4	10/20	6	3	S	100 (5 naboje/feniksa)
Lekki pistolet (.32)	Zr + *strzelanie*		4	10/20	13	3	S	150 (5 naboje/feniksa)
Rewolwer (.40)	Zr + *strzelanie*		5	20/30	6	3	S	200 (3 naboje/feniksa)
Pistolet (.40)	Zr + *strzelanie*		5	20/30	10	3	S	250 (3 naboje/feniksa)
Ciężki rewolwer (.47)	Zr + *strzelanie*		6	30/40	6	3	M	250 (1 nabój/feniksa)
Ciężki pistolet (.47)	Zr + *strzelanie*		6	30/40	8	3	M	300 (1 nabój/feniksa)
Karabin wojsk cesarskich (.40)	Zr + *strzelanie*		6	40/60	10	2	XL	200 (3 naboje/feniksa)
Karabin szturmowy (10 mm)	Zr + *strzelanie*		7	40/60	30	3 (S)	XL	500 (2 feniksy/nabój)
Karabin snajperski (13 mm)	Zr + *strzelanie*		8	50/70	5	2	XL	700 (3 feniksy/nabój)
Pistolet maszynowy (.40)	Zr + *strzelanie*		5	30/40	20	3 (S)	L	350 (3 naboje/feniksa)
Strzelba – śrut	Zr + *strzelanie*		8*	20/30	7	2	L	300 (2 naboje/feniksa)
Strzelba – kula (.47)	Zr + *strzelanie*		7	30/40	7	2	L	300 (1 nabój/feniksa)

(S) – broń może strzelać seriami

* Modyfikator obrażeń -1 za każde 5 metrów oddalenia od strzelającego.



Modyfikatory z zasięgu

Zasięg	Modyfikator ujemny do łatwości testu *strzelania*
Krótki	-
Długi	-2
Maksymalny	-4

Strzelecka broń energetyczna

Broń	Test	Łatwość	Obr.	Z	L.strzałów	Sz	W	Cena
Laser ręczny	Zr + *strzelanie*		3	5/10	7	2	XS	200 (10/baterię)
Pistolet laserowy	Zr + *strzelanie*	+1	5	10/20	15	2	S	300 (10/baterię)
Karabin laserowy	Zr + *strzelanie*	+1	7	30/40	23	2	XL	500 (10/baterię)
Laser szturmowy	Zr + *strzelanie*	+1	8	20/30	20	2	XL	700 (10/baterię)
Pistolet plazmowy*	Zr + *strzelanie*		7	10/20	10	1	S	700 (10/baterię)
Karabin plazmowy*	Zr + *strzelanie*		9	20/30	15	1	XL	1000 (10/baterię)
Strzelba plazmowa*	Zr + *strzelanie*	+2	9	10/20	8	1	L	1200 (10/baterię)
Wyjec (broń ultradźwiękowa)**	Zr + *strzelanie*	+1	5	10/20	15	1	S	300 (10/baterię)
Miotacz ognia***	Zr + *strzelanie*	+2	5/3	10/20	10	1	L	150 (5/zbiornik paliwa)
Ogłuszacz*	Zr + *strzelanie*	+1	4(O)	10/20	15	2	S	300 (10/baterię)
Niszczyciel neuronów*#	Zr + *strzelanie*	-3	5	10/20	6	1	S	3000 (10/baterię)

* Ładunki z broni plazmowej mogą przenikać przez tarcze energetyczne. Test obrażeń wykonuje się normalnie, ale przy wynikach „1" i „2" tarcza się nie liczy. Strzelba plazmowa ma modyfikator -1 do obrażeń za każde 5 metrów od strzelającego.

** Osoby, które mają uszy chronione przed hałasem (na przykład zasłaniają je rękoma), odnoszą obrażenia o połowę mniejsze.

*** W wypadku miotaczy ognia przed częścią poparzeń nie chroni żadna zbroja – wykonuje się normalny test obrażeń, ale przy kostkach z wynikiem „1" ignoruje się ochronne działanie pancerza i tarczy. Druga wartość podana w tabeli oznacza obrażenia zadawane w sposób ciągły, wskutek rozlania się płonącego oleju po powierzchni ciała ofiary. W każdej turze (poczynając od drugiej po trafieniu) wykonuje się test tych obrażeń (nie dodając kostek zwycięstwa). Jeżeli w którejś turze ofiara obrażeń nie odniesie, płomienie gasną.

* Każdy, kto odniesie obrażenia po trafieniu z ogłuszacza, wykonuje test Wytrzymałości + *wigoru* – jeśli test się nie powiedzie, bohater jest oszołomiony i do końca następnej tury nie może wykonywać żadnych działań (oczywiście traci też te akcje, które planował w tej turze). Jeśli wypadnie wyjątkowa porażka, bohater traci przytomność. Jeżeli odniesione obrażenia przekroczą jego Wytrzymałość, wykonuje się taki sam test, ale tym razem już zwykła porażka oznacza utratę przytomności. Obrażenia zadane ogłuszaczem po upływie sceny leczą się automatycznie (warto więc zaznaczać je na karcie jakoś inaczej niż normalne obrażenia).

*# Jeżeli odniesione obrażenia przewyższają Wytrzymałość ofiary (lub jej Psi, w zależności od tego, która z cech jest wyższa), traci ona przytomność; jeśli przekraczają jej Żywotność – umiera. Żadna normalna zbroja nie chroni przed tymi obrażeniami – tylko Płaszcz Psi może coś pomóc. Psychonicy mogą bronić się przed działaniem niszczyciela, wykonując test Psi + *żelaznej woli* (jako działanie sporne z atakiem).

Broń ciężka

Broń	Test	Łatwość	Obr.	Z	L.strzałów	Sz	W	Cena
L. karabin maszynowy (10 mm)	Zr + *strzelanie*		7	50/70	50	3 (S)	XL	750 (2 feniksy/nabój)
Miotacz granatów	Zr + *strzelanie*	+1	Z*	15/25	1	1	L	500 (65 feniksów/granat)
Wyrzutnia granatów	Zr + *strzelanie*	-2	9	20/30	5	1	XL	400 (25 feniksów/granat)
Wyrzutnia rakiet	Zr + *strzelanie*	+1	Z**	75/100	1	1	XL	800 (100 feniksów/rakietę)

* Obrażenia zależą od rodzaju użytego granatu.

** Obrażenia zależą od rodzaju wystrzelonego pocisku. Rakieta z ładunkiem wybuchowym zadaje 18 kostek obrażeń (w taki sam sposób jak granat); pociski przeciwpancerne zadają tylko 13 kostek obrażeń, i to tylko jednemu celowi, ale za to zbroja ma w ich przypadku o połowę mniejszą skuteczność.

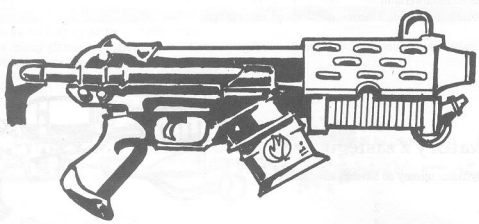


Tabela zbroi

Legenda: Obrona – liczba kostek sześciennych, którymi wykonuje się test zbroi (wynik z zakresu 1-4 oznacza jeden punkt zbroi); Siła – premia do Siły właściciela; Zręczność – modyfikator ujemny do Zręczności właściciela; Wigor – modyfikator ujemny do *wigoru* właściciela.

Typ zbroi	Obrona	Siła	Zręczność	Wigor	Cena
Ubranie pikowane (e)	1				1 skrzydło
Ubranie grube (e)	2				1 grzebień
Plecionka polimerowa (e)	2 (6 przeciw kulom z broni palnej)				200 feniksów
Skafander kosmiczny	3				100
Kaftan skórzany	4				5
Syntjedwab (e)	4				300
Zbroja skórzana	5				8 (15 za wersję z plastikowymi ćwiekami)
Kirys	6		-1		30
Kirys plastikowy	6				60
Zbroja łuskowa	7		-1	-1	13
Zbroja łuskowa plastikowa	7		-1		20
Syntskóra	7		-1		500
Kolczuga	8		-1	-2	20
Kolczuga plastikowa	8		-1		50
Skafander z kolczugą	8		-1		500
Zbroja płytowa	10		-2	-2	40
Zbroja płytowa plastikowa	10		-1	-1	80
Ceramstal	14		-5*	-5*	1000
Szata adepta**	14	+2	+1		nie dotyczy
Pancerz ognioodporny	+3 (tylko przeciw ogniowi)				+50
Waz***	+6		-2		500
Płaszcz Psi	10k				3000

(e) Zbroję można łączyć z tarczą energetyczną.

* Modyfikatorów ujemnych nie stosuje się, jeśli zbroja ma zasilanie.

** Zbroja z ceramstali. Jeśli nie ma zasilania, modyfikatory ujemne są takie same jak w zwykłej zbroi ceramstalowej.

*** Można nim smarować powierzchnię dowolnej zbroi; premie się wtedy kumulują. Przeciw broni energetycznej waz jest o połowę mniej skuteczny.

Tarcze

Typ tarczy	Test	Obrona	Obr.*	W	Cena
Puklerz	Zr + *broń biała*	4	3	M	7 (plastikowa 12)
Duża tarcza	Zr + *broń biała*	8	6	L-XL	15 (plastikowa 20)
Tarcza kuloodporna	+4 do pocisków z broni palnej				normalna cena x2
Tarcza z zaostrzoną krawędzią			+3		normalna cena +15 feniksów

* Dotyczy sytuacji, gdy tarczy używa się do ataku; patrz tabela działań dla tarcz.

Tarcze energetyczne

Legenda: Obrona – pierwsza liczba oznacza próg aktywacji tarczy (minimalną liczbę obrażeń, która doprowadzi do uruchomienia tarczy), druga zaś – maksymalną liczbę obrażeń, jaką tarcza może zatrzymać; Trafienia – liczba trafień, jakie przyjmie na siebie tarcza przed wyczerpaniem się zasilającej ją baterii jądrowej.

Tarcza	Obrona	Trafienia	Cena
Standardowa	5/10	10	500
Turniejowa*	5/10	15	700+
Szturmowa**	5/15	20	3000
Bojowa***	5/20	30	5000

* Generator tarczy można ukryć (w elemencie biżuterii, w sprzączce u pasa itp.).

** Bardzo rzadko spotykana. Może być uzupełnieniem zbroi skórzanych, plastikowych i większości metalowych (poza płytową), ponieważ jej pole ochronne obejmuje większą przestrzeń wokół właściciela.

*** Niezwykle rzadko spotykana. Może być uzupełnieniem każdej zbroi – także płytowej metalowej i ceramstalowej, ponieważ jej pole ochronne obejmuje większą przestrzeń wokół właściciela.

Przykładowa rozgrywka

W dotychczasowej części podręcznika przedstawiono już wszystkie zasady niezbędne do gry w **Gasnące Słońca**. Nie pozostaje nam zatem nic innego, jak poskładać je w całość i na przykładzie zademonstrować ich działanie. Najpierw przedstawiamy dramatyczną wersję wydarzeń – opisaną tak, jak mógłby to zrobić pisarz lub gawędziarz – później zaś przekładamy wszystko na język przepisów i mechanizmów rządzących grą. W rzeczywistości rozgrywka jest połączeniem obu tych stylów opowieści; Mistrz Gry i gracze wplatają w nią własne dialogi i opisy sytuacji, wspomagani rzutami kośćmi.

Wersja dramatyczna

Jaskinia cuchnęła wilgocią, zgnilizną i śmiercią, ale Erian starała się o tym nie myśleć, prąc uparcie naprzód. Idący za nią Alustro kaszlał rozpaczliwie, starając się nie zwymiotować kolacji, ale nie zostawał w tyle. Na Onggangeraku smród nie robił chyba większego wrażenia; bardziej chyba napawały go lękiem dziwaczne gryzmoły na ścianach, przypominające hieroglify anunnaki.

Snop światła z latarki Erian padł na zamykające długi korytarz drzwi.

– To tutaj! – krzyknęła i przyspieszyła kroku. Znalazłszy się przy drzwiach, przesunęła dłonią po ozdobnej płaskorzeźbie przedstawiającej gargulca. – Legendy mówią prawdę! Jest tak, jak opowiadał nam ten staruch... Wszystko się zgadza!

– Uważaj! – ostrzegł ją Alustro. – Wspominał coś o pułapkach...

Erian cofnęła rękę, ale było już za późno: gargulec wsunął się gładko we wnękę w ścianie. W korytarzu rozległ się głośny szczęk i drzwi otworzyły się z sykiem. Powiało zza nich świeżym powietrzem.

– Dżungla – mruknął Ong. – Czuję dżunglę. To droga na powierzchnię.

– To niemożliwe! – zaperzyła się Erian. – Tu powinna być krypta, starożytna...

Umilkła, ujrzawszy ogromną salę za drzwiami: przed nią rozciągało się rozległe pomieszczenie z sufitem wspartym na gigantycznych, rzeźbionych kolumnach – dzieło urów. Pośrodku sali na podłogę padał z góry snop światła: z otworu w suficie zwieszała się lina. Dalej, w półmroku, rozległ się tupot kroków i szczęk broni.

– Rzuć broń, Li Halan! – dobiegł ich męski głos.

– Szef Shavlack! – Erian była zniesmaczona. – To ty ukradłeś naszą mapę! Nie masz krzty honoru, łachmyto!

– Nie zamierzam z tobą dyskutować, Erian – odparł mężczyzna. – Ognia!

W różnych miejscach sali broń plunęła ogniem; na Erian i jej towarzyszy spadł grad pocisków, dziurawiąc ściany wokół nich. Mignęła włączona tarcza Erian. Ong stęknął boleśnie, gdy jedna z kul przeszyła mu udo. Alustro wpadł do sali, chcąc ukryć się za najbliższą z kolumn – i chyba łaska boska była z nim, gdyż nie sięgnęła go żadna kula.

Nie bacząc na ostrzał, Erian wyciągnęła rapier z pochwy i zdecydowanym krokiem ruszyła naprzód, zamierzając odszukać wśród cieni złodzieja, Pozyskiwacza, który uprzedził ją w wyścigu do największego znaleziska, o jakim w tym stuleciu słyszały Znane Światy. Ong ryknął i zaszarżował na wszystkich sześciu łapach – momentalnie wyprzedził Erian i zniknął w ciemności. Skowyt i wrzask roztrząsanych na boki ludzi poniosły się echem po sali; strzelcy rzucili się do liny, przepychając się i przewracając, byle tylko jak najszybciej znaleźć się z dala od rozwścieczonej bestii.

Opuszczony przez gwardię przyboczną Pozyskiwacz niedbałym krokiem wynurzył się z cienia. Puste dłonie trzymał wzniesione w górę.

– Dobrze już, dobrze – rzucił pojednawczo. – Podzielimy się pół na pół.

Erian przytknęła mu do gardła czubek rapiera.

– Nie ma mowy – odparła. – To miejsce jest teraz własnością cesarza. W jego imieniu obejmuję je w posiadanie.

Pozyskiwacz skrzywił się i przez chwilę, z paskudnym grymasem twarzy, wyglądał naprawdę groźnie, ale zaraz uśmiechnął się i wzruszył ramionami.

– W takim razie to koniec. Chyba powinienem po prostu zejść ci z drogi.

Przesunął się bokiem, by znaleźć się bliżej liny, złapał ją i zaczął się wspinać na górę. Ostatni z jego ludzi sięgnął właśnie krawędzi otworu w suficie.

Tymczasem Alustro obejrzał zranioną łapę Onga, który kuląc, wszedł w krąg światła.

– Nie jest źle – ocenił ranę. – Zaczekajcie, zobaczę, co się da zrobić.

Pozyskiwacz przełknął z wysiłkiem ślinę, skinął głową i czym prędzej wspiął się na górę, pozostawiając po sobie tylko ostry zapach świeżego moczu, dobywający się spod tuniki.

– Coś za łatwo nam poszło – zaniepokoiła się Erian. – Czemu tak łatwo ustąpił? Musi coś mieć przy sobie... Ong, wejdź za nim na górę i go przeszukaj.

Voroks kiwnął tylko głową i wszystkimi sześcioma łapami chwycił linę. Trzy razy szybciej od Pozyskiwacza

Zmówił szybki pacierz i przyłożył dłoń do olbrzymiej kończyny voroksa. Blada poświata otuliła jego rękę, a wraz z nią i ranę. Z rozdartego mięśnia wolno wynurzyła się odkształcona kula, jakby przyciągana magnesem. Krawędzie rany złożyły się i zaczęły zrastać, pozostawiając zygzakowatą bliznę. Ong uśmiechnął się do księdza, skinął w podzięce głową i podszedł do liny.

Wyprostował się na całą wysokość i prawie spojrzał Pozyskiwaczowi prosto w oczy, chociaż ten pokonał już trzecią część drogi na górę.

– Niech ci do głowy nie przyjdzie grzebać w naszym statku – ostrzegł go. – Nasi ludzie dobrze go pilnują.

wdrapał się na górę, skąd najpierw dobiegł głośny krzyk, potem tupot licznych nóg, a jeszcze później warkot i stłumiony odgłos uderzenia, jakby coś miękkiego upadło na ziemię. Ong wsadził łeb w otwór.

– Nic nie znalazłem, pani – oznajmił.

Erian zmarszczyła brwi.

– To dlaczego się ulotnił po jednym nieudanym ataku?

Przez salę przetoczył się donośny grzmot; podłoga zatrzęsła się Erian pod nogami i zaczęła przesuwać. Pośrodku

pomieszczenia znajdował się ozdobny, wyłożony mozaiką krąg, który teraz obrócił się, a po chwili uniósł i – wraz ze stojącymi na nim Erian i Alustro – odsunął na bok. W panującym w dole półmroku coś się poruszyło, a potem wystrzeliła stamtąd zakończona szponami macka, owijając się wokół jednej z kolumn. Naprężyła się, gdy coś... coś naprawdę ogromnego zaczęło się podciągać do góry.

– Na Wszechstwórcę... – wysyczał Alustro. – Co to takiego?

– Uciekaj, Alustro! – krzyknęła Erian. – Uciekaj!

Kapłan rzucił się biegiem w korytarz, którym przyszli. Erian deptała mu po piętach – tylko raz odważyła się zerknąć przez ramię, a potem biegła, ile sił w nogach. Łuskowaty stwór, który wynurzył się z otworu w podłodze, nie pochodził z tego świata... A jeśli nawet, powinien był pozostać zamknięty pod ziemią. Tymczasem oni go uwolnili, a teraz bóg jeden wie, jak go z powrotem zakuć w łańcuchy.

Opis zdarzeń zgodny z terminologią gry

Gracze spotkali się u Krzyśka na kolejnej sesji **Gasnących Słońc**. Mają przed sobą następny rozdział sagi o losach lady Erian Li Halan i jej złożonego z poszukiwaczy przygód orszaku. Na poprzedniej sesji grupa się rozdzieliła: Erian w towarzystwie Alustro i Onggangeraka miała przeszukać jaskinię, w której rzekomo powinien znajdować się skarb; reszta bohaterów miała pilnować statku.

Scena zaczyna się w chwili, gdy prowadzona przez Andrzeja Erian prowadzi pozostałą dwójkę ciemnym korytarzem. Postać Alustro jest odgrywana przez Marka, a Onggangeraka (w skrócie Onga) prowadzi Anka. Na początku Mistrz Gry opisuje im sytuację, w jakiej się znaleźli, odwołując się do ich zmysłów – wzroku, słuchu, a nawet węchu. Tworząc atmosferę grozy, wspomina o przerażających rysunkach na ścianach korytarza, wykonanych w niepamiętnych czasach przez nieznane istoty.

Erian staje pod drzwiami i Andrzej oznajmia Mistrzowi Gry, że jego bohaterka przygląda się płaskorzeźbie. Krzysiek każe mu wykonać test Percepcji + *przeszukiwania*. Erian ma 5 Percepcji i 3 *przeszukiwania*, czyli łatwość testu jest w tym wypadku równa 8. Andrzej musi więc wyrzucić najwyżej 8 na dwudziestościennej kostce – ale nic z tego: wypada dziewiątka. Ponieważ test się nie udał, zagłębienie w ścianie (sugerując, że gargulca można przesunąć) uchodzi uwagi Erian. Chcąc przyspieszyć rozwój wypadków, Krzysiek informuje jednak graczy, że figurka cofa się we wnękę i drzwi się otwierają.

Następnie opisuje graczom salę, którą widzą przed sobą i wykrzykuje polecenie Pozyskiwacza, bohatera niezależnego. Andrzej i jego towarzysze odmawiają kapitulacji, więc ludzie Pozyskiwacza otwierają ogień.

W mrokach komnaty ukrytych jest pięciu uzbrojonych ludzi. Krzysiek postanawia, że dwóch strzeli do Erian, dwóch do Onga, a jeden do Alustro. Wszyscy strzelcy mają *strzelanie* równe 7, toteż mają 7 Inicjatywy. Teraz Mistrz Gry pyta graczy, co robią ich bohaterowie.

Andrzej każe Erian wyciągnąć miecz i ruszać przed siebie – liczy na to, że tarcza energetyczna zatrzyma ewentualne pociski. Erian chce przede wszystkim odszukać Pozyskiwacza i odpłacić mu się za doznaną krzywdę. Anka stwierdza, że Ong z przeraźliwym rykiem wpada na pełnej szybkości do sali i atakuje pierwszego obcego, jaki mu się nawinie pod łapę. Marek dobrze wie, że Alustro może nie przetrzymać nawet jednego trafienia, postanawia, że jego bohater spróbuje się schować. Krzysiek informuje go, że najbliższe schronienie przed ogniem to jedna z kolumn, na których wspiera się strop komnaty; oznacza to, że Alustro musiałby wbiec do środka – wystawiając się na kule – zanim jej dopadnie. Marek wzrusza ramionami i zgadza się na warunki Mistrza Gry.

Ong jest jedyną postacią podejmującą działania, które mogą przeszkodzić strzelcom: jego ryk może ich zdekoncentrować i wpłynąć na celność strzałów. O jego skutkach zadecyduje test Ekstrawersji + *wywierania wrażenia*, a ponieważ voroks ma tylko 6 *wywierania wrażenia*, napastnicy będą szybsi i zaczną strzelać wcześniej.

Krzysiek ustala teraz dla nich łatwość testu: Zręczność 5 + *strzelanie* 7 razem daje 12. Najpierw strzela do Erian – rzuca dwa razy kostką, uzyskując 11 i 6, a więc dwa trafienia. Teraz wykonuje test obrażeń: słudzy Pozyskiwacza strzelają z karabinów szturmowych, które zadają siedem kostek obrażeń. Z jednego strzału ma dodatkowo trzy kostki zwycięstwa (za 11 sukcesów), z drugiego zaś – dwie (za 6 sukcesów). Wykonuje więc rzut raz 10, a raz 9 kostkami sześciennymi (interesują go wyniki 1, 2, 3 lub 4 – wtedy zada rany). Najpierw pierwszy strzał: 3, 4, 2, 6, 1, 1, 4, 5, 3, 6 – łącznie siedem obrażeń. Erian ma tarczę energetyczną, która włącza się w chwili, gdy ktoś zada jej co najmniej 5 obrażeń. Pierwszy strzał uruchamia zatem tarczę, ta zaś całkowicie pochłania obrażenia. Erian nic się nie dzieje.

Czas na drugi test obrażeń – tym razem kostek jest tylko dziewięć: 6, 5, 2, 3, 1, 4, 2, 3, 5 – łącznie 6 obrażeń. Tak jak przed chwilą tarcza zostaje uruchomiona i absorbuje wszystkie obrażenia. Andrzej zaznacza na karcie (przy tarczy) dwa trafienia, żeby wiedzieć, jak długo tarcza będzie działać, zanim przyjdzie czas na wymianę baterii (na jednej baterii tarcza może przyjąć maksymalnie 10 trafień).

Teraz pora strzelić do Onga. Krzysiek wyrzuca 16 i 3 – jedno pudło i jedno trafienie. Obrażenia zadaje ośmioma kostkami (ma jedną kostkę zwycięstwa za 3 sukcesy): 3, 5, 4, 1, 2, 6, 3, 4 – razem sześć obrażeń. Ong nie ma tarczy energetycznej, ale jest ubrany w plastikową kolczugę, która daje mu 8 kostek zbroi. Anka rzuca więc ośmioma „szóstkami" i uzyskuje 1, 6, 5, 6, 3, 2, 6, 4 – tylko cztery punkty zbroi (wyniki 1-4), a więc tylko cztery obrażenia zostają zatrzymane przez kolczugę. Dwie rany odejmuje się od Żywotności Onga.

Na koniec Krzysiek wykonuje test za tego strzelca, który mierzył do Alustro. Pozwala Markowi wykonać test Zręczności + *uników* z premią +2 za próbę ukrycia się za filarem; premia ta mogłaby być większa, ale ponieważ Alustro biegnie, nie w pełni wykorzystuje zasłonę, jaką daje mu kolumna. Marek sumuje Zręczność swojego bohatera (5), *uniki* (4) i premię (+2) i uzyskuje łatwość testu równą 11. Wyrzuca 5, Krzysiek zaś w swoim teście uzyskuje 3. Po odjęciu od sukcesów strzelca sukcesów uzyskanych przez Alustro (3-5) nic nie zostaje, czyli strzał był chybiony.

Teraz czas na Onga, który stara się rykiem przerazić wrogów. Anka ma nadzieję, że w połączeniu z szarżą da to znakomity skutek. Dodaje Ekstrawersję Onga (4) do jego umiejętności *wywierania wrażenia* (6) i uzyskuje łatwość testu równą 10. Krzysiek dochodzi do wniosku, że szarża faktycznie pomaga osiągnąć zamierzony efekt – w wielu ludowych opowieściach wspomina się o szale bojowym ranionych voroksów – i przyznaje Ance premię +2. Łatwość testu wynosi więc 12 – i tyle właśnie udaje się Ance uzyskać: mamy wyjątkowy sukces!

Krzysiek parska śmiechem i opisuje graczom, jak to przerażeni strzelcy idą w rozsypkę i biegiem rzucają się ku linie – krzyczą przy tym i rozpychają się łokciami, żeby jak najszybciej uciec z komnaty, gdzie szaleje potwór.

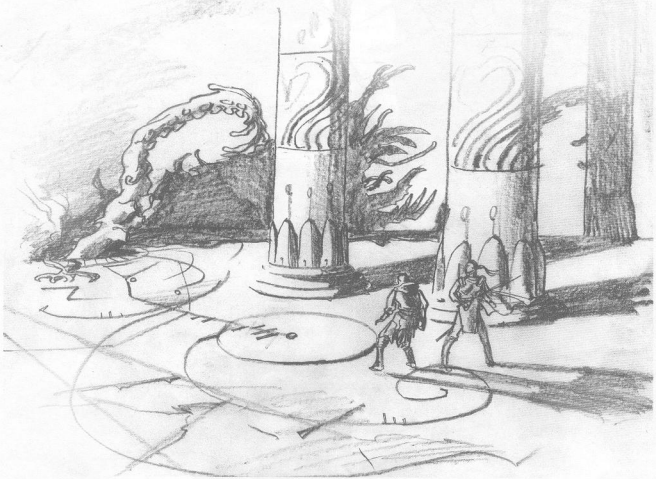
Pozbawiony wsparcia wiernych sług Pozyskiwacz poddaje się. Erian zaczyna z nim rozmawiać, a tymczasem Marek proponuje, że Alustro obejrzy ranę voroksa i spróbuje ją uleczyć mocą teurgicznego rytuału Nałożenie rąk. Sumuje Opanowanie swojej postaci (6) oraz jej *pierwszą pomoc* (7) i uzyskuje łatwość testu 13. Wyrzuca na kostce „7", czyli uzyskuje dwa punkty zwycięstwa – Alustro może więc wyleczyć dwa poziomy Żywotności Onga. Voroks odzyskuje pełnię sił, a Krzysiek przypomina Markowi, żeby zaznaczył na karcie zużyty 1 punkt Dziwu (tyle kosztuje odprawienie Nałożenia rąk).

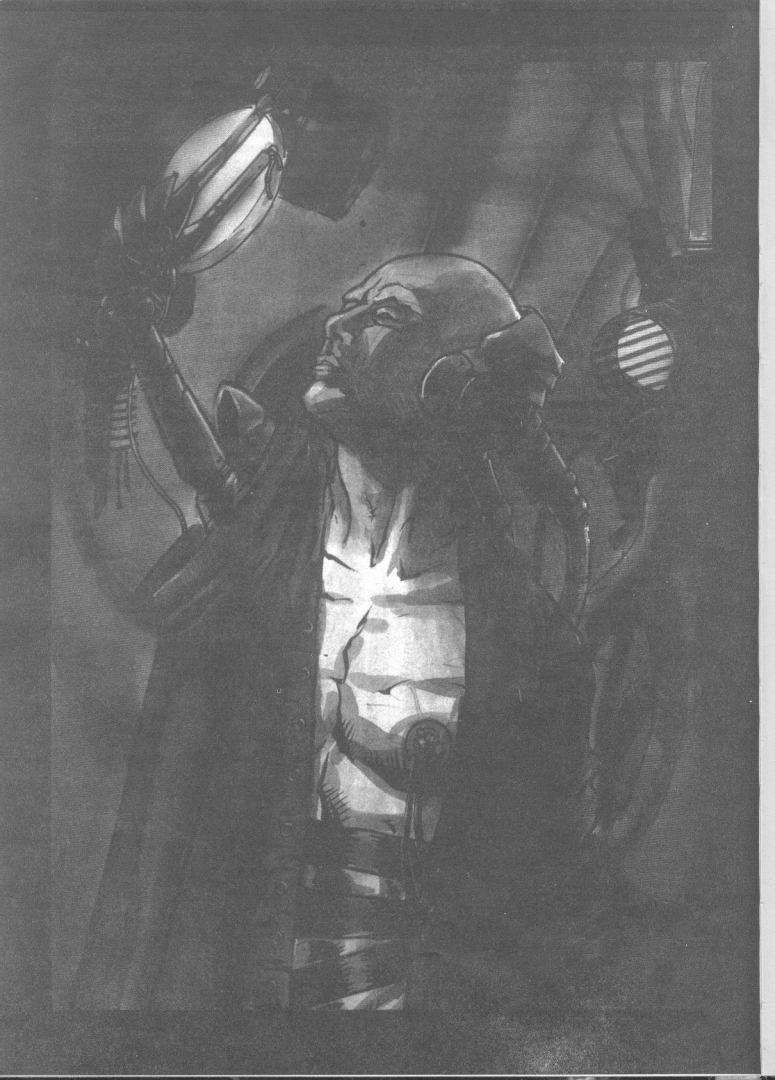
Anka dochodzi do wniosku, że Pozyskiwacz może zechcieć przechwycić ich statek, postanawia więc postraszyć go Ongiem tak, żeby przestał o tym myśleć. Wygłasza kwestię voroksa, którą Krzysiek uznaje za wystarczająco ostrą i każe Ance wykonać test Ekstrawersji + *wywierania wrażenia* przeciw Sprytowi + *wywieraniu wrażenia* ze strony Pozyskiwacza – jak by nie patrzeć, Shavlack też potrafi postraszyć kiedy trzeba i kogo trzeba. Anka wyrzuca „6" – całkiem nieźle. Krzysiek sumuje Spryt (7) i *wywieranie wrażenia* (6) u Pozyskiwacza, dostaje łatwość testu 13, ale w rzucie uzyskuje wynik „20" – ponosi wyjątkową porażkę. Wymyśla więc odpowiednio hańbiące dla Pozyskiwacza rozwiązanie sytuacji i Shavlack znika ze sceny.

Andrzej jednak nie może wyzbyć się podejrzeń i Erian każe Ongowi przeszukać Pozyskiwacza. Krzysiek dochodzi do wniosku, że wejście po linie nie wymaga osobnego testu (który tylko niepotrzebnie spowolniłby tempo akcji), za to udana rewizja wymaga testu Percepcji + *spostrzegawczości* lub *przeszukiwania*. Anka dodaje Percepcję Onga (7) do jego *spostrzegawczości* (7), uzyskuje 14, po czym rzuca „7". Niestety, poza błyskotkami Pozyskiwacz nie ma przy sobie nic ciekawego.

Efektowna końcówka sceny nie wymaga osobnego testu. Kiedy Andrzej wypowiada kwestię powątpiewającej Erian, Krzysiek wprowadza prawdziwy czarny charakter – Stwora, Którego Nie Należało Budzić. Cóż, kiedy się tak krzyczy i strzela, nawet umarły wstałby z grobu.

Mistrz Gry opisuje pierwsze chwile po objawieniu się potwora, pilnując tylko, żeby gracze odnieśli (słuszne) wrażenie, że nie mają z nim żadnych szans w walce; muszą spróbować pokonać go sprytem. Pyta, co robią bohaterowie, i cieszy się, że gracze mają dość oleju w głowie, by kazać im zwiewać, gdzie pieprz rośnie. Inaczej musiałby im zrobić prawdziwą przykrość...





Rozdział 7: Technika

– Zamkniesz się wreszcie?! – Julia była wściekła. – Ja tu pracuję!

Ze zmarszczonymi brwiami pochyliła się nad dwoma zwisającymi swobodnie przewodami, które właśnie usiłowała zlutować.

– Chciałem ci tylko powiedzieć, że jeśli strzelił bezpiecznik, połączenie tych drutów nic nie da – odparł chłodno Cardanzo, wychylając się z włazu.

Julia spiorunowała go wzrokiem.

– A nie przyszło ci do głowy, że sprawdziłam już bezpieczniki? Poza tym to mój statek, do ciężkiej cholery! I nikt nie będzie tu tak do mnie mówił!

– Uspokójcie się oboje – zbeształa ich Erian Li Halan, zerkнąwszy Cardanzo ponad ramieniem. – Ile ci to jeszcze zajmie?

Julia podniosła wzrok ku niebu.

– Dawno już byłoby po wszystkim, gdyby nie ten szczur pokładowy i jego durne uwagi.

– Dzięki którym udało ci się uniknąć eksplozji rezerwy paliwa – zauważył cierpko Cardanzo. – Nie dziękuj mi.

– Dość tego! – krzyknęła Erian. – Zróbcie coś, żebyśmy polecieli! Flota mojego brata będzie tu lada chwila; jeśli do tego czasu statek się nie ruszy, będziemy martwi.

– Jest! – Julia zetknęła przewody. Strzeliła iskra, statek szarpnął się gwałtownie, skoczył naprzód, a Julię rzuciło do tyłu. Uderzyła głową o konsolę i straciła przytomność. Świat zgasł jej przed oczami.

– Wspaniale! – ucieszyła się Erian. – Silniki działają!

– Taa... – Cardanzo przeniósł wzrok na leżącą na podłodze Julię. – Tylko kto teraz poprowadzi tę maszynę?

Nowoczesna technika w Znanych Światach jest mało znana i rzadko spotyka się jej wytwory. Dzieje się tak z kilku powodów, z których najważniejszym jest zapewne wpływ Kościoła. Po żałosnym okresie Upadku, Kościół z zapałem przyswoił sobie na nowo swoją dawną, wywodzącą się z czasów Diaspory, doktrynę antytechniczną. inkwizytorzy niestrudzenie szukają przejawów niebezpiecznej – ich zdaniem – wynalazczości. Wszelkie wytwory wyrafinowanej technologii łatwo trafiają na indeks urządzeń zakazanych i są niszczone przez specjalnie do tego szkolone oddziały.

Niech się mają na baczności wszyscy ci sprytni Inżynierowie, którym wydaje się, że ich tajne laboratoria są bezpieczne od armii Wszechstwórcy. Kiedy tylko inkwizytorzy natrafią na podobny ośrodek badawczy, ślą na miejsce żołnierzy, których zadaniem jest jego likwidacja. Winnym zbrodni kontaktu z zakazaną techniką daje się zwykle szansę poddania się i odrzucenia bluźnierczych przekonań, ale ponieważ poddaje się zwykle delikwenta „sesji oczyszczającej" (czyli torturom), większość naukowców woli uciekać, gdzie pieprz rośnie. Ci, którym uda się ujść z życiem, do końca swoich dni żyją w strachu, nasłuchując tupotu inkwizytorskich buciorów.

Wiele grup i organizacji (mowa tu przede wszystkim o gildiach, ale i o domach szlacheckich) zazdrośnie strzeże sekretu swoich osiągnięć technicznych; w razie potrzeby nie cofają się nawet przed wyeliminowaniem osoby, która je odkryje. Technika oznacza władzę. Kto ją posiądzie – wygra. Tak przynajmniej rzecz się miała podczas wojen o tron; teraz dzierżący ster władzy Alexius stara się zgromadzić nowoczesną technikę wokół urzędu cesarza i nad nią zapanować. Większość rodów przynajmniej w teorii się z nim zgadza, ale tajemnicą poliszynela jest, że wciąż istnieją tajne laboratoria, gdzie pracuje się nad wynalazkami, które miałyby w przyszłości otworzyć drogę do tronu.

Kolejną przeszkodą na drodze do upowszechnienia zdobyczy techniki jest niski poziom wiedzy; większość informacji technologicznych po Upadku została bezpowrotnie utracona – niektóre z nich celowo zniszczono, inne są tylko czasowo pogrzebane i czekają na ponowne odkrycie. Kulturę Znanych Światów odbudowano na bazie zupełnie nowych języków programowania, przez co wiedza zgromadzona w starych systemach operacyjnych stała się niedostępna. Poza tym komputery zwykle pierwsze padały ofiarą konfliktów.

W przesyconej militarnym duchem atmosferze cesarstwa, które dopiero co podniosło się z chaosu wojen o tron, badania koncentrują się na wynalazkach użytecznych dla wojska i siłą rzeczy ograniczają zakres prac cywilnych. Narzędzia wojny są zwykle bardziej wyrafinowane niż przedmioty codziennego użytku – jakiś milicjant na zapomnianej przez wszystkich planetce może mieć do dyspozycji laser, ale jego żona wciąż pierze bieliznę kijanką na kamieniu i wiesza ją na sznurze, by wyschła, a o luksusowej pralce może tylko pomarzyć.

Tabela Poziomu Techniki (PT)

Poziom Techniki	Epoka	Wynalazki
0	epoka kamienia łupanego	sztylet krzemienny
1	średniowiecze	miecze, wozy
2	renesans	proch
3	era wiktoriańska	elektryczność
4	połowa XX wieku/czas akcji **Gasnących Słońc**	samoloty, pierwsze komputery
5	Diaspora	statki kosmiczne, ceramstal
6	początki Drugiej Republiki	nowoczesne statki kosmiczne, ulepszone komputery
7	Druga Republika	tarcze energetyczne, roboty (wczesne SI)
8	technika vau/schyłek Drugiej Republiki	terraformowanie, ulepszone SI
9	wczesna technika urów	okruchy duszy
10	technika urów	gwiezdne wrota

Tabela jakości

Każdy przedmiot, będący wytworem techniki, ma określoną jakość od +3 do -3, przy czym 0 jest uznawane za przeciętną. Jakość jest zarazem modyfikatorem, który Mistrz Gry może wykorzystywać w sposób, jaki uzna za właściwy. Nie powinien z ich pomocą obniżać ani podwyższać łatwości testów ataku i zadawanych obrażeń, może natomiast modyfikować testy Wybawienia techniki przy próbach naprawienia przedmiotu lub, na przykład, testy Wiedzy, związane z ustaleniem pochodzenia i funkcji przedmiotu w kulturze (tani pistolet należy pewnie do jakiegoś ulicznego bandziora, a inna, elegancko wykonana broń, do przedstawiciela arystokracji). Można również stosować jakość w charakterze modyfikatora liczby punktów zwycięstwa, uzyskiwanych w testach działań długotrwałych (na przykład naprawa doskonałego napędu gwiezdnego z czasów Drugiej Republiki może wymagać tylko sześciu punktów zamiast standardowych dziewięciu).

Jakość przedmiotu wpływa też, rzecz jasna, na jego cenę.

Jakość	Wykonanie	Zmiana ceny
+3	doskonałe (Druga Republika)	+30%
+2	mistrzowskie	+20%
+1	solidne	+10%
0	standardowe	cena podstawowa
-1	niesolidne	-10%
-2	fuszerka	-20%
-3	beznadziejne	-30%

Poza tym ograniczenia komunikacji międzygwiezdnej i trudności z porozumieniem pomiędzy planetami utrudniają rozpowszechnianie nowych wynalazków – a zatem i postęp. Nie należy się więc dziwić, że wynalazcy i naukowcy mają ciężkie życie.

Obsługa/ Programowanie

Większość obywateli światów **Gasnących Słońc** umie obsługiwać wytwory nowoczesnej techniki, ale nie ma pojęcia o ich programowaniu – inaczej mówiąc: są ich użytkownikami, a nie twórcami. Im bardziej złożona technologia, tym więcej programowania wymaga jej rozumienie, wytwarzanie i naprawa jej produktów. Od czwartego Poziomu Techniki wzwyż programowanie ma coraz większe znaczenie i z czasem jedna osoba nie jest w stanie poradzić sobie nie tylko z tworzeniem, ale nawet z obsługą bardziej skomplikowanych urządzeń.

Współczynnik Technika odpowiada najwyższemu Poziomowi Techniki (PT, patrz tabela obok) urządzeń, jakie bohater potrafi obsługiwać. Większość wolnych (Technika 3) bez trudu radzi sobie więc ze sprzętem pochodzącym z epoki wiktoriańskiej; tacy osobnicy (jeżeli są odpowiednio inteligentni) nie dziwią się żadnym wynalazkom z okresu rewolucji przemysłowej. U poddanych (wieśniaków; Technika 2) nabożne zdumienie wywoła wszystko, co nie pochodzi z zadymionych kuźni i jeździ szybciej od konnego wozu. Rzemieślnicy, jako lepiej wykształceni, radzą sobie z przyrządami o Poziomie Techniki równym 4.

Należy przyjąć jako generalną zasadę, że chcąc programować (czy wytwarzać – w odróżnieniu od użytkowania) urządzenia z wybranej epoki technologicznej, należy posiadać cechę Technika co najmniej o dwa punkty wyższą niż poziom techniczny epoki. Na przykład: terraformowanie odpowiada ósmemu Poziomowi Techniki, ale bohater, który chciałby dokonywać wynalazków w tej dziedzinie czy programować odpowiedni sprzęt, musi opanować Technikę co najmniej na poziomie 10 – tylko najlepsi z najlepszych to potrafią. Jak widać, nikt w Znanych Światach nie potrafi twórczo wykorzystywać techniki urów (twórców gwiezdnych wrót).

Pod pojęciem „programowania" rozumie się w tym wypadku pełne, dogłębne zrozumienie technologii, opanowanie teorii i umiejętność stosowania jej w praktyce. Oczywiście chłop pańszczyźniany z Technika równą 2, który opanował dodatkowo *kowalstwo*, będzie w stanie wykuć miecz (chociaż teoretycznie „programuje" tylko narzędzia z epoki kamiennej), nie ma jednak mowy, by wymyślił stal damasceńską albo opracował wyrafinowany proces wykucia broni samurajów. Nauczono go kuć proste miecze – i tyle.

Kiedy bohater próbuje korzystać z obcych mu narzędzi czy urządzeń, należy porównać jego Technikę z ich Poziomem Techniki: jeżeli ta druga wartość jest wyższa, do testu dolicza się ujemny modyfikator równy różnicy tych dwu wartości. Wyobraźmy sobie, że Janus usiłuje zrozumieć ideę działania tajemniczego artefaktu, pochodzącego z czasów Drugiej Republiki (Poziom Techniki: 8); sam ma Technikę na poziomie 5, wobec czego przy teście uwzględnia się modyfikator -3.

Uwaga: zasada ta nie działa w drugą stronę, czyli postać z Techniką równą 8, walcząc mieczem (Poziom Techniki 1) nie uzyskuje premii +7 w swoim teście.

Proces tworzenia wynalazków można symulować przy użyciu działań długotrwałych. Przyszły wynalazca wykonuje

testy Techniki + *wybawienia techniki* (należy przy tym uwzględnić umiejętności wspomagające) i sumuje uzyskane punkty zwycięstwa. Ich wymagana suma zależy od tego, jak ambitny cel sobie stawia: im bardziej niezwykły i nowatorski wynalazek, tym więcej punktów należy uzbierać. W tym wypadku wyróżniamy trzy poziomy sukcesu: zgrubny, ledwie działający prototyp uzyskuje się już przy siedmiu punktach zwycięstwa; w pełni funkcjonalny model wymaga jedenastu, a po mistrzowsku wykonane, ulepszone narzędzie – nawet siedemnastu punktów. Jeżeli od początku procesu twórca dysponuje gotowym egzemplarzem obiektu, który konstruuje, może liczyć na premie przy testach; jeśli natomiast zadaje się z technologią, o której nie ma pojęcia – powinien oczekiwać poważnych utrudnień i modyfikatorów ujemnych.

Odstępy czasu pomiędzy testami mogą być różne – pierwsze trzy dzielą zapewne dni, następne trzy wykonuje się co parę tygodni, ale końcówka i udane zakończenie dzieła mogą wymagać całych lat pracy. Tak to już jest z wynalazkami.

Uwaga: Można budować tylko takie urządzenia, których Poziom Techniki jest o dwa (lub więcej) niższy od Techniki wynalazcy.

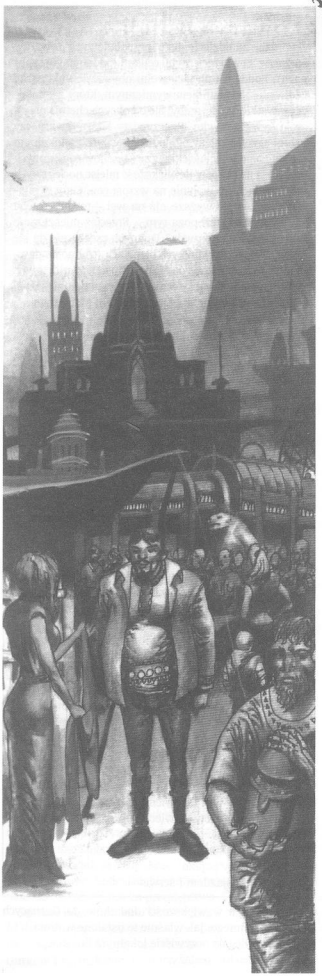
Pieniądze

Odkąd Alexius zasiadł na tronie, podstawową jednostką monetarną stał się „feniks" (nazwa monety wzięła się stąd, że na rewersie znajduje się cesarskie godło – feniks z gwiazdą; na awersie umieszczono portret Alexiusa). Feniksy dzielą się na połówki („grzebienie") i ćwiartki („skrzydła"). Monetę bije się wyłącznie na Byzantium Secundus z niezwykłego stopu zwanego pryzmium. Jego obróbka wymaga stosowania technik z ery Drugiej Republiki (ich tajników zazdrośnie strzeże Cesarskie Oko, przez co feniksy niezwykle trudno podrobić). Wartość monety odpowiada wartości zawartego w niej stopu.

W całym podręczniku ceny towarów i usług podane są właśnie w feniksach oraz ich ułamkach. Przy przeliczeniach ze współczesnych nam walut można przyjąć, że jeden feniks jest w przybliżeniu równy dziesięciu dolarom amerykańskim, grzebień – pięciu, a skrzydło – mniej więcej jednemu dolarowi.

W Znanych Światach nie funkcjonuje jedna, centralna giełda. Cesarstwo stara się określić stałe ceny w feniksach dla niektórych towarów i usług (na przykład kontraktów zlecanych przez wojsko), ale poza Byzantium Secundus i Tetydą kupcy i producenci zdzierają z nabywców, ile wlezie.

Przewaga Ligi nad lokalnymi gildiami wynika stąd, że można w jej ramach ustalić pewne ceny niezmienne w całych Znanych Światach, dzięki czemu międzygwiezdni podróżni wiedzą, na czym stoją – przynajmniej dopóki handlują z przedstawicielami tej organizacji. Na niektórych planetach zdarza się Lidze nawet obniżać ceny, by skutecznie opierać się lokalnej konkurencji. Ponieważ jednak operuje ona na skalę międzygwiezdną i zależy jej na stałych klientach, w handlu opiera się głównie na markowych, droższych, ale i bardziej niezawodnych towarach. Zakupy na lokalnych rynkach nie dają takiej gwarancji jakości.



Towary i usługi

Poniżej znajdziecie listę przykładowych towarów i usług wraz z przeciętnymi cenami (podanymi w szponach). Poddani i ubodzy wolni obywatele najczęściej zadowalają się handlem wymiennym, który zaspokaja wszystkie ich potrzeby, ale od obcych chętnie przyjmują żywą gotówkę. Rzeczywisty koszt towaru czy usługi zawsze zależy od podaży i popytu na lokalnym rynku: na przykład uciekinierzy z terenów zagrożonych powodzią zajmą pewnie większość miejsc noclegowych w gospodach, co wpłynie na wzrost cen. Ceny w miastach są zwykle wyższe niż na wsi – towary trzeba skądś przywieźć, a poza tym... Przecież mieszczanie więcej zarabiają, prawda? Pewnych rzeczy nie da się kupić na słabo rozwiniętych planetach (trudno na przykład znaleźć oranżadę na Malignatiusie). W niektórych rubrykach podano trzy ceny. Odpowiadają one różnej jakości towarów: miernej, przeciętnej i znakomitej.

Ekwipunek

Towar	Cena w szponach
Ubranie, zwyczajne	3/6/12
Świeca	1/2/3
Latarnia	5
Lina	5/8/12
Chronometr	
mechaniczny	2
elektroniczny	5
wodoszczelny	+2

Jedzenie

Towar	Cena w szponach
Ale	1
Piwo	1/2/3
Mocny trunek	2/4/6
Wino	3/6/12
Oranżada	2
Przekąska	1/2/3
Śniadanie	1/3/6
Lunch	2/4/8
Obiad	2/6/12
Żelazne racje	1/2/4

Wyżywienie i zakwaterowanie

Towar	Cena w szponach
Stolik w jadalni	2
Łóżko w zbiorowej sypialni	5
Własny pokój	10
Doliczenie posiłków	3/6/10
Stajnia – mały wierzchowiec	4
Stajnia – duży wierzchowiec	8
Opieka nad wierzchowcem	2
Parking – mały pojazd	2
Parking – duży pojazd	4
Opieka nad pojazdem i serwis	10

Ceny podane w większości dodatków do **Gasnących Słońc** to nic innego, jak właśnie te ustalone w ramach Ligi, które podlegają oczywiście lokalnym fluktuacjom, zależnie od popytu i podaży.

Nielegalne waluty

Im dalej znajdziemy się od Byzantium Secundus, tym bardziej zróżnicowane monety będziemy napotykać. Oficjalnie rzecz biorąc, wszelkie środki płatnicze poza feniksami są nielegalne (zgodnie z dekretem cesarza Alexiusa), tym niemniej bywają dość powszechnie akceptowane. Trudno jednak powiedzieć cokolwiek pewnego o ich rzeczywistej wartości. Gildie przestrzegają centralnie sterowanego kursu feniksa, ale na czarnym rynku nikt nie dyktuje warunków.

Różnych nielegalnie bitych monet jest całkiem sporo, ale wszystkie one pełnią dość podobne funkcje. Dzieli się je na dwa rodzaje: szpony (waluta ściśle lokalna, bita w pojedynczym mieście bądź hrabstwie) oraz monety domów szlacheckich (obowiązujące tylko w posiadłościach rodu).

Szpony mają różne kształty i rozmiary – od korali z Madoka (wytwarzanych z pewnego gatunku koralowca, spotykanego tylko na tej planecie; wycięcie zeń monety wymaga specjalnych umiejętności) po matriarchy z Tetydy (złote monety z portretem baronowej Felicity Hawkwood, używane tylko w jednym hrabstwie, daleko w Grampasach). Wartość mają różną, ale wszystkie na równi uważane są za najmniejsze akceptowalne w handlu jednostki monetarne. Sędziowie nazywają je „szponami", gdyż zwykle wymienia się je na feniksy w stosunku osiem do jednego (a ognisty ptak na monecie ma osiem pazurów). Jedno skrzydło odpowiada dwóm, a grzebień czterem szponom.

Do monet bitych przez domy szlacheckie zalicza się modliszki (waluta rodu Decados z wybitym ich godłem), pazury (waluta Hazatów), krzyże (pieniądze Li Halanów) i iskierki (moneta al-Malików). Niegdyś Hawkwoodowie bili pieniądz zwany „czarnym lwem", ale ostatnio wspierają Alexiusa w wysiłkach zmierzających do powszechnego wprowadzenia wspólnej waluty – feniksa. Monety rodów wyceniane są obecnie mniej więcej na równi ze szponami (osiem do jednego w stosunku do feniksa).

Płace

Pieniądze można zarabiać na wiele sposobów. Poniżej podano listę przykładowych prac, do jakich mogą wynajmować się bohaterowie graczy (mogą też sami zatrudniać bohaterów niezależnych). Podane wynagrodzenie dotyczy pracowników wykwalifikowanych lub przeszkolonych do wykonywania swoich zadań; pracownikom niewykwalifikowanym (mięśniakom do ochrony czy facetom od kopania rowów) płaci się znacznie mniej.

Rodzaj pracy	Płaca
Adiutant*	10/tydzień, dodatki za pracę w niebezpiecznych warunkach
Artysta (dobry)	10/występ
Artysta (kiepski)	1-5/występ
Badacz	5/miesiąc lub 2/temat
Cieśla	3/miesiąc
Dwórka	5-10/miesiąc
Herold miejski	3/miesiąc
Informator	1-5/temat
Instruktor etykiety	10/miesiąc
Kat/egzekutor	3/zlecenie
Kierowca	1/zlecenie
Komandos kosmiczny	5-10/skok

Kompan (szlachcic)	10/miesiąc
Konsultant ds. bezpieczeństwa	5/miesiąc
Krawiec	1-10/ubranie
Ksiądz proboszcz (własna parafia)	5-10/miesiąc
Kucharz	5-10/miesiąc
Kurtyzana	5/wizyta, 25/miesiąc
Lekarz	10/wizyta
Lokaj	5-15/miesiąc
Łowca nagród	25-500 w zależności od obiektu poszukiwań
Magiczna latarnia – pokazy	5/pokaz plus procent od sprzedanych biletów
Mechanik kosmiczny	15/skok
Mechanik	5-10/zlecenie
Medyk	5/wizyta
Mięśniak	10/zlecenie, dodatki za pracę w niebezpiecznych warunkach
Nawigator kosmiczny	10/skok
Ochroniarz	10/miesiąc, dodatki za pracę w niebezpiecznych warunkach
Oprawca (specjalista od tortur)	5-10/zlecenie
Pilot kosmiczny	20/skok
Pirat	Procent od wszystkich łupów
Pisarz (średnio znany)	20/rok
Pisarz (znany)	100/rok
Plotkarz	1/temat
Pojedynkowicz	10/pojedynek, stawka wyższa, jeśli walka ma być toczona do pierwszej krwi
Programista maszyn myślących	5-10/zlecenie
Robotnik fizyczny	1/zlecenie
Rządca dworski	10-15/miesiąc
Sprzedawca	Procent od zysków
Strażnik	5/miesiąc
Strzelec kosmiczny	5/skok
Szczurołap	3/miesiąc
Szofer	5/miesiąc
Szuler	procent od wygranej
Śledczy	5-15/zlecenie
Trener sportowy	10/miesiąc
Treser	10/miesiąc
Zabawka/zwierzątko do towarzystwa	1-10/miesiąc
Zabójca	50/zadanie, dodatki za pracę w niebezpiecznych warunkach
Żołnierz	5-10/bitwa

* Trudno z góry przewidzieć charakter pracy: adiutant robi wszystko, co mu pracodawca każe: raz opiekuje się jego dziećmi na jarmarku, innym znów razem leci zbadać zapomniany układ gwiezdny.

Ekwipunek

Obywatele zamieszkujący wszechświat **Gasnących Słońc** żyją w bardzo różnych warunkach. Różnica między losem chłopa pańszczyźnianego i średniowiecznego żebraka nie jest może wielka, ale jeżeli w grę wchodzą pieniądze – zwłaszcza duże pieniądze – wszystko się zmienia. W tej grze różnica między szopą i kupą siana zamiast łóżka a klimatyzowanym apartamentem z wodnym materacem sprowadza się do pieniędzy właśnie.

Niestety, zróżnicowanie to dotyczy nie tylko samych warunków mieszkaniowych. Wielu ubogich chłopów może tylko pomarzyć na przykład o rzetelnej, nowoczesnej opiece lekarskiej, która zarezerwowana jest dla królów – na co dzień musi im wystarczyć chleb zagniatany z pajęczyną i domowe specyfiki. O zabiegach chirurgicznych i sterylnych opatrunkach dowiadują się w najlepszym razie z legend.

Poniżej podano przykładowe przedmioty wchodzące w skład ekwipunku przeciętnego awanturnika w uniwersum **Gasnących Słońc**. Bohaterowie graczy mogą sobie pewnie na niektóre z nich pozwolić bez kłopotu – wszystko zależy od tego, jak dobrze im się powodzi. Podane ceny odpowiadają przeciętnej wartości towarów na wolnym rynku – przedmioty solidniej lub ładniej wykonane będą odpowiednio droższe. Zresztą, jak by nie patrzeć, jest to zaledwie mała próbka dóbr, jakie można nabyć w Znanych Światach; jeżeli czegoś na tej liście zabrakło, Mistrz Gry może śmiało wymyślić to samodzielnie.

Broń

Szczegółową charakterystykę opisanej poniżej broni znajdziecie w „Rozdziale szóstym: Walka".

Broń do walki wręcz – broń biała

Po Upadku broń biała wróciła do łask, zwłaszcza że szlachta i wszyscy, którzy mogą sobie na to pozwolić, kupują tarcze energetyczne. Dodatkową zachętą do użycia tego typu oręża są częste potyczki toczone na pokładzie statków kosmicznych – pocisk z broni palnej czy energetycznej, który przeszyje pancerny kombinezon bojowy, może równie dobrze przedziurawić i rozhermetyzować statek. Dlatego też piraci i komandosi najchętniej walczą staroświecką, dobrą bronią białą. Odkąd zaś arystokracja przyswoiła sobie na nowo wzorce kultury szlacheckiej z jej nieodłącznymi pojedynkami, broń do walki wręcz zyskuje wciąż nowych zwolenników.

Nóż: Jedyny oręż, jaki wolno posiadać poddanym na większości zamieszkanych planet – mogą to być zarówno małe, chłopskie koziki, jak i olbrzymie wojskowe noże o wszechstronnym zastosowaniu. Małe noże zadają mniej obrażeń, większe zaś traktuje się jak sztylety. Cena: 2 feniksy.

Nóż sprężynowy: Nóż sprężynowy różni się od zwykłego tylko tym, że do chwili wciśnięcia przycisku na rękojeści ostrze pozostaje ukryte. Czasem pozwala to doskonale schować nóż, maskując go jako sprzączkę od pasa czy element biżuterii, chociaż za taką „kosę" słono się płaci. Nie trzeba chyba dodawać, że posiadanie noża sprężynowego w wielu miastach uważane jest za przestępstwo. Cena: 5 feniksów.

Sztylet: Duży nóż albo mały miecz – wszystko zależy od sposobu jego wykonania – podobny jest do szkockiego dirka. Spotyka się też odmiany zbliżone do kukri Gurków i rzymskiego gladiusa. Cena: 4 feniksy.

Rapier: Najpopularniejsza broń biała w całych Znanych Światach, lekka, elegancka, idealna do fechtunku. Zazwyczaj rapier z **Gasnących Słońc** przypomina swój renesansowy odpowiednik – ma podobnie obudowaną gardę, ozdobną rękojeść i ostrze, często szlachetny kamień osadzony w głowicy (szczególnie zdobna jest broń szlachecka). Chętnie posługują się nim wszyscy ci, którzy mają dość finezji, by pchnąć lekko, poniżej progu aktywacji tarczy energetycznej (zadać mniejsze obrażenia, celowo nie wykorzystując wszystkich kostek zwycięstwa). Cena: 10 feniksów.

Miecz: Ulubiona broń zwyczajnego żołnierza – miecz Wikingów, normańskich najeźdźców albo dowolny inny ciężki miecz, szeroki i prosty, znany z czasów historycznych. Cena: 15 feniksów.

Jatagan/katana: Miecz o zakrzywionym ostrzu, jednolub obosieczny – arabski jatagan, marynarski kordelas i samurajska katana są najlepszymi przykładami takiej broni. Kurgańscy barbarzyńcy szczególnie upodobali sobie jatagany. Cena: 20 feniksów.

Miecz oburęczny: Największy i najgroźniejszy z mieczy, obosieczny, wzorowany najczęściej na średniowiecznym mieczu oburęcznym. Broń tę lubią wszyscy ci, którzy zamiast bawić się z tarczą energetyczną, wolą zadać cios, który przełamie jej próg zabezpieczenia. Cena: 30 feniksów.

Glankesh: Zabójcze, zakrzywione ostrze znakomitej jakości, przypominające nieco dawne chińskie miecze, produkowane jest przez voroksów, którzy chcą w ten sposób nadrobić brak naturalnych pazurów u rąk (dzicy voroksowie z pogardą patrzą na tego rodzaju praktyki). Glankesh to broń jednoręczna. Voroksowie często używają cztery glankeshy jednocześnie – zagięte sierpowato brzeszczoty tworzą wokół nich wirującą, niemal kolistą barierę śmierci.

Glankeshe wykuwa się z wysokiej jakości stopów, których na rodzimej planecie voroksów jest w bród. Niektórzy wojownicy tej rasy uważają swą broń za świętą i z mozołem zdobią ostrza symbolami zwycięstwa, a rękojeści – trofeami wojennymi (głównie zębami, kosmykami włosów itp. zdobytymi na wrogu). Nie lubią również, gdy ktoś bez pozwolenia dotyka ich oręża. Cena: 15 feniksów (dla voroksa), 25 feniksów (dla przedstawicieli innych ras).

Topór: Pod tym hasłem kryje się albo prawdziwy topór bojowy, albo zwykła siekiera do rąbania drewna – taka, jakich chłopi często używają w obronie swych domostw. Cena: 5 feniksów.

Kostur: Stary druh każdego wędrowca i wojownika – kij Małego Johna, „bo" japońskiego mnicha, albo każdy inny długi kawał drąga (krótki kij traktowany jest jak pałka). Cena: 1/3/5 feniksów.

Włócznia: Niegdyś broń ta cieszyła się ogromną – i zasłużoną – sławą, toteż nic dziwnego, że wraz z modą na broń białą wraca do łask na wielu planetach. Nawet chłopi uważają włócznię za prymitywny oręż, ale kiedy coraz częściej uprawą roli nie wystarcza, by wyżyć, i trzeba ruszać na łowy – wszyscy jej używają. Cena: 1 feniks.

Pałka: Chętnie używają jej i chłopi, i mistrzowie zen; jest ucieleśnieniem ideału broni, która nikogo nie faworyzuje – każdy może przecież chwycić w garść kawał kija i uderzyć nim drugą osobę. Do pałek zalicza się i przypadkowo odłamane gałęzie, i wypolerowane, proste kije stróżów porządku. Cena: 1/3/5 szponów.

Maczuga: Młot lub żelazna kula osadzona na długim trzonku; inaczej mówiąc: solidniejsza odmiana pałki, którą naprawdę można zrobić krzywdę. Do maczug zalicza się zarówno ozdobne ościenie inkwizytorów, jak i młoty kowalskie. Cena: 10 feniksów.

Cep: Dwa długie kije połączone kawałkiem łańcucha. Na broń nadaje się każda odmiana cepa, od chłopskiego przyboru do młócki, po współczesne nunchaku. Wojownik z cepem, który ma *broń białą* co najmniej na piątym poziomie, może opanować specjalną umiejętność bojową *parowanie/rozbrojenie* (cep), która działa tak samo jak szermiercza zdolność *plaszcz* (poziom 7). Cena: 4 feniksy.

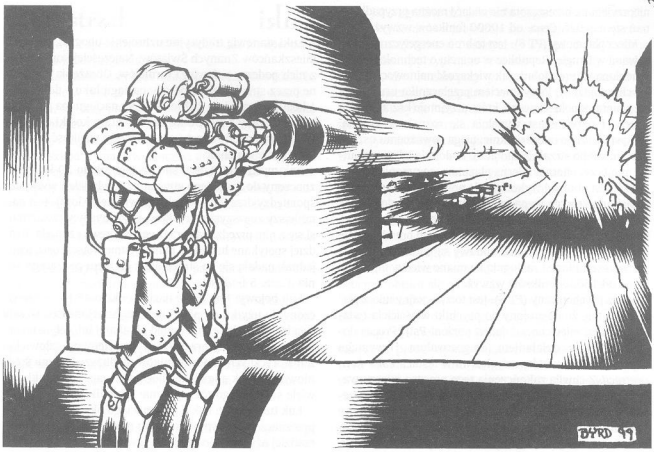
Bicz: Bicze są różne – krótsze i dłuższe, grubsze i cieńsze – i do różnych celów służą. Posługują się nimi zarówno poganiacze bydła, jak i łowcy niewolników. Charakterystyka w poprzednim rozdziale dotyczy zwyczajnego, plecionego ze skóry bicza. Jeżeli jest on zaopatrzony w metalową końcówkę, dodaje się jedną kostkę obrażeń. Istnieją również wyrafinowane bicze syntetyczne (PT 6 lub wyższy), które zadają bazowo 4 kostki obrażeń, a władanie nimi wymaga tylko 3 punktów Siły. Cena: 3 feniksy.

Ci, którzy używają bicza w walce, mogą opanować szermierczą umiejętność bojową *rozbrojenie* (poziom 5), ale nauka przebiega zupełnie inaczej i, co za tym idzie, osobno od broni siecznej. Ponadto dostępna jest jeszcze inna umiejętność:

Oplątanie (poziom 6): Bicz owija się wokół kończyn lub karku przeciwnika, co pozwala przewrócić wroga na ziemię. Atakujący wykonuje test Zręczności + *broni białej*, by oplątać przeciwnika (który może próbować zrobić unik). Jeśli pierwszy test się powiedzie, wykonuje się kolejny rzut, przy czym do wyniku można teraz dodać uzyskane za pierwszym razem punkty zwycięstwa. Próbę tę traktuje się jak działanie sporne (przeciwnik wykonuje test Siły + *wigoru*); jeżeli napastnik z biczem zwycięży, jego nieprzyjaciel przewraca się na ziemię. Wyplątanie się z bicza zajmuje dwa działania; nie wykonuje się przy tym żadnego testu.

Bicz niechybny (PT 7): Do zrobienia bicza niechybnego nadaje się każdy z powyżej wspomnianych zwyczajnych biczów. W batog na całej długości wplata się specjalne włókno naprowadzające, na czubku zaś instaluje mikroskopijny komputer, który namierza cel – czubek bicza należy wycelować w przeciwnika, wówczas komputer rozpozna go i zapamięta (komputer uruchamia się, naciskając umieszczony w rączce przełącznik, co zajmuje jedno działanie). Dopóki wybrany obiekt ataku nie zniknie z pola widzenia komputera na dłużej niż trzy tury, test ataku wykonuje się z premią +3. Kajdaniarze chętnie posługują się tak zmodyfikowaną bronią, żeby utrzymać w karbach szczególnie cenne „trofea". Cena: 100 feniksów.

Garota: Ulubiona broń zawodowych morderców, od wieków używana do duszenia ludzi. Na różnych Poziomach Techniki produkowano różne modele garoty. Atakując nią, należy najpierw zarzucić ją ofierze na szyję (jest to zadanie Skomplikowane, łatwość testu -6, chyba że atakowany nie zdaje sobie sprawy z obecności lub zamiarów napastnika). Po udanym teście ataku, raz na turę wykonuje się test obrażeń (dodając kostki zwycięstwa z testu ataku). Ofiara może próbować się wyrwać zgodnie ze standardowymi zasadami dotyczącymi *pochwycenia*.



Naprymitywniejszą wersją garoty jest plecionka z drutu, ale bardziej nowoczesne robi się z odpornego na zerwanie plastiku. Poczynając od czwartego PT garotę daje się ukryć w coraz bardziej niezwykłych miejscach – można mieć ją zwiniętą w zegarku, można też wystrzeliwać ją na odległość z długopisu (patrz bicz niechybny, wcześniej; zasięg garoty: 2 metry, cena: +100 feniksów). Cena: 5 feniksów.

Energetyczna broń do walki wręcz

Porażacz (PT 5): Dowolny miecz, nóż, maczugę, a nawet bicz można przerobić na porażacz – wystarczy podłączyć do broni obwód elektryczny, który przy każdym trafieniu wyzwala ładunek elektryczny. Po udanym trafieniu rzuca się trzema dodatkowymi kostkami obrażeń (te rany traktuje się jak obrażenia od broni energetycznej, toteż metalowy pancerz jest tu o jeden punkt mniej skuteczny) – chociaż zdarzają się różne modele porażaczy i niektóre zwiększają obrażenia tylko o dwie, a czasem nawet o jedną kostkę. Porażacz musi być zasilany baterią jądrową (wystarcza na 25 tur). Cena: +30 feniksów do normalnej ceny broni.

Wibromiecz, wibronóż (PT 5): Miecz lub sztylet wyposażony w urządzenie elektryczne, które po włączeniu wprawia ostrze w bardzo szybkie i bardzo drobne drgania. Wibrujący brzeszczot nie zadaje wprawdzie większych obrażeń, ale łatwiej przebija tarcze energetyczne: próg aktywacji tarczy energetycznej podnosi się o 1, a próg obrony – o 1 zmniejsza. Standardowa tarcza jest zatem osłabiona do stanu 6/9, kiedy przyjmuje cios wibromiecza.

Jeżeli wibracje są wyłączone, wibromiecz spisuje się nieco gorzej od standardowej broni (chybocze się w rękojeści i słabiej uderza) – zadaje obrażenia o jedną kostkę mniejsze. Aktywne ostrze wibrujące można rozpoznać po niskim, buczącym dźwięku, jaki wydaje. Wibromiecz jest zasilany baterią jądrową, która wystarcza na 25 tur. Włączanie i wyłączanie wibracji nie liczy się jako działanie. Cena: +100 feniksów do normalnej ceny broni.

Pałka elektryczna (PT 4): Zwyczajny kawałek pręta z przewodzącym czubkiem (nieco podobny do pałek, jakimi odstrasza się rekiny), często wykorzystywany przez rozmaitych bandziorów. Należy ostrożnie zbliżyć go do ciała ofiary, powoli przesunąć przez obszar chroniony tarczą, obniżyć o 2 Inicjatywę, zatrzymać część kostek zwycięstwa i mieć nadzieję, że zadane obrażenia nie przekroczą progu aktywacji tarczy. Z chwilą, gdy czubek pałki zetknie się z jakąś powierzchnią, następuje wyładowanie (obrażenia 6; tarcze energetyczne nie chronią przed nimi, tak że liczy się tylko zwyczajna zbroja). Cena: 15 feniksów.

Artefakty

Monomiecz (PT 8): Monomolekularne ostrze stanowi najwyższe osiągnięcie techniki Drugiej Republiki – tnie wszystko, nawet ceramstal i jest ulubioną bronią tych nielicznych gwiezdnych komandosów, którzy mogą sobie na nie pozwolić. Po włączeniu, z rękojeści wysuwa się nić pojedynczych cząsteczek, otulona słabą poświatą (bez niej ostrze byłoby niewidoczne dla nieuzbrojonego oka ludzkiego). Monomiecze stanowią poważne niebezpieczeństwo także dla nieostrożnych właścicieli; tną ciało równie łatwo, jak powietrze. Źródło poświaty jest zasilane baterią jądrową, która wystarcza na 30 tur. Jeżeli wyczerpie się w chwili, gdy ostrze jest obnażone, sytuacja staje się

nieprzyjemna: brzeszczota nie widać i można przypadkiem nań się nadziać. Cena: od 10000 feniksów wzwyż.

Miecz plazmowy (PT 8): Jest to broń energetyczna, opracowana w Drugiej Republice w oparciu o technologię wykradzioną vau (podobnie jak większość najnowocześniejszych urządzeń). Pstryknięciem przełącznika uruchamia się generator pola siłowego, które przyjmuje kształt ostrza miecza i natychmiast wypełnia się rozpaloną plazmą. Wszystko, czego miecz dotknie, ulega poważnemu uszkodzeniu, jak po strzale z miotacza. Podobnie jak w wypadku miotacza, energia miecza plazmowego przenika przez tarczę: test obrażeń wykonuje się normalnie, ale przy kostkach, na których wypadnie 1 lub 2, nie uwzględnia się działania tarczy. Bateria jądrowa zasilająca taką broń wystarcza na 30 tur. Dziś mieczy plazmowych prawie się nie produkuje, gdyż tajniki ich budowy są nadzwyczaj mało rozpowszechnione i zasługują na miano wiedzy tajemnej. Cena: od 15000 feniksów wzwyż.

Miecz psychoniczny (PT 8): Jest to zwyczajny miecz plazmowy, tyle że dostrojony do psychiki właściciela (właściciel musi mieć chociaż jeden poziom Psi). Proces dostrojenia jest działaniem długotrwałym i wymaga uzyskania 20 punktów zwycięstwa w testach Psi + *koncentracji*. Z chwilą zakończenia tego procesu miecz uważa się za „dostrojony" do władającej nim osoby, dzięki czemu można łatwiej używać wobec niego pewnych mocy psychicznych. Miecz nie jest żywy, nie ma własnej osobowości ani umysłu, w którym można by czytać, ale użycie wobec niego mocy ze ścieżki Dłoń Umysłu (i podtrzymanie jej działania) kosztuje o jeden punkt Dziwu mniej.

Dostrojony do właściciela miecz psychoniczny może stać się przekaźnikiem energii psychicznej: jego posiadacz może wydawać punkty Dziwu w celu zwiększenia łatwości testów lub zadawanych obrażeń (jeden punkt Dziwu odpowiada premii +1 do łatwości lub jednej dodatkowej kostce obrażeń). Maksymalna liczba punktów Dziwu, jakie można w ten sposób wykorzystać, jest równa wartości Psi właściciela.

Miecze psychoniczne należą do najrzadszych artefaktów z czasów Drugiej Republiki. Przed Upadkiem pewien sabat psychoników skonstruował tylko kilka egzemplarzy tej broni; od tamtej pory nie powstał ponoć ani jeden jej egzemplarz tej. Cena: od 30 000 feniksów wzwyż.

Broń miotana

Nóż: Noże do rzucania różnią się znacznie od tych, które znamy z kuchni – są tak wyważone, by leciały prosto do celu i trafiały ostrzem, a nie rękojeścią. Można ich używać także w walce wręcz (jako małych noży), jeśli zajdzie taka konieczność. Cena: 2 feniksy.

Gwiazdka: Mała tarczka z ząbkowaną krawędzią; jest lekka i szybka w użyciu. Do tej kategorii zalicza się wszelkie odmiany shurikenów („spadających gwiazd" używanych przez ninja). Cena: 2 feniksy za sztukę.

Strzałka: Zaostrzona igiełka, zaopatrzona w lotki (na podobieństwo strzały do łuku), przeznaczona do precyzyjnego trafiania w cel. Strzałki bojowe różnią się od rzutek spotykanych w knajpach większym ciężarem i solidnością wykonania. Zawodowi zabójcy lubią używać strzałek z ostrzem zanurzonym uprzednio w truciźnie.

Łuki

Łuki stanowią tradycyjne uzbrojenie ubogich, prostych mieszkańców Znanych Światów. Najczęściej korzysta się z nich podczas polowań i turniejów. Obrażenia zadawane przez strzały zależą od siły naciągu łuku – dolicza się 1 kostkę obrażeń za każde 7-7,5 kg naciągu: na przykład łuk naciągany z siłą 30 kg zadaje cztery kostki obrażeń. W zależności od rodzaju grotu strzały wielkość ta może się jeszcze zmieniać.

Łuk myśliwski: Łuk o sile naciągu około 30 kg, przeznaczony do szybkiego strzelania (kiedy jeleń wyskoczy spomiędzy drzew lub kaczka zerwie się do lotu). Jest najmniejszy ze wszystkich łuków, gdyż myśliwy często musi się z nim przedzierać przez gęste krzewy i zarośla. Rzadziej spotykane łuki gięte mają te same właściwości, lepiej jednak nadają się do strzelania z grzbietu pędzącego konia. Cena: 5 feniksów.

Łuk bojowy: Łuk o sile naciągu około 45 kg, przeznaczony do użytku na polu bitwy: wystrzelone zeń strzały lecą bardzo daleko (np. ponad blankami lub całym polem bitwy). Długością przewyższa przeciętnego człowieka. Z historycznych odpowiedników najbliższy jest mu średniowieczny łuk angielski, choć i duże japońskie łuki niewiele się od niego różnią. Cena: 10 feniksów.

Łuk turniejowy: Lekki (siła naciągu ok. 22-23 kg) łuk, przeznaczony głównie do użytku na turniejach i popisach, rzadziej używany do zabijania (zwierzyny i wrogów). Jest większy od łuku myśliwskiego, mniejszy zaś od bojowego. Cena: 7 feniksów.

Strzały: Groty strzał bywają rozmaite (patrz dalej), drzewca natomiast niewiele się między sobą różnią – zdarzają się dłuższe i krótsze, z prawdziwymi lub plastikowymi lotkami, ale niewiele to zmienia. Cena: 1/4 feniksa (1 skrzydło) za sztukę.

Naciągnięcie łuku

Siłę niezbędną do napięcia łuku (lub kuszy) określa się w przybliżeniu następująco: 1 punkt Siły na każde 7-7,5 kg siły naciągu.

Siła	Naciąg
1	7-7,5
2	15
3	22-23
4	30
5	37-38
6	45
7	52-53
8	60
9	67-68
10	75

Jeżeli bohater ma zbyt niską Siłę, by napiąć łuk (uwaga: zasada ta nie dotyczy kusz), będzie miał utrudniony strzał: każdy brakujący punkt Siły powoduje obniżenie łatwości strzału o jeden. Na przykład człowiek z Siłą równą 3 może bez trudu napiąć łuk o sile naciągu 22-23 kg (lub mniejszy), ale gdyby chciał strzelać z łuku o sile naciągu 45 kg, do testu ataku stosuje się modyfikator ujemny -3.

Groty strzał

Do pewnych specjalnych celów produkuje się specjalne groty. Oto kilka przykładów:

• **Z zadziorami:** Ostry grot z zadziorami na krawędziach. Wbijając się w ciało przeciwnika, nie zadaje mu dodatkowych ran, ale przy próbach usunięcia z rany zadaje jedną kostkę obrażeń (zbroja się nie liczy), gdy haczyki zaczepiają o skórę i mięso. Usunięcie grotu bez wyrządzenia dodatkowych szkód wymaga wykonania drobnego zabiegu chirurgicznego (test Zręczności + *medycyny*). Cena: +1 feniks.

• **Opływowy:** Grot uformowany w taki sposób, by stawiał mniejszy opór w locie. Strzała leci dzięki temu szybciej i pewniej trafia. Zastosowanie takiego grotu zwiększa o jeden łatwość testu ataku, ale o jedną kostkę obniża obrażenia. Cena: +1 feniks.

• **Wybuchowy (PT 5):** Naprawdę paskudny wynalazek – grot, który eksploduje w momencie trafienia, w dodatku jest na tyle sprytny, że „wie", kiedy przebił zbroję lub tarczę energetyczną i wybucha dopiero w ciele ofiary. Inaczej mówiąc: Jeżeli strzała zada choć jedno obrażenie, grot eksploduje i dolicza trzy kostki obrażeń (zbroja i tarcza się nie liczy). Łatwość testu zmniejsza się jednak o 2 ze względu na nieporęczny kształt i duże rozmiary grotu. Cena: +5 feniksów.

Kusze

Kusze rzadziej spotyka się w rękach pospolitego chłopstwa, często natomiast stanowią uzbrojenie lokalnych oddziałów milicji i straży przybocznej arystokratów na co bardziej zacofanych planetach.

Zakładając, że bohater ma dość Siły, by naciągnąć kuszę, proces ten zajmuje dwa działania, chociaż nie wymaga żadnego testu – pochłania tylko czas. Gdyby jednak kusznik chciał w jednej turze załadować i strzelić, potrzebuje na to aż trzech działań, w dodatku wykonywanych z karnym modyfikatorem ujemnym (-6). Jeżeli strzelec nie jest na tyle silny, by szybko naciągnąć kuszę, traci na to całą turę – chyba że ma do dyspozycji jakieś przydatne narzędzie lub broń zaopatrzona jest w kołowrót.

Lekka kusza: Mała, trzymana w jednej ręce kusza o sile naciągu 22-23 kg. Można zawiesić ją na pętli na przegubie ręki i unosić do strzału szybkim ruchem nadgarstka (uważając, żeby się tą ręką nie drapać po nosie). Bełty do lekkiej kuszy są mniejsze od zwykłych i specjalnie do niej produkowane. Cena: 7 feniksów za kuszę, 3 skrzydła za bełt.

Kusza: Zwyczajna kusza, standardowe wyposażenie ważniejszych, wyższych stopniem strażników. Siła naciągu: 45 kg. Cena: 10 feniksów.

Ciężka kusza: Broń typowo wojenna, o sile naciągu 60 kg. Miotane z niej bełty przebijają tarcze, za to długo się ją naciąga. Cena: 15 feniksów.

Bełty: Nadają się do wszystkich kusz zwykłych i ciężkich. Cena: 1 grzebień za sztukę.

Broń palna

Pistolety i karabiny strzelające kulami nie są w **Gasnących Słońcach** rzadkością, choć większość mieszkańców Znanych Światów nie ma prawa posiadać takiej broni. Wyjątkiem są oczywiście nieliczni wolni obywatele i arystokracja, których zakaz nie obowiązuje i którzy traktują broń palną jako zgrabne uzupełnienie eleganckiego ubioru. Pistolety ery cesarstwa projektuje się, uwzględniając na równi ich funkcjonalność i estetyczny wygląd. Broń noszona przez szlachtę przypomina renesansowe pistolety do pojedynków, choć strzela przy tym jak najlepsze okazy dwudziestowiecznej broni palnej. Większość pistoletów i karabinów na zwykłe kule produkuje się masowo w fabrykach, ale szlachetnie urodzeni upierają się często, by kupować broń wytwarzaną ręcznie przez mistrzów rusznikarstwa. Jej wyrób zajmuje oczywiście więcej czasu, ale efekty bywają oszałamiające, a zawód nadwornego rusznikarza cieszy się zasłużoną renomą i jest bardzo opłacalny.

Wśród opisanej poniżej broni wyróżnić można dwa rodzaje: rewolwery i pistolety automatyczne. W rewolwerze amunicja znajduje się w obrotowym bębenku, a każde pociągnięcie za cyngiel powoduje odciągnięcie kurka, obrót bębna, uderzenie w spłonkę i wystrzał. Za każdym razem bębenek obraca się o taki kąt, żeby następny nabój znalazł się dokładnie pod kurkiem. Zamiast ciągnąć za spust, można z rewolweru strzelać, pociągając kciukiem (lub drugą ręką) za kurek. Kule ładuje się do bębenka pojedynczo lub po prostu wymieniając bębenki (do tych wymiennych wsadza się kule po jednej, ale można to zrobić w wolnej chwili, a nie w ogniu walki). Naboje w pistolecie znajdują się w zaopatrzonym w sprężynę magazynku. Po wystrzale sprężyna automatycznie popycha do komory nabojowej następną kulę (można również odciągnąć zamek ręcznie i w ten sposób wprowadzić pocisk do komory). Pistolet automatyczny czasem może się zacinać – kiedy kula zostanie uwięziona na granicy magazynka i komory – i dopóki nie zostanie odblokowany (jedno działanie), nie będzie strzelał. Rewolwery się nie zacinają.

Większość modeli broni ręcznej produkuje się w Znanych Światach w dwóch wersjach: z metalu lub z twardych tworzyw sztucznych, co pozwala uniknąć wykrycia przez prymitywne detektory broni (do PT 5 włącznie wykrywacze reagują tylko na metal). Egzemplarze plastikowe są o 25 feniksów droższe.

Derringer: Broń, która mieści się w dłoni, łatwo też ukryć ją w bucie czy w kieszeni. Jest dostępna zarówno jako rewolwer (dwustrzałowy), jak i jako pistolet (pięciostrzałowy). Cena: 50 feniksów.

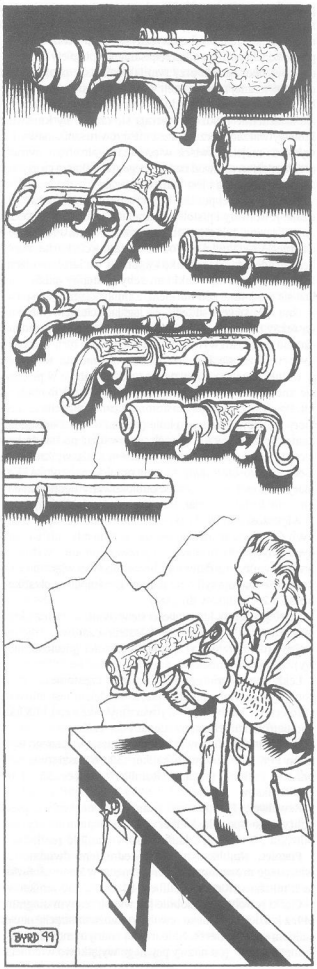
Lekki rewolwer: Tego rodzaju broń często noszą przy sobie cywile. Najpopularniejszym modelem jest mitchau „Protector", kaliber .32, wytwarzany przez ród Mitchau pod patronatem Hazatów. Cena: 100 feniksów.

Lekki pistolet: Odpowiednik dwudziestowiecznego walthera PPK albo automatu kaliber .32. W cesarstwie najbardziej zasłynął mitchau „Rumbler", kaliber .32. Cena: 150 feniksów.

Rewolwer: Przypomina znanego z naszych czasów policyjnego speciala kaliber .38. Najpopularniejszy jest mitchau „Thunderer", kaliber .40. Cena: 200 feniksów.

Pistolet: Najbliższym odpowiednikiem dwudziestowiecznego browninga kaliber 9mm jest w Znanych Światach mitchau „Ripper", kaliber .40. Cena: 250 feniksów.

Ciężki rewolwer: Podobnie jak współczesnym magnum .44, z każdego ciężkiego rewolweru można ustrzelić nawet całkiem spore zwierzę. Najbardziej znanym modelem jest sumpter „Ulik" (od nazwy pewnego wyjątkowo wrednego



ssaka z Malignatiusa), kaliber .47, produkowany przez ród Sumpterów pod patronatem domu al-Malik. Cena: 250 feniksów.

Ciężki pistolet: Dziś mamy „desert eagle'a" kaliber .455, w Znanych Światach zastąpił go sumpter „Urthquake" kaliber .47. Cena: 300 feniksów.

Karabin wojsk cesarskich: Generałowie Alexiusa nie szczędzą wysiłków, by ujednolicić uzbrojenie cesarskich sił zbrojnych. Na wyposażeniu każdego przeciętnego żołnierza znajduje się ten właśnie tani, lecz solidny karabin taśmowej produkcji. Wytwarza się go w kilkunastu fabrykach różnych gildii i tyluż rusznikarniach cesarskich, nic więc dziwnego, że coraz więcej karabinów trafia na czarny rynek wszędzie tam, gdzie znajdują się cesarskie bazy wojskowe. Cena: 200 feniksów.

Karabin szturmowy: Odpowiednik popularnych w XX wieku karabinów w rodzaju M-16 czy AK-47. W Znanych Światach produkuje się wiele odmian tej broni – najpopularniejsze są masseri „Stomper" kaliber 10 mm i vangelder „Thracker" (od nazwy błyskawicznie poruszającego się gada z Ungavorox). Karabin szturmowy jest bronią automatyczną; większość modeli pozwala strzelać seriami. Cena: 500 feniksów.

Karabin snajperski: Smukła, precyzyjna broń strzelców wyborowych, dostępna w wielu odmianach z różnym wyposażeniem dodatkowym (celowniki optyczne, tłumiki itd.), często składana i dająca się ukryć w niedużej walizce. Większość modeli nie ma magazynka i każdy nabój ręcznie ładuje się do komory. Najbardziej poszukiwaną bronią tego rodzaju są karabinki snajperskie wytwarzane ręcznie przez ród Radirów (pod patronatem domu Decados). Cena: 700 feniksów.

Pistolet maszynowy: W pełni automatyczny pistolet, podobny do znanych obecnie uzi i maców. W Znanych Światach najwięcej jest chyba jahnisaków z tłumikiem, chociaż lank stinger cieszy się opinią solidniejszego – przez co jest też droższy. Cena: 350 feniksów.

Strzelba: Podobnie jak modele dwudziestowieczne, także strzelby z **Gasnących Słońc** wystrzeliwują w jednym naboju dziesiątki czy setki śrucin. Najczęściej konstruuje się je z mechanizmem blokowo-ślizgowym, ale spotyka się też automaty i łamane dwururki. Najsłynniejszą strzelbą jest dreskel „Boomer", wytwarzany przez Arimana Dreskela na wyłączne zlecenie Pozyskiwaczy. Cena: 300 feniksów.

Tłumik: Przykręcany do lufy klasycznej broni palnej tłumik częściowo wycisza odgłos strzału. Tłumików jest w Znanych Światach tyle różnych odmian, co wszystkich innych wyrobów nowoczesnej techniki – niektóre całkowicie tłumią huk i sprawiają, że broń celniej strzela, inne znów są praktycznie do niczego, a poza tym wypalają się po kilku strzałach. Przy zastosowaniu przeciętnego tłumika każdy, kto znajduje się w innym pomieszczeniu lub co najmniej 20 metrów od strzelającego, musi wykonać udany test Percepcji + *strzelania*, żeby usłyszeć i rozpoznać odgłos wystrzału. Na większości planet stosowanie tłumików jest zabronione. Cena: 5 feniksów.

Amunicja

Produkuje się całe mnóstwo najrozmaitszych pocisków, różniących się zarówno kalibrem, jak i konstrukcją – oraz

przeznaczeniem: są między innymi pociski plastikowe (do rozpędzania demonstracji), przeciwpancerne (do przebijania zbroi) i kapsuły eksplozyjne.

Kule plastikowe (PT 5): Używa się ich do rozpraszania demonstracji. Uderzający plastikowy pocisk potrafi zwalić człowieka z nóg, ale nie wyrządza mu takiej krzywdy jak standardowa amunicja. Wytwarza się je z kleistego plastiku, który w locie nadyma się i, zwiększywszy znacznie swoje rozmiary, uderza dużą powierzchnią, tracąc siłę przebicia. Ofiara czuje się mniej więcej tak, jakby jakiś voroks trafił ją dobrze mierzonym lewym sierpowym.

Do obrażeń zadawanych plastikowymi kulami nie dodaje się kostek zwycięstwa. Pancerz jest skuteczny, kiedy na kostce zbroi wypadnie 1, 2 lub 3. Cena: +3 feniksy za sztukę.

Przeciwpancerny (PT 5): Pocisk, który jest w stanie przebić zbroje. Każda „1" uzyskana w teście obrażeń automatycznie przechodzi przez pancerz (ale nie przez tarczę energetyczną). Cena: +3 feniksy za sztukę.

Kartacz (PT 6): Drobinki ceramstali zatopione w żelu i zapakowane w stalową łuskę. Zwiększa obrażenia o jedną kostkę i zmniejsza o połowę wartości kostek zbroi ofiary (z wyjątkiem tarcz energetycznych). Cena: +3 feniksy za sztukę.

Pazur voroksa (PT 5): Pocisk, który przy trafieniu w cel otwiera pięć szponiastych zadziorów i zwiększa obrażenia o dwie kostki. Cena: +2 feniksy za sztukę.

Kapsuła eksplozyjna (PT 6): W kapsułach eksplozyjnych znajduje się ładunek plazmowy, który w chwili trafienia w cel zostaje uwolniony z łuski i zwiększa obrażenia o trzy kostki. Podobnie jak strzały z miotacza, kapsułki również przenikają przez tarcze, choć z nieco większym trudem (tylko „1" wyrzucone w teście obrażeń). Najmniejszy dostępny kaliber to .40. Cena: +6 feniksów za sztukę.

Ceny: Koszt standardowej amunicji jest uzależniony od jej podaży oraz kalibru broni. Cena magazynka, w którym umieszcza się naboje, zwykle kształtuje się w granicach dziesięciu procent ceny broni.

Kaliber/broń	Cena
.32 (lekka broń ręczna)	1 skrzydło za kulę (5 kul za feniksa)
.40 (średni)	1 grzebień za kulę (3 kule za feniksa)
.47 (ciężka broń ręczna)	1 feniks za kulę
Karabin szturmowy (10 mm)	2 feniksy za kulę
Karabin (13 mm)	3 feniksy za kulę
Pistolet maszynowy (.40)	1 grzebień za kulę (3 kule za feniksa)
Strzelba (kaliber 10)	1 grzebień za kulę (2 kule za feniksa)

Broń energetyczna

Większość typów broni energetycznej to wytwory techniki vau, rozmontowane i skopiowane w fabrykach Drugiej Republiki. W szczytowym okresie rozwoju republiki udało się je nawet nieco ulepszyć, ale miało to miejsce dawno temu. Broń taką produkuje się w dalszym ciągu, ale osiąga ona tak zawrotne ceny, że naprawdę mało kto może sobie na nią pozwolić. W większości wypadków do zasilania broni potrzebna jest bateria jądrowa (nie dotyczy to miotaczy ognia i wyrzutni rakiet).

Laser ręczny (PT 6): Laserek wielkości derringera, używany w obronie własnej w sytuacjach, gdy nie da się zachować nic większego. Najpopularniejszym modelem małego lasera jest „Midget", produkowany przez Martech, odłam gildii Inżynierów. Podobnie jak inne lasery, tak i ten maluch zadaje obrażenia mniejsze o 2 kostki, jeżeli strzelamy z niego w gęstym dymie, mgle lub innym ośrodku, który może rozproszyć koherentną wiązkę światła. Cena: 200 feniksów.

Pistolet laserowy (PT 6): Broń ta rozmiarami przypomina zwykły pistolet. Standardowy pistolet laserowy w Znanych Światach to „Gold" (od złocistego koloru wiązki) produkowany przez Martech. Zadaje obrażenia mniejsze o 2 kostki, jeżeli strzelamy z niego w gęstym dymie, mgle lub innym ośrodku, który może rozproszyć koherentną wiązkę światła. Cena: 300 feniksów.

Karabin laserowy (PT 6): Produkt Martecha „Indigo" (od koloru wiązki) jest najbardziej rozpowszechnionym modelem karabinu laserowego. Wielkością jest zbliżony do zwykłego karabinu. Zadaje obrażenia mniejsze o 2 kostki, jeżeli strzelamy z niego w gęstym dymie, mgle lub innym ośrodku, który może rozproszyć koherentną wiązkę światła. Cena: 500 feniksów.

Laser szturmowy (PT 6): Karabin varsten „Blacklight" walczy z „Redem" Martechu o miano najpopularniejszego lasera szturmowego. Varsteny produkowane są przez ród Decados, co nieszczególnie podoba się Martechowi, zwłaszcza że niektórzy żołnierze w służbie cesarskiej upodobali sobie właśnie „Blacklighty" zamiast „Redów". Laser szturmowy zadaje obrażenia mniejsze o 2 kostki, jeżeli strzelamy z niego w gęstym dymie, mgle lub innym ośrodku, który może rozproszyć koherentną wiązkę światła. Cena: 700 feniksów.

Pistolet plazmowy (PT 7): Cudo techniki, które generuje plazmę z baterii jądrowych za pośrednictwem tajemniczej komory transferowej, skopiowanej z broni vau. Dosłownie garstka mieszkańców Znanych Światów zna się na funkcjonowaniu broni plazmowej – zwykle są to mistrzowie rusznikarscy pracujący na zlecenie gildii, którzy odkrywają tajniki profesji tylko swoim zaufanym uczniom, a i to po długich latach nauki.

Po wciśnięciu spustu rozpalona plazma zostaje otoczona polem siłowym i wypchnięta do lufy pistoletu. Natychmiast po jej opuszczeniu eksploduje i zaczyna przenikać przez ściskające ją pole. Natrafiwszy na przeszkodę fizyczną (najlepiej byłoby, gdyby trafiła w zamierzony cel, ale różnie to bywa...), pole zanika i plazma również.

Plazma przenika także przez tarcze energetyczne – test obrażeń wykonuje się normalnie, ale uzyskawszy „1" i „2", ignoruje się ochronne działania tarczy. Trzeba jednak przyznać, że broń taka bywa bardzo groźna także dla właściciela; znane są przypadki, gdy pistolet plazmowy znienacka eksplodował strzelcowi w rękach.

Jedynym godnym zaufania modelem jest „Alembic", produkowany przez Najwyższy Zakon Inżynierów. Cena: 700 feniksów.

Karabin plazmowy (PT 7): Większa i bardziej śmiercionośna odmiana pistoletu plazmowego. Najlepiej znanym modelem jest „Crucible". Plazma przenika przez tarcze energetyczne – test obrażeń wykonuje się normalnie, ale uzyskawszy „1" i „2", ignoruje się ochronne działania tarczy. Cena: 1000 feniksów.

Strzelba plazmowa (PT 7): Potwornie zabójcza broń, która po pociągnięciu za cyngiel wypluwa z lufy setki pęcherzyków plazmowych. Każdy, kto ma choć odrobinę oleju w głowie, drży na dźwięk nazwy „Volcano" – tak właśnie nazywa się najpopularniejszy model strzelby plazmowej. Plazma przenika przez tarcze energetyczne – tak właśnie wykonuje się normalnie, ale uzyskawszy „1" i „2", ignoruje się ochronne działania tarczy. Cena: 1200 feniksów.

Wyjec (PT 6): Broń ultradźwiękowa, emitująca wysokie tony i dźwiękową falę uderzeniową. Jej działanie prowadzi do utraty słuchu. Ofiary, które mają jakoś zabezpieczone uszy (na przykład zasłaniają je rękoma), odnoszą o połowę mniejsze obrażenia. Istnieje wiele modeli wyjców. Cena: 300 feniksów.

Miotacz ognia (PT 5): Popularna zabawka avestian, zaopatrzona w zbiornik oleju wyciskanego z ka (rośliny pochodzącej ze Stosu). Naciśnięcie spustu powoduje wyrzucenie tej łatwopalnej cieczy przez lufę, u końca której żarzy się iskierka, co prowadzi do natychmiastowego zapłonu ognistego pióropusza. Olej z ka jest w butlach schładzany do niskiej, bezpiecznej temperatury (potrzebną energię agregat chłodzący czerpie z baterii jądrowej, która wystarcza na 10 strzałów, czyli do opróżnienia zbiornika), ale już po dwóch salwach rozgrzewa się na tyle, że z lufy buchają kłęby smolistego, cuchnącego dymu. Jego odrażający odór często jest pierwszym sygnałem zbliżania się wysłanników Inkwizycji.

Przed częścią poparzeń nie chroni żadna zbroja – wykonuje się normalny test obrażeń, ale przy kostkach z wynikiem „1" ignoruje się ochronne działanie pancerza. Druga wartość podana w tabeli w „Rozdziale szóstym: Walka" oznacza obrażenia zadawane w sposób ciągły, wskutek rozlania się płonącego oleju po powierzchni ciała ofiary. W każdej turze (poczynając od drugiej po trafieniu) wykonuje się test tych obrażeń (nie dodając kostek zwycięstwa). Jeżeli w którejś turze ofiara obrażeń nie odniesie, płomienie gasną.

Cena: 150 feniksów za miotacz, 5 feniksów za zbiornik z paliwem (samo paliwo do niego kosztuje 2 feniksy).

Ogłuszacz (PT 6): Ogłuszacz emituje falę uderzeniową pola siłowego, która powoduje wstrząs w układzie nerwowym ofiary i prowadzi do jej oszołomienia bądź całkowitej utraty przytomności. Każdy, kto odniesie obrażenia po trafieniu z ogłuszacza, wykonuje test Wytrzymałości + *wigoru* – jeśli test się powiedzie, ofiara otrzymuje tylko obrażenia; jeżeli nie, bohater jest oszołomiony i do końca następnej tury nie może wykonywać żadnych działań. Wyrzucona na kostce 20, oznacza utratę przytomności.

Obrażenia zadane ogłuszaczem leczy się w inny sposób niż zwykłe rany: po upływie sceny wszystkie zostają anulowane automatycznie (warto więc zaznaczać je na karcie jakoś inaczej, niż normalne obrażenia). Pod innymi względami obrażenia te traktuje się identycznie, jak pozostałe: sumuje się je np. z ranami postrzałowymi i kiedy postać zejdzie poniżej zera Żywotności, umrze.

Ogłuszaczy używano powszechnie w Drugiej Republice do poskramiania dużych grup i tłumienia zamieszek. Wskutek ciągłych procesów, jakie ofiary porażenia wytaczały policji, zakazano wkrótce wyrobu ogłuszaczy o zbyt dużej mocy, chodzą jednak słuchy, że Inżynierowie opracowali silniejszą wersję tej broni, która od razu pozbawia przeciwnika przytomności. Najbardziej rozpowszechniony przepisowym ogłuszaczem jest arbogast „Sleeper". Cena: 300 feniksów.

Niszczyciel neuronowy (PT 8): Mały pistolecik, emitujący niespójny i prawie niewidzialny strumień energii, który nieodwracalnie uszkadza komórki nerwowe w mózgu. Jeżeli odniesione obrażenia przewyższają Wytrzymałość ofiary (lub jej Psi, w zależności od tego, która z cech jest wyższa), traci ona przytomność; jeśli przekraczają jej Żywotność – umiera. Żadna zbroja nie chroni przed tymi obrażeniami (ale na przykład Płaszcz Psi już tak).

Psychonicy mogą bronić się przed działaniem niszczyciela: wykonują wtedy test Psi + *żelaznej woli* (działanie sporne z atakiem).

Prototyp niszczyciela neuronowego opracowano i skierowano do produkcji na krótko przed upadkiem Drugiej Republiki. W Znanych Światach istnieje bardzo niewiele egzemplarzy tej broni. Cena: 3000 feniksów.

Broń ciężka

Ciężka broń ręczna jest zapewne tym orężem, który bohaterowie graczy będą najczęściej spotykać (i którego najbardziej będą pożądać); zaliczamy tu wszelką broń większą od standardowego karabinu, ale taką, którą będzie mogła nosić jedna osoba (choć niekoniecznie obsługiwać). W większości wypadków broń ta jest zasilana dużymi bateriami jądrowymi (większymi od standardowych), stosuje się do niej większe magazynki i amunicję większego kalibru. Najprostszą bronią ciężką jest karabin maszynowy, odznaczający się większym kalibrem i szybkostrzelnością niż jego mniejsi pobratymcy. Na drugim końcu znajduje się broń najbardziej wyrafinowana – działa plazmowe, pociski pajęczynowe i wysokoenergetyczne działa falowe.

Lekki karabin maszynowy (PT 5): Produkowany przez rusznikarzy rodu Jahnisak lekki karabin maszynowy jest jedną z najbardziej rozpowszechnionych ciężkich maszyn bojowych – w wojnach o tron używali takich karabinów dosłownie wszyscy. Niedużý i stosunkowo mało skuteczny, przynajmniej swą solidnością i odpornością na warunki zewnętrzne nie przynosi wstydu Jahnisakom. Cena: 750 feniksów.

Miotacz granatów (PT 5): Stosunkowo tania broń, zapewniająca silne wsparcie dla małych oddziałów, nieco większa od strzelby. Strzela się z niej specjalnie do tego celu przeznaczonymi granatami (produkowanymi przez ród Dreskelów i nieco droższymi od standardowych). Na krótkim dystansie miotacz jest nad wyraz precyzyjną bronią, ale ze wzrostem odległości jego celność znacznie maleje. Cena: 500 feniksów za miotacz, 65 feniksów za granat.

Wyrzutnia granatów (PT 5): Ręczna wyrzutnia granatów jest minimalnie większa od zwykłej strzelby. Najbardziej znanym modelem tej broni jest „Nightstorm", ulubienica Pośredników, którym pomogła wygrać bitwę w wąwozie Barga na Suthecu w czasie wojen o tron – starcie to przeważyło szalę zwycięstwa na ich stronę. Standardowym ładunkiem wyrzutni jest miniaturowy granat o dużej sile rażenia (w promieniu trzech metrów od miejsca wybuchu), pakowany po pięć sztuk do magazynka. Cena: 400 feniksów za wyrzutnię, 25 feniksów za granat.

Wyrzutnia rakiet (PT 4): W **Gasnących Słońcach** spotyka się wiele pocisków i rakiet, różniących się budową i funkcją. Używa się ich przeciw wszelkiego rodzaju pojazdom

(lądowym, wodnym i latającym), umocnieniom, statkom kosmicznym i pojedynczym żołnierzom. Standardowym przykładem tego typu uzbrojenia jest produkowana przez Dreskelów bazooka – skuteczna i prosta w obsłudze. Przeładowanie wyrzutni rakiet zajmuje całą turę, często więc obsługują ją dwie osoby: jedna strzela, druga tylko podaje naboje. Specjaliści od uzbrojenia opracowali całą gamę głowic do rakiet – od zwykłych, wybuchających i siejących śmierć w sporym promieniu, poprzez przeciwpancerne, zapalające, ogłuszające aż po energetyczne. Cena: 800 feników za wyrzutnię, 100 feników za standardową rakietę.

Bomby i ładunki wybuchowe

Na przestrzeni dziejów opracowano nieprzeliczone mrowie rodzajów bomb – od montowanych chałupniczo rur z kartaczami, po gigantyczne ładunki, zdolne unicestwić całą planetę. Poniżej opisano kilka ciekawych gadżetów dla tych, którzy lubią podrzucać wrogom różne niespodzianki.

Granaty (od PT 4 wzwyż): Granaty są różne – duże i małe, podłużne i okrągłe – ale jedno je łączy: niszczą materię nieożywioną i zabijają ożywioną w sporej odległości od miejsca eksplozji. W ich charakterystyce podaje się zawsze promień rażenia oraz obrażenia, jakie odniosłaby osoba znajdująca się w miejscu wybuchu. Zwykły ręczny granat ma promień rażenia równy około pięciu metrom i zadaje 12 kostek obrażeń, ale na Poziomie Techniki wyższym od 4 oba te parametry udało się zwiększyć. Osobnik, który używa granatu, nie dodaje kostek zwycięstwa do zadawanych obrażeń. Wystarczy, że celnie nim rzuci – potem granat sam sobie poradzi. Wszyscy, którzy znajdą się w promieniu jego rażenia, odnoszą podane rany (zbroja może je nieco złagodzić), przy czym za każdy metr oddalenia od epicentrum wybuchu odejmuje się jeden punkt obrażeń.

Wyobraźmy sobie, że Cardanzo znajduje się w pokoju, do którego ktoś właśnie wrzuca granat i zamyka drzwi. Granat ląduje dwa metry od naszego bohatera i eksploduje. Rzucamy dwunastoma kostkami i uzyskujemy siedem punktów obrażeń. Stojącemu dwa metry dalej Cardanzo odejmujemy dwa punkty (po jednym za każdy metr) i zadajemy pięć ran.

Zwykle granaty wyposaża się w zegar, który odmierza określony czas od wyciągnięcia zawleczki czy wciśnięcia guzika – dopiero po jego upływie następuje wybuch. Najczęściej nastawia się je na mniej niż trzysekundowe opóźnienie: granat ciśnięty na początku tury eksploduje pod sam jej koniec, ale gdyby rzucić go na końcu tury, może wybuchnąć w samym środku następnej. Cena: 50 feników za sztukę.

Monogranat (PT 4): W chwili wybuchu granat rozwija we wszystkich kierunkach fragmenty włókna monomolekularnego, zadając takie same obrażenia jak standardowy (12 kostek), ale przy zmniejszonej o połowę skuteczności zbroi ofiar. Promień rażenia: 3 metry. Cena: 80 feników.

Bombka (PT 6): Maleńka kapsułka wypełniona plazmą, która eksploduje w chwili uderzenia. Bombki są różnej wielkości – od przypominających kulki z łożyska (3 kostki obrażeń), po spore, jakby gumowe piłeczki (6 kostek). Promień rażenia: 1 metr. Podobnie jak ma to miejsce w wypadku innej broni plazmowej, także energia wybuchu bombki może przenikać przez tarcze energetyczne (kiedy na kostce obrażeń wypadnie „1" lub „2"). Cena: 20-30 feników za sztukę (zależnie od wielkości).

Granat plazmowy (PT 6): Większa i silniejsza odmiana bombki. Zadaje 18 kostek obrażeń w promieniu sześciu metrów. Podobnie jak ma to miejsce w wypadku innej broni plazmowej, także energia wybuchu takiego granatu może przenikać przez tarcze energetyczne (kiedy na kostce obrażeń wypadnie „1" lub „2"). Cena: 100 feników.

Zestaw do produkcji bomb (od PT 4 wzwyż): Każdy głupi potrafi zmajstrować w domu bombę i coś tam wysadzić w powietrze, ale prawdziwy ekspert doceni znaczenie precyzyjnego wyposażenia, które umożliwi mu wysadzenie dokładnie tego, na czym mu zależy. W takim zestawie znajduje się zwykle kilka różnych materiałów wybuchowych – nitrogliceryna, plastik, pasta wybuchowa produkowana przez ukarów itd. – oraz komplet rozmaitych zapalników – czasowych, chemicznych, elektrycznych, zdalnych itd.

Przyjmuje się, że w zestawie znajduje się dość materiałów wybuchowych, by zadać 100 kostek obrażeń oraz 20 detonatorów. Można precyzyjnie formować ładunki i umieszczać je w pożądanych miejscach, lecz wymaga to udanego testu Techniki + *materiałów wybuchowych*. Jeśli test się powiedzie, w kierunku niepożądanym przez naszego eksperta zostanie skierowana tylko połowa energii wybuchu. Cena: 200 feników.

Zbroje

Od czasu do czasu każdemu przyda się jakiś pancerz na grzbiecie, zwłaszcza jeśli lubi podróżować w kosmosie. Oczywiście w przeważającej większości wypadków za takie zabezpieczenie musi wystarczyć pikowane ubranie czy kawał grubej skóry nabijany metalowymi i plastikowymi płytkami.

W Tabeli Zbroi w „Rozdziale szóstym: Walka" znajdują się parametry wszystkich opisanych poniżej typów pancerzy. Podany przy opisie Poziom Techniki jest najniższym, na jakim dany rodzaj zbroi jest osiągalny; późniejsze, bardziej nowoczesne modele, funkcjonują podobnie, są jednak wykonane z lżejszych materiałów.

Obrona zbroi podana jest jako liczba kostek sześciennych (każdy wynik z zakresu 1-4 oznacza jeden punkt zbroi). Przy atakach bronią energetyczną zbroje metalowe są o jedną kostkę mniej skuteczne.

Czasem można włożyć dwa rodzaje zbroi jednocześnie: pikowane ubranie, grube ubranie, skórę, syntjedwab i plecionki polimerowe można łączyć w dowolne pary – dodaje się wówczas ich obrony, ale poza zawartymi w ich opisie ograniczeniami uwzględnia się dodatkowo modyfikator -2 do Zręczności i *wigoru*. Przypuśćmy na przykład, że Cardanzo nosi wykonany z syntjedwabiu kombinezon pod kradzioną skórzaną zbroją Decadosów. Całkowita obrona wynosi w tym wypadku 8k (4 kostki z syntjedwabiu i 4 ze skóry), ale Zręczność i *wigor* naszego bohatera zmniejszają się o 2.

Takie łączenie pancerzy nie jest zbyt wygodne, a podwójny komplet nieprzyjemnie się nosi. Mistrz Gry może więc śmiało narzucić dodatkowe karne modyfikatory do *wigoru*, które odzwierciedlałyby te niewygody, gdyby któryś z bohaterów nagminnie chodził w dwóch kompletach pancernego ubrania.

Metalowa zbroja ma oczywiście miękką podszewkę z materiału, toteż nie można jej nakładać na inny pancerz. Syntskóra jest zbyt sztywna i za mało elastyczna, żeby skutecznie ją z czymś łączyć.

Ubranie pikowane: Podwójna warstwa materiału, jak w kurtce albo grubej bluzie od dresu. Zazwyczaj nie stosuje się go jako zbroi, ale i tak zapewnia pewną minimalną ochronę – a poza tym przeciętnego ubogiego poddanego i tak nie stać na nic więcej. Osłonę tę można uzupełnić tarczą energetyczną. Cena: najwyżej parę szponów.

Ubranie grube: Szyje się je z grubszych i sztywniejszych materiałów niż bluzy i kurtki, czasem z myślą o tym, by służyło jako modny pancerz w miejscach, gdzie metalowe czy plastikowe klasyczne zbroje byłyby nie na miejscu („jakież to barbarzyńskie, mój panie!"). Pewne elementy takiego stroju wykonuje się zwykle z cienkiej skóry. Najmodniejsze modele potrafią kosztować dobrze ponad kilka skrzydeł – wszystko zależy od projektanta. Osłonę tę można uzupełnić tarczą energetyczną. Cena: od zaniedbywalnie małej po ładny kawałek grosza.

Skafander kosmiczny: Standardowy kombinezon kosmiczny nie powinien rozedrzeć się od byle szarpnięcia, ale mimo to źle znosi strzały z pistoletu i cięcia mieczem. W komplecie (z rękawicami, hełmem i butami) jest całkowicie hermetyczny. Cena: 100 feniksów.

Kaftan skórzany: Popularny jako elegancka odmiana pancerza w miejscach, gdzie grubsza, solidniejsza zbroja byłaby zbyt nachalna. Skóry zwierząt całkiem nieźle spełniają swą funkcję, tak że rozmaici strażnicy często noszą skórzane kurtki jako uzupełnienie innych pancerzy. Cena: 5 feniksów.

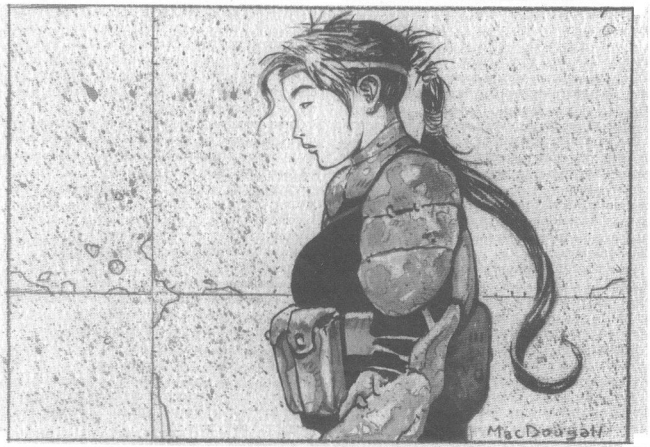
Zbroja skórzana: Często bywa tanią, prostą alternatywą dla znacznie droższych i cięższych kompletnych zbroi metalowych – lepiej zabezpiecza właściciela niż zwyczajny kaftan, a przy tym nie za bardzo ogranicza swobodę ruchów. Ponieważ składa się ze skórzanego podkładu i nabijanych nań metalowych ćwieków, jest (tak jak inne metalowe pancerze) o 1 kostkę mniej skuteczna przeciw broni energetycznej. W droższych modelach zamiast ćwieków metalowych stosuje się kawałki grubego plastiku, a wtedy z bronią energetyczną nie ma kłopotu. Ten rodzaj zbroi jest szczególnie popularny wśród wędrownych wysłanników Kościoła. Cena: 8 feniksów wersja metalowa, 15 feniksów plastikowa.

Zbroja łuskowa: Składa się ze skórzanego kaftana, na który nabija się gęsto nakładające się łuski różnych kształtów i rozmiarów. Zbroja popularna wśród służb porządkowych na co bardziej zacofanych światach, ale każdy, kogo stać na coś lepszego, krzywo na nią patrzy. Cena: 13 feniksów wersja metalowa, 20 plastikowa.

Kolczuga: Plecionka z drobnych metalowych lub plastikowych oczek (te ostatnie, dostępne na wyższych Poziomach Techniki, są znacznie lżejsze – nie ograniczają Zręczności). Popularna wśród zamożnych mieszkańców zacofanych planet. Cena: 20 feniksów wersja metalowa, 50 plastikowa.

Kirys: Napierśnik w stylu hiszpańskich konkwistadorów, uzupełniony nagolennikami i nałokietnikami. Zwykle tego rodzaju zbroję noszą tylko oficerowie, ale równie chętnie decydują się na nią zakonnicy z Bractwa Wojennego. Kirysy zdobi się trawionymi i emaliowanymi wizerunkami zwierząt. Wersja plastikowa jest dostępna od PT 5 wzwyż. Cena: 30 feniksów wersja metalowa, 60 plastikowa.

Zbroja płytowa: Średniowieczna, masywna i niezgrabna zbroja, wykonana z płyt litego metalu (lub plastiku – rzadsza, dostępna od PT 5 wzwyż i zwykle dostępna tylko dla oficerów). Chętnie wykorzystywana przez ciężkozbrojne



oddziały wszędzie tam, gdzie nie można kupić tarcz energetycznych. Cena: 40 feników wersja metalowa, 80 plastikowa.

Syntjedwab: Jedna z najdoskonalszych zbroi, po których wcale nie widać, jaką pełnią rolę. Syntjedwab jest lekki, wygodny, dostępny w całej gamie kolorów – i dość drogi. W Drugiej Republice wyrabiano z niego kombinezony dla robotników budowlanych. Wytwarza się go dzisiaj w starannie konserwowanych tkalniach z dawnych czasów (wynaleziono go i pierwszy raz użyto w okresie Diaspory, później zaś dopracowywano technologię, by produkować materiał lżejszy i delikatniejszy, aż w Drugiej Republice osiągnięto efekt znany obecnie: materiał lekki i wygodny jak bawełna). Osłonę tę można uzupełnić tarczą energetyczną. Cena: 300 feników.

Syntskóra: Gruby, skóropodobny materiał, który dopiero w chwili trafienia (pociskiem, ostrzem czy ładunkiem) przestaje przypominać skórę: usztywnia się nagle na krótką chwilę, tworząc twardą powłokę, a w ułamek sekundy potem mięknie i odzyskuje zwykłą elastyczność. Z początku zyskał sobie uznanie jako materiał na odzież dla sportowców w Drugiej Republice, teraz zaś wykonane z niego ubranie przekazuje się w rodzie z pokolenia na pokolenie jak relikwię. Tajniki jego wytwarzania zaginęły w odmętach historii (choć niewykluczone, że jakieś tajne stowarzyszenia zdołały je zachować bądź odzyskać), toteż spotykane dziś syntskóry nadal często noszą oznaczenia rozmaitych zespołów sportowych. Materiał ten jest bardzo elastyczny i pasuje praktycznie na każdego, kto nie odbiega zbytnio wzrostem od pierwotnego właściciela stroju. Cena: 500 feników.

Plecionka polimerowa: Materiał gęsto tkany z włókien naturalnych i sztywnego plastiku, bardzo odporny na kule z broni palnej – i niestety bardzo rzadko spotykany. Technologia wytwarzania tego rodzaju materiału (podobnie wygląda np. kevlar) zaginęła po Upadku, zwłaszcza że w późniejszej Drugiej Republice rozpowszechniła się broń energetyczna i tarcze. Plecionkę można nosić razem z tarczą energetyczną. Cena: 200 feników.

Ceramstal: Solidna, gruba zbroja, która potrafi wytrzymać zdumiewająco silne ciosy. Połączenie materiałów ceramicznych z najlepszą stalą jest tak mocne i odporne na uszkodzenia, że buduje się zeń kadłuby statków kosmicznych. Ceramstalowe pancerze często lakieruje się i maluje we wzory oznaczające ród, sektę czy gildię właściciela.

Bez zasilania zbroje z ceramstali są ciężkie, niezgrabne i poważnie utrudniają poruszanie się; kiedy jednak podłączy się je do pakietu akumulatorowego, zdają się natychmiast tracić na wadze. Cena: 1000 feników.

Szata adepta (sutanna niezrównana): Legendarna zbroja rycerzy zakonnych Bractwa Wojennego, ulepszona wersja pancerza z ceramstali (wymaga zasilania), która prócz ochrony udostępnia właścicielowi pewne dodatkowe funkcje: wbudowany autonomiczny system podtrzymywania życia (wystarcza na trzydzieści minut), dalmierz, lornetka (dziesięciokrotne powiększenie), nadajnik i odbiornik radiowy. Oprócz tego w pełni zabezpiecza przed działaniem trucizn kontaktowych i skutkami promieniowania. W niektórych modelach montuje się również silniki odrzutowe, serwomotory w nogach (umożliwiają szybszy bieg i niewiarygodne skoki) oraz dodatkowe uzbrojenie (np. miotacze płomieni). Szat adepta nie można kupić – trzeba należeć do Bractwa Wojennego i nieźle się napracować, by na nie zasłużyć.

Waz: Tę niezwykłą substancję wynaleziono w okresie Drugiej Republiki i stosowano jako idealny smar do silników najnowszych generacji. Ktoś jednak szybko zdał sobie sprawę z wszechstronności zastosowań wazu i zaczął reklamować go i sprzedawać jako „lepki żel do śliskiej zabawy". Smaruje się nim wybraną powierzchnię (tłok, koło zębate czy na przykład ludzkie ciało), a po godzinie, gdy waz wyschnie, powierzchnia ta nie wykazuje śladu tarcia. Można w ten sposób uniknąć wielu uszkodzeń i obrażeń natury kinetycznej, ale trzeba przy tym uważać, żeby się na przykład nie wywrócić i nie potłuc (zachęcamy Mistrzów Gry i samych graczy do twórczego potraktowania wazu – z pewnością znajdziecie dla niego dziesiątki zastosowań). Działanie wazu utrzymuje się przez dobę, po którym to czasie wysycha całkowicie i traci swe cudowne właściwości. Można nim smarować zbroje dowolnego rodzaju (modyfikatory obrony są kumulatywne). Cena: 500 feników za porcję wystarczającą do nasmarowania ciała przeciętnego człowieka od stóp do głów.

Płaszcz Psi (PT 8): Płaszcz ten chroni przed działaniem mocy psychicznych i niszczyciela neuronów. Trudno go właściwie nazwać „płaszczem", gdyż nie tyle stanowi fizyczną zaporę dla energii psychicznej, co raczej otula właściciela swoistą aurą, osłoną z czystej energii. Aury tej nie widać gołym okiem, ale można ją dostrzec w ultrafiolecie albo w podczerwieni – jako migotliwą mgiełkę wokół postaci właściciela. Większość mocy okultystycznych, które wspomagają zmysły (Czytanie aury, Inne widzenie itp.) również pozwala ujrzeć aurę płaszcza.

Fizyczny element płaszcza przypomina z wyglądu generator turniejowej tarczy energetycznej i można go ukryć w klamrze paska, ozdobnej broszy czy na przykład w zegarku. Przedmiot ten wymaga zasilania zwykłą baterią jądrową, która wystarcza na odbicie dziesięciu ataków (rzadziej spotyka się modele, które działają dłużej, lub charakteryzują się większą odpornością). Płaszczy Psi już się nie produkuje, przez co popyt na nie stale rośnie. Cena: 3000 feników.

Tarcze

Puklerz: Mała tarcza, przeznaczona do trzymania w wolnej od broni ręce i odbijania ciosów zadanych w walce wręcz (bez broni albo bronią białą). Poziom techniczny puklerza określa, z jakiego materiału jest on wykonany: PT 1 – drewno i skóra, PT 2 – metal, PT 4 – plastik, PT 5 i powyżej – lekkie tworzywa sztuczne. Cena: 7 feników (wersja plastikowa – 12 feników).

Duża tarcza: Większa i cięższa odmiana puklerza – może być okrągła, kwadratowa, romboidalna lub mieć jeszcze inny kształt. Materiał użyty do wyrobu tarczy zależy od Poziomu Techniki (patrz opis puklerza). Cena: 15 feników (wersja plastikowa – 20 feników).

Tarcze energetyczne

Tarcze energetyczne są w Znanych Światach dość szeroko rozpowszechnione, tak że każdy, kto prowadzi niebezpieczny tryb życia, a może sobie na tarczę pozwolić,

Przenikanie energii przez tarczę

Różna broń odznacza się różną skutecznością wobec tarcz energetycznych. Ładunki z broni plazmowej (w tym także mieczy plazmowych) oraz płomienie miotaczy ognia mogą częściowo przenikać przez cienkie pole siłowe tarczy. Każda kostka w teście obrażeń, na której wypadnie 1 lub 2 (dla broni plazmowej) lub tylko 1 (dla miotacza ognia), oznacza automatycznie jeden punkt obrażeń (tak jakby tarcza w ogóle nie istniała). Wyniki wyższe, lecz wciąż mieszczące się w zakresie przewidzianym dla zadawania obrażeń, są traktowane normalnie (ale tarcza jest przeciw nim skuteczna).

Wróćmy do naszego Cardanzo, który właśnie strzela z pistoletu plazmowego do przeciwnika, który ma standardową tarczę energetyczną. Ledwie trafia, tak że nie dostaje ani jednej kostki zwycięstwa, wobec czego zadaje obrażenia sześcioma kostkami sześciennymi (jak to wynika z charakterystyki pistoletu plazmowego). Uzyskuje następujące wyniki: 3, 2, 6, 4, 4, 1, 2 – razem sześć punktów obrażeń. Następnie odnotowuje, że trzy z tych „skutecznych" wyników mieszczą się w zakresie 1-2, a więc dla nich można całkowicie zignorować istnienie tarczy. Ponieważ łącznie obrażeń jest aż 6, tarcza włącza się automatycznie. Przeciwnik nie powinien więc odnieść ani jednej rany (6 to za mało, żeby przekroczyć jej próg ochrony), ale wskutek przenikania energii plazmowej przez tarczę, dostaje trzy obrażenia.

Cardanzo nie traci czasu: strzela ponownie i tym razem dostaje pięć kostek zwycięstwa. Test obrażeń wykonuje więc 12 kostkami: 3, 2, 4, 6, 2, 2, 4, 1, 3, 3, 1, 4 – i łącznie zadaje 11 obrażeń, z czego pięć bezkarnie przenika przez tarczę. 11 obrażeń nie dość, że aktywuje tarczę, to jeszcze przekracza jej próg ochrony – w normalnych warunkach przeciwnik dostałby więc jedną ranę. Teraz jednak, skoro pięć obrażeń przeniknęło przez tarczę, odnosi aż sześć obrażeń.

Wszystkie tarcze energetyczne opisuje się dwoma parametrami: progiem aktywacji (minimalna liczba obrażeń potrzebna do włączenia tarczy) i progiem ochrony (liczba obrażeń, powyżej której tarcza jest już nieskuteczna). Inaczej mówiąc: jeżeli w ataku zostanie zadanych mniej obrażeń, niż wynosi próg aktywacji, tarcza w ogóle się nie włączy. Każdy atak, w którym liczba zadanych obrażeń przekroczy próg aktywacji, spowoduje uruchomienie tarczy. Jeżeli liczba obrażeń przekroczy także drugi parametr urządzenia (próg obrony), jego właściciel odniesie tyle obrażeń, o ile ów próg został przewyższony.

Przykładowo: Erian Li Halan ma tarczę opisaną parą liczb 5/10. Każdy atak, w którym Erian miałaby odnieść 5 lub więcej obrażeń, spowoduje włączenie tarczy odbijającej od 5 do 10 obrażeń. Jeżeli punktów obrażeń będzie więcej niż 10, Erian oberwie tę właśnie nadwyżkę. Wobec tego zostanie ranna przy tych atakach, w których przeciwnik wyrzuci 1, 2, 3, 4 lub 11 i więcej punktów obrażeń.

Ze względu na niezwykłą skuteczność tarcz (przeznaczonych głównie do obrony przeciw broni palnej i energetycznej) rozwinęła się złożona kultura toczenia pojedynków na miecze. Chcąc w takim pojedynku zwyciężyć, należy uderzać przeciwnika lekko (żeby nie włączyć tarczy), ale często (żeby obrażenia się uzbierały, prowadząc do poważnych ran i/lub śmierci).

Generator tarczy jest małym urządzeniem, które można nosić w różnego rodzaju pojemnikach i schowkach (specjalnie do tego celu przeznaczonych): arystokraci lubują się w złoconych broszach i amuletach, żołnierze wolą raczej klamry u pasa. Generator jest dość pękaty i każdy, kto wie czego szukać, z łatwością go odkryje. Tylko przy niektórych modelach (mowa tu o tarczach turniejowych) da się go ukryć w zegarku czy drobnej sztuce biżuterii.

Tarcze są zaopatrzone w baterie jądrowe, które od czasu do czasu trzeba ładować. Ponieważ energia z baterii pobierana jest tylko wtedy, gdy istnieje ryzyko naruszenia pola ochronnego, istotnym parametrem jest liczba trafień, jakie bateria może znieść bez ładowania: za każdym razem, gdy tarcza bierze na siebie impet uderzenia lub ładunek energetyczny, należy odnotować ten fakt na karcie jej właściciela – kiedy liczba trafień przekroczy możliwości jednej baterii, tarcza się wyłączy.

Główną wadą tarczy jest fakt, że tworzy ona ochronną barierę energetyczną tylko w odległości paru centymetrów od ciała – wystarczy więc włożyć grubsze ubranie czy pancerz, by naruszyć jej integralność i zniweczyć dobroczynne działanie. Konstruując tarcze, mieszkańcy Drugiej Republiki myśleli przede wszystkim o zastosowaniu ich w sporcie i zabawie, gdzie uzupełniałyby modne stroje. Dziś wiedza o regulacji zasięgu tarczy przepadła, toteż prawdziwe bojowe i szturmowe tarcze należą do rzadkości.

Należy też pamiętać, że tarcze zaprojektowano tak, by włączały się przy bezpośrednim uderzeniu, które następuje na małym obszarze – trafienie kuli, czubka rapiera czy nawet ostrza topora w sam raz mieści się w tych ograniczeniach. Pole siłowe zagęszcza się na ułamek sekundy w takim punkcie, toteż kiedy atak jest skierowany na większą powierzchnię (lub kiedy tarcza narażona jest na kontakt z ładunkiem energetycznym), pole siłowe może ulec przeciążeniu. Chcąc to sprawdzić, wykonuje się rzut

chętnie takową kupuje. Do osób prowadzących niebezpieczny tryb życia zalicza się w tym wypadku nie tylko odkrywców nowych planet, ale także np. szpiegów i dyplomatów, którzy działają na obcym terytorium.

W Drugiej Republice tarcze energetyczne wytwarzano taśmowo, a produkcja szła w miliony sztuk, dziś jednak tajniki ich budowy i teoria działania poszły w zapomnienie. Na szczęście nie wymagają szczególnych zabiegów konserwacyjnych, co przyczynia się do dużej ich popularności wśród szlachty, duchowieństwa, członków gildii i żołnierzy. Biedni poddani i wolni obywatele mogą jednak tylko pomarzyć o własnych tarczach – aż tak popularne i tanie nie są.

Tarcza włącza się pod wpływem uderzenia o sporej sile lub przepływu znacznej energii. Oznacza to, że jej pole (zwykle otaczające całą postać właściciela w odległości dwóch, trzech centymetrów) włącza się automatycznie, gdy otrzyma znaczniejszą porcję energii – także kinetycznej. Poziom aktywacji tarczy, czyli ową minimalna porcja energii potrzebna do jej uruchomienia, zależy od modelu.

kostką. Uzyskanie wyniku 1-13 (na kości dwudziestościennej) lub 1-4 (na kości sześciennej) oznacza, że tarcza działa bez zarzutu. Rzut nieudany oznacza natomiast, że ten atak został wprawdzie zatrzymany, ale zaraz po nim przeciążona tarcza wyłącza się na tyle tur, ile punktów obrażeń zablokowała. Jeżeli test zakończy się wyjątkową porażką, przeciążona tarcza wyłącza się natychmiast – nie dość, że nie zablokuje nawet feralnego ciosu, to jeszcze jej bateria ulega całkowitemu wyczerpaniu.

Wróćmy do naszej Erian, która, ścigana przez bandę oprychów, skacze z dachu wysokiego budynku, przekonana, że tarcza ją ochroni (skoki z tarczą z dużej wysokości były popularną rozrywką w Drugiej Republice, gdzie technika medyczna stała na bardzo wysokim poziomie). Spadając na ziemię, odnosi 8 obrażeń. Tarcza odbiera to jako zderzenie z dużą powierzchnią, a nie jest w takich sytuacjach najskuteczniejsza. W każdym razie formuje posłuszne szeroko rozpostarte pole siłowe, a gracz prowadzący Erian rzuca dwudziestościenną kostką. Uzyskuje wynik 14 (zamiast dopuszczalnych 1-13) – tarcza blokuje więc obrażenia, ale zaraz potem przeciążona wyłącza się i pozostaje wyłączona przez pełne osiem tur (bo tyle obrażeń wzięła na siebie).

Podobnie rzecz się ma w sytuacji, gdy właściciel tarczy poddany jest wielu słabszym atakom jednocześnie („I ty, Brutusie?") – nie liczy się wówczas ich siła, lecz liczba: jeżeli przekroczy próg aktywacji tarczy, wykonuje się taki sam test jej wytrzymałości jak opisany powyżej. Zasada ta dotyczy też sytuacji, gdy właściciel tarczy dostaje serię co najmniej sześciu pocisków.

Tarcze energetyczne to drogie zabawki – standardowa kosztuje 500 feników, turniejowa – od 700 do 1000 (w zależności od tego, jak mały jest generator i jak łatwo go ukryć), szturmowa przynajmniej 3000 feników, a bojowa – raczej powyżej 5000.

Tłumik energetyczny: Nikogo chyba nie dziwi, że ktoś w końcu wymyślił, jak najlepiej unieszkodliwić tarczę energetyczną – owocem takich starań jest właśnie tłumik, który generuje zaburzenia pola siłowego o tej samej częstotliwości, na której działa większość tarcz. Ponieważ tarcze opracowano na podstawie nikomu nieznanej techniki vau, mało kto naprawdę rozumie ich działanie. Częstotliwość pracy tłumików (tarcz również) jest nie do wykrycia przez większość współczesnych detektorów pól siłowych.

Po włączeniu tłumik dezaktywuje wszystkie tarcze w promieniu, w którym generuje zakłócenia (zasięg jest różny – w zależności od modelu sięga od 10 do 50 metrów). Im większy zasięg tłumika, tym więcej energii potrzeba, by go zasilić – przeciętny tłumik działa przez jedną całą scenę; krócej, jeśli zasięg ma większy od minimalnego. Co więcej, nie wystarczy wymiana baterii, bo tłumik, który się wyczerpie, wymaga pewnych drobnych napraw (przy użyciu wysoce specjalistycznych narzędzi).

Tłumiki tarcz są urządzeniami bardzo rzadko stosowanymi, a na większości planet także zakazanymi przez prawo – żadnemu szlachcicowi nie podoba się myśl, że mógłby zginąć z ręki pospolitego bandyty, wyposażonego w taką zabawkę. Oczywiście ten sam szlachcic chętnie by się tłumikiem posłużył przeciw swojemu rywalowi. Użycie tłumika na statku kosmicznym grozi uszkodzeniem napędu planetarnego, a nawet gwiezdnego – najczęstszą karą jest zatem wyrzucenie winnego przez śluzę w kosmos.

Ceny tłumików kształtują się różnie, ale z pewnością zaczynają się od 1000 feników.

Energia

W Drugiej Republice nastąpiła standaryzacja odbiorników energii – większość masowo stosowanych urządzeń przystosowano do zasilania bateriami jądrowymi. Produkuje się je w różnych rozmiarach i wszystkie nadają się do wielokrotnego ładowania w standardowych elektrowniach atomowych. Liga Kupiecka wciąż dysponuje sprawnymi elektrowniami; można je spotkać prawie we wszystkich miastach na każdej zamieszkanej planecie w Znanych Światach. Ceny korzystania ze stacji są różne – wszystko zależy od popytu na energię i stanu technicznego zakładu. Niektóre elektrownie i generatory lśnią jak nowe, na chwałę Drugiej Republiki, inne jednak trzymają się na słowo honoru – i czasem dochodzi w nich do niekontrolowanych wybuchów.

Bateria jądrowa (PT 6): Standardowe źródło zasilania większości urządzeń w Drugiej Republice, wciąż powszechnie używane w czasach cesarza Alexiusa. Dostępne są różne rozmiary baterii – większe stosuje się na przykład w pistoletach plazmowych, mniejsze w zegarkach z telewizorem. Można je ładować w każdej elektrowni, gdzie znajdują się zwykle odpowiednie adaptery dla różnych wielkości baterii. Cena: 10 feników za sztukę (i około 3 feniksy za naładowanie baterii).

Sprzęt medyczny

W większości przygód nie sposób obejść się bez specjalistycznego ekwipunku medycznego. Ci, którzy mają pieniądze, nie będą narzekać na brak porządnych leków i aparatury – we wszystkich Znanych Światach są dobrze zaopatrzone apteki. Obowiązuje jednak zasada: im lepszy poziom opieki i sprzętu medycznego, tym trudniej zdobyć do nich dostęp.

Zestaw znachorski (PT 2): Komplet standardowych, prymitywnych środków opatrunkowych: bandaże, alkohol do dezynfekcji, okłady ziołowe do tamowania krwawienia, maści na obolałe stawy, ścięgna zwierzęce i zwykłe nici do szycia ran. Pakiet ten pozwala udzielić pierwszej pomocy w podstawowym zakresie i dokonywać drobnych zabiegów chirurgicznych; większość uzdrowicieli i lekarzy, którzy służą pomocą ubogim, ma go zawsze pod ręką. Czasem zestaw znachorski uzupełnia się nowoczesnym wyposażeniem – pod warunkiem, że jego właściciel zdołał je kupić, wytargować albo ukraść. Cena: 10 feników.

Medpak (PT 3): Standardowy pakiet pierwszej pomocy. Znajduje się w wyposażeniu żołnierzy, w aptecznack na statkach kosmicznych, a także w kuferkach lekarskich wielu współczesnych medyków. Białe, plastikowe pudełko zawiera sterylną gazę, flakonik z alkoholem, plaster, maść na oparzenia – która jednak raczej łagodzi ból, niż leczy rany spowodowane gorącem. Medpak jest na dobrą sprawę bardziej poręczną i lepszej jakości wersją zestawu znachorskiego. Cena: 20 feników. Za dopłatą 50 feników

medpak zostanie uzupełniony iniektorem z pięcioma dawkami eliksiru (patrz dalej).

Medpak ekspedycyjny (PT 5): Hermetyczny pojemnik z nierdzewnej stali zawiera dość gazy i plastra, by opatrzyć niedużą armię. Poza tym znajdziecie w nim baterię środków odkażających, maści przeciw oparzeniom i prawdziwe lekarstwa – między innymi surowicę przeciw jadowi wszystkich niebezpiecznych zwierząt, zamieszkujących planetę, na której medpak wyprodukowano (można też zaczwasu kupować zestawy przeznaczone do użycia na planecie, na którą się udajemy). Poza tym w skład medpaku wchodzą nieodzowne dla każdego prawdziwego podróżnika tabletki do odkażania wody (pięć sztuk, każda na ok. 200 litrów wody) oraz zapas pastylek antyhistaminowych, które ułatwiają dostosowanie się do nowego środowiska.

W przeszłości uważano medpak w wersji ekspedycyjnej za nieodzowne wyposażenie dalekich wypraw kosmicznych – dołączano doń wtedy komplet szczepionek przeciw chorobom wszystkich znanych planet. Obecnie szczepionki są zbyt kosztowne – i nietrwałe – żeby znaleźć się w standardowym zestawie. Cena: 100 feników.

Zestaw chirurgiczny (PT 5): Komplet narzędzi z nierdzewnej stali, przydatnych chirurgowi środków farmakologicznych (przeciwbólowych – 10 tabletek i 10 zastrzyków), laser do kauteryzacji ran (natychmiast hamuje krwawienie; 10 ładunków), zszywarka do ran (z ośmioma nawleczonymi i automatycznie pracującymi igłami) i trzy nadmuchiwane szyny do unieruchamiania złamanych kończyn (w trzech rozmiarach). Poza tym w zestawie chirurgicznym znajduje się wszystko to co w zwykłym medpaku.

Kiedyś zestawy chirurgiczne uznawano za standardowe wyposażenie co bardziej niebezpiecznych wypraw eksploracyjnych na znane i nieznane planety, dziś jednak stosowana w nich technologia jest nazbyt wyrafinowana, przez co nie każdy może sobie na nie pozwolić. Cena: 200 feników.

Medpak nanotechnologiczny, nanomedpak (PT 7): Wytwór najnowocześniejszej techniki, dostępny właściwie tylko dla najbardziej wpływowych obywateli Znanych Światów, oparty na najnowszych zdobyczach nanotechnologii, czyli mikroskopijnych robocikach, zdolnych czynić cuda w żywym organizmie. Maleństwa radzą sobie z każdym, nawet najbardziej złożonym problemem natury medycznej, od rozległych poparzeń, przez transfuzje krwi, złamania kości, aż po regenerację tkanki nerwowej – tak, tak, nanoroboty potrafią odtworzyć nawet uszkodzone nerwy wzrokowe! Robociki specjalizujące się w składaniu kości bardzo trudno jest wyprodukować, ale prawidłowo użyte przyspieszają proces zrastania się tkanek tak bardzo, że nawet poważne złamanie goi się po paru godzinach – przyczepiają się w tym celu do uszkodzonych fragmentów kości i na miejscu sterują procesem gojenia. Nanomedpak jest najdoskonalszym tworem techniki medycznej.

Kłopot w tym, że nikt nie dołącza doń instrukcji obsługi, toteż tylko wykwalifikowany chirurg potrafi go prawidłowo użyć (a wymaga to udanego testu Techniki + *medycyny*). Nalepka na hermetycznej walizeczce stwierdza wprost, że NanoTech (producent nanomedpaków w Drugiej Republice) nie ponosi odpowiedzialności za uszkodzenia ciała pacjenta powstałe wskutek niewłaściwego obchodzenia się ze sprzętem.

Czas gojenia się ran z zastosowaniem medpaku nanotechnologicznego skraca się czterokrotnie. Po zaleczeniu ran nanoroboty opuszczają organizm wraz z odchodami. Lekarze często do samego końca śledzą ich wędrówkę w ciele pacjenta, ale rzadko udaje się odzyskać sprawnego nanorobocika po zakończeniu zadania.

NanoTech Corporation przodowała niegdyś wśród producentów nowoczesnego wyposażenia medycznego. Obecnie firma już nie istnieje, a jej wyroby są bardzo trudno dostępne. Al-Malikowie sponsorują wprawdzie proces produkcji zestawów nanotechnologicznych, ale mało kto spoza ścisłego grona członków rodu może sobie na nie pozwolić. Najlepsi i najdrożsi chirurdzy często mają w gabinecie nanomedpaki, ale koszt wizyty u nich jest astronomiczny. Bardzo drogie są również części zamienne, kupowane w miejsce zużytych elementów. Cena: 1000 feników.

Eliksir (PT 7): Serum regenerujące tkanki organizmu. Jedna standardowa dawka (podana przez specjalny iniektor) pozwala odzyskać 5k6 punktów Żywotności, utraconych wskutek obrażeń. Zdarzają się mocniejsze, bardziej stężone porcje eliksiru, które leczą więcej ran, ale trafiają się też porcje rozwodnione i słabiej działające.

W Drugiej Republice nazywane „eliksirem" serum produkowano dość powszechnie; dziś nikt za bardzo nie wie, na czym polega jego działanie – a ci, którzy wiedzą, strzegą zazdrośnie tego sekretu i zarabiają krocie na produkcji życiodajnego płynu. Znajdujące się na wielu planetach fabryki wypuszczają całe hektolitry eliksiru, nic więc dziwnego, że trudno zawsze i wszędzie utrzymać wysoką jakość produktu. Ogromne zapotrzebowanie na eliksir na frontach wojny z Kurganami i symbiontami wpłynęło ostatnio na znaczny wzrost cen: iniektor kosztuje 25 feników, a jedna porcja płynu – 10.

Narkotyki i trucizny

W Znanych Światach wprost roi się od zabójców z nożami ociekającymi trucizną, okrutnych, jadowitych potworów, żołnierzy z bronią chemiczną i kupców handlujących zakazanymi substancjami. Trucizn i narkotyków jest w związku z tym całe mnóstwo; poniżej opisano tylko najpopularniejsze z nich.

Odporność na truciznę sprawdza się, wykonując test Wytrzymałości + *wigoru*; dopuszczalne są wspomagające testy *medycyny*, jeśli bohaterowie mają dostęp do właściwych materiałów (antidotum, zioła itp.). Większość trucizn działa podobnie jak broń – obniża Żywotność postaci – są jednak i takie, które upośledzają zdolności motoryczne (Zręczność lub niektóre związane z nią umiejętności, na przykład *latanie*) lub osłabiają (zmniejszają Siłę postaci). Specjalnie wytwarzane trucizny oraz wywary z pewnych rzadkich roślin mogą wpływać na Spryt i Percepcję, inne – powodować ataki szału (obudzić pasję), jeszcze inne – wprawiać w apatię (podwyższenie Opanowania i Introwersji). Te ostatnie cieszą się zresztą pewną popularnością jako środki uspokajające.

Tam, gdzie medycyna jest bezradna, pozostaje jeszcze teurgia – obrzęd Oczyszczenie substancji pozwala usunąć truciznę z organizmu, podobnie jak wyjątkowy sukces osiągnięty przy Nałożeniu rąk. Amalteański rytuał

Oczyszczenie istoty odtruwa organizm już przy zwykłym sukcesie. Więcej szczegółów znajdziecie w podrozdziale „Teurgia" „Rozdziału piątego: Okultyzm".

Mistrz Gry może śmiało wymyślać całkiem nowe rodzaje trucizn i środków odurzających.

Selchakа: Do najpopularniejszych – i najbardziej nielegalnych – towarów eksportowanych przez Decadosów z Severusa należy słoma z pewnej odmiany maku. Uzyskuje się z niej selchakę – silnie uzależniający narkotyk, którego posiadanie i sprzedaż poza posiadłościami rodu Decados są całkowicie zakazane. Ci, którzy go zażywają, twierdzą, iż radość i rozkosz, jakich dostarcza, nie mają sobie równych; podobnie niezrównane są osiągnięcia zdesperowanych uzależnionych, którzy zrobią wszystko, by zdobyć następną działkę – morderstwo czy zdrada stanu nie są niczym niezwykłym. Podobno Decadosi z rozmysłem podają wybranym arystokratom, dostojnikom kościelnym i wysoko postawionym członkom Ligi selchakę, doprowadzają ich do uzależnienia, a potem przykręcają kurek i wydzielają skąpe dawki narkotyku tylko w zamian za najtajniejsze sekrety rywali. Cena: od 3 do 7 feniksów za działkę (przynajmniej na początku, później zaś ze wzrostem popytu, rośnie i cena).

Jad voroksów: Jad, którym ociekają szpony voroksów, to silna, choć stosunkowo powoli działająca trucizna paraliżująca. Jego użytkownicy najczęściej smarują nim ostrza noży i sztyletów, a także groty strzałek do rzucania; można również dodać jad do jedzenia ofiary, choć ukrycie jego paskudnego zapachu w aromacie potrawy wymaga udanego testu Sztyli + *sztuki (gotowanie)*. Jeśli pokrytą nim bronią uda się ranić przeciwnika (albo gdy ten połknie porcję jadu wraz z obiadem), jego organizm natychmiast odczuje skutki działania trucizny: w każdej turze do wszystkich działań fizycznych stosuje się kumulatywny modyfikator -1. Kiedy minie tyle tur, ile wynosi jego Żywotność, nieszczęśnik aż do końca sceny nie ruszy nawet małym palcem u nogi. Zatrutym ostrzem można ciąć tylko raz; potem trucizna ścieras się i ulatnia. Cena: 20 feniksów za porcję (w sam raz na sztylet).

Plox: Ukaryjska trucizna, stosowana do smarowania broni; gęsta, kleista masa, wytwarzana z olejków i nasion boca'ti roznosi się po organizmie wraz z krwią i powoduje paraliż. Kiedy pokryte ploxem ostrze zrani ofiarę (mimo zbroi i tarczy energetycznej), ta musi od razu wykonywać udane testy Wytrzymałości + *wigoru* przez trzy kolejne tury, by oprzeć się działaniu trucizny. Jeśli choć jeden rzut się nie uda, częściowo sparaliżowana ofiara pada na ziemię i przez następne 10 tur może wykonywać tylko drobne, nic nie znaczące ruchy. Po upływie tego czasu może wstać i działać w miarę normalnie – w miarę, bo do wszystkich działań aż do końca sceny ma modyfikator -4.

Warzenie ploxu wymaga opanowania *alchemii* lub *wiedzy (trucizny)*; jako surowca używa się surowych nasion boca'ti, którą to roślinę znaleźć można tylko w pewnych podziemnych korytarzach na Kordeth i Aylonie. Jedna porcja ploxu (wystarczy do posmarowania sztyletu) kosztuje 25 feniksów i utrzymuje się na ostrzu podczas trzech kolejnych ciosów (później ściera się na tyle, że traci swą skuteczność). Ostrze należy później oczyścić mocnym rozpuszczalnikiem, bo inaczej może się kleić w pochwie (i wyciągnięcie broni potrwa dwie tury).

Grixi: Druga ukaryjska trucizna, bardziej śmiercionośna od ploxu. Wyrabia się ją z przedestylowanej krwi solki (niezwykłej, albinotycznej, małpokształtnej istoty z Kordeth), wymieszanej z różnymi rosnącymi na Kordeth ziołami. Ma postać zielonkawej, oleistej pasty, która nasila krwawienie z ran. Kiedy natarte grixi ostrze dosięgnie ciała ofiary (mimo zbroi i tarczy energetycznej), trucizna ta zwiększa o jedną kostkę zadane obrażenia, a potem aż do zatamowania krwotoku w każdej turze powoduje jeden punkt obrażeń (przez pięć kolejnych tur).

Cały kłopot w tym, że tradycyjne metody powstrzymywania krwotoków są nieskuteczne w wypadku raz zaognionych grixi; trucizna zmniejsza bowiem znacznie krzepliwość krwi. Eliksir może szybko zaleczyć taką ranę, podobnie jak teurgiczny obrzęd Nałożenia rąk. Arystokraci nie cierpią tych, którzy używają grixi – krew potrafi przecież strasznie zapaskudzić eleganckie ubranie!

Jedna porcja grixi (wystarczy do posmarowania sztyletu) kosztuje 50 feniksów i utrzymuje się na ostrzu przez dwa kolejne ciosy (później ściera się na tyle, że traci swą skuteczność).

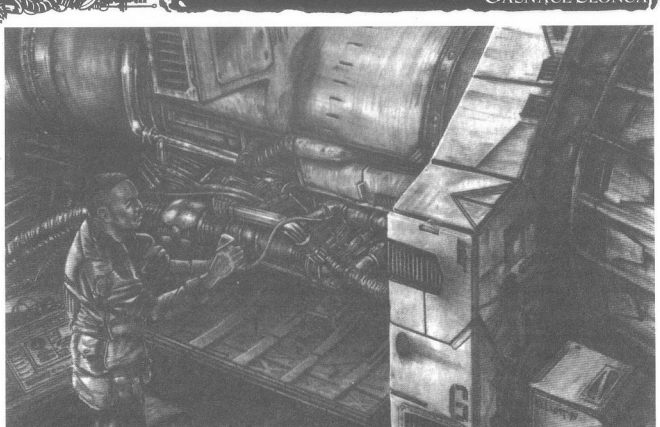
Łączność

Skrzekotka (PT 4): Najlepszy z produkowanych współcześnie nadajników i odbiorników radiowych o dalekim zasięgu. Członkowie gildii Pośredników za pośrednictwem takich właśnie urządzeń koordynują swoje działania w handlu niewolnikami, więc „skrzekotka" musi być naprawdę niezawodna. Lekki i solidnie zbudowany aparat potrafi odbierać i nadawać transmisje na ponad dwustu kanałach (chociaż w czasach Alexiusa na większości pasm panuje cisza) i ma zasięg około 25 kilometrów. Produkowane są dwa popularne modele: jeden z nich nosi się na pasku, drugi można przymocować do hełmu. Bardziej wyrafinowany (PT 5) i droższy (+30 feniksów) model można zapiąć na przegubie dłoni jak zegarek.

Do zasilania skrzekotki potrzebna jest bateria jądrowa, którą należy ładować po 24 godzinach użytkowania radia. Cena: 50 feniksów.

Szeptaczka (PT 5): Miniaturowe radyjko, które można ukryć w prawie dowolnym, nie budzącym żadnych podejrzeń przedmiocie – od spinki do krawata po kolczyk. Zwykle składa się z dwóch elementów: nadajnika, który znajduje się blisko krtani właściciela (np. w klapie) oraz odbiornika, umieszczonego w uchu (kolczyk). Nadajnik jest dostrojony do odbioru głosu właściciela i tak czuły, że wychwyci nawet najcichszy szept, który skoncentrowaną wiązką przesyła na dystans do dziesięciu kilometrów. Odbiornik musi znajdować się w uchu właściciela, gdyż emituje jedynie słabiutkie wibracje, które dopiero po odpowiednim przeszkoleniu można nauczyć się interpretować. Technologia wykorzystywana do wyrobu szeptaczek jest ściśle kontrolowana przez Decadosów, którzy bardzo pilnują, w czyje ręce trafia ich wynalazek. Każdy dom szlachecki, sekta i gildia posługują się innym szyfrem wibracji przy przesyłaniu wiadomości szpiegom.

Szeptaczka jest zasilana zminiaturyzowaną baterią jądrową, którą należy ładować po pięciu godzinach używania. Cena: 100 feniksów.



KDL Starlight (PT 5): Komunikator Dalekiego Zasięgu firmy Starlight to ciężkie, choć przenośne polowe radio wojskowe, przeznaczone do pracy w niesprzyjających warunkach atmosferycznych i zapewniające szyfrowaną łączność posterunku na planecie ze statkiem kosmicznym. Zbliżony rozmiarami do walizki aparat znajduje się w ceramstalowej obudowie. Pracuje na jednej standardowej baterii jądrowej. Komunikatory tego rodzaju są drogie w produkcji; cesarska marynarka gwiezdna wydaje licencje na ich użytkowanie poszczególnym domom szlacheckim. Wysoki koszt aparatury wynika nie tylko ze stopnia złożoności KDL, lecz także (a może przede wszystkim) z jego ogromnej użyteczności. Do przesyłania informacji nadajnik wykorzystuje wiązki tachionowe, co zapewnia ogromną szybkość komunikacji. Cena: 300 feniksów.

Oświetlenie

Latarnie i świece: Jedynymi źródłami światła, na jakich przeciętny chłop może zawsze polegać, są znane od średniowiecza świece, pochodnie i latarnie. Gdzieniegdzie wydobywa się jeszcze paliwa kopalne, dzięki czemu w domach i na ulicach instaluje się oświetlenie gazowe, lecz większość ludzi musi się zadowolić świecami z wosku lub łoju zwierzęcego (te ostatnie paskudnie cuchną, nawiasem mówiąc). Pochodnie dają znacznie więcej światła, ale wypalają się tak szybko, że nadają się tylko do krótkiego, intensywnego stosowania. Latarnie i latarenki są ostatnio w modzie – każdy zamożniejszy obywatel Znanych Światów chciałby mieć przynajmniej kilka ręcznie wytwarzanych, ozdobnych modeli latarń, ręcznych i stacjonarnych. Ceny źródeł światła są zróżnicowane – od kilku szponów do paru ładnych feniksów (patrz ramka „Towary i usługi", wcześniej).

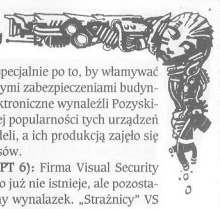
Latarka atomowa (PT 5): Standardowe przenośne źródło światła w Drugiej Republice, dostępne w różnych wersjach i rozmiarach, zasilane standardową baterią jądrową, która wystarcza na 10 godzin nieprzerwanego użytkowania (nowsze modele działają przez 24 godziny lub nawet jeszcze dłużej – do tygodnia). Im większa latarka, tym dalej sięga snop jej światła, ale nowoczesne wersje produkuje się we wszystkich rozmiarach – i wyposaża w skomplikowane obiektywy i żarówki. Cena: 5 feniksów za każdy Poziom Techniki.

Narzędzia

Narzędzia mechaniczne: Standardowy komplet kluczy nastawnych, śrubokrętów i innych narzędzi, niezbędnych dla przeprowadzania prostych napraw mechanicznych (młotek w komplecie). Bez takich narzędzi niektórych zadań nie sposób wykonać (mało którą śrubę da się wkręcić czy wykręcić palcami). Cena: 5 feniksów.

Narzędzia elektryczne: Standardowy zestaw, w skład którego wchodzi lutownica z zapasem cyny, woltomierz, kombinerki, kawałek drutu, taśma izolacyjna i inne przyrządy potrzebne do napraw elektrycznych. Bez nich trudno będzie naprawić uszkodzone obwody elektryczne (chociaż oczywiście czasem uda się przemknąć przez gwiezdne wrota, skleiwszy druty gumą do żucia). Cena: 7 feniksów.

Narzędzia specjalistyczne (do wytworów nowoczesnej techniki): Tu już trudno mówić o jakimś „standardowym" zestawie narzędzi, bowiem każdy nowoczesny automat ma własne specyficzne wymagania i sekrety konstrukcji.



Warto więc na bieżąco uzupełniać zestaw narzędzi, by z czasem stawał się coraz bardziej uniwersalny. Przyda się na przykład syfon jądrowy, który zapobiegnie eksplozji atomowej przy pracy z bateriami jądrowymi i bronią plazmową, emiter pola siłowego i miernik do kalibracji broni energetycznej, gogle spektroskopowe, w których łatwiej dostrzec wyciek energii – i wszelkie inne wyobrażalne narzędzia. Każde z nich jest przyrządem specjalistycznym i kosztuje od 5 do 10 feniksów.

Systemy zabezpieczające

Kasetka Wellesleya (PT 4): Pękata, metalowa skrzyneczka z dodatkowym zabezpieczeniem przeciwważeniowym. Małe, sprężynowe płytki ze stali utrudniają otwarcie zamka wytrychem (modyfikator -2 do *otwierania zamków*). Ponieważ szkatułkę wyrabia się z solidnej stali, jej opór można pokonać właściwie tylko spawarką. Kuźnia Wellesley słynie z odlewanej przez siebie stali, która idzie głównie na produkcję broni i naprawy statków kosmicznych. Ostatnio zakład zaczyna się specjalizować w produkcji mocnych kasetek na kosztowności – większość z tych, które spotyka się w Znanych Światach, pochodzi właśnie stamtąd. Mało kto jednak wie o tym, że Pozyskiwacze projektują owe skrzyneczki, znają je na wylot i doskonale wiedzą, jak się do nich dobrać. Cena: różna.

Zamek magnetyczny (PT 5): Ciężki, solidnie wykonany zamek z ceramstali, który po włączeniu wytrzymuje ogromne obciążenia. Produkuje się je w różnych rozmiarach i kształtach – wszystkie wymagają źródła zasilania. Pierwszy raz zamków magnetycznych zaczęto używać w czasach Diaspory. Zamek wytrzymuje nacisk rzędu jednej tony, toteż po dziś dzień używa się ich w śluzach na statkach kosmicznych. Nie można otworzyć ich zwyczajnymi wytrychami – potrzebny jest wytrych elektroniczny lub podobny przyrząd. Cena: od 50 feniksów wzwyż.

Zamek genetyczny (PT 6): Najlepsze, co w dziedzinie zabezpieczeń wymyślono: skonstruowany w Drugiej Republice zamek skanuje kod genetyczny osoby, która chce np. wejść do budynku – w ten sposób wszyscy są sprawdzani na poziomie molekularnym. Jeżeli kod nie odpowiada żadnemu z kodów znajdujących się w pamięci zamka, drzwi się nie otworzą. Gdyby ktoś próbował włamać się do tak zabezpieczonego wnętrza, włącza się ogłuszająca syrena alarmowa.

Zamki genetyczne są w użyciu mniej więcej od połowy ery Drugiej Republiki. Są bardzo drogie, toteż mało kto może sobie pozwolić na to, żeby zabezpieczyć nimi wszystkie drzwi w domu – umieszcza się je w pewnych kluczowych punktach oraz we wrotach skarbców. Cena: od 1000 feniksów wzwyż.

Wytrychy (PT 3): Odkąd tylko ślusarze zaczęli wyrabiać zamki, złodzieje dokładają wszelkich starań, żeby je otworzyć (najlepiej bez klucza). Komplet starannie dobranych i wykonanych wytrychów przyda się każdemu rasowemu złodziejowi – po udanym teście *otwierania zamków* można dostać się do każdego domu, którego nie strzegą zamki elektryczne czy elektromagnetyczne. Cena: 5 feniksów (na wyższych Poziomach Techniki odpowiednio więcej).

Wytrych elektroniczny (PT 6): Małe pudełko z licznymi przystawkami, dopasowanymi do różnych zamków elektrycznych, wymyślone specjalnie po to, by włamywać się do strzeżonych najnowszymi zabezpieczeniami budynków. Pierwsze wytrychy elektroniczne wynaleźli Pozyskiwacze, ale na skutek wielkiej popularności tych urządzeń powstało wiele różnych modeli, a ich produkcją zajęło się kilka firm. Cena: 100 feniksów.

Automatyczni strażnicy (PT 6): Firma Visual Security Manufacturing (VSM) dawno już nie istnieje, ale pozostawiła po sobie jeden bezcenny wynalazek. „Strażnicy" VS to w istocie system wczesnego ostrzegania, instalowany (w założeniach) na obrzeżu obozowiska i monitorujący wszelkie działania w najbliższej okolicy. System składa się z czterech niedużych (ok. 10 centymetrów średnicy), latających, matowych kul (które, jak się okazało, świetnie sprawdzają się w szpiegostwie przemysłowym). Wykwalifikowany operator potrafi za pomocą takiej kuli zbadać wnętrze całkiem sporej budowli, nie ryzykując zbytnio, że ktoś ją zauważy. Cena: 200 feniksów za kulę.

Więzy

Kajdany Pośredników (PT 6): Najlepsze kajdanki w Znanych Światach – lekkie, bardzo wytrzymałe, z zamontowanym induktorem bólu. Induktor uruchamiany jest pilotem (podobnie jak sam zamek w kajdankach) i nie czyni ofierze żadnej krzywdy, ale wrażenie jest tak silne, że każdy skuty nieszczęśnik natychmiast zacznie się wić z bólu. Ponieważ łańcuch i obręcze wykonano z ceramstali, do dziś nie wymyślono, jak go zerwać czy przeciąć, bez uczynienia krzywdy skazańcowi. Zamek jest bardzo skomplikowany, a otwiera go tylko zakodowany sygnał radiowy, pochodzący z pilota (każde kajdanki mają własnego pilota). Każdy osobnik przyłapany na posiadaniu kajdan Pośredników, a nie należący do ich gildii, najprawdopodobniej skończy na licytacji niewolników – kajdan tych nie produkuje się na sprzedaż (choć oczywiście trafiają czasem na czarny rynek). Cena: 300 feniksów.

Mokre prześcieradło (PT 7): Srebrzysta płachta cienkiego, twardego metalu, która najpierw rozwija się, by owinąć ofiarę, a następnie zaciska, uniemożliwiając jej wszelki ruch. Nanotechnologicznych „prześcieradeł" dziś się już nie produkuje, ale bez trudu można je tu i ówdzie kupić – w Drugiej Republice wytwarzano je masowo, a są praktycznie niezniszczalne (początkowo służyły do obezwładniania obcych, którzy nie chcieli się dać zamknąć w rezerwatach). „Prześcieradła" są sterowane pilotem (każde innym, rzecz jasna), który mieści się w kieszeni. Cena: 600 feniksów.

Maszyny myślące

Kiedyś komputery były tak rozpowszechnione i pospolite, że nawet dzieci umiały się nimi posługiwać – ten stan rzeczy zmienił się jednak nieodwracalnie. Komputery zostały prawie całkowicie zakazane przez Kościół; dopuszcza się ich użycie jedynie w wybranych bibliotekach oraz do pewnych niezbędnych zadań – na przykład wyliczania współrzędnych skoków gwiezdnych. W każdym razie współczesny użytkownik komputera – czy, jak mówią mieszkańcy Znanych Światów – „maszyny myślącej", musi się cały czas mieć na baczności. Inkwizycja nie śpi.

Użycie komputera wymaga udanego testu Techniki + *maszyn myślących*; jeżeli trafi się jakiś wyjątkowo przyjazny użytkownikowi system, wystarczy test Sprytu + *maszyn myślących*.

Komputery są bardzo drogie – te największe, najbardziej niezgrabne (a wcale nie najlepsze) kosztują przynajmniej 500 feniksów. Na wszystkich statkach międzygwiezdnych instaluje się je z konieczności; umiejętność *kierowanie statkiem kosmicznym* pozwala pilotowi zminimalizować użyteczność komputera, ale tylko przy bezpośrednim, ręcznym sterowaniu maszyną.

Na niskich Poziomach Techniki (4-5) komputery nie różnią się wiele od tych, które znamy z XX wieku – bywają bardziej lub mniej nowoczesne. Od PT 6 do budowy maszyn myślących stosuje się nowe materiały, takie jak krzemopodobne substancje z Shaprut i innych planet. Na PT 7 wprowadzono do budowy maszyn myślących materiały o iście cudownych właściwościach, takie jak pigmallium – niezbędne dla inteligentnych sieci neuronowych. Ponadto wraz ze wzrostem Poziomu Techniki zmieniają się też metody zapisu, przechowywania i odczytu informacji – w nowoczesnych komputerach zapisu dokonuje się np. koherentną wiązką światła lub dźwięku, nie stosuje się natomiast nośników magnetycznych. Korzystanie z nich wymaga dogłębnego rozumienia rządzącymi nimi praw i mechanizmów, co jest jednym z powodów, dla których tak trudno odcyfrować zapisy z czasów Drugiej Republiki. Mało kto wie, jak z uszkodzonego komputera odzyskać dane, które wciąż mogą znajdować się w jego pamięci lub na dyskach.

Większość maszyn myślących zapisuje informacje na dyskach laserowych lub w kryształach, które mają różne rozmiary i pojemność – co za tym idzie, ich zapis i odczyt wymaga różnych urządzeń peryferyjnych. Większość dysków używanych podczas Diaspory i w Drugiej Republice da się podzielić na trzy standardowe wielkości/pojemności: mini, standard i mega. Z minidysków korzystają zminiaturyzowane maszyny myślące, mieszczące się w zegarkach na rękę (30 feniksów); dysk standardowy jest nieco mniejszy od znanego nam kompaktu, a może pomieścić więcej informacji (20 feniksów); na megadysku zaś mieści się ogromna ilość danych (40 feniksów). Są też oczywiście inne typy pamięci masowej, ale stosuje się je w mniej popularnych maszynach myślących.

Niektóre maszyny potrafią łączyć się z innymi w celu przekazania sobie danych. Sieci komputerowe są obecnie rzadkością, ale Inżynierowie czy Sędziowie czasem ich używają. Zwykle komputery produkowane przez gildię mają taką konstrukcję, która umożliwia połączenie ich w sieć, ale nie są nijak kompatybilne z maszynami konkurencyjnej organizacji. Niemal wszystkie maszyny z Drugiej Republiki da się podłączyć do innych, pochodzących z tego samego okresu.

Wszystkie maszyny myślące wymagają źródła zasilania – komputery z Drugiej Republiki i późniejsze działają na bateriach jądrowych: jedna wystarczy na około tydzień nieprzerwanej pracy. W niektórych wysoko rozwiniętych miastach na Byzantium Secundus, Criticorum i Ligheimie wciąż działa sieć energetyczna, do której można podpiąć komputer.

Księgowy (PT 4): Automaty do księgowania stanowiły niegdyś integralny element systemu finansowo-fiskalnego Drugiej Republiki, ale dzisiejsi kupcy znacznie chętniej stosują je jako przyciski do papieru. W szczegółowych programach uwzględniono rozliczne wskaźniki finansowe – dewaluację towaru, utratę zysków z funduszy, których nie można już lokować w bankach Republiki, rozmaite (dziś już nieaktualne) kody podatkowe. Użytkownik, który umiałby wyciszyć te zbędne (a uciążliwe) podprogramy, miałby do dyspozycji prosty kalkulator, który w połączeniu z mechanizmem podwójnego księgowania pozwoli całkiem sprawnie prowadzić finanse firmy. Sędziowie są posiadaczami aktualnego patentu na ten rodzaj maszyny myślącej, ale przeprogramowane przez nich komputery są potwornie skomplikowane w obsłudze. Znane są jedynie modele biurowe, zapisujące dane na standardowych dyskach i w napędach wbudowanych.

Użytkownik takiej maszyny myślącej zyskuje premię +2 do wszystkich umiejętności związanych z handlem lub opartych na matematyce. Większość programów napisano w Constantinople lub Supremie. Cena: 600 feniksów.

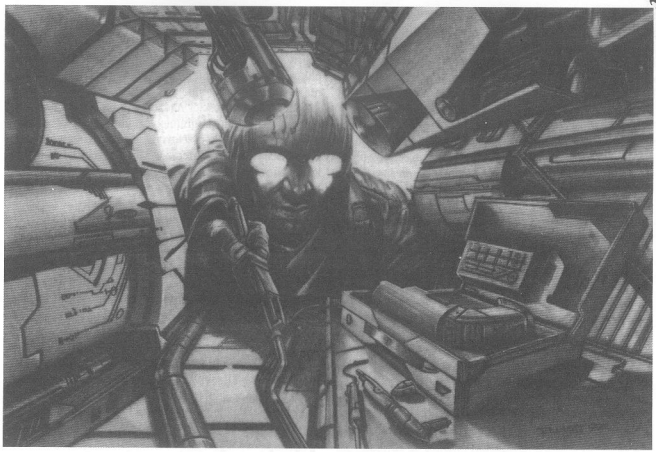
Kartograf (PT 5): Opanowanie sztuki posługiwania się tym laptopem wymaga nieco czasu i wysiłku, ale naprawdę warto się postarać. Podróżnicy przemierzający znaczne odległości – czy to na piechotę, czy też jakimś pojazdem – mogą opisywać w kartografie wszystkie napotkane po drodze szczegóły terenu i w ten sposób wykreślać stale uzupełnianą mapę planety. Niektóre kartografy są tak skonstruowane, że wymagają od użytkownika wykonywania zdjęć gwiazd w celu ustalenia pozycji; inne znów mają w komplecie dyski z zapisanymi mapami najlepiej znanych planet; do tych najbardziej wyrafinowanych dołącza się pióra świetlne, którymi wprowadza się wszelkie zmiany w topografii miasta.

Kartograf znacznie ułatwia poznanie topografii nowej planety lub miasta (+2 do umiejętności związanych z nawigacją), ale jego używanie wiąże się z pewnym ryzykiem: nieudany test Techniki + *maszyn myślących* może sprawić, że mapa będzie błędnie wykreślona, a grupa całkowicie zabłądzi. Kartografy programuje się zwykle w Turingu lub Supremie. Cena: 700 feniksów.

Skaner twarzowy (PT 5): Proste, mieszczące się w dłoni urządzenie, które bardzo ułatwia kontakty towarzyskie: może zapisać w swojej pamięci z górą tysiąc zdjęć ludzkich (i nie tylko ludzkich) twarzy, opatrując fotografie nazwiskiem osoby oraz innymi, pożądanymi przez użytkownika informacjami. Jeśli na przykład kupiec natknie się na jakiegoś szlachcica z orszakiem, skaner podsunie mu nie tylko jego nazwisko, ale też stosowny tytuł, uwagi o jego umiejętnościach w walce rapierem, historię trzech ostatnich romansów, tożsamość ochroniarza oraz nazwisko arcybiskupa, którego w obecności tego szlachcica w żadnym wypadku wymieniać nie należy.

Skaner nosi się zwykle w małej torbie na ramię, zaopatrzonej w ukryty obiektyw kamery, mikrofon, słuchawkę (w uchu właściciela) i baterię słoneczną. W rodach szlacheckich skanery twarzowe przekazuje się z pokolenia na pokolenie. Mistrz Gry może za ich pośrednictwem przekazać graczom całą masę użytecznych informacji, zwłaszcza jeśli zamierza poprowadzić scenariusz ze złożoną intrygą. Cena: 700 feniksów.

Tropiciel (PT 5): Kiedyś tropiciele znajdowały powszechne zastosowanie w wszystkich peryferyjnych światach: przybywający na planetę łowca nagród czy urzędnik



wymiaru sprawiedliwości ładował do pamięci tropiciela zaktualizowane kartoteki zbiegłych przestępców – rysopisy, odciski palców i stóp, wzrost, wagę, zapach i znaki szczególne. Poza tym pamięć maszyny można uzupełnić na własną rękę (w Turingu lub Supremie).

Jeżeli użytkownik będzie mógł choć przez dwie minuty porozmawiać z podejrzaną osobą, tropiciel automatycznie wczyta wszystkie niezbędne informacje na jej temat. Dzięki temu można później wykonać test Techniki + *maszyn myślących* jako umiejętności wspomagającej przy tropieniu podejrzanego. Cena: 700 feniksów.

Dziennik (PT 6): Bogacze lubili w dawnych czasach folgować swojej pasji kronikarskiej, szczegółowo i z mozołem opisując wszystkie szczegóły swojego życia. Dla nich właśnie powstały niezliczone odmiany komputerów, których zadaniem było dokumentowanie wszystkich aspektów przebiegu ekspedycji lub wydarzeń z życia właściciela. Dziennik jest multimedialną maszyną myślącą, która przechowuje w pamięci tekst pisany, obrazy, dźwięki, dane naukowe i inne informacje docierające do niej za pośrednictwem czujników. Zgromadzone informacje są zapisywane – i mogą być później odtwarzane – zarówno w formacie użytecznym dla naukowca, jak i bardziej przystępnym, do czytania (oglądania i słuchania) dla przyjemności. W droższych egzemplarzach dzienników stosuje się dyski o zwiększonej wytrzymałości, które dłużej zachowują swoje właściwości. Akademia Interatta tworzy z wolna bibliotekę, zawierającą wpisy z dzienników organizowanych przez nią wypraw (przynajmniej tych, których członkowie wracają zdrowi na umyśle). Do programowania dzienników najczęściej wykorzystuje się Turinga. Cena: 1000 feniksów.

Kategoryzator (PT 7): Noszony na przegubie dłoni kategoryzator był w Drugiej Republice ostatnim krzykiem mody (i techniki) w osobistym zarządzaniu informacją. Działa jak dyktafon, potrafi też zapisać w pamięci krótkie fragmenty informacji wizualnej – ale cała sztuka polega na tym, żeby takie informacje później wydobyć: wystarczy zadać maszynie kilka prostych pytań, a umieszczona w niej sztuczna inteligencja – teoretycznie – posegreguje interesujące użytkownika informacje i przedstawi je w znośnym dla niego formacie (kategoryzator ma nawet wbudowany mały ekranik). Pamięć urządzenia zdaje się mieć nieograniczoną pojemność, ale delikatna technologia starzeje się i z czasem dane ulatują.

Dopóki jednak kategoryzator działa, użytkownik może wykonać test Techniki + *maszyn myślących* jako test wspomagający do wszelkich umiejętności związanych z *wiedzą*. Kiedy urządzenie odmawia posłuszeństwa, taki sam test jest potrzebny, by w ogóle coś wydostać. Istnieje pewna szczególnie denerwująca odmiana tej maszyny – tak zwany „kategoryzator retoryczny", który na każde pytanie odpowiada pytaniem, mającym teoretycznie ułatwić zrozumienie problemu.

Kategoryzatory programuje się zazwyczaj w Turingu. Cena: 1500 feniksów.

Biblioteczka (PT 7): We wszechświecie, gdzie wszelka naukowa wiedza jest na wagę złota, biblioteczka jest jedną z najcenniejszych maszyn myślących. Można ją podłączyć do każdego zbioru danych (współpracującego z różnymi językami programowania) i skopiować wszystkie ciekawe informacje. W oprogramowaniu biblioteczki wyróżnia się translatory (które przekładają dane na właściwy format), sztuczną inteligencję (odpowiedzialną za

segregowanie i organizację danych), wyszukiwarki, programy obsługi protokołów komunikacyjnych (odpowiadają za dostęp do źródeł) oraz pakiet antywirusowy (zapobiegający niszczycielskim infekcjom). Jeśli wszystkie elementy działają bez zarzutu, zasilana baterią słoneczną biblioteczka (wielkości niedużej książki) potrafi na ustne żądanie właściciela wyszukać potrzebną informację; jeżeli jednak coś się popsuje, uszkodzeniu ulegają przypadkowe pliki w pamięci maszyny. Cena: 2000 feniksów.

Doradca (PT 8): Maszyna myśląca zaopatrzona w prostą sztuczną inteligencję, zdolną doradzać właścicielowi w wielu różnych dziedzinach. Nie ogranicza to zapisu, przechowywania i odczytu informacji, lecz także samodzielnie je interpretuje, ekstrapoluje i porównuje, a także wygłasza własne sądy na zadane tematy. Krótko mówiąc: prawdziwie rozumna maszyna myśląca – niestety, kapryśna i zmienna, cierpiąca na przypadkowe krótkie spięcia w pigmalliumowej matrycy i (czasem) przejawiająca nieszkodliwe dziwactwa. Każdy doradca ma własną osobowość – od fikcyjnego archetypu po nachalnego mediatora.

Najgorsze zaś jest to, że zepsuty doradca potrafi stać się prawdziwym utrapieniem. Stwierdzi na przykład, że nie zamierza udzielić odpowiedzi na zadane pytanie (dla dobra właściciela, rzecz jasna), albo zażąda w zamian dodatkowych informacji („*Quid pro quo, obywatelu! Quid pro quo!*"). Właściciele darzą doradców niechęcią niemal równie wielką co inkwizytorów (podobnie zresztą jak wiele ocalałych współcześnie urządzeń z PT 8). Stąd też stosunkowo niska cena tych maszyn. Pragmatycy, którzy dominują we współczesnym społeczeństwie, twierdzą wprost, że wolą słuchać własnych rad.

Użycie doradcy wymaga zwykle testu Techniki + *maszyn myślących*, ale czasem potrzebny jest test Sprytu + *retoryki*. Cena: 3000 feniksów.

Programowanie komputerów

Istnieje całkiem sporo używanych po dziś dzień języków programowania; im język rzadszy, tym większą cieszy się popularnością wśród użytkowników, która zależy na szyfrowaniu danych (żeby złamać szyfr, trzeba przecież najpierw znać język). Umiejętność *maszyny myślące* przydaje się przy obsłudze komputerów, zaś *nauka (maszyny myślące)* jest niezbędna do ich programowania.

Komputery cieszą się nie najlepszą sławą z powodu skomplikowanych systemów operacyjnych. Każdego z języków programowania trzeba się uczyć oddzielnie, a użycie go wymaga posiadania umiejętności *nauka (maszyny myślące)* – jeżeli bohater opanuje tę umiejętność, przyjmuje się, że poznał jeden język (każdy następny kosztuje go dalsze 2 punkty).

Turing: Główny specjalistyczny język programowania w cesarstwie, opracowany przez Inżynierów. Znany jest praktycznie tylko członkom tej gildii, toteż do przeprogramowanych przez Inżynierów maszyn nikt poza nimi nie ma dostępu. Większość wersji powstała na PT 6.

Constantinople: Sędziowie również opracowali własny język programowania, a używają go głównie do zapisu rejestrów ludności i danych finansowych. Ponieważ jednak tylko garstka tych biurokratów ma choćby mgliste pojęcie o systemach informatycznych, zaprojektowany przez nich język jest naprawdę beznadziejny: każdy system oparty na Constantinople'u jest pięć razy bardziej skomplikowany, niż powinien być. Tylko Sędziowie są w stanie coś w takim systemie zdziałać. PT 5.

Lex V.V: Sam Kościół nadzorował pracę nad tym niezgrabnym tworem programistycznym: asembler maszyn z Pierwszej Republiki przełożono na łacinę i opatrzono złożoną fleksją – nadaje się teraz w sam raz, żeby łatwo i szybko odcyfrować znaczenie „Tetragrammatonu". Pierwsza wersja Lexa pochodziła z PT 4, nowsza jest z PT 5.

Ié: Opracowany przez ur-obunów (kompletnie niezależnie od cywilizacji ludzkiej) język programowania jest ściśle powiązany z ich kulturą i sposobem myślenia; dla ludzi zupełnie niezrozumiały. PT 5.

Link: Golemy (roboty) mają wbudowane własne języki komputerowe. Link to metajęzyk, który dla większości z nich jest czytelny. Znalazłszy zabytkowego golema, znacznie łatwiej go uruchomić, jeżeli zna się Link. PT 5 do PT 7.

Suprema: Pierwotna forma Turinga, stosowana w wielu komputerach z okresu PT 5. Format nieprzetworzonych danych w Supremie jest czytelny dla wielu innych języków (premia +2 do wszystkich testów *maszyn myślących*, które działają w Supremie). Kościół wyszukuje wszystkie komputery działające pod kontrolą Supremy, by przeprogramować je na (ponoć lepszy) Lex V.V.

Pojazdy

Wcale nierzadko zdarza się, że chłop pańszczyźniany wiezie płody na targ wozem zaprzężonym w zwierzęta pociągowe, gdy tymczasem nad głową przelatuje mu jego suweren w śmigaczu. Biedak zdaje sobie sprawę, że nigdy w życiu nie będzie go stać na nic lepszego i godzi się ze swoim losem. Bohaterowie graczy rzadko godzą się z takim stanem rzeczy – stąd też na najbliższych stronach znajdują się opisy pojazdów, którymi mogą podróżować.

Cechy pojazdów

W **Gasnących Słońcach** w opisie pojazdów uwzględnia się kilka ich właściwości: „szybkość" oznacza maksymalną prędkość pojazdu (przyspieszenie i droga hammowania zależy od jego jakości); „pancerz" określa, jak zabezpieczone są nie tylko mechanizmy pojazdu, lecz także jego załoga i pasażerowie; „paliwo" opisuje, skąd pojazd czerpie energię; „zasięg" oznacza maksymalną odległość, jaką można nim przebyć, zanim źródło energii się wyczerpie (albo zwierzęta będą musiały odpocząć); „ładowność" określa maksymalny ciężar ładunku, jaki można pojazdem przewieźć; „obsada" określa zaś liczbę personelu niezbędnego do kierowania maszyną oraz dopuszczalną liczbę pasażerów na pokładzie.

Testy prowadzenia pojazdu

Bohaterowie posiadający odpowiednią umiejętność (*kierowanie pojazdem*) nie muszą wykonywać testów, jeśli przyjdzie im prowadzić maszynę, na której się znają, w normalnych warunkach. Rzuty są wymagane dopiero przy próbach nietuzinkowych manewrów (skok nad stadem zwierząt) albo w chwili, gdy dzieje się coś nieoczekiwanego

(na przykład bohater odkrywa, że ktoś poprzecinał mu przewody hamulcowe w śmigaczu). Niepowodzenie w teście może mieć różne skutki – od przegrania w wyścigu, poprzez wypadnięcie z toru, aż po walnięcie w przydrożny głaz. Jako umiejętność wspomagająca przydaje się *wiedza (region)* – znajomość terenu nie zawadzi.

Przykładowe modyfikatory do testów kierowania pojazdem

Modyfikator	Warunki
-1	kiepska droga (pojazdy lądowe)
-2	niesprzyjająca pogoda
-3	przechodzień na drodze
-3	zakręt o 180 stopni
-4	niespodziewana przeszkoda
-4	nagła zmiana ukształtowania terenu (śmigacze)
-5	nagły koniec drogi

Pościgi

Powodzenie bohaterów przy próbach pościgu lub ucieczki zależy w głównej mierze od tego, jak dobrym pojazdem dysponują: im szybsza maszyna, tym łatwiej wygrać taki wyścig. Mistrz Gry ma się czym martwić dopiero wtedy, gdy uciekinier i grupa pościgowa poruszają się podobnymi pojazdami. Wtedy należy ustalić, ile punktów zwycięstwa wymaga dościgniecie wroga lub ucieczka przed nim (zwykle wystarcza przewaga 10 punktów) i zbierać je w testach Sprytu + *kierowania pojazdem* (działanie długotrwałe). Należy przy tym uwzględnić dodatkowe czynniki – i tak, na przykład, ciemności sprzyjają ściganym, a mikronadajnik w uciekającym pojeździe działa na korzyść ścigającego (jeśli ten ma odbiornik).

Zderzenia

Kiedy Mistrz Gry dojdzie do wniosku, że pojazd właśnie paskudnie uderzył w jakąś przeszkodę, powinien jakoś określić obrażenia pasażerów i uszkodzenia samej maszyny. Przy zderzeniu czołowym liczy się jedną kostkę obrażeń na każde 10 km/h zsumowanej prędkości pojazdów oraz jedną kostkę na każdy punkt ich pancerza. Przy uderzeniu w tył wozu Mistrz Gry odejmuje prędkość i jakość pancerza pojazdu jadącego przodem od tego, który go dogonił, po czym w podobny sposób ustala liczbę kostek obrażeń. Przy zderzeniu bocznym (lub zderzeniu z nieruchomym obiektem) liczy się tylko prędkość uderzającego pojazdu i jakość pancerza przeszkody, na której się rozbił.

Obrażenia odnoszą i bohaterowie, i sam pojazd (chociaż Mistrz Gry może wykonać oddzielne testy lub nawet kazać graczom rzucać osobno dla każdej postaci). Pancerz pojazdu – podobnie – chroni i sam pojazd, i pasażerów, zaś pancerz osobisty przydaje się tylko pasażerom. Tarcze działają normalnie, ale pasy bezpieczeństwa i poduszki powietrzne nie należą raczej do standardowego wyposażenia pojazdów w **Gasnących Słońcach**.

Atakowanie pojazdów

Przy próbie zaatakowania pojazdu napastnicy zwykle mają wybór – czy mierzyć w maszynę, czy raczej w jej pasażerów i załogę. Samo nadwozie utrudnia trafienie w jadących wozem ludzi – łatwość testu zmniejsza się o cztery do sześciu punktów; jeśli pojazd się porusza, atak jest dodatkowo utrudniony (dalsze -2); jeżeli porusza się również pojazd napastnika, strzelać jest jeszcze trudniej (kolejne -2). Chybione strzały nie mają żadnych skutków dla przebiegu gry – poza może rozbiciem okna, jeśli Mistrz Gry chce wprowadzić nieco dramatyzmu.

Przy ostrzale samego pojazdu, od jego Żywotności odejmuje się wszystkie obrażenia, które przekroczą wartość jego pancerza. Im bardziej uszkodzona będzie maszyna, tym trudniej będzie kierowcy nad nią zapanować (informują o tym podane w opisach pojazdów modyfikatory). Mistrz Gry powinien trochę pokombinować i wymyślić, jak dokładnie wyglądają uszkodzenia (złamana oś, strzaskany silnik, dziura w podłodze itd.), a kiedy skreśli się ostatni punkt Żywotności pojazdu, maszyna przestaje funkcjonować (silnik jest całkowicie zniszczony, obie osie złamane, zbiornik paliwa eksploduje itp.) – i prawdopodobnie nie nadaje się już nawet do naprawy. Obrażenia, które przewyższą jakość pancerza pojazdu i jego Żywotność, przenoszą się na pasażerów i załogę.

Można też celować prosto w wybrane elementy pojazdu – na przykład strzał w repulsory grawitacyjne śmigacza jest trochę trudniejszy (-4 do łatwości testu), ale za to każdy celny strzał automatycznie ogranicza szybkość maszyny, a uszkodzenie wszystkich czterech repulsorów sprawia, że śmigacz opada na ziemię i przestaje się nadawać do użytku. Najczęściej jednak strzela się do opon w pojazdach naziemnych – trafienie w koło pędzącego wozu jest zadaniem Skomplikowanym (-6 do łatwości testu); poza tym opona jest nieco odporna na trafienie (2 kostki pancerza). Z przebitej gumy powietrze ulatnia się albo łagodnie, albo (przy większych uszkodzeniach) gwałtownie – opona eksploduje. Kierowca wykonuje wówczas od razu test Zręczności + *kierowania pojazdem*, żeby zapanować nad wozem. Zarówno ten test, jak i późniejsze wykonywane są z modyfikatorem -3 do łatwości. Pojazd naziemny może jechać dalej nawet wówczas, gdy wszystkie cztery opony zostaną przebite, ale wówczas modyfikator w teście *kierowania pojazdem* wynosi aż -12, a poza tym maszyna porusza się z prędkością dziesięciokrotnie niższą od maksymalnej i zostaje trwale uszkodzona.

Zaprzęgi

Najpopularniejsze są w Znanych Światach pojazdy napędzane siłą mięśni – ludzkich lub zwierzęcych. Zaliczamy do nich zaprzęgi zwierzęce, powozy oraz riksze Li Halanów. Na uboższych planetach korzystają z nich nawet względnie zamożni arystokraci.

Dla większości poddanych jedynym środkiem transportu jest wóz – drewniana skrzynia zaopatrzona w cztery koła i ciągnięta przez jakieś zwierzę (zwykle przez bydlęta, choć często zaprzęga się do wozów także konie i woły). Co więcej, wozy są najczęściej bardzo solidnej – choć mało subtelnej – roboty, tym bardziej, że na wielu planetach służą jako stałe domy na kółkach. W różnych okolicach produkuje się różne modele – większe i masywniejsze (do przewozu cięższych ładunków), czasem ze składanym dachem (co pozwala podróżować przy

każdej pogodzie i przez najtrudniejszy nawet teren). Buduje się je tak, że chyba tylko solidne trzęsienie ziemi mogłoby spowodować wywrotkę. Jako budulec wykorzystywane są dostępne na miejscu materiały – drewno, czasem metal dla wzmocnienia konstrukcji. W przeciętnym wozie mieści się wygodnie sześć osób z bagażami i sporym zapasem pożywienia. Bydlęta pociągowe sprzedawane są osobno, więc wymagana jest odrobina wysiłku przy montażu zestawu.

Od lat wozy zaprzęgowe są podstawowym środkiem transportu na wielu, wielu planetach, tym bardziej, że lokalne katedry, nauczone niemiłymi doświadczeniami przodków, wydają stosowne przepisy prawne, ograniczające stosowanie techniki w transporcie naziemnym i powietrznym – w każdym razie dla biednych poddanych, bo wolnych obywateli te ograniczenia nie obowiązują. PT: od 1 do 4. Cena: różna.

Zaprzęg bydlęcy

Szybkość	Pancerz	Paliwo	Zasięg	Ładowność	Obsada
6km/h*	2k	pasza	50 km	1 tona	1/12

* Bydlęta są w stanie utrzymać taką szybkość tylko na krótkich dystansach; przeciętna jest o połowę mniejsza.

Poziomy Żywotności: ruina/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0 (dla zwierząt Żywotność liczy się oddzielnie)
Broń: brak
Poziom Techniki: 1
Cena: 10 feników

Prymitywny wóz zaprzęgowy, popularny wszędzie tam, gdzie bydlęta są łatwo dostępne. Doskonale nadaje się do przewozu towaru na targ. Ci spośród chłopów, którzy mają taki pojazd na własność, zbudowali go zapewne sami lub odziedziczyli po rodzicach. Do wozu zaprzęga się od jednej do czterech par zwierząt – powyższe współczynniki odnoszą się do pustego wozu zaprzężonego w parę bydląt. Dodatkowe zwierzęta nie spowodują zwiększenia szybkości podróży (ich szybkość jest ściśle określona), ale na pewno więcej uciągną.

Mechaniczne pojazdy naziemne

Tego rodzaju maszyny można znaleźć wszędzie tam, gdzie istnieje rozwinięta sieć dróg – a takich planet jest w Znanych Światach niewiele. Pojazdy naziemne zasilane są wiatrem, parą, paliwami kopalnymi, elektrycznością, bateriami jądrowymi lub słonecznymi; poruszają się na kołach, gąsienicach albo płozach. Najchętniej korzystają z nich przedstawiciele gildii, przewożąc towary i ludzi. Arystokraci wolą śmigacze, chociaż więcej kosztują i mniej mogą przewieźć.

Zgarniarka Pozyskiwaczy

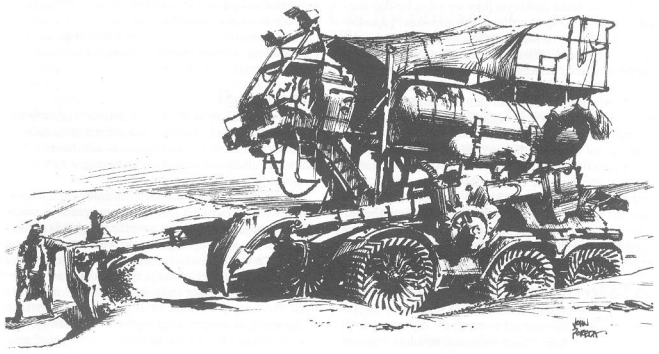
Szybkość	Pancerz	Paliwo	Zasięg	Ładowność	Obsada
90 km/h	5k	gaz	600 km	500 kg	1/9

Poziomy Żywotności: ruina/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0
Broń: brak
Poziom Techniki: 4
Cena: 3000 feników

Pozyskiwacze skonstruowali zgarniarkę rzekomo po to, by ułatwić sobie poszukiwania artefaktów w trudnym terenie, ale z czasem przekonali się o jej użyteczności przy przemycie. Pojazd ma solidną szoferkę, gdzie pomieści się trzech ludzi, otwartą skrzynię ładunkową z tyłu, ogromne opony, ułatwiające poruszanie się po bezdrożach, oraz olbrzymie, zawieszone po bokach, zbiorniki z gazem – najbardziej niebezpieczny element wyposażenia, gdyż w razie przebicia mogą łatwo eksplodować. Niektórzy wskazują, iż to akurat jest ich największą zaletą – Pozyskiwacze mogą dzięki nim łatwo niszczyć ewentualne dowody przestępstwa.

Śmigacze

Pojazdy te cieszą się ogromną popularnością wśród szlachty i zamożnych członków Ligi Kupieckiej. Poruszają się na wysokości do 250 metrów z prędkością do kilkuset kilometrów na godzinę. Żaden rodzaj podłoża nie



stanowi dla nich przeszkody, ale trzeba zachować czujność, gdyż nagłe zmiany ukształtowania terenu mogą utrudnić prowadzenie maszyny. Dlatego też mało kto decyduje się na loty śmigaczami w miastach. Większość pilotów woli latać spokojnie nad drogami; tylko ci najbardziej lekkomyślni wypuszczają się ponad nieznany sobie teren.

Skuter powietrzny

Szybkość	Pancerz	Paliwo	Zasięg	Ładowność	Obsada
250 km/h	2k	jądrowe	450 km	20 kg	1/1

Poziomy Żywotności: ruina/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0
Broń: brak
Poziom Techniki: 5
Cena: 9000 feniksów

Największymi miłośnikami latających skuterów są młodzi synowie arystokratycznych domów, którzy uwielbiają się na nich ścigać, natomiast ich największymi wrogami – chłopi, którzy najczęściej padają ofiarą wypadków, powodowanych przez ścigających się młokosów. W każdym razie skutery widuje się rzadko, gdyż od czasów Drugiej Republiki prawie się ich nie produkuje. Nie zapewniają kierowcy i pasażerowi szczególnej ochrony, gdyż nie mają kabiny i siada się na nich okrakiem; same również są lekkie i słabo opancerzone.

Plecak odrzutowy

Szybkość	Pancerz	Paliwo	Zasięg	Ładowność	Obsada
120 km/h	2k	jądrowe	75 km	–	1/0

Poziomy Żywotności: ruina/-8/-6/-4/-2/0/0
Broń: brak
Poziom Techniki: 6
Cena: 7000 feniksów

Plecaki odrzutowe spotyka się jeszcze rzadziej od skuterów, gdyż od czasów Republiki się ich nie wytwarza. Wyposażone są w maleńkie silniczki – istne arcydziełka miniaturyzacji – i ukrytą pod nimi baterię jądrową. Przypina się je do pleców paskami (tak jak plecak), a steruje za pomocą dwóch dźwigni i dwóch guzików: prawa dźwignia pozwala wznosić się i opadać, lewa – skręcać w lewo lub w prawo, prawym przyciskiem się przyspiesza, lewym – hamuje.

Latanie z takim plecakiem wymaga ogromnej wprawy i osobnej umiejętności *kierowanie plecakiem odrzutowym*. Bez tego prawie nie sposób sobie z nim poradzić, ale przynajmniej widzowie mają sporo zabawy.

Mechaniczne ptaki

Robiony na zamówienie mechaniczny ptak jest najlepszym dowodem tego, że arystokracie się powiodło. Pojazdy te są drogie, ale pozwalają błyskawicznie pokonywać znaczne dystansy. To o nich myślą chłopi, gdy słyszą, że pan wybrał się na inspekcję ziem lennych. W tej kategorii mieszczą się rozmaite pojazdy powietrzne – od zaopatrzonych w śmigła dwupłatowców po produkowane na zamówienie jachty antygrawitacyjne. Jednak najpowszechniej kojarzoną maszyną tego typu jest jacht powietrzny.

Jacht powietrzny

Szybkość	Pancerz	Paliwo	Zasięg	Ładowność	Obsada
750 km/h	8k	jądrowe	3000 km	2 tony	2/12

Poziomy Żywotności: ruina/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0
Broń: brak
Poziom Techniki: 6
Cena: 25000 feniksów

Jeden z najbardziej luksusowych mechanicznych ptaków, szybki, ale zdolny też zawisnąć nieruchomo nad ziemią. Załoga składa się z dwójki pilotów, z których każdy musi posiąść umiejętność *kierowania pojazdem powietrznym*. Wprawdzie w wyjątkowych sytuacjach jedna osoba poradzi sobie z pilotażem, ale zdecydowanie zaleca się pełną obsadę. 12 osób może podróżować jachtem komfortowo – w razie potrzeby na pokład wciśnie się więcej osób. Rzecz jasna, sucha charakterystyka jachtu nawet w przybliżeniu nie oddaje jego rzeczywistej wartości i celu, jakiemu służy: ułatwia wywieranie należytego wrażenia na innych arystokratach. Dlatego też jachty powietrzne są zazwyczaj przerabiane zgodnie z gustem właściciela – uzupełniane o składany dach, złocenia, palmiarnie, sale tortur...

Skoczki

Skoczki były odpowiedzią gildii na mechaniczne ptaki; zaprojektowano je przede wszystkim z myślą o praktycznych zastosowaniach: silnik, skrzydła, zbiorniki paliwa i jak największa pojemność. Latają na wysokości blisko 20 km, toteż piloci często przeładowują towary wprost z ładowników wysoko, poza zasięgiem wścibskich urzędników. Mało który szlachcic zgodziłby się latać jednym z tych brudnych, usmarowanych olejem potworków, ale kupcy z Ligi znają prawdziwą wartość skoczków. Kto wie, czy ich główną zaletą nie jest fakt, że arystokraci nie pchają się na ich pokłady?

Wóz Paulusa

Szybkość	Pancerz	Paliwo	Zasięg	Ładowność	Obsada
500 km/h	10k	jądrowe	5000 km	20 ton	1/20

Poziomy Żywotności: ruina/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0
Broń: brak
Poziom Techniki: 5
Cena: 15000 feniksów

Za 15000 feniksów można w rzeczywistości kupić tylko używany wóz Paulusa, gdyż nowe – choć wciąż od czasu do czasu produkowane – nigdy nie są na sprzedaż. Większość tego typu pojazdów, które do dziś funkcjonują, pochodzi z czasów Drugiej Republiki, kiedy to nadawano im różne nazwy. Gildie uznały, że wygodnie będzie całą klasę maszyn nazwać od imienia świętego Paulusa, opiekuna podróżnych – i trzeba przyznać, że ten model skoczka okazał się wręcz cudownie niezawodny: „Paulusy" mimo stuletnich pokładów brudu funkcjonują bez zarzutu. Najbardziej narażonym na awarię elementem ich wyposażenia jest układ podtrzymywania życia, co szczególnie martwi kupców, którzy przewożą nimi towar na orbitę i z powrotem.

Pojazdy bojowe

W wojnach o tron zastosowano całą gamę najrozmaitszych pojazdów – od parowych dział samobieżnych po atomowe poduszkowce szturmowe. W latach 4970. bitwy pancerne rozszalały się z całą gwałtownością, ale szybko okazało się, że ich prowadzenie za dużo kosztuje. Dlatego też rolę pojazdów pancernych ograniczono do wsparcia piechoty; tylko niektórzy arystokraci (zwłaszcza

Hazatowie) upodobali sobie prowadzenie oddziałów do boju, jadąc na ich czele w czołgu.

Bojowy wóz pancerny jest dla pojedynczego obywatela za drogi do utrzymania i za trudny w obsłudze. Niektóre oddziały najemników mogą się pochwalić posiadaniem takiego pojazdu, ale większość machin znajduje się w posiadaniu gildii i rodów szlacheckich. Kościół oczywiście ma własną kolekcję pojazdów bojowych, podobnie jak i Bractwo Wojenne (więcej szczegółów na temat takich pojazdów znajdziecie w późniejszych dodatkach do **Gasnących Słońc**).

Wraz z narastającym zacofaniem technicznym cesarstwa wielu możnych wróciło do zwyczaju posyłania ludzi w bój na grzbietach żywych wierzchowców – szczególną popularnością cieszą się konie; każdy królewski ród szlachecki chełpi się posiadaniem w swych szeregach najlepszych kawalerzystów w całych Znanych Światach. Powszechne jest też oswajanie i ujeżdżanie do walki innych zwierząt, takich jak np. pherizy (gatunek jaszczura).

Rumak bojowy

Dobrze wyszkolony koń bojowy to naprawdę wspaniałe zwierzę – wierzchowiec pozbawiony stosownej tresury może być niebezpieczny dla jeźdźca i dla wszystkich, którzy znajdą się w jego pobliżu. Jeżeli ktoś próbuje na takim „nieprzystosowanym" koniu ruszyć do boju, musi w każdej turze wykonywać test Zręczności + *jeździectwa*, żeby utrzymać się w siodle. Tymczasem wojownik dosiadający rumaka bojowego kieruje nim spokojnie, a testy wykonuje tylko wówczas, gdy postanowi wykonać jakiś manewr specjalny, lub kiedy wierzchowiec zostanie zraniony. Rumaki bojowe nie są zwykle szkolone do atakowania wrogów.

Najchętniej przygotowuje się do tej roli duże, masywne destriery, ale i mniejsze konie spisują się całkiem nieźle. Podana poniżej charakterystyka odnosi się do standardowego destriera z Aragonii.

Cena: 5000 feniksów (tylko postaci z rodów szlacheckich mogą rozpocząć grę, posiadając takie zwierzę; nie muszą tego przywileju kupować jako dobrodziejstwa).
Cechy cielesne: Siła 12 (premia +3 do obrażeń), Zręczność 6, Wytrzymałość 8.
Cechy umysłowe: Spryt 4, Percepcja 6, Technika 0.
Umiejętności wrodzone: *uniki* 5, *walka wręcz* 3, *spostrzegawczość* 3, *wigor* 6.
Broń: Kopyta, obr. 7, -1 do łatwości i Inicjatywy, ugryzienie obr. 5.
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0

Pherizy („Pluje")

Pherizy pochodzą z Kish i doskonale nadają się na wierzchowce i zwierzęta juczne dla pustynnych wędrowców. Te olbrzymie, zielonobrunatne jaszczury (dwa i pół metra długości) mają na palcach przylgi, które pozwalają im szybko poruszać się po piasku, a także (choć z trudem) wspinać się po ścianach i biegać po suficie (tylko najsilniejsze z nich potrafią, pełznąc wolno po ścianie, nieść na grzbiecie jeźdźca). Solidny korpus, legendarna kondycja, odporność na upał i na brak wody pozwalają im przetrwać całe tygodnie w sercu rozpalonej pustyni. Li Halanowie dawno temu udomowili je, a teraz hodują, dobierając odmiany ze względu na szybkość i wytrzymałość. Ich najnowsze „dzieła" trafiają w zupełnie nowe pustynne środowiska, na przykład na Stos, gdzie doskonale się czują na skraju słynnej Pustyni Ognistej.

Po wewnętrznej stronie żuchwy „pluje" mają umieszczone woreczki, wypełnione żrącym kwasem – potrafią pluć nim na odległość do 10 metrów, obejmując obszar z grubsza pokrywający przeciętną ludzką sylwetkę. Kwasem ranią i obezwładniają ofiary, a częściowo także niszczą ich twardą skórę, żeby łatwiej dobrać się do mięsa. Przeciętny pheriz dożywa około 40 lat, dojrzałość płciową osiąga w wieku lat 10, a rozmnaża do mniej więcej 30. roku życia – rokroczne składa od dwóch do sześciu jaj. Udomowionym jaszczurom, które skończą rok, usuwa się woreczki kwasowe. Dzikie pherizy stanowią zagrożenie przede wszystkim dla tych, którzy ich nie rozpoznają – jaszczury są kapryśne i złośliwe, plują kwasem na wszystkich, którzy przeszkadzają im odpoczywać, jeść i leniuchować. Podobno zdarza się, że nawet udomowionym pherizom odrastają wycięte woreczki kwasowe, toteż ich opiekunowie na wszelki wypadek obchodzą się z nimi spokojnie i nie podnoszą przy nich głosu.
Cena: 3000 feniksów.
Cechy cielesne: Siła 13, Zręczność 6, Wytrzymałość 10.
Cechy umysłowe: Spryt 2, Percepcja 2, Technika 0.
Umiejętności wrodzone: *walka wręcz* 4, *wigor* 4.
Broń: Plunięcie kwasem. Kwas pherizów powoduje 3 kostki obrażeń, przeżera ubranie, skórę i zbroje (tarcza też się nie liczy). Test: Zręczność + *walka wręcz*, zasięg 5/10.
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0

Cybernetyka

W **Gasnących Słońcach** cybernetyka jest dziedziną nauki zajmującą się instalowaniem urządzeń technicznych w ludzkim (i nie ludzkim) ciele. Tego rodzaju zabiegi są przydatne z różnych powodów – od mniej lub bardziej altruistycznych, poprzez plany kryminalne, aż po dewiacje w rodzaju cyberfetyszyzmu. Najprostsze urządzenia tego typu to po prostu nieskomplikowane plastikowe przyrządy wszczepione pod skórę albo małe schowki przemytnicze, ukryte wewnątrz ciała. Na drugim biegunie zastosowań cybernetyki znajdują się wytwory najnowszej techniki – czasem nawet maszyny myślące – również wbudowywane wprost w organizm.

Ponieważ tego rodzaju sprzęt zwykle umieszcza się w ciele na drodze zabiegu chirurgicznego, nie da się ich zwykle usunąć, nie dokonując powtórnej operacji. Stopień zaawansowania techniki cybernetycznej również bywa różny: można wszczepić sobie w oczodół pękaty obiektyw, który usprawni narząd wzroku, ale można też zastąpić całe oko zgrabnym, całkowicie sztucznym narządem, który będzie nie do odróżnienia od pierwowzoru. Tak samo zamiast niezręcznej, mechanicznej protezy można przeszczepić człowiekowi cybernetyczną kończynę, okrytą syntetycznym ciałem lub nawet prawdziwymi mięśniami i skórą. Po dziś dzień tu i ówdzie zdarza się natrafić na cybernetyczne cudeńka z ery Drugiej Republiki, które są zdecydowanie najdoskonalsze – i najdroższe. Późniejsze urządzenia cybernetyczne nie są może tak efektowne i skuteczne, ale można na nich polegać.

Wszczep lub inne urządzenie cybernetyczne należy kupić na etapie tworzenia postaci, wydając na to punkty dodatkowe. Później, w czasie gry, inwestycja taka wymaga sporych pieniędzy i czasu (oraz punktów doświadczenia,

gdy chodzi o urządzenia podnoszące wartość cech i Żywotności; patrz dalej). Bohater noszący w swoim ciele implanty jest automatycznie obarczony stygmatem, który w pewnych miejscach i okolicznościach może stanowić dlań śmiertelne zagrożenie (ciemni chłopi mogą go zabić na miejscu). Najlepiej więc nie chwalić się wszczepami.

Urządzenia cybernetyczne pozwalają bohaterowi zacząć grę z cechami przekraczającymi maksymalną na początku wartość 8, nigdy jednak nie można dzięki nim przekroczyć ludzkiego maksimum rasowego, czyli 10.

Poniżej podano listę urządzeń cybernetycznych oraz skrócone zasady opracowywania nowych wynalazków.

Konstruowanie urządzeń cybernetycznych

Przystępując do budowy własnego cybersprzętu, należy odpowiedzieć sobie na parę pytań:

• Co urządzenie właściwie robi (jaką ma funkcję)?

Pozwala bezpośrednio odbierać transmisje radiowe? Poprawia koordynację ręka-oko? A może ułatwia krojenie chleba? Odpowiedzią na to pytanie jest wybór funkcji urządzenia z podanej poniżej listy.

Funkcje urządzeń cybernetycznych mogą być najróżniejsze: zwiększenie wartości cechy (zwłaszcza Siły i Zręczności), usprawnienie organów zmysłów (słuch reagujący na fale radiowe, wrażliwszy dotyk czy węch), ukrycie jakiegoś przedmiotu w ciele właściciela itd. Niektóre z cech takich urządzeń należy traktować jak utrapienie: zmniejszają one wartość urządzenia, wyrażoną w punktach dodatkowych (jeśli urządzenie ma więcej cech ujemnych niż dodatnich, daje bohaterowi punkty tak jak każde inne utrapienie).

Każdą z cech funkcjonalnych urządzeń cybernetycznych podano tu wraz z opisem jej działania, ceną (w feniksach i punktach dodatkowych) oraz modyfikatorem niezgodności (patrz dalej, „Zgodność z ciałem i umysłem").

Zbroja (2 p. za kostkę): Pancerz musi pokrywać co najmniej połowę ciała – na przykład tors wraz ze wszystkimi czterema kończynami (chociaż o dokładnym rozłożeniu osłony decyduje sam gracz). Każdy punkt pancerza kosztuje dwa punkty dodatkowe. Podobnie jak wszystkie inne urządzenia cybernetyczne zbroja jest „Widoczna", jeśli nie wyda się na nią więcej punktów. Zbroja „Ukryta" może przybierać postać metalowych rur osłaniających kości i stawy bohatera, natomiast Niezauważalna – postać syntetycznych mięśni, chociaż i wtedy wystarczy pomacać cyborga po skórze czy z bliska się jej przyjrzeć, żeby odkryć sekret. Cena: 100 feniksów za kostkę. Niezgodność: +1 za kostkę.

Pompa chemiczna (1 p.): Bohater jest wyposażony w zbiornik oraz pompę (iniektor), która na żądanie wstrzykuje mu do krwiobiegu porcję substancji ze zbiornika (napełnienie go zajmuje trzy działania, uruchomienie iniektora – jedno działanie). W zbiorniczku mieści się do 10 porcji roztworu, ale jego pojemność można zwiększyć (+1 p. za każde 10 porcji). Jeżeli urządzenie jest uruchamiane automatycznie (patrz dalej), iniektor włącza się za każdym razem, gdy uzna, że organizm potrzebuje zastrzyku. Na przykład automatyczna pompa z eliksirem będzie wstrzykiwała serum w żyłę, gdy tylko cyborg straci choćby część Żywotności (można iniektor wyłączyć ręcznie, żeby nie reagował natychmiast). Cena: 300 feniksów za pompę ze zbiornikiem, 100 za zwiększenie pojemności. Niezgodność: +2.

Cyberpłuca (cena w punktach – różna): Cyberpłuca pozwalają posiadaczowi oddychać swobodnie w obcym dla niego środowisku (w wodzie, w atmosferze metanowej itp.).

Koszt	Działanie
4	**Wodne:** Bohater umie czerpać tlen bezpośrednio z wody i oddychać pod wodą równie swobodnie jak na powierzchni. Nie ma przy tym różnicy, czy pływa w słonej, czy w słodkiej wodzie, gdyby jednak „woda" składała się w przeważającej mierze z innych substancji niż tlen i wodór, trzeba kupić cyberpłuca gazowe (patrz dalej). Jeśli posiadacz cyberpłuc nie zadba o ich ukrycie, z pewnością będzie widać, że dysponuje skrzelami lub innym systemem wentylacyjnym. Cena: 700 feniksów. Niezgodność: +2.
7	**Gazowe (PT 6):** Bohater może swobodnie oddychać w nieprzyjaznym środowisku gazowym (w metanie, azocie, amoniaku, chlorze, fluorze, oparach siarki, dwutlenku węgla, oparach bromu, w radzie itp.). Cyberpłuca nie zapobiegają skutkom, jakie żrący gaz wywiera na skórę człowieka – pozwalają mu tylko oddychać w środowisku gazowym. Cena: 1500 feniksów. Niezgodność: +3.
10	**Próżniowe (PT 7):** Cyberpłuca mogą pracować w obiegu zamkniętym (oczyszczając zużyte powietrze albo inny gaz, którym bohater oddycha), albo zostać podłączone do dodatkowego zbiornika. Nawet przy braku zapasów tlenu bohater z cyberpłucami może przeżyć jeszcze tyle godzin, ile wynosi jego *wigor*. Nie oznacza to wcale, że bezkarnie przetrwa dekompresję – po prostu wytrzyma bez tlenu. Kiedy bohater opuści już pozbawione powietrza środowisko, musi jednak uzupełnić zapas tlenu w komórkach swojego ciała i oddychać normalnym powietrzem przez tyle samo czasu, ile spędził w próżni. Cena: 3000 feniksów. Niezgodność +5.

Cyberzmysły (cena w punktach – różna): Tego rodzaju urządzenie rozszerza zakres funkcjonowania zmysłów bohatera – na przykład poszerza widmo światła widzialnego, pozwala słyszeć dźwięki wyższe i niższe od przeciętnych, zwiększa wrażliwość dotyku lub umożliwia wykrycie smakiem niezauważalnych wcześniej składników (i chemikaliów) w pożywieniu.

Koszt	Działanie
1	**Szkło powiększające/luneta:** Bohater ma znacznie wyostrzony wzrok – lepiej widzi przedmioty odległe, a na bliskich dostrzega więcej szczegółów. Maszyna myśląca analizująca dane z lunety, pozwoliłaby określić dokładną odległość od obserwowanego obiektu. Koszt w punktach, który podano powyżej, dotyczy lunety o dziesięciokrotnym powiększeniu; każde następne „10x" kosztuje jeden punkt dodatkowy. Cena: 300 feniksów. Niezgodność: +1.
2	**Ultrafiolet:** Bohater dostrzega promieniowanie ultrafioletowe, normalnie wymykające się ludzkiemu oku, dzięki czemu w dzień i noc widzi równie dobrze. Cena: 500 feniksów. Niezgodność: +2.

3 **Podczerwień:** Bohater widzi promieniowanie podczerwone, nawet w ciemnościach rozpoznając dzięki temu ślady ciepłne istot żywych i maszyn. Cena: 700 feniksów. Niezgodność: +3.

6 **Rentgen (PT 6):** Bohater potrafi przejrzeć na wylot każdy obiekt (z wyjątkiem przedmiotów chronionych ołowianym ekranem) i zbadać np. jego mechanizm. Cena: 1000 feniksów. Niezgodność: +5.

3 **Aparat fotograficzny:** Bohater może wykonywać zdjęcia z takiej perspektywy jak urządzenie (aparat można sobie wszczepić nie tylko w oko, ale także np. w palec). Cena: 500 feniksów. Niezgodność: +1.

4 **Kamera:** Bohater może rejestrować na filmie wszystko to, co widzi kamera. Maksymalnie można w ten sposób zarejestrować godziny przekaz (każdy wydany ponad normę punkt dodatkowy podwaja ten czas). Zapisu dokonuje się na miniaturowym kryształku pamięciowym. Cena: 1000 feniksów, +100 feniksów za każde przedłużenie czasu nagrywania. Niezgodność: +2.

1 **Wyższe dźwięki:** Bohater słyszy dźwięki o częstotliwości wyższej, niż przeciętny człowiek – świst psich gwizdków, niesamowity skowyt pojazdów grawitacyjnych i lądowników (statków kosmicznych zdolnych do siadania na planetach). Cena: 300 feniksów. Niezgodność: +1.

1 **Niższe dźwięki:** Bohater słyszy dźwięki o częstotliwości wyższej, niż przeciętny człowiek – np. głębokie dudnienie gruntu, świadczące o nadciąganiu kolumny pancernej albo bliskim trzęsieniu ziemi. Cena: 300 feniksów. Niezgodność: +1.

2 **Radio:** Bohater słyszy bezpośrednio transmisje radiowe nadawane w szerokim zakresie częstotliwości. Cena: 300 feniksów. Niezgodność: +2.

3 **Radio szpiegowskie:** Bohater słyszy nie tylko zwykłe transmisje radiowe, ale także te przesyłane w pasmach zastrzeżonych dla rodów szlacheckich, Ligi Kupieckiej, a nawet piratów. Większość przekazów jest niestety szyfrowana, więc przydałoby się znać kod... Cena: 500 feniksów. Niezgodność: +2.

3 **Nagrywarka:** Bohater może nagrywać wszystkie słyszane dźwięki (w tym także odbierane transmisje radiowe). Poza tym może również zapisać do godziny filmu wideo (każdy wydany ponad normę punkt dodatkowy podwaja ten czas). Zapisu dokonuje się na miniaturowym kryształku pamięciowym. Cena: 700 feniksów, +50 feniksów za każde przedłużenie czasu nagrywania. Niezgodność: +2.

1 **Hiperwęch:** Bohater potrafi rozróżniać ludzi i przedmioty nieożywione po zapachu. Wymaga to udanego testu Percepcji + *spostrzegawczości* z uwzględnieniem modyfikatorów zależnych od tego, czy zapach jest znany, czy obcy. Bohater może również próbować wytropić żywą istotę po zapachu – wykonuje wówczas test Percepcji + *tropienia*. Jeśli jednak niedoszła ofiara przejdzie przez wodę lub gęsto zamieszkany obszar, gdzie miesza się wiele zapachów, należy się spodziewać modyfikatorów ujemnych do testu. Cena: 300 feniksów. Niezgodność: +1.

1 **Hiperdotyk:** Bohater potrafi rozpoznać, z czego wykonana jest powierzchnia przedmiotu, którego dotyka. Wykonuje w tym celu test Percepcji + *spostrzegawczości*; niektóre dziedziny *wiedzy* traktuje się tu jako umiejętności wspomagające. Może również dotykiem wyczuwać odruchową reakcję emocjonalną u ludzi (przyspieszony puls, zaczerwienienie skóry itp.) – wymaga to testu Percepcji + *empatii*. Cena: 300 feniksów. Niezgodność: +1.

1 **Hipersmak:** Bohater potrafi po smaku częściowo rozpoznać skład chemiczny substancji, czasem także zorientować się, że podano mu trucizne. Wymaga to testu Percepcji + *wiedzy* (*kuchnia* lub *trucizny*). Cena: 300 feniksów. Niezgodność: +1.

Nowy organ (1 p.): Bohater zastępuje jeden z naturalnych organów w swym ciele bardziej wydajnym, sztucznym cyberorganem (uwaga: wszczepianie cybernetycznych protez rąk i nóg omówione zostało osobno; patrz „dodatkowe kończyny", dalej). Tego typu przeszczep nie wpływa jakoś dramatycznie na przebieg gry, ale nowy organ działa lepiej od naturalnego: silniejsze serce sprawia, że człowiek mniej się męczy, cyberoko również nie odczuwa zmęczenia itd. Specjalne możliwości nowych organów należy kupować osobno (patrz np. „Cyberzmysły" i „Cyberpłuca"), podobnie jak np. podniesienie wytrzymałości (patrz „Podwyższenie współczynnika", dalej). Najczęściej przeszczep „zwyczajnego" cybernetycznego organu pozwala zastąpić poważnie uszkodzoną część ciała. Uwaga: na razie zastąpienie mózgu jest niemożliwe (chociaż nie brakuje szalonych naukowców, którzy nie szczędzą wysiłków, by tego dokonać), można natomiast wszczepić w ciało i podłączyć do mózgu maszynę myślącą (patrz „Maszyna myśląca", dalej). Cena: 300-1000 feniksów w zależności od tego, jak złożony organ się przeszczepia.

Tarcza energetyczna (koszt w punktach – różny): Generator tarczy można zarówno wszczepić do wewnątrz ciała, jak i na skórę. Tarcza musi mieć zasilanie z baterii (nie autonomiczne; cyborg z opcją „Generator" może takie baterie automatycznie ładować).

Koszt	Rodzaj	PT	Ciosy	Feniksy	Niezgodność
7	standardowa	7	10	750	+3
9	turniejowa	7	15	1000	+3
18	szturmowa	8	20	4500	+5
30	bojowa	8	30	7500	+5

Podwyższenie cechy (2 p. za każde +1 do cechy): W tej kategorii mieszczą się różne urządzenia, które zwiększają wrodzone możliwości bohatera (czyli jego cechy). Można dzięki nim przekroczyć zastrzeżone dla różnych ras maksimum – ba, można nawet zaczynać grę z cechą powyżej magicznej „10"! Wyjątkiem od tej reguły jest Technika, a także Wiara i Ego – tych cech nie można podwyższyć przez stosowanie cybernetycznych usprawnień organizmu. Pewne urządzenia wpływają wprawdzie na zachowanie (Porywczość, Opanowanie, a także Introwersję i Ekstrawersję), nie mogą jednak zmienić ustalonych przekonań (takich jak Wiara); nie przyniosą również nagłego, genialnego rozumienia współczesnej nauki (Technika). Można sobie wyobrazić wszczep, który zmieniałby Psi bohatera (decyzja w tym względzie należy do Mistrza Gry), ale nieznane są implanty (chyba żeby chirurgicznie przyłączyć do ciała bohatera artefakt anunnaki albo kościelną relikwię), które podnosiłyby poziom Teurgii. Cena: 300 feniksów za punkt premii. Niezgodność: +1 za punkt premii.

Pewne z tych urządzeń mają dobroczynny wpływ tylko na niektóre aspekty cechy – np. wzrok albo słuch, a nie ogólną

Percepcję albo koordynację ręka-oko, nie zaś Zręczność jako taką (taki implant przyda się snajperowi, ale raczej nie linoskoczkowi). Tego rodzaju częściowe podwyższenie cechy kosztuje po 1 punkcie za premię +1. Cena: 200 feniksów za punkt premii. Niezgodność: +1 za punkt premii.

Bohater musi wydać odpowiednią liczbę punktów doświadczenia, by wszczepy mu nie dokuczały (dopóki nie wyda punktów, jest traktowany jak człowiek cierpiący na cyberpsychozę). Koszt takiego „zabiegu" w punktach doświadczenia jest równy trzykrotnej wartości premii do cechy. Wyobraźmy sobie na przykład, że Jahn ma Zręczność równą 4, ale dzięki cybernetyce podnosi jej wartość do 7. Zanim będzie mógł w pełni korzystać z nowej cechy, musi wydać dziewięć punktów doświadczenia.

Przyspieszenie refleksu (1 p. za każde +1 do Inicjatywy): Można cybernetycznie „podkręcić" układ nerwowy bohatera i skrócić w ten sposób czas jego reakcji. Może jego ciało oplata siateczka cieniuteńkich przewodów, które szybciej niż włókna nerwowe przenoszą sygnały z mózgu? Albo po prostu wymieniając same włókna na lepsze, syntetyczne? Tak czy inaczej, każdy wydany punkt pozwala dodać +1 do Inicjatywy. Cena: 200 feniksów za punkt premii. Niezgodność: +1 za punkt premii.

Zwiększenie Żywotności (2 p. za każde +1): Takiego bohatera po prostu trudniej zabić. Zazwyczaj podwyższenie Żywotności wiąże się ze zwiększeniem rozmiarów fizycznych postaci, ale cybernetyka pozwala obejść to ograniczenie – wystarczy żeby implant dublował jakieś naturalne organy wewnętrzne w ciele, poprawiał pracę systemu immunologicznego, umożliwiał szybszą regenerację tkanek itd. Cena: 500 feniksów za punkt premii. Koszt w punktach doświadczenia: 2 za punkt premii. Niezgodność: +1 za punkt premii.

Dodatkowa kończyna (3 p. za kończynę): Bohater ma dodatkową rękę, nogę lub mackę, która spisuje się nie gorzej od tych, którymi obdarzyła go natura. Każda noga pozwala zwiększyć bazową szybkość biegu o +3. Cena: 500 feniksów za kończynę. Niezgodność: +2 za kończynę.

Wnęka w ciele (1 p.): Wszczepiona w ciało bohatera pusta komora umożliwia dyskretny transport broni, kamery czy na przykład maszyny myślącej – w takiej sytuacji koszt instalacji wnęki jest wliczony w opcję „Ukryta" lub „Niezauważalna". Czasem jednak wnęka przydaje się, by przemycić jakiś inny ładunek; zwykle jej wytworzenie wiąże się z usunięciem jakiegoś organu i/lub zastąpieniem go mniejszym, cybernetycznym. Mieści się w niej jeden przedmiot średniej wielkości, dwa przedmioty małe albo trzy bardzo małe. Cena: 300 feniksów. Niezgodność: +1.

Latanie (PT 7, 5 p.): Osobisty plecak latający pozwala bohaterowi unosić się w powietrzu dzięki sile antygrawitacji. Do jego obsługi potrzebna jest umiejętność *latanie*; sam start (nie mówiąc już o kierowaniu maszyną w powietrzu) wymaga testu Zręczności + *latania*; nieudany test nie oznacza automatycznie tragicznego upadku z dużej wysokości – wystarczy, że bohater na dwie-trzy tury zboczy z kursu. Latające cyberplecaki nie są przeznaczone do używania w warunkach bojowych. Prędkość lotu: 5 metrów na turę + 1 metr za każdy sukces w teście Zręczności + *latania*. Cena: 3000 feniksów. Niezgodność: +3.

Źródło światła (koszt w punktach – różny): Latarnia lub latarka. Za 1 punkt bohater może oświetlić obszar o promieniu

trzech metrów albo wysłać snop o szerokości jednego metra na 10 metrów w przód. Każdy wydany dodatkowo punkt pozwala podwoić obszar lub zasięg świecenia. Cena: 200 feników za jednostkę zasięgu. Niezgodność: +1.

Błysk (2 p.): Cyborg może oślepić nagłym błyskiem światła wszystkich tych, którzy na niego patrzą. Oślepienie trwa trzy tury, plus trzy tury na każdy wydany dodatkowo punkt (maksimum 12 tur). Ofiary oślepienia mogą próbować zamknąć na czas oceny i uniknąć tego efektu: wykonują w tym celu test Percepcji + *wigoru*; każdy punkt zwycięstwa skraca okres oślepienia o jedną turę. Oślepiona ofiara wszystkie działania, do których potrzebny jest wzrok, wykonuje z modyfikatorem -6. Cena: 300 feników. Niezgodność: +1.

Przyspieszenie (koszt w punktach – różny): Cybernetyka może znacznie rozszerzyć naturalne zdolności poruszania się człowieka (i obcego) – taki cyborg może szybciej biegać, wyżej skakać, albo pływać jak ryba. Cena: 300 feników za poziom usprawnienia. Niezgodność: +1 za poziom usprawnienia.

Bieg (każde dwa punkty umożliwiają podwojenie dystansu): Bohater ma wzmocnione mięśnie nóg – albo wręcz kółeczka z silniczkami rakietowymi. Każde dwa punkty podwajają szybkość, z jaką się porusza. Dwunogi mogą wykorzystać tę opcję najwyżej trzykrotnie, istoty czteronogie – pięciokrotnie.

Skakanie (każde trzy punkty umożliwiają podwojenie dystansu): Dzięki wzmocnieniu mięśni i/lub ścięgien w nogach – bądź dzięki instalacji silniczków rakietowych – bohater może znacznie wyżej i dalej skakać. Każde trzy punkty pozwalają podwoić odległość, na jaką skacze. Tę opcję można wykorzystać najwyżej pięciokrotnie.

Pływanie (każde trzy punkty umożliwiają podwojenie dystansu): Bohater ma bardziej opływowe ciało, prawdopodobnie zaopatrzone dodatkowo w płetwy. Każde trzy punkty pozwalają podwoić prędkość, z jaką pływa. Opcję tę można wykorzystać tylko trzykrotnie.

Niewrażliwość na ból (3 p.): Ból nie robi na bohaterze szczególnego wrażenia, co jednak nie znaczy, że postać nie zdaje sobie sprawy z odniesionych obrażeń. Receptory bólu funkcjonują normalnie, ale nie przekazują sygnałów do mózgu – może w ciele bohatera rozmieszczono w strategicznych punktach elektrody, które zakłócają przesyłanie tych sygnałów, albo po prostu odłączono mu ośrodek bólu w mózgu. Bohater ignoruje modyfikatory ujemne do działań wynikające z poważnych obrażeń. Nie można mu też zadać bólu, wykorzystując moce okultystyczne ani w inny sposób. Cena: 500 feników. Niezgodność: +2.

Maszyna myśląca (koszt w punktach – różny): Komputer, który może mieć bardzo różne funkcje. Cena: 1000 feników za maszynę, +300 za każdy Poziom Techniki. Niezgodność: +1.

Interfejs uniwersalny (1 p. za każdy dodatkowy język programowania): Komputer potrafi podłączyć się do innej maszyny myślącej i ściągnąć z niej interesujące użytkownika dane, kopiując je do swojej pamięci lub na dysk. Ponieważ działanie każdej maszyny myślącej opiera się na jakimś języku programowania, komputer może łączyć się tylko z tymi urządzeniami, których język zna (opis języków programowania znajduje się wcześniej w tym rozdziale). Na PT 5 komputery muszą dysponować fizycznym łączem (kablem), później, od PT 6, wystarcza im łączność radiowa. Cena: 300 feników za język. Niezgodność: +1.

Programy fachowe (1 p. za dwa poziomy umiejętności): Całą masę specjalistycznych umiejętności można „opanować", korzystając z odpowiednich programów komputerowych; zbędny staje się wówczas żmudny proces nauki i treningu – wkładamy do komputera kryształ zatytułowany „prowadzenie statków kosmicznych" – i gotowe! Istnieją również programy wspomagające umiejętności „cielesne" (*walkę wręcz, skradanie się, wigor* itp.), ale wymagają one stosowania interfejsu neuronowego (patrz dalej). Żaden program nie pozwala podnieść umiejętności powyżej 10. Bohaterowie, którzy uznają, że lepiej kupować stosowne programy, zamiast się uczyć, powinni pamiętać, że inkwizytorzy chętnie wymazują wszelkie tego rodzaju „nienaturalne dane", jeśli tylko je odkryją. Cena: +100 feników za poziom programu (i umiejętności). Niezgodność: +2.

Interfejs neuronowy (PT 6, 3 p.): Komputer jest podłączony bezpośrednio do układu nerwowego właściciela, co pozwala mu korzystać bez ograniczeń z programów wspomagających umiejętności „cielesne" (*walkę wręcz, skradanie się, wigor* itp.). Cena: +500 feników. Niezgodność: +1.

Wielozadaniowość (PT 6, 1 p. za program): Na niektórych maszynach myślących można uruchomić kilka programów równocześnie, pod warunkiem, że wszystkie one znajdują się jednocześnie w pamięci komputera. Bez rozszerzenia pamięci da się uruchomić tylko jeden program naraz; chcąc skorzystać z następnego (zwłaszcza fachowego), należy wymienić kość z jego zapisem. Cena: +500 feników za dodatkową pamięć na jeden program. Niezgodność: +1.

Doradca (PT 7, koszt w punktach – różny): Sztuczna inteligencja, zdolna odpowiadać na pytania związane z dziedziną, o której ma pewne pojęcie. SI ma swój Spryt i specjalizuje się w pewnej liczbie dziedzin *wiedzy* lub *nauki*. Odpowiadając na pytanie lub udzielając rad, musi wykonać test Sprytu + *wiedzy* (*nauki*). Cena za Spryt maszyny wynosi 1 punkt za każde dwa poziomy cechy; tak samo wycenione są umiejętności. Cena: +1000 feników, +200 za punkt Sprytu, +50 za punkt umiejętności. Niezgodność: +3.

Implant narzędziowy (1 p.): Niektóre narzędzia lub często używane przedmioty można na stałe wszczepić sobie w ciało – na przykład śrubokręt umieszczony w czubku palca albo podobnie umieszczony świder elektryczny (uwaga: Mistrz Gry powinien zatwierdzić zarówno przeznaczenie, jak i umiejscowienie narzędzia). Jeśli za narzędzie płaci się punktami jak za dobrodziejstwo, należy dodać te punkty do jednego dodatkowego, który umożliwia osadzenie przyrządu w ciele. Cena: półtorakrotna wartość zwykłego narzędzia. Niezgodność: +1 za każde wszczepione narzędzie.

Odporność na trucizny (2 p. za każdą truciznę): W ciało bohatera wszczepia się specjalny dodatkowy narząd wewnętrzny, który ma go chronić przed działaniem trucizn. Bohater sam wybiera, na co chce być uodporniony: cyjanek, gaz xaos, jad voroksów, alkohol itp. Zwykle filtr wszczepu wymienia się co 10 kontaktów z toksyną, chociaż zależy to od jej mocy. Cena: 1000 feników za cybernetyczny narząd, 500 za każdą dodatkową odporność, 50 za filtr zapasowy. Niezgodność: +1 za każdą odporność.

Broń (koszt w punktach – różny): Zdarzają się osobnicy, którzy lubią wszczepić sobie lub przyczepić do ciała na

stałe miecz lub pistolet, wymienić zęby na metalowe kły czy nawet implantować elektrody na opuszkach palców, żeby porażać przeciwników prądem (ach, ten uścisk dłoni!). W większości wypadków broń trzeba robić na zamówienie albo przynajmniej mocno przerabiać istniejące egzemplarze. Gracz powinien dobrze się zastanowić, jaką funkcję specjalną ma spełniać broń (sztylet może np. wysuwać się z ukrytej w ramieniu pochwy, miecz plazmowy wystrzeliwać ze środka otwartej dłoni, a Derringer mieć lufę wyprowadzoną kciukiem), a następnie, kierując się podanymi poniżej wskazówkami, dopracować szczegóły uzbrojenia.

Obrażenia (koszt w punktach – różny): Przykładowe obrażenia można odczytać z tabeli broni (patrz „Rozdział szósty: Walka"): noże zadają 2-3 kostki, miecze 4-7 kostek itd. Na tej podstawie należy też oszacować przybliżoną cenę wszczepu (x2 dla broni instalowanej cybernetycznie). Niezgodność: +2 dla broni palnej, +3 dla broni energetycznej.

Koszt	Rodzaj broni
1 za kostkę	wykorzystuje siłę mięśni (pięść, nóż, pałka)
1 za kostkę	kinetyczna (pocisk z pistoletu)
1 za kostkę	ogłuszająca (ogłuszacz)
2 za kostkę	energetyczna* (broń plazmowa, miotacz ognia)

* Przy wyrzuceniu 1 lub 2 na kostce obrażeń, obrażenia przenikają przez tarczę energetyczną.

Zasięg (koszt w punktach – różny): Jeżeli mamy do czynienia z bronią działającą na odległość (broń palna, łuki, kusze itp.), koszt w punktach związany jest z jej skutecznością. Mechanizm sprężynowy, wyrzucający nóż czy miecz z pochwy ze znaczną siłą, może zamienić broń do walki wręcz w broń strzelecką (podobnie jak doczepiona do ostrza zminiaturyzowana rakieta). Trzeba wówczas dobrze przemyśleć, jaki będzie faktyczny jej zasięg, ale wątpliwe jest, by właściciel wyrzuconego sprężyną noża mógł liczyć na więcej niż 5/10 (jeśli broń jest rzeczywiście rzucana w sposób naturalny – tak jak shuriken czy granat – zasięg wynosi 5/10 i nie ma kłopotu z Niezgodnością). Niezgodność: +1.

Koszt	Zasięg
0	5/10
1	10/20
2	30/40
3	40/60
4	50/70

Promień rażenia (1 p. za zwiększenie promienia rażenia o 1 metr): Ten parametr dotyczy broni oddziałującej na wszystkich, którzy znajdą się w określonej odległości od punktu trafienia (takiej jak granaty czy np. sieć). Celuje się nie w pojedynczą ofiarę, lecz w wybrane miejsce w jej pobliżu. Wykonuje się tylko jeden test ataku – jeśli się powiedzie, wszystkie osoby w promieniu rażenia (który mierzy się od punktu trafienia) zostają trafione (chyba że któraś zrobi unik). Zaleca się dużo zdrowego rozsądku przy projektowaniu tego rodzaju broni – sieci na przykład nie bardzo nadają się do objęcia obszaru, którego średnica przekracza 3 metry. Przy eksplozjach przyjmuje się, że maksymalny promień rażenia jest równy zadawanym przez broń obrażeniom (w metrach). Z każdym metrem oddalenia od epicentrum wybuchu obrażenia maleją o jedną kostkę.

Oplątanie (koszt w punktach: różny): Istnieją takie rodzaje broni (sieci, pistolety pianowe), które zamiast zadawać obrażenia, mają na celu oplątanie i unieruchomienie przeciwnika. Dzieli się je na kategorie w zależności od Siły: za 8 Siły płaci się jeden punkt, a potem 1 punkt za każde 2 punkty Siły. Po udanym ataku ofiara wykonuje test Siły + *wigoru* i porównuje jego wynik z testem Siły broni (działania sporne) – jeśli przegra, zostaje skutecznie unieruchomiona.

Amunicja (koszt w punktach – różny): Broń, która nie strzela kulami metalowymi, plazmą, ładunkami energii ani innymi pociskami, nie wymaga ani amunicji, ani baterii – w przeciwieństwie do wszelkich pistoletów, kusz i łuków. W cyberbroni stosuje się z reguły tę samą amunicję, co w jej normalnym odpowiedniku. Trzeba się tylko zastanowić, czy nasz cyberpistolet ma wystrzeliwać takie same pociski, co rewolwer, czy może raczej takie jak karabin szturmowy? Cenę amunicji w punktach i feniksach można oszacować, korzystając ze wskazówek zawartych w tabeli broni („Rozdział szósty: Walka"); ta sama zasada odnosi się do noży, shurikenów, sztyletów i wszelkiej broni miotanej.

Pojemność magazynka: Każda broń ma określoną liczbę strzałów, jakie można oddać bez przeładowania. Standardowo przyjmuje się dziesięć strzałów – opcja ta nie kosztuje dodatkowych punktów. Jeden punkt płaci się za dwadzieścia strzałów; jeżeli gracz poprzestanie na pięciu nabojach w magazynku, dostanie 1 punkt dodatkowy, a jeśli uzna, że wystarczy mu jeden strzał – aż dwa punkty dodatkowe. Cybernetyczna broń energetyczna (np. plazmowa) wymaga stosowania standardowych baterii jądrowych (koszt za odpowiednią pojemność taki jak przy zwykłej broni palnej) i nie może mieć zasilania autonomicznego (chociaż wszczepiwszy sobie generator, można baterie ładować).

Serie (3 p.): Broń umożliwia strzelanie seriami (kilka strzałów w ramach jednej akcji). Dopuszczalne są wszystkie standardowe opcje: trzy pociski, sześć pocisków, opróżnienie magazynka lub seria z rozpylacza.

• Jak wszczep jest umocowany?

Większość wyposażenia cybernetycznego instaluje się w ciele właściciela na stałe, w drodze zabiegu chirurgicznego; usunięcie ich wymaga ponownej operacji – w przeciwnym razie posiadacz mógłby odnieść poważne obrażenia (patrz ramka „Instalacja implantów"). Niektóre z tych urządzeń są tak silnie związane z właścicielem, że ich uszkodzenie pociąga za sobą zranienie właściciela.

Implant zdejmowalny (3 p.): Takie urządzenie można usunąć, nie wykonując operacji – zdjęcie go lub ponowne założenie zajmuje przynajmniej jedną turę.

Gniazdko uniwersalne (1 p. gniazdko, 3 p. każde urządzenie): Uniwersalne mocowanie dla różnych zdejmowalnych (i tylko zdejmowalnych) urządzeń cybernetycznych. Każde urządzenie, które ma pasować do gniazdka, musi mieć taką funkcję (3 punkty) oraz dopasowaną do gniazdka wtyczkę (0 punktów, 50 feników). Samo gniazdko kosztuje 300 feników. Niezgodność: +1.

Implant zrośnięty z ciałem (+2 p.): Urządzenie jest tak ściśle związane z organizmem użytkownika (jego układem nerwowym, mięśniami, kośćmi itd.), że do naprawienia go nie wystarczy odpowiednia dziedzina *wybawienia techniki*, ale wymagana jest także znajomość *medycyny*. Ponadto kiedy implant zostanie uszkodzony, bohater traci Żywotność (jeden punkt lub więcej, w zależności od natury uszkodzenia; decyzja należy do Mistrza Gry).

Instalacja implantów

Samo podłączenie urządzeń cybernetycznych do ludzkiego organizmu może przysparzać nieco kłopotów – i nawet całe mnóstwo feniksów nic tu nie zmieni. Po znalezieniu (skonstruowaniu) pożądanego cyberssprzętu należy znaleźć chirurga lub inżyniera, speca od cybernetyki, który zgodzi się wymarzony gadżet wszczepić bohaterowi. Specjaliści nie dysponujący najlepszym wyposażeniem i zajmujący się prostymi implantami często nie wychylają się nadmiernie, nie ogłaszają w gazetach, śrubują ceny i korzystają z usług szemranych pośredników – wszystko po to, żeby jak najlepiej się zabezpieczyć. Lepszej klasy mistrzowie znajdują sobie wpływowych mecenasów, którzy zapewniają im należytą opiekę, ale roszczą sobie za to prawa do części wynagrodzenia za pracę „swoich" chirurgów na własny rachunek.

W dodatku instalowanie nowych wszczepów (poza tymi, z którymi bohater rozpoczyna grę) jest ryzykowne: wyjątkowa porażka w teście *chirurgii* może prowadzić do stopniowego wyniszczenia organizmu, niedopasowania psychiki do implantu albo po prostu błędów w jego funkcjonowaniu. Działanie wszczepu jest silnie uzależnione od umiejętności chirurga, jakości urządzenia oraz rozsądku użytkownika. Uważajcie więc!

Udane dokonanie wszczepu wymaga testu Techniki + *medycyny*, przy czym liczba punktów zwycięstwa niezbędna do powodzenia zmienia się w zależności od stopnia złożoności urządzenia, a także od miejsca jego implantacji. Wstawienie komuś noża w kikut ramienia wymagałoby trzech, najwyżej czterech punktów, ale wbudowanie maszyny myślącej w mózg – nawet 32 punktów! Wyjątkowo porażka podczas operacji może mieć tragiczne skutki.

Cena, jaką płaci się za zabieg, zależy od renomy i sprawności chirurga, a także obowiązujących uregulowań prawnych. Są planety, na których inkwizytorzy regularnie patrolują ulice w poszukiwaniu nielegalnych „jatek", ale są i takie – mniej zaściankowe – gdzie można prosto z ulicy wstąpić do kliniki cybernetycznej i zażyczyć sobie dowolny wszczep. Poniżej zamieszczono pewne ogólne wskazówki, które pomogą oszacować koszt zabiegu (w feniksach).

Stopień złożoności wszczepu	Cena
Za każdą funkcję implantu	+10%
Umiejscowienie wszczepu	
Na zewnątrz ciała (np. na skórze)	300
Wewnątrz organizmu (w kości, żyłach, czaszce itp.)	600
W kluczowym organie (mózg, serce, układ nerwowy)	1000
Warunki zabiegu	
Nielegalny gabinet („jatki")	standard
Szpital gildii	+10%
Szpital pałacowy	+20%
Wyjątkowo brudne/ubogie „jatki"	-10%
Lokal nękany regularnymi patrolami inkwizycji	x2
Chirurg	
Znany	+20%
Cieszący się złą sławą	-20-50%
Za każdy punkt *medycyny* powyżej 3	+10%

Przykład: Średniej klasy chirurg (*medycyna* 3) próbuje wszczepić pacjentowi centuriona (rodzaj cybernoża; patrz dalej) z dwoma cechami specjalnymi (niezauważalny i implant narzędziowy). Bazowa cena implantu zewnętrznego (nóż zmieści się we wnęce wyciętej w wierzchniej części przedramienia) wynosi 300 feniksów. Cenę zwiększa się o 20% za dwie cechy oraz o 5 feniksów za samo ostrze – razem dostajemy więc 365 feniksów.

Implant raniący (+5 p.): Działający wszczep wyrządza szkody w organizmie właściciela – każda tura jego funkcjonowania oznacza utratę jednego punktu Żywotności: implant przypala tkanki, powoduje krwotok, jego mechanizm miażdży mięśnie itp.

Jak wszczep jest zasilany?

Jeżeli implant nie jest prostym narzędziem mechanicznym – w rodzaju śrubokręta w palcu czy sprężynowego noża na przedramieniu – wymaga jakiegoś źródła zasilania. Nie ma nic za darmo: albo wszczep będzie sam generował sobie energię, albo będzie ją ciągnął z baterii, należy więc wybrać jedną z poniżej opisanych opcji.

Zasilanie bateryjne (PT 5, koszt w punktach – różny): Jeśli urządzenie ma działać, wymaga zastosowania baterii elektrycznej (PT 5) lub jądrowej (od PT 6 wzwyż). Standardowo implantu można użyć 20 razy bez ładowania baterii (0 punktów). Można ten czas skrócić i uzyskać za to dodatkowe punkty: +1 za 15 kolejnych „strzałów" lub +2 za 10. Baterię można naładować w gniazdku elektrycznym (elektryczną) lub w elektrowni (jądrową). Urządzenia, które czerpią wyjątkowo mało energii ze źródła (radia, latarki itp.), mogą działać przez 24 godziny bez przerwy, zanim baterię trzeba będzie naładować (lub tylko godzinę – dostaje się wtedy 1 punkt dodatkowy). Urządzenia zasilane z baterii i uruchamiane automatycznie zużywają jedną „porcję" energii w turze, więc przestają działać po 10, 15 lub 20 turach użytkowania. Cena: 10 feniksów za baterię jądrową (+3 za każde ładowanie).

Zasilanie autonomiczne (PT 6, 1 p.): Albo implant korzysta z własnego generatora jądrowego, który zaspokaja wszystkie jego potrzeby, albo czerpie energię z ciepła i energii mięśni właściciela. Cena: +25% do ceny urządzenia. Niezgodność: +1.

Generator (PT 7, 2-3 p.): Implant czerpie energię bezpośrednio z reakcji termojądrowej, która jednak produkuje tej energii tyle, że można ją jeszcze wykorzystać do innych celów: ładowania baterii jądrowych lub zasilania urządzeń podłączonych przewodem wprost do generatora (latarka, radio itp.). Wydanie dwóch punktów dodatkowych pozwala produkować do 10 ładunków dziennie (co odpowiada 10 strzałom z pistoletu plazmowego albo 10 interwencjom tarczy energetycznej); za trzy punkty można produkować 20 ładunków na dobę. Cena: 3000 feniksów. Niezgodność: +2.

Jak wszczep wygląda i z jakich materiałów jest wykonany?

Zwykle forma przedmiotu jest pochodną jego funkcji, ale i w tej dziedzinie nie wszystko jest takie jednoznaczne. Zacznijmy od pytania, jak łatwo zauważyć implant?

Widoczny (0 p.): Nikt, kto na własne oczy ogląda właściciela wszczepu, nie może nie zauważyć także samego implantu – od razu wszystko jasne: cyborg. Niezgodność: +1.

Brzydki (+1 p.): Implant prezentuje się paskudnie – co do tego nie ma dwóch zdań. Jeśli zostanie zauważony, jego właściciel ma dodatkowy modyfikator -2 do Ekstrawersji, nie licząc normalnej niechęci i nieufności, jaką w ludziach wzbudzają cyborgi. Niezgodność: +1.

Brudny (+1 p.): Z implantu cieknie smar, bucha para, strzelają iskry albo draństwo okropnie hałasuje – inaczej mówiąc: nie ma się czym chwalić. Brud i smród przysparzają właścicielowi wrogów. Niezgodność: +1.

Niezauważalny (1 p.): Wszczep można dostrzec dopiero przy bliższych oględzinach albo w chwili, gdy zostanie użyty. Niezgodność: +1.

Ukryty (PT 6, 2 p.): Implant jest niewidoczny dla postronnych obserwatorów – został ukryty pod skórą lub nawet pod warstwą mięśni. Cena: +10% do ceny urządzenia. Niezgodność: +1.

Niewidoczny (PT 8, 3 p.): Implant jest dobrze ukryty – idealnie naśladuje wygląd i funkcję któregoś z organów ciała, tak że tylko skaner z PT 8 umożliwia jego wykrycie. Tego rodzaju wynalazki są wyklęte i absolutnie zakazane – inkwizycja paniczne boi się androidów. Cena: +20% do ceny urządzenia. Niezgodność: +1.

Drugie pytanie brzmi: Z jakich materiałów wykonano implant?

Metal (0 p.): Na niższych Poziomach Techniki większość urządzeń i narzędzi wykonuje się z metali – z aluminium, miedzi czy stali. Jeżeli implant jest napędzany lub sterowany elektrycznie, za izolator służy guma. Metale są materiałem solidnym, a metale kolorowe i dobra stal nie rdzewieją, ale wyprodukowane z nich wszczepy są dość ciężkie. W dodatku wszystkie dobrze przewodzą prąd – obrona przeciw broni elektrycznej (porażenie, pałki elektryczne) oraz wyładowaniom elektrycznym (pioruny) jest o jedną kostkę osłabiona.

Plastik (PT 6, 0 p.): Na wyższych Poziomach Techniki metal zastępuje się odpornymi na zniszczenie tworzywami sztucznymi, nawet w wypadku dość złożonych elementów – takich jak drobne koła zębate, przekładnie i inne ruchome części mechanizmów. Elementy plastikowe są lżejsze i nie przewodzą prądu. Cena: +10% do ceny urządzenia.

Ceramstal (PT 6, 1 p.): Najtwardsza ze znanych substancji. Proces wytopu ceramstali opracowano wprawdzie już na PT 5, ale wówczas nikt nie potrafił jeszcze wytwarzać z niej drobnych, precyzyjnych mechanizmów – budowano statki kosmiczne i czołgi, lecz nie wszczepy. Dopiero unowocześnione metody wytwórcze z PT 6 umożliwiły produkcję mikroskopijnych detali, niezbędnych w cybernetyce. Wszystkie urządzenia ceramstalowe traktuje się tak, jakby miały jakość o 1 lepszą, bez względu na wykonanie (patrz dalej). Cena: +50% do ceny urządzenia. Niezgodność: +1.

Syntciało (PT 6, 0 p.): Hodowane w specjalnych kadziach syntetyczne ciało dobrze naśladuje ludzkie mięśnie i skórę. Nie jest wprawdzie żywe, ale na pierwszy rzut oka niczym się od żywej tkanki nie różni (dopiero przy bliższych oględzinach można się na nim poznać). Projektanci i producenci syntciała potrafią również wytwarzać takie jego wersje, które naśladują z wyglądu skórę niektórych ras obcych. Najczęściej syntciało stosuje się na małych powierzchniach – żeby zamaskować wycięta w ciele wnękę albo wtyczkę dla implantów. Cena: +5% do ceny urządzenia; 20 feników za jedną „łatę".

Syntkanka (PT 8, 4 p.): Wszczep wykonany z substancji, która idealnie naśladuje ludzką tkankę (zrobione z niej lub zamaskowane nią wszczepy automatycznie uważa się za niewidoczne – wynikający z tego koszt w punktach dodatkowych jest już uwzględniony) – potrafi nawet regenerować się (zrastać i odrastać) po odniesionych obrażeniach. Podobnie jak syntciało, także syntkankę wykonuje się ze specjalnej gumy, ale gumy obdarzonej własną „inteligencją", która pozwala materiał odpowiednio programować (tak że kiedy właściciel się zawstydzi, to syntkanka się zarumieni). Tylko skanery z PT 8 lub podobnie wyrafinowane testy laboratoryjne pomogą odkryć prawdziwą naturę syntkanki. Kościół stanowczo zakazuje produkcji i stosowania wykonanych z niej narządów. Cena: +30% do ceny urządzenia. Niezgodność: +2.

Nanotechnologia (PT 8, 3 p.): Specjalistyczna dziedzina nauki, której głównym dziełem – i narzędziem – są mikroskopijne (wielkości pojedynczych nanometrów) robociki, również znalazła zastosowanie w cybernetyce; zminiaturyzowane roboty potrafią dokonywać prawdziwych cudów, a poza tym bez mikroskopu nie sposób ich dostrzec (wszczepy nanotechnologiczne uważa się automatycznie za ukryte, co uwzględniono w ich koszcie). Niestety, wskutek zakrojonej na szeroką skalę akcji niszczenia informacji, jaka nastąpiła w Mrocznych Wiekach, większość wiedzy nanotechnologicznej zaginęła – a robociki po spuszczeniu ze smyczy nie zawsze są właścicielowi posłuszne. Co nie zmienia faktu, że są niezwykle użyteczne. Cena w feniksach: x2. Niezgodność: +2.

• Jakiej jakości jest wszczep (jak dobrze go wykonano)?

Jeśli w opisie nie podano inaczej, wszczep należy od czasu do czasu – co najmniej raz w tygodniu – czyścić i poddawać zabiegom konserwacyjnym. Kiedy implant się zepsuje, naprawa wymaga wykonania testu Techniki + *wybawienia techniki* (odpowiedniej specjalności).

Autokonserwacja (PT 6, 3 p.): Urządzenie ma wbudowaną funkcję samoczyszczenia i samonaprawy – samo dawkuje sobie smar, samo wysyła nanotechnologicznych „specjalistów", którzy naprawiają uszkodzenia (PT 8). Implant wyposażony w opcję autokonserwacji musi mieć co najmniej standardową jakość wykonania. Cena: 500 feników. Niezgodność: +2.

Jakość ma wpływ przede wszystkim na łatwość dokonywania napraw – im wyższa, tym naprawy łatwiejsze (przede wszystkim dlatego, że tym trudniej uszkodzić wszczep). Modyfikatory wynikające z jakości wykonania mają wpływ na test *wybawienia techniki*; szczególnej wagi nabierają wówczas, gdy w teście tym bohater poniesie wyjątkową porażkę – wpływ sfuszerowanego testu na porządnie wykonany implant będzie mniejszy niż w wypadku implantu podłej jakości. Wszczepy mają w większości standardową jakość wykonania.

Solidny (1 p.): Urządzenie jest wykonane porządniej od przeciętnego. Należy albo dodać 1 do łatwości testu naprawy, albo odjąć 1 od liczby punktów zwycięstwa, niezbędnych do uzyskania przy dłużej trwających modyfikacjach. Cena: +10% do ceny urządzenia.

Mistrzowsko wykonany (2 p.): Dzieło prawdziwego specjalisty w swoim fachu. Należy albo dodać 2 do łatwości testu naprawy, albo odjąć 2 od liczby punktów zwycięstwa, niezbędnych do uzyskania przy dłużej trwających modyfikacjach. Cena: +20% do ceny urządzenia.

Doskonały (3 p.): Tak wykonany wszczep jest wyjątkowo odporny na uszkodzenia. Należy albo dodać 3 do łatwości testu naprawy, albo odjąć 3 od liczby punktów zwycięstwa, niezbędnych do uzyskania przy dłużej trwających modyfikacjach. Cena: +30% do ceny urządzenia.

Niesolidnie wykonany (+1 p.): Implant jest albo niechlujnie skonstruowany, albo ma jakąś drobną wadę fabryczną. Należy albo odjąć 1 od łatwości testu naprawy, albo dodać 1 do liczby punktów zwycięstwa, niezbędnych do uzyskania przy dłużej trwających modyfikacjach. Cena: -10% od ceny urządzenia.

Spartaczony (+2 p.): Wszczep został wyjątkowo niestarannie wykonany i w efekcie ma kilka wyraźnych wad fabrycznych. Należy albo odjąć 2 od łatwości testu naprawy, albo dodać 2 do liczby punktów zwycięstwa, niezbędnych do uzyskania przy dłużej trwających modyfikacjach. Cena: -20% od ceny urządzenia.

Prymitywny/delikatny (+3 p.): Urządzenie jest beznadziejnie wadliwe albo też wyjątkowo delikatne i podatne na uszkodzenia. Za każdym razem, gdy właściciel sfuszeruje jakiś związany z nim test (wyjątkowa porażka), implant psuje się i trzeba go naprawiać. Mistrz Gry określa konkretne skutki awarii, ale w każdym razie potrzebna będzie pomoc fachowca. Ponadto należy albo odjąć 3 od łatwości testu naprawy, albo dodać 3 do liczby punktów zwycięstwa, niezbędnych do uzyskania przy dłużej trwających modyfikacjach. Cena: -30% od ceny urządzenia.

Specjalistyczna technologia (+2 p.): Wszczep ma tak skomplikowaną budowę, że tylko prawdziwy ekspert poradzi sobie z jego naprawą. Musi przy tym mieć odpowiednią odmianę *wybawienia techniki*, i to na poziomie co najmniej równym Poziomowi Techniki urządzenia. Na przykład naprawa mechanicznego implantu z PT 6, który jest dziełem specjalistycznej technologii, wymaga znalezienia technika z *wybawieniem mechaniki* co najmniej na szóstym poziomie.

• Jak działa wszczep?

Większość implantów cybernetycznych trzeba włączać „ręcznie" za każdym razem, gdy są potrzebne – można w tym celu wzruszyć ramionami, przekręcić nadgarstek albo wydać polecenie w myślach.

Autoaktywacja (2 p.): Implant działa praktycznie sam i nie wymaga nadzoru ani opieki ze strony właściciela. Funkcja automatycznego uruchomienia jest szczególnie potrzebna w wypadku złożonych wszczepów, takich jak na przykład kamery czy maszyny myślące, które bez niej za każdym razem należałoby uruchamiać, mówiąc o tym Mistrzowi Gry. Te same urządzenia wyposażone w opcję autoaktywacji działają cały czas – kamera filmuje, a maszyna myśląca działa i jest gotowa do wykonywania obliczeń, chyba że bohater świadomie ją wyłączy. Cena: 300 feniksów. Niezgodność: +1.

• Czy wszczep jest łatwy w obsłudze?

Korzystanie z większości urządzeń cybernetycznych nie wiąże się ani z jakimiś specjalnymi ułatwieniami (premie), ani utrudnieniami (modyfikatory ujemne) działania; czasem tylko zdarza się, że użycie wszczepu wymaga wykonania testu. Bywa jednak i tak, że chcąc z implantu korzystać, bohater musi opanować pewne specjalistyczne umiejętności.

Łatwa obsługa (1 p. za +1 do łatwości testu): Albo wszczep jest wyjątkowo łatwy w obsłudze, albo wręcz pomaga właścicielowi – dobrym przykładem jest tu bicz niechybny (z czujnikiem celu) lub maszyna myśląca ze sztuczną inteligencją (i własnym zestawem umiejętności). Cena: +10% do ceny urządzenia za każde +1 premii do łatwości testu.

Umiejętność (+ 2 p.): Używanie wszczepu jest dość skomplikowane i wymaga specjalistycznego szkolenia. Bohater musi posiąść (wydając punkty) specjalną umiejętność (nazwaną od miana implantu), której testy wykonuje się w połączeniu z odpowiednimi cechami.

Nieporęczny (+1 p. za -1 do łatwości testu): Implant jest pękaty, za duży, niezgrabny i trudno się nim manipuluje. Cena: -5% od ceny urządzenia za każde -1 do łatwości testu.

Nieprzewidywalny (+1 p.): Implant zachowuje się czasem w sposób całkowicie zaskakujący i niezrozumiały dla użytkownika. Powody mogą być różne: marne wykonanie, wadliwość prototypu, uszkodzone struktury pamięciowe (w wypadku nanotechnologii) itp. Za każdym razem, gdy używając wszczepu, bohater uzyska w teście wyjątkową porażkę, implant wariuje. Trwa to tyle tur (lub godzin), ile wynosi Ego właściciela, ale jeśli urządzenie zostało niewłaściwie użyte lub było źle konserwowane, efekty mogą utrzymywać się jeszcze dłużej. Cena: -10% od ceny urządzenia.

• Zgodność wszczepu z ciałem i umysłem

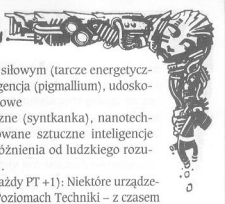
Nie trzeba chyba przypominać, że twory cybernetyczne niewiele mają wspólnego z naturą. Mało kto dobrze znosi instalację maszyny we własnym ciele – czasem organizm nie jest w stanie przyswoić sobie nadmiaru sztuczności i próbuje cybernetyczne wszczepy odrzucić – zarówno na poziomie czysto fizjologicznym, jak i psychicznym; zdarza się, że ludzie tracą od tego zmysły (patrz cyberpsychoza, dalej). Każdy człowiek (i obcy) ma wyraźnie ograniczoną liczbę implantów, jakie może w ciele znieść bez szwanku – wszystko zależy od cechy Ego: im wyższe Ego, tym więcej szczepów przyswaja organizm.

Każda cecha funkcjonalna implantu ma parametr nazwany „niezgodnością". Bohater, który decyduje się na instalację wszczepów w swoim ciele, musi zsumować Niezgodności wszystkich urządzeń i ich funkcji – maksymalna dopuszczalna suma zależy od Ego, co ilustruje poniższa tabela. Johanna z Pośredników, która ma Ego na poziomie 3, może sobie pozwolić na łączną Niezgodność równą 11 (punkty te zbiera w dowolnej kombinacji urządzeń i ich funkcji).

Niezgodność	Ego
1-5	1
6-8	2
9-11	3
12-14	4
15-17	5
18-20	6
21*-23	7
24-26	8
27-29	9

* Cyborgi, u których łączna Niezgodność wszczepów przekracza 20 (co oznacza utratę dwóch trzecich pierwotnej formy fizycznej), przez kościelnych fanatyków są uznawane za istoty o martwych duszach.

Cyberpsychoza (+4 p.): Bez względu na wartość Ego, bohater zawsze jest trochę nieprzygotowany na przyjęcie wszczepów. W chwilach ogromnego napięcia Mistrz Gry może zażądać od niego wykonania testu Techniki +



koncentracji. Jeśli test będzie nieudany, bohater straci kontrolę nad elementami, z których (przynajmniej częściowo) składa się jego ciało. Wykonuje się wówczas dodatkowy rzut kostką dwudziestościenną:

Wynik	Efekty
1-13	Bohater zaczyna cierpieć na nerwicę związaną z sytuacją, która wywołała szok, lub z samymi wszczepami. Ta przypadłość trwa do końca sceny (najdalej do końca aktu).
14-16	Tym razem umysł bohatera załamuje się poważnie i zaczyna go nękać trwała psychoza związana z sytuacją, która wywołała szok, lub z samymi wszczepami. Można ją wyleczyć na drodze długofalowej kuracji psychoterapeutycznej, ale w Znanych Światach niełatwo o terapeutę; doradztwo natury religijnej również może okazać się skuteczne – wszystko zależy od przekonań bohatera i jakości „leczenia".
17-19	Cybernetyka wymyka się bohaterowi spod kontroli – wszczepy zaczynają działać niezależnie od jego woli, „na własną rękę". Efekt ten utrzymuje się przez liczbę tur równą wartości cechy Wiara/Ego.
20	Bohater wpada w szał i atakuje pierwszego napotkanego przeciwnika, nie bacząc na to, czy trafił mu się przyjaciel, czy faktyczny wróg. Efekt ten utrzymuje się przez liczbę tur równą wartości cechy Wiara/Ego.

Cyberpsychoza nie jest właściwością żadnego z urządzeń cybernetycznych, lecz cechą charakteryzującą organizm bohatera i jego reakcję na implanty.

Wszczep zakazany (+2 p.): Większość dostojników kościelnych potępia wszelką cybernetykę i wszystkie wszczepy, ale niektóre urządzenia cieszą się ich szczególną niełaską – inkwizytorzy najpierw przypalają winnych, a dopiero potem zadają pytania. Cena: +10% do ceny urządzenia (sprzedawca ryzykuje własne życie, handlując takim gorącym towarem).

• Jaki jest Poziom Techniki implantu?

O ogólnym Poziomie Techniki wszczepu decyduje najbardziej zaawansowana z jego cech funkcjonalnych. Poniżej podano kilka wskazówek, którą mogą okazać się pomocne przy szacowaniu zaawansowania technicznego wynalazków graczy i Mistrza Gry.

PT	Urządzenie
5	Najniższy Poziom Techniki, na jakim w ogóle można mówić o cybernetyce i wszczepach. Większość wytwarzanych na nim implantów jest widoczna lub (w najlepszym razie) niezauważalna. Nie sposób dobrze ich ukryć; nie ma też mowy o wiernym naśladowaniu ludzkiego ciała i skóry. Wykonane z metalu i prymitywnych polimerów wszczepy zasilane są z baterii elektrycznych.
6	Pojawiają się implanty ukryte, a bateria jądrowa staje się standardowym źródłem zasilania większości urządzeń (także wszczepów). Do ich konstrukcji wykorzystuje się syntciało, nowoczesne polimery i ceramstal.
7	Manipulacja polem siłowym (tarcze energetyczne), sztuczna inteligencja (pigmallium), udoskonalone baterie jądrowe
8	Implanty niewidoczne (syntkanka), nanotechnologia, zaawansowane sztuczne inteligencje (niemal nie od odróżnienia od ludzkiego rozumu i świadomości).

Poziom Techniki (1 p. za każdy PT +1): Niektóre urządzenia konstruuje się na kilku Poziomach Techniki – z czasem stają się po prostu coraz lepsze, szybsze, dokładniejsze itp. – kamera z PT 8 będzie znacznie bardziej wyrafinowana niż jej odpowiednik z PT 5. Im wyższy poziom techniki, tym sprzęt mniejszy, bardziej odporny na uszkodzenia i bardziej wszechstronny. Każdy dodatkowy Poziom Techniki (ponad wymagane minimum) kosztuje dodatkowe 200 feniksów.

• Ile kosztuje wszczep?

Sumujemy wszystkie punkty dodatkowe, wydane na zakup wszystkich cech funkcjonalnych implantu – dokładnie tyle należy ich wydać, by rozpocząć grę z takim właśnie wszczepem. Jeżeli bohater postanowi zafundować sobie takie urządzenie później, w trakcie gry, należy zsumować cenę (w feniksach) wszystkich funkcji oraz koszt zabiegu chirurgicznego (patrz ramka „Instalacja implantów) – tyle właśnie kosztuje zakup wszczepu i wbudowanie go sobie w ciało. Na zakup urządzeń cybernetycznych w grze nie trzeba wydawać punktów doświadczenia – wyjątkiem są tylko te wszczepy, które podnoszą wartości cech i Żywotność.

Wszczepy

Centurion (2 p.)

PT 5

Cechy charakterystyczne: Niezauważalny, implant narzędziowy (nóż sprężynowy).

Niezgodność: 2.

Cena: 365 feniksów (5 za ostrze, 360 za zabieg).

Centuriony i kobry to najlepsze przykłady prostej broni cybernetycznej. Centurion to nic innego, jak dwudziestocentymetrowy nóż, ukryty w przedramieniu (układa się w zagłębieniu wzdłuż kości promieniowej). Po włączeniu pchnięty sprężyną wskakuje właścicielowi prosto w dłoń (ma normalną rękojeść, więc można go wygodnie chwycić). Uwaga: centurion nie jest w żaden sposób umocowany do ciała bohatera, lecz jedynie ukryty w specjalnie przygotowanej wnęce. Test: Zręczność + *broń biała*. Obrażenia: 4.

Kobra (miecz; 6 p.)

PT 5

Cechy charakterystyczne: Niezauważalna, broń (miecz).

Niezgodność: 3.

Cena: 740 feniksów (20 za miecz, 720 za zabieg).

Cybermiecz przymocowany bezpośrednio do kości przedramienia (nie można się go pozbyć bez zabiegu chirurgicznego), który na żądanie wysuwa się, usztywnia (ostrze jest teleskopowe; jego zablokowanie w pozycji wyprostowanej traktuje się jak jedno działanie) i jest gotów do walki. Schowanie ostrza do wyciętej w ręce pochwy zajmuje całą turę, ale lepiej najpierw je zdezynfekować (np. przemyć alkoholem) – w przeciwnym razie trzeba

codziennie czyścić i konserwować broń, by uniknąć zakażenia. Test: Zręczność + *broń biała*. Obrażenia: 5.

Cyberharpun (4 p.)

PT 5

Cechy charakterystyczne: Niezauważalny, broń (harpun).

Niezgodność: 3.

Cena: 725 feniksów (5 za harpun, 720 za zabieg).

Cyberharpun przypomina nieco centuriona, ale jest bronią miotaną (czy raczej strzelecką). Płat sztucznej skóry (albo syntciała – w wersji z PT 6) skrywa wylot wyżłobionego w przedramieniu kanału, do którego ładuje się specjalnie uformowane stalowe pręty. W chwili włączenia implantu wbudowany mechanizm wystrzeliwuje stalowe pociski przez środek dłoni właściciela na znaczną odległość. W „magazynku" mieści się maksymalnie pięć harpunów. Test: Zręczność + *strzelanie*. Obrażenia: 3. Zasięg: 10/20. 5 strzałów.

Jonasz (7 p.)

PT 5

Cechy charakterystyczne: Niezauważalny, implant narzędziowy (wyciągarka), broń (harpun).

Niezgodność: 4.

Cena: 745 feniksów (20 za wyciągarkę z linką, 5 za harpun, 720 za zabieg).

Nieco droższa wersja cyberharpuna, zaopatrzona w napędzany silnikiem bęben ze stalową linką. Ze względu na popularność tego rodzaju implantów wśród rybaków mieszkańcy wodnych planet nazywają je „jonaszami". Wyciągarka jest w stanie udźwignąć ciężar do 100 kilogramów. Chcąc kogoś trafić cyberharpunem (by potem móc go do siebie przyciągnąć), należy najpierw trafić ofiarę (Zręczność + *strzelanie*), a następnie pokonać ją w teście Siły + *wigoru* (działania sporne); właściciel jonasza może w tymże teście dodać do swojego wyniku punkty zwycięstwa, uzyskane przy ataku. Test: Zręczność + *strzelanie*. Obrażenia: 4. Zasięg 10/20. 5 strzałów.

Akwalung (3 p.)

PT 6

Cechy charakterystyczne: Cyberpłuca (wodne), zrośnięty z ciałem, zasilanie autonomiczne.

Niezgodność: 3.

Cena: 1655 feniksów (875 za skrzela, 780 za zabieg).

Cybernetyczne skrzela, które są w stanie wydzielić z wody tlen. Produkuje się również bardziej nowoczesną wersję akwalungu – ukryty (+2 p.) o Niezgodności o 1 większej i cenie wyższej o 150 feniksów.

Inżynierskie oko (6 p.)

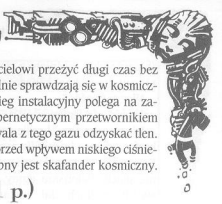
PT 6

Cechy charakterystyczne: Cyberzmysły (szkło powiększające/luneta, widzenie w podczerwieni), Percepcja +1 (wzrok), zasilanie autonomiczne.

Niezgodność: 6.

Cena: 2340 (1500 za implant, 840 za zabieg).

Wielu Inżynierów chętnie funduje sobie takie wszczepy – później często się ich widuje, jak przez teleskopowe obiektywy bacznie obserwują otoczenie. Oko przypomina duży monokl, gęsto opleciony przewodami i okolony



światełkami, wstawiony w oczodół i przesłaniający całkowicie naturalne oko.

Radioucho (3 p.)

PT 6

Cechy charakterystyczne: Cyberzmysły (radio), ukryte, zasilanie autonomiczne, umiejętność.

Niezgodność: 4.

Cena: 1245 feniksów (405 za ucho, 840 za zabieg).

Miniaturowy odbiornik radiowy, ukryty w uchu wewnętrznym właściciela. Bohater, który zdecyduje się na taki wszczep, musi opanować specjalną umiejętność (*obsługa radioucha*), żeby odbierać transmisje – w przeciwnym razie nie będzie umiał nastawić pożądanej częstotliwości (i zamiast posłuchać meldunków pilotów z gildii Przewoźników, złapie muzykę nadawaną przez głośniki na lokalnym targu).

Postronni obserwatorzy raczej nie powinni się zorientować, z kim mają do czynienia, ale *obsługa radioucha* z pewnością ułatwi ukrycie ewentualnych sygnałów, które mogłyby zdradzić właściciela odbiornika.

Skóra Goliata (10 p.)

PT 6

Cechy charakterystyczne: Siła +3, Wytrzymałość +2, zrośnięta z ciałem, zasilanie autonomiczne.

Niezgodność: 6.

Cena: 2715 (1875 za skórę, 840 za zabieg).

Powłoka syntetycznych mięśni, chirurgicznie instalowana w ciele bohatera i zastępująca większość jego naturalnych mięśni. Model, którego parametry wyszczególniono powyżej, zastępuje tylko mięśnie związane z dźwiganiem ciężarów (bicepsy, tricepsy, mięśnie grzbietu, ścięgna Achillesa, mięśnie czterogłowe ud itd.). Znane są jednak i takie skóry, które działają jak zbroja i chronią właściciela przed bólem i obrażeniami. W opisanym tu modelu syntetyczne mięśnie i ścięgna nie są zamaskowane – wyróżniają się większą objętością, metalicznym połyskiem i wyraźnie widocznym syntetycznym szkieletem pod skórą, tak że cyborga z taką skórą Goliata można rozpoznać na pierwszy rzut oka.

Neurodruty (5 p.)

PT 6

Cechy charakterystyczne: Zręczność +3, zrośnięty z ciałem, zasilanie autonomiczne.

Niezgodność: 4.

Cena: 2425 (1125 za neurodruty, 1300 za zabieg).

Siateczka syntetycznych neurodrutów oplata z zewnątrz i od środka ciało właściciela. U dołu i u szczytu rdzenia kręgowego jest podłączona do splotów nerwowych, przez co usprawnia działanie naturalnego układu nerwowego. Dzięki temu znacznie poprawiają się funkcje motoryczne ciała, zręczność, zdolności manualne. Neurodruty nie są ukryte, natomiast zabezpiecza się je elastycznym, metalowym oplotem.

Oksypłuco (9 p.)

PT 7

Cechy charakterystyczne: Cyberpłuca (próżniowe), zrośnięte z ciałem, ukryte, zasilanie autonomiczne, zakazane.

Niezgodność: 7.

Cena: 5250 feniksów (4350 za cyberpłuca, 900 za zabieg).

Oksypłuco pozwala właścicielowi przeżyć długi czas bez dopływu tlenu – przez co idealnie sprawdzają się w kosmicznej próżni. Chirurgiczny zabieg instalacyjny polega na zastąpieniu jednego z płuc cybernetycznym przetwornikiem dwutlenku węgla, który pozwala z tego gazu odzyskać tlen. Oksypłuco nie chroni jednak przed wpływem niskiego ciśnienia (próżni) – do tego potrzebny jest skafander kosmiczny.

Drugi mózg (11 p.)

PT 6

Cechy charakterystyczne: Spryt +2, maszyna myśląca (interfejs uniwersalny do programowania w Supremie, programy fachowe, wielozadaniowość 3), ukryty, zasilanie autonomiczne.

Niezgodność: 10.

Cena: 5515 feniksów (3915 za maszynę myślącą, 1600 za zabieg).

Komputer wstawiony chirurgicznie w czaszkę właściciela. Dostęp do niego (dla celów konserwacji) zapewnia zdejmowalny płat syntciała i blok syntetycznej kości u podstawy czaszki. Ładowanie programów odbywa się przez wymianę kryształów pamięciowych, wtykanych w gniazdko (zwykle ukryte za lewym uchem i zamaskowane syntciałem).

Programy (6 p.):

Fachowe: *wiedza* (dziedzina do wyboru) 4, *wiedza* (dziedzina do wyboru) 4, *maszyna myśląca* 4.

Cena: 1200 feniksów.

Szpiegoko (6 p.)

PT 6

Cechy charakterystyczne: Cyberzmysły (szkło powiększające/luneta, kamera), ukryte, zasilanie autonomiczne, umiejętność.

Niezgodność: 5.

Cena: 2655 feniksów (1755 za oko, 900 za zabieg).

Kamera wideo ukryta w cybernetycznym oku. Naturalne oko bohatera zostaje chirurgicznie usunięte, a na jego miejsce wstawia się szpiegoko, które do złudzenia przypomina oryginalny organ wzroku. Obraz rejestrowany jest na standardowym, zminiaturyzowanym krysztale pamięciowym – kryształy te stosowano w Drugiej Republice w zabawkowych zegarkach z rejestratorem i odtwarzaczach muzycznych, ale z czasem znalazły zastosowanie przede wszystkim w wywiadzie i wszędzie tam, gdzie liczy się dyskretna obserwacja. Zwyczajny kryształek wystarcza na dokonanie mniej więcej godzinnego nagrania (a kosztuje około 30 feniksów); mieści się w maleńkim zagłębieniu za uchem, zamaskowanym syntciałem.

Posługiwanie się szpiegokiem wymaga opanowania specjalnej umiejętności (*obsługa szpiegoka*) – w przeciwnym razie bohater może nie być zadowolony z nagrania (błędy w kadrowaniu, obraz prześwietlony itp.).

Postronni obserwatorzy raczej nie powinni się zorientować, z kim mają do czynienia, ale *obsługa szpiegoka* z pewnością ułatwi ukrycie ewentualnych sygnałów, które mogłyby zdradzić właściciela kamery.

Stymusym (3 p.)

PT 6

Cechy charakterystyczne: Percepcja +2, cyberzmysły

(hiperdotyk), zrośnięty z ciałem, niezauważalny, zasilanie autonomiczne, zakazany.

Niezgodność: 5.

Cena: 2715 feniksów (1215 za wszczep, 1500 za zabieg).

W szczytowym okresie rozwoju Drugiej Republiki cyberfetyszyzm i ksenofilia przeżywały prawdziwy rozkwit. Ksenofile, którzy usiłowali zrozumieć kulturę obcych, chętnie płacili bajońskie sumy za możliwość uzupełnienia swych ludzkich ciał implantami, które symulowałyby funkcjonowanie organizmów obcych. Stymusym jest w istocie wersją syntciała dla bogaczy, odzwierciedlającą perwersyjne i dekadenckie zachcianki cyberfetyszystów – symuluje wrażliwość tkanek pokrywających organy rozrodcze (ludzkie i nie tylko). Można go nałożyć na dowolną część ciała – aczkolwiek utkanie i dopasowanie odpowiedniej sieci nerwów jest zajęciem bardzo żmudnym – i używać jej do odbierania takich samych bodźców przyjemnościowych, jakie płyną z organów płciowych (oczywiście byle skrawek ciała nie zyskuje przez to automatycznie zdolności rozrodczych). Ksenofilom bardzo się taka możliwość spodobała, gdyż – mniejsza o powody – w swoich próbach zbliżenia z obcymi mają skłonności do stosowania nader niezwykłych technik. Kościół z oczywistych powodów nie jest tym wynalazkiem zachwycony.

Rentgenowskie oczy (4 p.)

PT 7

Cechy charakterystyczne: Cyberzmysły (rentgen), zrośnięte z ciałem, niezauważalne, zasilanie autonomiczne, umiejętność.

Niezgodność: 7.

Cena: 2150 (1250 za oczy, 900 za zabieg).

Oto kosztowna zabawka, której nienawidzą zarówno stróże porządku, jak, który niedoszli przestępcy. Rentgenowskie oczy pozwalają właścicielowi dosłownie przejrzeć na wylot każdy przedmiot (organiczny i nieorganiczny) lub istotę żywą. Najprostsze zastosowanie (PT 6) to prześwietlenie zwykłym promieniowaniem rentgenowskim, które może niestety prowadzić do różnych odmian raka. Późniejsze wersje tego wszczepu odzwierciedlają historię pasywnych urządzeń skanujących: oczy wyprodukowane na PT 7 są w stanie przebić osłonę wymyśloną w tym samym okresie – i tak dalej.

Oswojenie się z oczami rentgenowskimi to bardzo długi i żmudny proces i wymaga osobnej umiejętności, ale wprawny użytkownik może wyczyniać różne cuda: widzi w ciemności, skanuje żywe istoty w poszukiwaniu chorób i modyfikacji technologicznych, diagnozuje awarie urządzeń mechanicznych... Niewyszkolony właściciel rentgenowskich oczu naraża się na nagłe, oślepiające błyski pola elektromagnetycznego, błędy w ocenie odległości, stres z powodu wyimaginowanych zagrożeń – a także zwykły obłęd, gdy zanadto naogląda się wnętrzności wszystkich mijanych ludzi.

W przeciwieństwie do inżynierskiego oka oczy rentgenowskie nie różnią się niczym od zwykłych oczu – ale tylko wówczas, gdy są wyłączone: po włączeniu promieniują natomiast słabą, czerwonawą poświatą. Jeśli więc cyborg chce dyskretnie z nich skorzystać, to albo po prostu zasłania je ręką, albo nie rozstaje się z okularami przeciwsłonecznymi.

Statki kosmiczne

Statki do podróży w kosmosie buduje się tak, żeby służyły przez stulecia – większość tych, które za czasów Alexiusa przemierzają wszechświat, korzystając z sieci gwiezdnych wrót, pochodzi jeszcze z czasów Drugiej Republiki; wcale nierzadko spotyka się modele jeszcze starsze – z okresu Diaspory. Im starszy statek, tym większej i lepszej ekipy techników potrzeba, żeby utrzymać go w stanie zdatnym do użytku, ale ponieważ kupcy dużo handlują, szlachta rządzi, a Kościół wszędzie zabiega o wpływy, technicy kosmiczni naprawdę nieźle zarabiają – i robią, co do nich należy: gdyby nie wypełniali swoich obowiązków, zakłócicieby to przepływ informacji i towarów. Na pokładzie główne stanowiska zajmują (zwykle) wynajęci członkowie załogi, natomiast w charakterze szeregowych członków załogi występują ubodzy chłopi i poddani.

Przeciętny człowiek nie ma zielonego pojęcia o zasadach działania pojazdów kosmicznych – w Znanych Światach powszechnie wiadomo tylko tyle, że statki startują, gdzieś tam w układzie znajdują gwiezdne wrota, przelatują przez nie... i czasem wracają. Bardziej szczegółowa wiedza jest raczej zarezerwowana dla specjalistów: pilot pewnie nie bardzo zna się na funkcjonowaniu silników, a gdyby dostał nagle zawału, może okazać się, że kapitan nie umie zastąpić go za sterami.

Wszyscy jednak zdają sobie doskonale sprawę z tego, że każdy element statku bardzo łatwo jest popsuć lub uszkodzić – przypadkowy strzał z pistoletu może przedziurawić hermetyczną groźdź albo nadwerężyć układ podtrzymywania życia. Nawet najlepsza ekipa inżynierów potrzebuje wielu dni czy tygodni, żeby naprawić uszkodzenia statku kosmicznego, a zanim to nastąpi, wszyscy na pokładzie wymrą. Dlatego też na statkach nie ma żartów: obowiązują przepisy, których ściśle należy się trzymać. Oczywiście bohaterowie graczy i czarne charaktery w scenariuszach wcale nie zamierzają się stosować do podobnych ograniczeń, więc Mistrz Gry musi sobie radzić z nimi na bieżąco, najlepiej jak potrafi.

Gwiezdne wrota

Gwiezdne wrota to olbrzymie (większość z nich osiąga rozmiary sporych księżyców) pierścienie sztucznego pochodzenia, zawieszone w przestrzeni międzyplanetarnej, dzięki którym możliwe są podróże międzygwiezdne. Statek, który chce przelecieć przez gwiezdne wrota, musi być wyposażony w napęd skokowy, którego tajniki należą do najpilniej strzeżonych sekretów gildii.

W każdym układzie gwiezdnym w Znanych Światach znajdują się jedne gwiezdne wrota, przez które odbywa się cały ruch do gwiazd i z powrotem. Statek, szykując się do skoku, przesyła do wrót współrzędne układu, do którego zmierza. Wrota otwierają się, statek wpada w nie – i wylatuje w żądanym układzie. Do wykonania skoku niezbędny jest gwiezdny klucz – mały metalowy cylinder, wynaleziony w Drugiej Republice, w którym zapisuje się złożone, wstępnie wyliczone koordynaty skoku. Przeciętny klucz zawiera współrzędne tylko jednego układu, chociaż zdarzają

Jednostki astronomiczne

Kosmos jest ogromny. Dla ułatwienia, obliczeń odległości między gwiazdami i planetami są w **Gasnących Słońcach** podawane w jednostkach astronomicznych (j.a.), a nie w milach czy w kilometrach (1 j.a. jest w przybliżeniu równa 150 milionom kilometrów). Gwiezdne wrota znajdują się najczęściej w odległości od 70 do 100 j.a. od głównej gwiazdy układu, podczas gdy nadające się do zamieszkania planety okrążają ją w odległości od 1 do 3 j.a. (Ziemia znajduje się 1 j.a. od Słońca). Trzeba więc pokonać znaczne odległości, żeby dotrzeć do wrót, a potem wrócić w pobliże zamieszkanych światów, ale kiedy uwzględni się bazy orbitalne, inne planety i pola asteroidów, trudno powiedzieć, żeby w układach gwiezdnych było pusto.

się klucze z zapisem przebiegu wielu gwiezdnych szlaków. Bez podania odpowiednich współrzędnych gwiezdne wrota się nie otworzą – statek przeleci przez środek pierścienia i już; nie znajdzie się bynajmniej w innym układzie.

Znane Światy są połączone gwiezdną siecią, czyli układem znanych tras międzygwiezdnych, prowadzących od wrót do wrót. Gdyby któreś wrota zostały zamknięte lub połączenie z innego powodu zniknęło, układ zostałby praktycznie odcięty od reszty wszechświata. Z większości układów planetarnych można polecieć w różne miejsca (z Byzantium Secundus aż do dziewięciu innych układów), ale są i takie, z których (i na które) prowadzi tylko jedna droga (Zapomniane Miejsce). Te ostatnie są znacznie bardziej narażone na utratę łączności z kosmosem.

Kiedy statek zbliża się do gwiezdnych wrót, klucz gwiezdny zawierający odpowiednie współrzędne wtyka się w panel komputerowy, który serią błysków świetlnych przekazuje te informacje wrotom. Jeżeli w koordynatach nie ma błędu, brama zostaje otwarta. Niepowtarzalna natura kluczy sprawia, że są one bardzo wysoko cenione – miarą pozycji Przewoźnika często jest właśnie liczba posiadanych kluczy. Stanowią one również ulubiony łup piratów kosmicznych, którzy stale poszukują nowych terytoriów do splądrowania.

Jedynie Przewoźnicy znają sekret produkcji gwiezdnych kluczy – znają i pilnie go strzegą. „Spacer Chaukich" w próżni (czyli po prostu wyrzucenie przez śluzę) jest zwyczajową karą dla wszystkich tych, którzy próbują podrabiać gwiezdne klucze, co grozi Przewoźnikom utratą monopolu.

Ceny gwiezdnych kluczy bywają bardzo różne, przede wszystkim dlatego, że klucze nie są na sprzedaż: dostają je Przewoźnicy, którzy awansują w hierarchii gildii. Można przyjąć, że Przewoźnik ma jeden klucz za każdy stopień powyżej najniższego (pierwszy dostaje wraz z tytułem „kierownika"). W każdym z nich zapisane są współrzędne tylko jednego skoku gwiezdnego – na przykład z Byzantium Secundus na Stos.

Mimo tych obostrzeń handel kluczami na czarnym rynku kwitnie – trafiają tam zarówno egzemplarze podrobione, jak i kradzione. Nabywca może mówić o szczęściu, jeśli uda mu się kupić pojedynczy klucz (taki jak w przykładzie powyżej) za marne 3000 feniksów.

Projektowanie statków kosmicznych – skrócony opis

1. Wybór klasy statku

Na tym etapie określa się:

– wielkość jednostki

– typ jednostki (lądownik, statek atmosferyczny, statek międzygwiezdny)

– jakość silników (wolne, standardowe, szybkie)

– dopuszczalne uzbrojenie i opancerzenie (liczbę stanowisk ogniowych)

– minimalną załogę

2. Zakup kadłuba

– wielkość x 10000 feniksów

3. Zakup ekranów ochronnych

– 3000 feniksów za sztukę (nie wolno przekroczyć przewidzianego dla statku maksimum)

4. Uzbrojenie

– rozmieszczenie broni na pokładach bojowych i/lub w wieżyczkach (nie wolno przekroczyć dopuszczalnej liczby stanowisk ogniowych); cenę za dodatkowe stanowiska podano w tabeli uzbrojenia

– zakup uzbrojenia; ceny podano w opisie

5. Zakup czujników

– ceny czujników podano w ich opisie.

6. Wynajęcie załogi i/lub piechoty kosmicznej

– wynagrodzenie dla personelu podano przy opisie załogi i oddziałów

– należy spełnić określone przez klasę statku minimalne wymagania odnośnie do ilości personelu

– można wprowadzić na pokład dodatkowych członków załogi, piechoty i/lub pasażerów (aż do wielkość +1)

– za każde 10 ton pojemności ładowni, przerobionej na kabiny dla pasażerów, można przyjąć od 1 do 5 dodatkowych osób

7. Tonaż

– bazowy tonaż: wielkość x10 ton

– przerobienie stanowisk ogniowych na ładownie: 10 ton za 1 stanowisko

– zwiększenie Żywotności statku: 10 ton za 1 poziom (należy przy tym zaznaczyć, że jest to Żywotność uzyskana kosztem ładowności)

8. Zapasy

– bazowo: na tyle dni, ile wynosi 10x wielkość statku, -2 na każdego człowieka (lub obcego) na pokładzie

– cena: 1 feniks dziennie na człowieka

– wykorzystanie przestrzeni ładunkowej: 1 tona na dziesięć osobodni

9. Żywotność = wielkość x10

10. Inne systemy

– upgrade maszyn myślących – patrz opis programów w opisie maszyn myślących

– zakup kapsuł ratunkowych (jedna na każdy punkt wielkości statku powyżej 3); cena: 3000 feniksów za trzyosobową kapsułę

Handlarze na kilometr wyczuwają desperację kupca i natychmiast śrubują cenę. Rzecz jasna, nie ma żadnej gwarancji, że kupiony nielegalnie klucz zaprowadzi właściciela w żądane miejsce – ba, nie ma pewności, czy w ogóle będzie działał!

Bez klucza wprowadzenie współrzędnych skoku do pamięci kierującej statkiem maszyny myślącej jest wprawdzie możliwe, ale zajmuje wiele godzin, a czasem nawet dni (trzeba zdobyć 18 punktów zwycięstwa w testach Techniki + *maszyn myślących*; działanie długotrwałe, umiejętność wspomagająca: *wiedza (gwiezdne drogi)*) – wszystko to przy założeniu, że koordynaty skoku są w przybliżeniu znane, ale przecież na przeciętnym statku nie ma biblioteki, w której przechowywano by takie dane (też ściśle strzeżone przez Przewoźników, którzy żyją z tej wiedzy).

Samoregeneracja gwiezdnych wrót

Skok przez gwiezdne wrota poza układ nazywany jest skokiem aktywnym, natomiast wyjście z wrót i pojawienie się w nowym układzie to skok pasywny. Po skoku aktywnym wrota potrzebują nieco czasu na regenerację swoich właściwości – dopóki proces ten się nie zakończy, nie można wykonać następnego skoku (aktywnego, ponieważ pasywnie wrota są aktywne przez cały czas). Dlatego też duże floty gwiezdne starają się synchronizować czas skoku i równocześnie dokonywać wejścia w bramę, zamiast rozciągać się w szyk liniowy i czekać na jej regenerację. Inżynierowie z Drugiej Republiki poradzili sobie wprawdzie z tym ograniczeniem, opracowując tak zwany klucz regeneracyjny (który trzeba posiadać oprócz zwykłego klucza gwiezdnego). Klucze regeneracyjne są jednak rzadkim luksusem i mało kto może sobie na nie pozwolić. Inżynierowie i Przewoźnicy sprzedają je wprawdzie, podróżując od układu do układu, ale każą sobie słono płacić. Okręty z floty cesarza Alexiusa mają własne klucze regeneracyjne, podobnie jak niektóre statki inkwizytorów – ku przerażeniu ściganych przez nich niewiernych.

Chcąc określić czas regeneracji gwiezdnych wrót, należy po aktywnym skoku rzucić dwudziestościenną kostką i odczytać rezultat rzutu z poniższej tabeli.

Wynik	Czas samoregeneracji gwiezdnych wrót
1-5	1 minuta
6-10	10 minut
11-14	30 minut
15-17	1 godzina
18-19	1 dzień
20	1 tydzień

Pościgi

Dość trudno jest ustalić cel podróży statku, który przeskoczył już przez gwiezdne wrota – wymaga to pewnego obycia i doświadczenia z tą techniką (czyli udanego testu Techniki + *wiedzy (gwiezdne drogi)*. Oczywiście, jeśli wrota prowadzą tylko do jednego układu (tak jak w Zapomnianym Miejscu, skąd można się wydostać tylko na Stygmat), nie trzeba być geniuszem, by domyślić się, gdzie poleciał interesujący nas statek.

Cechy statków kosmicznych

Klasa

Klasa pojazdu kosmicznego określa przede wszystkim jego wielkość i główne przeznaczenie – te najczęściej spotykane podano w sąsiedniej tabeli, wraz z wielkością i charakterystyką jednostek. Każdy z wielkich domów szlacheckich dysponuje własną, ściśle tajną technologią produkcji statków w każdej z głównych klas: statek Hawkwoodów będzie więc z pewnością inny od statku Decadosów, chociaż w jednej i drugiej flocie mogą latać także jednostki zdobyczne – tylko przemalowane w odpowiednie barwy.

Podano również typ każdego statku – określa on, czy maszyna może bezpiecznie poruszać się w atmosferze. „Lądowniki" mają opływowe kształty i – jak sama nazwa wskazuje – mogą bez przeszkód siadać na planetach (najlepiej w portach kosmicznych). Statki „atmosferyczne" są częściowo przystosowane do wejścia w atmosferę – mogą bezpiecznie poruszać w jej górnych, rozrzedzonych warstwach, nie są natomiast w stanie wylądować na powierzchni planety: muszą albo krążyć na niskiej orbicie, albo zacumować do stacji orbitalnej. Statki międzygwiezdne w ogóle nie powinny być narażane na kontakt z atmosferą; nie mogą nawet wejść na niską orbitę i muszą cumować do stacji okrążających planety na dużej wysokości.

Cena za „goły" kadłub kształtuje się zwykle na poziomie wielkość x10 000 feników. Całe dodatkowe wyposażenie – ekrany ochronne, uzbrojenie, czujniki, paliwo, zapasy – statku kupuje się osobno. Cenę wszystkich tych elementów podano dalej.

Szybkość

Zamiast krok po kroku śledzić ruch statku w nieskończonej przestrzeni kosmicznej, w **Gasnących Słońcach** kontroluje się tylko szybkość jednostki: od „maszyny stop" (statek się nie porusza), przez „ćwierć naprzód" (jedna czwarta maksymalnego ciągu i przyspieszenia), „pół naprzód", trzy czwarte naprzód", aż po „cała naprzód" (maksymalny ciąg i przyspieszenie). W zależności od rozwijanej prędkości zmienia się inicjatywa statku i warunki testów pilotażu (istotnych przy gwałtownych manewrach, pościgach i próbach ucieczki). W Tabeli Prędkości podano stosowne modyfikatory (patrz także „Statki kosmiczne w walce", dalej).

Wszystkie te określenia prędkości są miarą względną, gdyż odnoszą się do jakości silnika: silnik „szybki", pracujący pełną parą, pozwoli bardziej rozpędzić statek, niż działający na maksymalnych obrotach silnik „standardowy".

Każdy statek porusza się w tym kierunku, w jakim pcha go siła ciągu silników. Większość maszyn projektuje się w taki sposób, by silniki znajdowały się na wyraźnie określonej „rufie", a statek leciał „dziobem" naprzód. W próżni kosmicznej statek nie napotyka oporu, tak że kiedy raz się rozpędzi, będzie leciał dowolnie długo, dopóki sam nie zacznie hamować lub w coś nie uderzy. Dzięki temu może dowolnie obracać się i koziołkować w przestrzeni (chyba że chciałby przyspieszyć, wtedy bowiem musi znów ustawić się

Klasa statków

Podaną liczbę tarcz, wieżyczek i SO (stanowisk ogniowych) należy traktować jako MAKSYMALNĄ dopuszczalną dla tego kadłuba. Kupuje się je (i płaci za nie) osobno.

„Załoga" jest MINIMALNĄ liczbą osób w obsadzie statku, przy której kierowanie nim nie jest w żaden sposób utrudnione (nie ma modyfikatorów ujemnych). Na okrętach bojowych, które walczą na pierwszej linii, często załogę należy podwoić (dwie zmiany). P – pilot, N – nawigator, OM – obsada mostku, I – Inżynier. Uwaga: poza podanym minimum każde działko musi mieć swojego strzelca (lub program sterujący, zainstalowany w maszynie myślącej).

Klasa	Wielkość	Wymiary*	Typ	Silniki	Ekrany	Wieżyczki	SO	Załoga
prom	1	10x5x7	lądownik	szybkie	2/2	-	2	P
statek badawczy	3	30x10x7	lądownik	szybkie	2/2	1 mała	3	P, I
szturmowiec	4	35x12x10	lądownik	szybkie	2/2	1 mała	10	P, I
eskortowiec	4	40x13x10	lądownik	szybkie	2/2	1 mała	15	P, I
fregata	6	60x20x15	atmosfer.	szybkie	4/4	1 średnia (2)	30	P, N, 2I
galeota	7	70x23x17	atmosfer.	szybkie	4/4	1 średnia (1)	20	P, N, 2I
frachtowiec (szybki)**	8	65x33x25	gwiezdny	szybkie	4/4	1 mała	3	P, N, I
frachtowiec (mały)**	10	90x38x30	gwiezdny	standard.	6/6	1 mała	6	P, N, 2I
lądownik szturmowy	10	100x33x25	lądownik	szybkie	8/8	1 średnia (2)	20	P, N, 3I, OM
niszczyciel	10	100x33x25	atmosfer.	szybkie	8/8	2 średnie (2)	50	P, N, 5I, 2OM
krążownik	14	140x37x35	gwiezdny	standard.	9/9	2 duże	75	2P, 2N, 8I, 3OM
frachtowiec (duży)**	15	150x40x38	gwiezdny	standard.	6/6	1 mała	6	P, N, 3I
luksusowy liniowiec***	15	140x50x38	gwiezdny	wolne	6/6	1 mała	6	P, N, 2I, OM
pancernik	25	250x80x62	gwiezdny	standard.	12/12	3 duże	105	2P, 2N, 10I, 5OM

* Wymiary wewnętrzne: długość x szerokość x wysokość. Różne stocznie budują statki różnych rozmiarów, toteż niektóre jednostki są szersze (lub wyższe) niż dłuższe. Z grubsza przelicznik jest następujący: 10 metrów długości za każdy punkt wielkości; szerokość = 1/3 długości; wysokość = 1/4 długości. Większość statków projektuje się tak, że pomieszczenia mają po 10 metrów wysokości – wyjątek stanowią frachtowce, w których planuje się ogromne ładownie.

** Większość statku zajmują ogromne kapsuły ładunkowe (jedna lub więcej), w których znajdują się standardowe kontenery, zapakowane i opieczętowane w punkcie, z którego odbiera się towar. W szybkich frachtowcach zwykle jest tylko jedna kapsuła ładunkowa, w dużych – do pięciu małych lub dwóch dużych kapsuł (lub dowolna ich kombinacja, nie przekraczająca maksymalnej ładowności). Frachtowce i liniowce prawie zawsze kursują w eskorcie okrętów bojowych – dla ochrony przed piratami.

*** Większość statku zajmują luksusowe kajuty prywatne, salony i jadalnie.

dziobem w kierunku, w którym leci). Chcąc zmienić kierunek lotu, należy odpowiednio ustawić statek w przestrzeni (tak aby silniki były skierowane przeciwnie do nowo obranego kierunku) i uruchomić napęd; jeżeli pilot chce zwolnić, odwraca statek tyłem naprzód – silnikami zgodnie z kierunkiem lotu – i włącza napęd. Jeżeli chce całkowicie zatrzymać maszynę, musi nadać jej takie przyspieszenie, z jakim dotąd się poruszała (przeciwnie skierowane).

Przyspieszenie (lub zwolnienie) między dwoma sąsiednimi prędkościami (np. ćwierć naprzód i pół naprzód) traktuje się jako jedno działanie, przy czym pilot nie musi wykonywać żadnego testu. Chcąc zwolnić, musi najpierw obrócić statek – zajmuje mu to jedną turę, w której nie zmienia prędkości.

Niezwykłą dynamikę statki kosmiczne zawdzięczają napędowi, opracowanemu na bazie wykradzionej vau technologii grawitacyjnej. Wewnątrz kadłuba ciążenie jest utrzymywane dzięki wbudowanym w sufity pomieszczeń repulsorom, które zapewniają stałą, wygodną grawitację.

Jedynym prawdziwym ograniczeniem prędkości statku są ekrany ochronne, które zapewniają mu osłonę przed pyłem kosmicznym i drobnymi meteorytami. (Patrz „Ekrany ochronne", dalej).

Tabela szybkości

Ciąg	Silniki (szybkość*) wolne	standard	szybkie	Modyfikatory (walka)	(pościg)
maszyny stop	-	-	-	-	-
ćwierć naprzód	1%	1%	2%	+1	-1
pół naprzód	2%	2%	4%	0	0
trzy czwarte naprzód	3%	4%	6%	-1	+1
cała naprzód	4%	6%	8%	-2	+2

* Procent prędkości światła.

Tabela odległości

Prędkość	j.a./24h	Gwiezdne wrota*	Cały skok**
1% pr. światła	1,73	40 dni	80 dni
2% pr. światła	3,46	20 dni	40 dni
3% pr. światła	5,19	14 dni	28 dni
4% pr. światła	6,92	10 dni	20 dni
6% pr. światła	10,38	7 dni	14 dni
8% pr. światła	13,85	5 dni	10 dni

* Odległość do gwiezdnych wrót w układzie (średnio 69 j.a.).

** Lot z planety do gwiezdnych wrót, skok i przelot na planetę.

Ekrany ochronne

W międzygwiezdnej pustce nigdy nie ma absolutnej próżni – pełno w niej drobin pyłu i maleńkich (a czasem całkiem sporych) odłamków materii planetarnej. Dla osłony przed tego rodzaju „pociskami" – a także pociskami z broni przeciwnika – statki kosmiczne są zaopatrzone w ekrany ochronne, czyli przemysłową odmianę tarcz energetycznych. Oczywiście każdy ceramstalowy kadłub

sam także sporo zniesie, ale jest bezradny przy ostrzale z broni czy zderzeniach z asteroidami (a dokonujący abordażu żołnierze zwykle mają ze sobą spawarki...). Za to ekran znosi cierpliwie wszystkie możliwe uszkodzenia.

Podobnie jak osobiste tarcze energetyczne, także ekrany na statkach włączają się automatycznie z chwilą wykrycia kolizji z obiektem materialnym lub ładunkiem energetycznym. Kłopot tylko w tym, że im szybciej leci statek, tym więcej napotyka „kosmicznych śmieci" i tym więcej mocy ekranów angażuje do ochrony przed nimi. Poza tym, im większy kadłub, tym większy obszar trzeba chronić – duże statki w walce poruszają się wolniej od małych, bo inaczej ich ekrany nie poradziłyby sobie z naturalnymi zanieczyszczeniami kosmosu i pociskami przeciwnika. Statek, który przekroczy szybkość, przy jakiej ekrany zapewniają mu pełną ochronę, może się zwyczajnie rozsypać, bombardowany asteroidami.

Kolejnym parametrem statku jest zatem liczba ekranów, jakie osłaniają kadłub przy różnej szybkości. Ogólne zasady są następujące: kiedy statek stoi w miejscu, wszystkie ekrany mogą zostać użyte do ochrony przed ogniem nieprzyjaciela; z chwilą, gdy zaczyna przyspieszać, stopniowo coraz więcej mocy ekranów idzie na osłonę przed meteorytami i asteroidami. Przy „ćwierć naprzód" – jedna czwarta (trzy czwarte chronią przed pociskami), przy „pół naprzód" – połowa (połowa chroni przed pociskami), przy „trzy czwarte naprzód" – trzy czwarte (jedna czwarta chroni przed pociskami), przy „całej naprzód" cała moc ekranów jest niezbędna dla ochrony przed kosmicznym śmieciem. Statek chroniony sześcioma ekranami dysponuje czterema przy jednej czwartej ciągu, trzema przy połowie ciągu, jednym przy trzech czwartych ciągu i ani jednym, kiedy leci z maksymalnym przyspieszeniem.

Ponieważ ekrany są rozmieszczone równomiernie na powierzchni kadłuba statku, przed jednym atakiem broni tylko połowa ich mocy (druga połowa osłania kadłub z przeciwnej strony i może zostać wykorzystana do obrony przed atakiem, który by stamtąd nastąpił). Dlatego też w rubryce „Ekrany" podano osobno liczbę ekranów dla prawej i lewej burty.

Każdy ekran blokuje jeden strzał w turze (bez względu na uszkodzenia). Ładunki z niektórych typów broni mogą przenikać przez pole siłowe ekranów – tak jak energia zwykłego pistoletu plazmowego przenika przez osobistą tarczę energetyczną: kiedy na kostce obrażeń wypadnie wynik „1" lub „2", ekran należy zignorować i uszkodzenia odjąć wprost od Żywotności statku.

Cena: 3000 za jeden ekran.

Uzbrojenie

Na każdym kadłubie znajduje się określona liczba stanowisk ogniowych, czyli miejsc, w których można zainstalować broń (oczywiście, im większy statek, tym więcej broni może udźwignąć). Broń ta musi być jednak rozmieszczona równomiernie na całej długości kadłuba, toteż nie ma szans, by wszystkie działka strzelały w jednej turze do tego samego celu. Należy więc przyjąć, że z połowy dział można strzelić do celów znajdujących się po prawej burcie, a z drugiej połowy – do obiektów nadlatujących z przeciwka. Działka umocowane na wieżyczkach mogą strzelać w dowolnym kierunku, ale i tak tylko raz na turę.

Należy przy tym pamiętać, że na statkach mniejszych od krążownika nie można instalować broni ciężkiej, a na statkach lżejszych od fregaty – także broni średniej.

Więcej szczegółów w Tabeli uzbrojenia na stronie 243.

Ostrzał bezpośredni

Działo plazmowe: Działko strzelające kulami rozpalonej plazmy, których kształt utrzymywany jest polem siłowym. W chwili zderzenia pocisku z obiektem energetyczna osłona ekspanduje i uwalnia plazmę. Pociski z dział plazmowych (podobnie jak i ładunki wystrzeliwane z laserów) mogą przenikać przez ekrany ochronne statku. Cena: 2000 feników lekkie działo, 3000 feników średnie, 4000 ciężkie.

Działo pulsacyjne: Broń przeznaczona wyłącznie do osłabiania i likwidacji ekranów ochronnych statków przeciwnika. Po każdym trafieniu ekran zostaje na jedną turę zdezaktywowany i nie chroni przed ogniem normalnej broni. Działka pulsacyjne instaluje się na statkach stosunkowo rzadko, chociaż szczególnie skuteczne są w połączeniu z bronią konwencjonalną. Cena: 3000 feników.

Laser Gatlinga: Broń laserowa o stosunkowo małym zasięgu, wyposażona w obrotową lufę, dzięki czemu można ją szybciej przeładowywać (a więc i częściej z niej strzelać) niż większość dział okrętowych. Strzela na bliski zasięg – do rakiet i torped, oddziałów abordażowych oraz przyciągniętych ściągarką statków.

Ściągarka: Działko, które wystrzeliwuje magnetyczne zaczepy na linach, przyklejające się do kadłuba statku przeciwnika. Następnie liny zwija się na bęben i przyciąga statki na bardzo bliską odległość (mniejszy do większego). Cena: 1000 feników.

Chochlik: Działko, które czyni zamieszanie i sieje spustoszenie w układach elektronicznych statku przeciwnika. Udany strzał pozwala zignorować ekrany ochronne i powoduje, że przez cztery tury wszystkie działania statku są wykonywane z modyfikatorem ujemnym -4. Cena: 3000 feników.

Pokładowy miotacz ognia: Działo strzelające strumieniami ognia o niezwykle wysokiej temperaturze, wobec których ekrany energetyczne statku są zwykle bezsilne – tylko przy strzałach trafiających pod pewnym ściśle określonym kątem może dojść do ich uruchomienia; dlatego właśnie strzał do statku chronionego polem siłowym jest o 3 trudniejszy. Cena: 3000 feników.

Laser: Działo energetyczne, strzelające koherentnym promieniem światła o dużej mocy. Energia strzałów laserowych przenika przez ekrany ochronne (tak jak energia ładunków plazmowych). Cena: 2000 feników lekki laser, 3000 feników średni, 4000 ciężki.

Działo mezonowe: Chyba najgroźniejsza z broni pokładowych: bez wysiłku przebija ekrany ochronne statków i wszelkie przeszkody materialne. Tylko krążowniki i pancerniki są w stanie unieść lekkie działo mezonowe, a już tylko pancerniki – działo ciężkie, montowane na górze kadłuba. Cena: 10 000 feników lekkie działo, 20 000 ciężkie.

Działo konwencjonalne: Broń strzelająca dużymi, metalowymi pociskami (eksplozyjnymi lub nie). Słabo spisuje się w pojedynku z ekranem energetycznym, ale dla celów nie chronionych w ten sposób bywa naprawdę zabójcza. Cena: 2000 feników lekkie działo, 3000 feników średnie, 4000 ciężkie.

Uzbrojenie statków kosmicznych

Test: Zręczność + *sztuka wojenna (artyleria pokładowa)*

Obrażenia: podana liczba kostek plus punkty zwycięstwa, uzyskane przez strzelca w teście Zręczności + *sztuki wojennej (artyleria pokładowa)*.

Ostrzał bezpośredni

Broń	Łatwość	Obr.	SO*	Uwagi
Działo konw. (lekkie)		4	2	Nie przenika przez ekrany ochronne
Działo konw. (średnie)		5	3	Nie przenika przez ekrany ochronne
Działo konw. (ciężkie)		6	4	Nie przenika przez ekrany ochronne
Laser Gatlinga		1	3	Krótki zasięg; energia ładunków nie przenika przez ekrany ochronne
Laser (lekki)	+2	2	2	Strzał przenika przez ekran, gdy na kostce obrażeń wypadnie 1, 2 lub 3
Laser (średni)	+2	3	3	Strzał przenika przez ekran, gdy na kostce obrażeń wypadnie 1, 2 lub 3
Laser (ciężki)	+2	4	4	Strzał przenika przez ekran, gdy na kostce obrażeń wypadnie 1, 2 lub 3
Działo plazmowe (lekkie)		3	2	Strzał przenika przez ekran, gdy na kostce obrażeń wypadnie 1, 2 lub 3
Działo plazmowe (średnie)		4	3	Strzał przenika przez ekran, gdy na kostce obrażeń wypadnie 1, 2 lub 3
Działo plazmowe (ciężkie)		5	4	Strzał przenika przez ekran, gdy na kostce obrażeń wypadnie 1, 2 lub 3
Miotacz ognia	-3 przeciw ekranom	3	3	Ekrany ochronne nie działają
Działo mezonowe (lekkie)		5	4	Trafienie powoduje przeciążenie ekranów: każdy zatrzymuje tylko 1 punkt uszkodzeń
Działo mezonowe (ciężkie)		11-20'	20	Trafienie powoduje przeciążenie ekranów: każdy zatrzymuje tylko 1 punkt uszkodzeń
Ściągarka		spec.	1	Ekrany nie działają; po trafieniu statek zostaje pochwycony
Działo pulsacyjne		2	3	Przeciążony ekran wyłącza się na 1 turę
Chochlik		spec.	3	Ekrany nie działają; trafiony statek: modyfikator -4 do wszystkich działań przez 4 tury
Emiter wiązki hamującej		spec.	4	Spowalnia statek przeciwnika o jedną czwartą ciągu na turę

* Stanowiska ogniowe: tyle stanowisk przeznaczonych na instalację uzbrojenia zajmuje broń na statku. W tabeli Klasa Statków podano maksymalną liczbę stanowisk dla każdego rodzaju kadłuba.

' – Do wyników poniżej 11 dodaje się 10, tak że liczba uszkodzeń mieści się w zakresie 11-20.

Ostrzał rakietowy

Broń	Łatwość*	Obr.	SO	Uwagi
Rakieta zwykła**	7	2	2	Ekrany ochronne nie działają; leci 4 tury, próby uniku: modyfikator -2
Rakieta ciężka **	8	4	3	Ekrany ochronne nie działają; leci 6 tur
Torpeda**	9	6	4	Ekrany ochronne nie działają; leci 8 tur

* Łatwość testu zależy wyłącznie od rodzaju broni, a nie od umiejętności strzelca.

** Pociski tego rodzaju można zestrzelić każdą bronią, z wyjątkiem innych rakiet i torped. Wymaga to uzyskania co najmniej 3 punktów zwycięstwa w teście Zręczności + *sztuki wojennej (artyleria pokładowa)*. Doskonały pilot może też próbować zrobić unik i umknąć pociskowi: wymaga to uzyskania co najmniej 15 sukcesów w testach Sprytu + *prowadzenia pojazdów kosmicznych* (działanie długotrwałe) przez cztery kolejne tury.

Emiter wiązki hamującej: Tworzy oplatającą statek przeciwnika sieć pola siłowego, która wchłania jego pęd i hamuje go w locie. Wynalazek z epoki Drugiej Republiki, dziś już niezmiernie rzadko spotykany; ulubiona zabawka inkwizytorów, patrolujących kosmiczne szlaki. Schwytany statek może się uwolnić z jej wpływu tylko wówczas, gdy uda mu się ukryć za jakimś obiektem planetarnym (księżycem, planetą itp.). Cena: 15 000 feników.

Ostrzał rakietowy

Rakieta: Najmniejszy, ale i najszybszy z pocisków (-2 przy próbach uników), zarazem najłatwiej traci „z oczu" namierzony cel (-3 do łatwości strzału). Rakiety przemykają się przez ekrany, nie powodując ich uruchomienia. Cena: 2000 feników za wyrzutnię, 200 za jedną rakietę.

Rakieta ciężka: Standardowy pocisk. -2 do łatwości testu, ekrany ochronne nie działają. Cena: 3000 feników za wyrzutnię, 300 za jedną ciężką rakietę.

Torpeda: Największy z pocisków rakietowych, zdolny dosłownie rozerwać statek wroga na strzępy. -1 do łatwości testu, ekrany ochronne nie działają. Cena: 4000 feników za wyrzutnię, 500 za jedną torpedę.

Wieżyczki

Stanowisko do umocowania wieżyczki (w której instaluje się broń różnego typu) jest droższe od zwyczajnego stanowiska ogniowego. Do ceny samej broni należy doliczyć następującą wartość:

Wielkość wieżyczki	Dopuszczalne uzbrojenie wieżyczki	Cena
mała	1 lekkie działo	2000
średnia	1 średnie działo	4000
średnia	2 lekkie działa	5000
średnia	2 średnie działa	6000
duża	3 lekkie działa	7000
duża	3 średnie działa	10 000
duża	3 ciężkie działa	12 000

Czujniki

O jakości czujników decyduje przede wszystkim ich zasięg (w skali od 1 do 10, każdy punkt skali odpowiada jednej j.a. – jednostce astronomicznej); drugim ważnym parametrem jest rodzaj czujnika. Na dobrą sprawę poprawnie działającym sensorom nie trzeba poświęcać szczególnej uwagi – chyba że operatora interesują szczegóły: na przykład czy statek dokonujący właśnie pasywnego skoku do układu (wychodzący z gwiezdnych wrót) jest ciężkozbrojną fregatą, czy tylko jednostką zwiadowczą oraz czy należy do Kościoła, czy może raczej do Ligi Kupieckiej. Tego rodzaju szczegółowe obserwacje wymagają udanego testu Techniki + *nauki (czujniki)*. Łatwość testu zmniejsza się o 1 z każdą j.a. Czujniki nie odbierają danych spoza swojego zasięgu (1 j.a. za każdy punkt jakości).

Inaczej jest z transmisjami dobrowolnymi (zwykle czujniki odbierają tylko przypadkowe sygnały): dopóki statek z odbiornikiem znajduje się w zasięgu (patrz „Transmisje", dalej), odczyta bez trudu wszystkie szczegóły, które przekazuje mu nadawca.

Na pokładzie statku instaluje się jeden lub kilka z opisanych poniżej czujników.

Radar (PT 4): Najpopularniejszy czujnik na statkach, emitujący własne fale radiowe i badający ich odbicie od obiektów w przestrzeni. Najwyższa jakość: 5 (sygnały planetarne i kosmiczne śmieci zakłócają przekaz radiowy). Cena: 500 feniksów + 200 za 1 punkt jakości.

Radar laserowy (PT 5): Radar działający na bardzo krótkich falach elektromagnetycznych (świetło), emitujący własne promieniowanie i badający ich odbicie od obiektów w przestrzeni. Może odebrać więcej informacji, ale obłoki gazowe, drobiny pyłu i inne przeszkody bardzo zakłócają przekaz. Najwyższa jakość: 5. Cena: 750 feniksów + 200 za 1 punkt jakości.

Gęstościomierz (PT 5): Mierzy gęstość materii w okolicznej przestrzeni kosmicznej. Najwyższa jakość: 5. Cena: 750 feniksów + 200 za 1 punkt jakości.

Czujnik podczerwieni (PT 5): Odbiera obraz spektrum podczerwonego, emitowanego przez źródła ciepła (na przykład silniki statku). Najwyższa jakość: 7. Cena: 1000 feniksów + 200 za 1 punkt jakości.

Czujnik elektromagnetyczny (PT 6): Odbiera szeroki zakres fal elektromagnetycznych. Najwyższa jakość: 8. Cena: 3000 feniksów + 200 za 1 punkt jakości.

Czujnik neutrinowy (PT 7): Standardowy czujnik pokładowy na statkach z epoki Drugiej Republiki. Emituje strumienie neutrin i bada ich zachowanie w przestrzeni. Najwyższa jakość: 10. Cena: 5000 feniksów + 500 za 1 punkt jakości.

Czujnik Psi (PT 8): Niezwykle rzadko spotykane czujniki Psi poszukują w przestrzeni kosmicznej wszelkich oznak aktywności neuronowej. Mogą zatem tylko wykrywać ludzi (i obcych), a nie statki kosmiczne. Obsługiwać je może każdy przeciętny członek załogi (niekoniecznie psychonik). Używane są wyłącznie jako czujniki wspomagające, gdyż nie wykrywają dużych, nieożywionych obiektów (także asteroid i meteorytów). Najwyższa jakość: 10. Cena: 30 000 feniksów + 200 za 1 punkt jakości.

Transmisje

Wysyłanie informacji jest znacznie łatwiejsze od ich pasywnego odbierania. Zasięg transmisji elektromagnetycznych jest teoretycznie nieograniczony, w praktyce jednak sygnał ulega stopniowej degradacji i w odpowiednio dużej odległości od nadajnika staje się praktycznie nieczytelny. Należy przyjąć, że na statku znajduje się nadajnik podobny do czujnika, tyle że o znacznie większym zasięgu: w wypadku czujnika zasięg jest równy jakości, w wypadku nadajnika – jakości x5 (radar o jakości 5 może skutecznie nadawać sygnały na odległość do 25 j.a.).

Sondy (od PT 5 wzwyż): Automatyczne sondy były w okresie Diaspory i później, w Drugiej Republice, bardzo powszechnie stosowane, ale niechęć, jaką po Upadku zapałał Kościół do wszelkich golemów i podobnych im tworów, sprawiła, że obecnie niezwykle rzadko się je stosuje. Nie zmienia to faktu, że na statkach wciąż spotyka się komplet sond (bliskiego i dalekiego zasięgu), które wystrzeliwuje się z dużą prędkością w kierunku interesującego obiektu (np. w atmosferę planety). Znalazłszy się w przewidzianym punkcie docelowym, sonda zaczyna nadawać zebrane w nim informacje. Niektóre sondy mają zaprogramowaną możliwość powrotu na statek, ale większość przewidziano do jednorazowego użytku. Przeciętny zasięg sondy to 10-20 j.a. Funkcjonalność i wytrzymałość aparatu na warunki zewnętrzne zależy od jego Poziomu Techniki i jakości wykonania. Sondy nie są tanie – najprostsza, jednorazowa kosztuje co najmniej 50 feniksów; koszt sondy nadającej się do wielokrotnego użycia jest trzy- albo i czterokrotnie wyższy.

Boja (od PT 5 wzwyż): Stacjonarne boje umieszcza się w wybranych punktach układu gwiezdnego, gdzie służą jako przekaźniki, transmitując zakodowane w nich informacje. Tego rodzaju transmisja odbywa się tylko w jedną stronę (z boi na statek), toteż jej zasięg jest większy niż przy parze urządzeń nadajnik-odbiornik. Sygnały boi odbiera się z około 25 j.a., ale boje można również zestawić w „łańcuszek", zwiększając w ten sposób zasięg. Rody szlacheckie, które mogą sobie pozwolić na tego rodzaju sieć „posterunków" (każda boja odbiera sygnały w promieniu około 3 j.a.), bardzo je sobie chwalą, chociaż wszelkiej maści malkontenci, piraci i rywale chętnie je niszczą. Systemy boi cenią sobie również inkwizytorzy, polując na piratów. Przeciętna boja sygnałowa kosztuje około 300 feniksów.

Nadajnik awaryjny: Każdy statek, który znajdzie się w tarapatach, może wysłać sygnał SOS, międzyplanetarne wołanie o pomoc. Transmisja taka nie zawiera zbyt wielu informacji – podaje się w niej właściwie tylko położenie jednostki. Zasięg SOS wynosi około 25 j.a.

Uwaga: Znane z literatury i filmów science fiction skanery wykrywające z daleka żywe istoty w Znanych Światach nie istnieją, chociaż podobno symbionty potrafią wyczuć życie z bardzo dużej odległości. Poza tym bez próbki atmosfery niewiele można dowiedzieć się o jej składzie – a pobranie próbki oznacza zwykle konieczność wejścia w atmosferę.

Załoga

Przy każdej klasie statku podano jego minimalne wymagania załogowe (patrz tabela Klasa Statków, wcześniej).

Poza tym niezbędnym minimum na statku znajduje się jeszcze miejsce dla kapitana oraz liczby osób równej wielkości jednostki +1. W skład tej dodatkowej grupy mogą wchodzić zwykli załoganci, żołnierze piechoty kosmicznej i/lub pasażerowie. Oprócz tego na statku jest miejsce dla strzelców obsługujących zainstalowaną na pokładzie broń.

Powyższe rachunki są słuszne przy założeniu, że oficerowie – czyli kapitan, piloci, nawigatorzy i inżynierowie – mają pojedyncze kabiny, pozostali zaś śpią w kajutach dwu- i trzyosobowych. Można uzyskać nieco dodatkowej przestrzeni, jeśli oficerowie zgodzą się zrezygnować z uprzywilejowanej pozycji. Poza tym jeśli działo sterowane jest przez program komputerowy, a nie strzelca pokładowego, można na przeznaczonej dla niego koi umieścić innego członka załogi, pasażera czy żołnierza.

Wśród członków załogi obowiązuje dość ścisła specjalizacja i choć niektórzy są w stanie zastąpić kolegów na innych stanowiskach, większość zna się tylko na swoich obowiązkach. Oto typowe funkcje, jakie można pełnić na statku:

Kapitan: Każdy statek wojskowy ma swojego kapitana (prawie zawsze wywodzącego się ze szlachty), który nadzoruje przebieg całej misji. Na statku cywilnym kapitan nie jest niezbędny; na jednostkach należących do Ligi funkcję tę zwykle pełni pilot.

Pilot: Każdy statek musi mieć pilota. Najczęściej jest nim przedstawiciel Przewoźników, chociaż zdarza się też zatrudniać na tym stanowisku ludzi po szkoleniu w tej gildii, którzy jednak do niej nie należą. Pilot może również pełnić obowiązki nawigatora, ale pilotaż i obsługa czujników wymagają dwóch jednoczesnych działań w turze. Wynagrodzenie: 20 feniksów za skok.

Nawigator: Nawigator obsługuje czujniki i pomaga pilotowi wykreślić kurs w obrębie układu gwiezdnego. Na mniejszych statkach sam pilot pełni rolę nawigatora, z kolei przeciętny nawigator może w sytuacji awaryjnej pilotować statek samodzielnie. Wynagrodzenie: 10 feniksów za skok.

Obsada mostku: Na większych statkach do obsługi wszystkich urządzeń na mostku potrzebna jest całkiem spora ekipa fachowców – niektórzy z nich należą do gildii, ale reszta to wolni obywatele i poddani z ziem lennych kapitana. Niektórzy z nich potrafią w razie awarii poprowadzić statek (byle nie za długo). Wynagrodzenie: 3 feniksy za skok.

Główny inżynier: Zazwyczaj stanowisko to obejmuje wysoko kwalifikowany członek gildii Inżynierów. Wynagrodzenie: 15 feniksów za skok.

Inżynier: Na małym statku jeden inżynier z powodzeniem sam sobie poradzi, ale na większej jednostce będą mu potrzebni pomocnicy. Tylko najbogatszych armatorów stać na to, by i te pozycje zajęli wykwalifikowani Inżynierowie. Wynagrodzenie: 5 feniksów za skok.

Strzelec: Celuje i strzela – zarówno z dział stacjonarnych, jak i tych umieszczonych w wieżyczkach. Wynagrodzenie: 5 feniksów za statek.

Personel pomocniczy: Różne statki mają różne potrzeby: na krążowniku przydałby się pewnie kucharz, który wyżywi liczną załogę, a na liniowcu pasażerskim znajdą pracę lokaje czy płatnik; na statku wojennym zatrudnia się operatorów silników odrzutowych, odpowiedzialnych za manewrowanie statkiem; poza tym na wielu jednostkach nie brakuje zwykłych majtków, którzy robią to, co akurat trzeba: szorują pokład, obierają ziemniaki, zastępują chorych i rannych. Dostają za to od 1 do 3 feniksów za skok.

Skafandry kosmiczne

Nie każdego kapitana stać na to, żeby całą załogę statku wyposażyć w skafandry kosmiczne. Kiedy kadłub jednostki zostanie rozhermetyzowany, odcina się zagrożony dekompresją fragment od reszty statku za pomocą śluz (w razie potrzeby otwieranych i zamykanych ręcznie). Członkowie załogi, którzy znajdą się w tym niebezpiecznym sektorze muszą zaufać „torbom próżniowym" – hermetycznym workom, w których nie bardzo można się poruszać po statku, gdyż są podłączone na stałe (elastycznym wężem) do centralnego układu podtrzymywania życia. Są też mało odporne na uszkodzenia i raczej nie nadają się do walki.

Najważniejsi członkowie załogi (kapitan, członkowie gildii) dysponują własnymi skafandrami, które zapewniają całkowitą swobodę ruchu i jaką taką ochronę przed mieczami żołnierzy z oddziałów abordażowych. Cena: 100 feniksów.

Piechota kosmiczna

Na pokładzie statku – głównie w wypadku jednostek wojennych i eskortowców, rzadziej luksusowych liniowców – często stacjonują oddziały piechoty kosmicznej, której zadanie polega na odpieraniu ataków oraz dokonywania abordaży. Liczbę żołnierzy uwzględnia się przy ustalaniu maksymalnej załogi statku (patrz wcześniej).

Statek, który próbuje dokonać abordażu, musi najpierw zbliżyć się na małą odległość do jednostki przeciwnika i zaatakować ją ściągarką – zaczepy czepiają się kadłuba i można statek przyciągnąć bliżej. Wtedy po linach ściągarki na pokład wrogiej jednostki przerzuca się grupę abordażową, która albo palnikami wycina sobie drogę do wnętrza kadłuba, albo wykorzystuje otwór wydarty w poszyciu podczas ostrzału. Znalazłszy się w środku, wdają się zwykle w potyczkę z żołnierzami przeciwnika i pierś w pierś walczą o dostęp do mostku, gdzie mogliby zmusić kapitana do kapitulacji.

Na niektórych statkach znajdują się oddziały maruderów – specjalnie wyszkolonych i wyposażonych mistrzów abordażu. Mają oni pancerne skafandry z silniczkami odrzutowymi, które pozwalają im dostać się na pokład drugiej jednostki bez pomocy lin ściągarki (muszą tylko znajdować się w zasięgu umożliwiającym abordaż; patrz „Statki kosmiczne w walce", dalej).

Wynagrodzenie żołnierzy waha się w granicach od 5 do 10 feniksów za skok – zależnie od ich wyszkolenia i wartości bojowej. Maruderzy liczą sobie podwójne, a nawet potrójne stawki.

Pasażerowie

W opisie statków podano także, ilu pasażerów (poza załogą i żołnierzami) może wygodnie pomieścić się i mieszkać na pokładzie. Na jednostkach wojskowych miejsca dla przypadkowych podróżnych jest niewiele, ale jeśli statek nie ma kompletu załogi lub wojska, kajuty i koje nieobecnych są dostępne dla pasażerów.

Ładowność

Kolejnym parametrem statku jest jego ładowność (tonaż, podawany, jak łatwo się domyślić, w tonach). Na większości

jednostek automatycznie część miejsca przeznacza się na ładunek (zazwyczaj wielkość x10 w tonach), jeśli zaś właściciel uzna, że chce mieć pojazd bardziej pakowny, musi zrezygnować z części wyposażenia (np. stanowiska ogniowe) i przerobić je na ładownie: jedno stanowisko pozwala pomieścić na pokładzie dodatkowe 10 ton ładunku. Można również usunąć wewnętrzne grodzie i jedną warstwę poszycia – zyskuje się w ten sposób ładowność kosztem Żywotności statku (1 punkt za 10 ton). Żywotności tej nie odejmuje się od ogólnej Żywotności statku, lecz zaznacza, że została „zamieniona" na ładownie; kiedy statek straci taki poziom Żywotności, przepadnie również cały wieziony tam ładunek.

W razie potrzeby można dokonać również zamiany w drugą stronę – z ładowni zrobić mniej lub bardziej luksusowe kabiny dla dodatkowych pasażerów. 10 ton ładowności przelicza się na 1 luksusową kajutę (jedno- lub dwuosobową, w razie potrzeby „na wcisk" mieszczącą do pięciu osób).

Większość kursujących obecnie w Znanych Światach frachtowców korzysta z systemu kapsuł ładunkowych, opracowanego jeszcze w Drugiej Republice (Liga Kupiecka zadbała o to, by nie poszedł do reszty w zapomnienie). Kapsuły ładunkowe mają różną wielkość i kształt; mocuje się je od zewnątrz do kadłuba statku – niektóre frachtowce są więc zaledwie szkieletowymi konstrukcjami z mnóstwem miejsca do podczepienia kapsuł. Mniejsze frachtowce nie mają możliwości podłączenia kapsuł, lecz są wyposażone w przepastne ładownie wewnątrz kadłuba.

Zapasy

Ten parametr określa, na ile starczą zgromadzone na pokładzie zapasy powietrza, wody i pożywienia. Prawie w każdym porcie kosmicznym można znaleźć wyspecjalizowane agencje handlowe, które zajmują się wyłącznie zaopatrywaniem spiżarni na statkach. Standardowy przelicznik, określający wielkość zapasów, jest następujący: 10x wielkość (w dniach), -2 na każdego członka załogi, pasażera i żołnierza (w dniach), -2 na każdego członka załogi, pasażera i żołnierza (wobec tego pancernik Decadosów o wielkości 25, z załogą liczącą 111 ludzi, zabiera zapasy na maksimum 28 dni). Pojemność tę można zwiększyć kosztem przestrzeni ładunkowej: zapasy dla 10 ludzi na 1 dzień zajmują tyle samo miejsca co jedna tona ładunku.

Przeciętna cena zapasów wynosi około jednego feniksa na osobę tygodniowo (444 feniksy dla wspomnianego przed chwilą pancernika – 111 osób, 4 tygodnie). Zdarzają się pasażerowie, na których trzeba przeznaczyć więcej pieniędzy – zwłaszcza gdy upierają się przy własnych kabinach i kawiorze do każdego posiłku.

Żywotność

Żywotność określa liczbę uszkodzeń (obrażeń), jakie może przyjąć statek, zanim stanie się pustą, wypaloną skorupą, krążącą bez celu w kosmosie. Bazowa Żywotność statku jest równa jego wielkości x10.

W przeciwieństwie do żywych bohaterów **Gasnących Słońc** statki same nie leczą się z obrażeń – wszelkie uszkodzenia musi naprawić wykwalifikowana obsługa techniczna. Cena za naprawę kadłuba (odzyskanie 1 punktu Żywotności) wynosi zwykle 100x wielkość statku. Na przykład naprawa jednego uszkodzenia statku badawczego al-Malików (wielkość: 3) kosztuje 300 feniksów.

Utrata choćby jednego z pięciu ostatnich poziomów Żywotności (poziomów poważnych uszkodzeń) oznacza uszkodzenie silnika, co ogranicza możliwość równoczesnego, stałego zasilania wszystkich układów (modyfikatory ujemne stosują się do WSZYSTKICH działań i systemów statku, także do artylerii pokładowej). Poza tym coraz trudniej jest wycisnąć moc z generatorów, co ogranicza zapasy paliwa i maksymalny zasięg lotu.

W normalnych warunkach generatory jądrowe zapewniają dość energii, by zasilić wszystkie układy statku. Ponieważ napęd włączany jest tylko w krótkich chwilach przyspieszania i hamowania – statek sam z siebie nie zwolni – generatory wykorzystują czas pomiędzy tymi momentami na regenerację swoich zasobów. Jeśli jednak statek zostanie poważnie uszkodzony (straci choćby jeden z pięciu ostatnich poziomów Żywotności), zacznie produkować coraz mniej i mniej paliwa. W takiej sytuacji nie pozostaje nic innego jak naprawa silnika i uzupełnienie zapasów – a można tego dokonać albo w odpowiednio wyposażonej bazie orbitalnej, albo w naziemnym porcie. Zwykle koszt naprawy wynosi 10% wartości kadłuba za 1 odzyskany punkt Żywotności.

Po utracie pierwszego poziomu poważnych uszkodzeń (modyfikator -2) statek może jeszcze pokonać dystans 150 j.a. (z planety do gwiezdnych wrót i dalej na nową planetę); po utracie następnego (-4) odległość ta skraca się o połowę, do 75 j.a. – i tak dalej, aż do piątego poziomu poważnych uszkodzeń (-10), kiedy to statek ma paliwa już tylko na 10 j.a. Zasilanie awaryjne systemu podtrzymywania życia, aparatury radiowej i nastawionych na minimalną moc ekranów ochronnych (tak że osłonią przed meteorytami i pyłem kosmicznym, ale nie przed strzałem z broni) wystarcza wtedy na tyle dni, ile wynosi wielkość statku x5, przy czym każda osoba na pokładzie skraca ten okres o 1 dzień (trzyosobowa załoga poważnie uszkodzonego statku badawczego, który nie może już odpalić silników, przeżyje na jego pokładzie jeszcze 12 dni).

Uszkodzony w ten sposób statek i tak posuwa się naprzód – w takim kierunku i z taką szybkością, jakie mu ostatnio nadano. Pilot może czerpać energię z rezerw do wykonywania drobnych manewrów – uda mu się na przykład skierować statek w stronę planety; przelicznik jest prosty: jeden manewr – jeden dzień życia mniej.

Inne systemy statku

Maszyny myślące

Na każdym statku kosmicznym musi znajdować się maszyna myśląca. Zazwyczaj potrafi ona spełniać bez zarzutu wszystkie standardowe obowiązki komputera pokładowego, ale trudno ją zmusić do bardziej nieprzewidzianych wysiłków. Oto krótka lista dodatkowych programów.

Strzelec pokładowy: Istnieje wiele różnych programów, przydających się na statkach z niepełną załogą do tego, żeby przejąć obowiązki strzelca pokładowego. Automatyczny system naprowadzania broni zapewnia zwykle łatwość testu *artylerii pokładowej* równą 7 – gorzej niż zwykłemu strzelec, ale lepiej niż pusta, nieruchoma wieżyczka. Istnieją również systemy strzeleckie budowane na bazie SI, lecz Kościół stanowczo zakazuje ich stosowania. Cena programu: 3000 feniksów, plus 500 za każde podłączone do systemu stanowisko.

Autopilot: Dzięki takiemu programowi statek lata sam, bez pomocy człowieka – należy mu tylko podać żądany punkt docelowy, a sam wykreśli najlepszy kurs i poprowadzi po nim statek. Warto podać przy tym jak najwięcej dodatkowych parametrów, zwłaszcza jeśli bardziej zależy nam na szybkości podróży, a mniej na bezpieczeństwie. W niektórych autopilotach znajdują się podprogramy do obsługi lądowań awaryjnych, które same wybierają dogodne lądowiska (na powierzchni planety lub na orbicie). Łatwość testu *kierowania pojazdem kosmicznym*: 9. Cena: 5000 feników za software, plus 500 za każde podłączone stanowisko.

Pilot bojowy: Bardziej rozbudowana wersja autopilota, która radzi sobie całkiem nieźle z szybkimi, skomplikowanymi manewrami w warunkach bojowych. Najlepiej spisuje się w manewrach defensywnych, ale nie zawiedzie i w ataku. W teście *uników* zazwyczaj zapewnia łatwość na poziomie 7. Cena: plus 3000 feników do ceny autopilota.

Kartografia: Komputer potrafi kreślić i zapamiętywać szczegółowe mapy układów gwiezdnych. Program kartograficzny kosztuje około 3000 feników (gotowy zapis topografii wybranego układu: 500 feników; zakazane układy – takie jak Stygmat lub Vau – kosztują odpowiednio więcej i są trudno dostępne).

Analiza danych: Komputer potrafi analizować różne złożone sytuacje. Musi dysponować odpowiednim programem fachowym (zwykle obejmującym niezbędną dziedzinę *wiedzy*), który kosztuje od 50 do 300 feników. Łatwość testu wynosi zwykle 7; przydatność dokonanej analizy zależy od liczby uzyskanych sukcesów.

Gwiezdne szlaki: Komputer przechowuje w pamięci parametry wybranych gwiezdnych szlaków. Uwaga: Przewoźnicy uznają posiadanie tego rodzaju maszyn za nielegalne – będą gotowi zniszczyć nie tylko zapis, ale i sam komputer, a przy okazji może również załogę pechowego statku. Trudniej jest wykraść dane o takim szlaku niż na przykład gwiezdny klucz; dostęp do nich również zajmuje więcej czasu. Zapisy większości znanych tras są do kupienia na czarnym rynku. Ceny są różne – wszystko zależy od szlaku – ale najpopularniejsza trasa (Byzantium Secundus – Criticorum) kosztuje 3000 feników.

Kapsuły ratunkowe

Na porządnie utrzymanym statku znajduje się komplet kapsuł ratunkowych dla całej załogi i wszystkich pasażerów – ale przecież nie wszystkie statki są porządnie utrzymane. Niewielu producentów w Znanych Światach zajmuje się obecnie produkcją pojazdów ratunkowych, toteż większość przemierzających przestrzeń jednostek ma albo za mało kapsuł, albo nie wiezie ich wcale. Kompletu można oczekiwać po jednostkach wojskowych i prywatnych statkach arystokracji, lecz na frachtowcu pewnie tylko połowa załogi zmieściłaby się w kapsułach. Zdarza się więc, że rolę kapsuły ratunkowej pełni przyśrubowany do kadłuba ładownik.

Pojemność kapsuł odmierza się trzyosobowymi „pakietami": najmniejsza pomieści trzech pasażerów, największa – osiemnastu. Pełne zapasy na pokładzie wystarczą pasażerom na dwa tygodnie; poza tym znajdują się tam namioty, pistolet i radiolatarnia o zasięgu 25 j.a., która włącza się automatycznie z chwilą oddzielenia się kapsuły od statku macierzystego. Przeciętna kapsuła rozwija prędkość równą 5% prędkości światła i ma zasięg około 10 j.a. Tego rodzaju stateczku nie da się wyposażyć w napęd gwiezdny.

Po tym, jak w kapsule znajdą się wszyscy chętni, odstrzelenie jej od statku macierzystego zajmuje jedną turę. Potem zaopatrzona w autopilota kapsuła sama znajduje najbliższy zdatny do zamieszkania obszar (ma radar o jakości 5) – zazwyczaj inny statek lub pobliską planetę; pasażerowie kapsuły mają pewien wpływ na decyzję autopilota i mogą na przykład wykluczyć lądowanie w komorze cumowniczej statku wroga. Komputer kapsuły poszukuje środowiska, które spełniałoby tylko najbardziej podstawowe wymagania, co w praktyce oznacza, że planeta, którą znajdzie, może być ledwie zdatna do zamieszkania. Poza tym nie trzeba chyba dodawać, że komputery łatwo się psują – zdarza się więc, że kapsuła spada prosto w słońce, albo roztrzaskuje się o kadłub sąsiedniego statku.

Cena: 3000 feników za miejsce dla 3 osób. Statek może mieć na pokładzie jedną kapsułą na każdy punkt wielkości powyżej 3.

Statki kosmiczne w walce

Walka prowadzona z pokładu statków kosmicznych potrafi nieźle się gmatwać, zwłaszcza gdy próbuje się dokładnie śledzić wzajemną szybkość i położenie statków. W **Gasnących Słońcach** zaproponowano stosunkowo prosty mechanizm jej prowadzenia, gracze zaś, którym marzy się więcej szczegółów (dokładne określenie miejsca trafienia, pozycja jednostek, uszkodzenia systemów wewnętrznych), powinni zapoznać się bliżej z systemem bitewnym **Noble Armada**, również produkcji Holistic Design. Na złożonej z sześciokątów planszy rozgrywa się tam potyczki gwiezdnych flot.

Tymczasem w **Gasnących Słońcach** walka w kosmosie nie różni się zasadniczo od walki pojedynczych ludzi – zmienia się tylko skala wydarzeń.

Pościg

O pościgu można mówić wyłącznie w sytuacji, gdy statki goniący i uciekający mogą się nawzajem wykryć czujnikami. Traktuje się go jako działanie długotrwałe: każdy z pilotów wykonuje testy Sprytu + *kierowania pojazdem kosmicznym* (z uwzględnieniem modyfikatorów taktycznych i wynikających z prędkości), gromadząc punkty zwycięstwa. Ten, który pierwszy zbierze żądaną ich liczbę, wygrywa: jeśli ścigał przeciwnika, udaje mu się zbliżyć i rozpoczyna się walka; jeżeli uciekał – wymyka się poza zasięg czujników wrogiej jednostki. Wymagana suma punktów zwycięstwa bywa różna – zwykle oscyluje wokół 10, a pewnością nie powinna być niższa niż jakość czujników statku goniącego ofiarę.

Na liczbę punktów zwycięstwa wpływ mają różne dodatkowe czynniki: jeśli pościg zaczyna się w niewielkiej odległości, goniący musi zebrać nieduże punktów; jeżeli trasa prowadzi przez rój asteroid, trzeba zgromadzić tych punktów więcej (a poza tym w udanym teście Zręczności + *kierowania pojazdem kosmicznym* unikać zderzenia z asteroidami); pościg przez środek mgławicy spowoduje zakłócenia w pracy czujników obu statków, toteż potencjalnej ofierze łatwiej będzie

uciec. Poza tym Mistrz Gry może w każdym teście uwzględniać korzystne modyfikatory dla szybszego statku.

Dobry inżynier: Zdarzają się sytuacje, kiedy trzeba ze statku wycisnąć do ostatka całą moc – po to, żeby uciec przed walką, lub żeby ją rozpocząć. Inżynier potrafi tak pokierować pracą silników, by – przy w miarę bezpiecznym przeciążeniu – dać maszynie dodatkowego „kopa". W takiej sytuacji co tura wykonuje test Techniki + *wybawienia zaawansowanej technologii* i dodaje swoje punkty zwycięstwa do punktów uzyskanych przez statek w pościgu (patrz wcześniej). Oczywiście grozi to nadwerężeniem jednostki napędowej – jeśli inżynier poniesie wyjątkową porażkę w teście, przeciążone silniki natychmiast zgasną i statek zacznie dryfować. Nie da się uruchomić przynajmniej przez godzinę.

Walka

Kiedy statek zbliży się na tyle, żeby mieć wroga w zasięgu dział, może otworzyć ogień. Podczas walki uwzględnia się następujące czynniki:

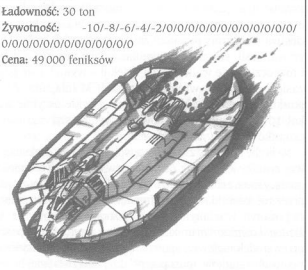
Statek badawczy al-Malików, jednostka typu „Odyseusz"

Jest to statek cieszący się dużą popularnością zarówno wśród Rycerzy Poszukujących, jak i Pozyskiwaczy. Chętnie wybierają go także młodzi arystokraci, którzy nigdzie dłużej nie zagrzewają miejsca, lubią się włóczyć i mają nieduży orszak.

Wielkość: 3 (długość: 30 metrów, szerokość: 10 metrów, wysokość: 7 metrów)
Typ: Lądownik
Silniki: Szybkie
Ekrany ochronne:

Szybkość	*lewa burta/prawa burta*
cała naprzód	0/0
trzy czwarte naprzód	1/1
pół naprzód	1/1
ćwierć naprzód	2/2
maszyny stop	2/2

Uzbrojenie: 1 lekki laser, 1 ściągarka
Czujniki: Czujnik elektromagnetyczny 5
Załoga: 4 (kapitan, pilot, nawigator/strzelec, inżynier)
Piechota kosmiczna: 0
Pasażerowie: 3
Ładowność: 30 ton
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0
Cena: 49 000 feniksów



Inicjatywa: Inicjatywa statku zależy od tego, jak dobrze pilot opanował *kierowanie pojazdem kosmicznym*.

Szybkość: Prędkość taktyczna statku ma wpływ na jego potencjał bojowy oraz zdolność do pościgu. Każdy statek musi określić, jak szybko się porusza: cała naprzód, trzy czwarte naprzód, pół naprzód czy ćwierć naprzód. W zamieszczonej wcześniej w tym rozdziale tabeli szybkości znajdują się zależne od szybkości modyfikatory.

Pilot i załoga mogą podejmować różne działania, które mają wpływ na przebieg walki. Jeżeli w opisie nie podano inaczej, każde z opisanych tu przedsięwzięć traktuje się jak jedno działanie; wykonywanie kilku działań w turze pociąga za sobą modyfikatory ujemne.

Unik: Pilot może tak manewrować, żeby uniknąć strzałów nieprzyjaciela. Wykonuje w tym celu test Zręczności + *kierowania pojazdem kosmicznym* i porównuje liczbę uzyskanych sukcesów z wynikami wszystkich prób ostrzelania statku (tak samo, jak odbywa się to przy walce wręcz i *unikach*). Unik traktowany jest jak jedno działanie – jeśli pilot robi w tej samej turze coś jeszcze (na przykład próbuje wyminąć asteroidę), do wszystkich działań stosują się odpowiednie modyfikatory ujemne.

Strzelanie: Pilot lub strzelec pokładowy mogą strzelać z zainstalowanej na statku broni. Wykonuje w tym celu test Zręczności + *sztuki wojennej (artyleria pokładowa)* i dodaje uzyskane w nim punkty zwycięstwa do zadanych obrażeń. Jest to jedno działanie; jeśli strzelec próbuje wykonać więcej działań w jednej turze, do wszystkich ma modyfikatory ujemne.

Ekrany ochronne mogą zmniejszyć uszkodzenia (patrz „Ekrany ochronne", wcześniej). Każdy strzał, którego nie zatrzymają, zmniejsza Żywotność statku.

Abordaż: Statek, który chce dokonać abordażu, musi najpierw zbliżyć się do wroga na odległość mniejszą od długości lin ściągarki. Jeżeli druga jednostka sobie tego nie życzy, o sukcesie podejścia decydują testy Sprytu + *kierowania pojazdem kosmicznym* obu pilotów (działania sporne, długotrwałe). Trzeba w nich zdobyć 6 punktów zwycięstwa. Jeśli pierwszy dokona tej sztuki napastnik, wystrzeliwuje liny z zaczepami; uciekający przeciwnik – jeśli go uprzedzi – będzie miał szansę na odskok (patrz dalej).

Po złapaniu ściągarką statek-agresor może wypuścić swoich żołnierzy, którzy w turę prześlizną się po linach i wytną otwór wejściowy w kadłubie drugiej jednostki. Znalazłszy się w środku, będą próbowali utorować sobie drogę na mostek, pokonując ewentualny opór ze strony obrońców. Więcej na ten temat znajdziecie w „Rozdziale szóstym: Walka".

Odskok: W każdej chwili jeden z uwikłanych w walkę statków może próbować się z niej wycofać i zrobić odskok – o wszystkim decydują wyniki testów Sprytu + *kierowania pojazdem kosmicznym* (działania sporne, długotrwałe; trzeba uwzględnić wszystkie atakujące jednostki i uzyskać co najmniej 10 punktów zwycięstwa). Ewentualne przeszkody (asteroidy, pył gwiezdny w mgławicach) mogą pomóc uciekinierowi (będzie miał premie do testu). Po udanym odskoku uznaje się, że statek oddalił się na tyle, iż jest za późno na zgodny z opisanymi powyżej regułami pościg; Mistrz Gry może uznać, że udany odskok wymaga np. lądowania na planecie lub jej księżycu.

Przykład walki kosmicznej

Bohater prowadzony przez Andrzeja jest kupcem z gildii Przewoźników, który przemierza międzygwiezdne szlaki na pokładzie wiernego Wolnego Strzelca (to typ statku), sprzedając towar z przemytu szemranej klienteli (statek jest w rzeczywistości własnością jego gildii i jeśli coś mu się stanie, bohater Andrzeja odpowie za to finansowo). Jego towarzysz, odgrywany przez Roberta, pełni na statku funkcję strzelca pokładowego. Lecą właśnie razem na Madoka, wioząc szczególnie trefny towar – maszyny myślące z zapisem tekstów historycznych z Drugiej Republiki. Zbliżywszy się do planety, odkrywają na ekranie radaru czekającą w ukryciu po drugiej stronie księżyca fregatę Inkwizycji.

– Zgłasza się inkwizytor Drelig ze statku „Madejowe Łoże" – mówi Mistrz Gry. – Rozkazuje się wam zatrzymać, żeby mógł przeprowadzić inspekcję w ładowni.

– Nie ma mowy! – zaperza się Andrzej. – Spadamy stąd. Czy uda mi się ich zgubić, jeśli dostanę się na Madoka?

– To zależy: jeśli dobrze poprowadzisz statek... Zastanówmy się: jesteście blisko planety; wystarczy wam 6 punktów zwycięstwa, żeby skryć się w atmosferze, gdzie nie będą już was ścigać. Ale jeśli to „Madejowe Łoże" pierwsze uzbiera 6 punktów, może zacząć strzelać.

– Spróbuję.

– Zwariowałeś? – stopuje Andrzeja Robert. – Niech wchodzą na pokład, a my się módlmy, żeby nas oszczędzili.

– Jeszcze czego! Zamkną nas i napiętnują za handel heretyckim towarem... Po ichniemu to się nazywa „republikańska propaganda". My na razie lecimy z maksymalnym przyspieszeniem, a oni?

– Kiedy tylko was zobaczyli, ruszyli z miejsca. Dali ćwierć naprzód.

– To dobrze. Mają w takim razie jakieś modyfikatory, gdyby chcieli nas ścigać? – upewnia się Andrzej.

Mistrz Gry zagląda do tabeli szybkości.

– Zgadza się: minus 1.

Andrzej rzuca kostką. Jego bohater ma 5 Sprytu i 8 w *kierowaniu pojazdem kosmicznym* – razem 13. Do tego dochodzi premia +2 (ucieka na pełnej prędkości) i ostatecznie łatwość testu wynosi 15. W teście Andrzej uzyskuje pięć sukcesów.

– Mam jeden punkt!

Teraz Mistrz Gry wykonuje test za pilota fregaty: Spryt 7, *kierowanie pojazdem kosmicznym* 7, razem 14, modyfikator z szybkości -1, ostatecznie łatwość testu równa jest 13. Uzyskuje 10 sukcesów.

– Inkwizytorom poszło lepiej; mają trzy punkty zwycięstwa. Pędzicie w stronę planety, ale fregata się zbliżyła.

– Nie poddam się tak łatwo – deklaruje Andrzej i rzuca ponownie. Uzyskuje dwa punkty zwycięstwa. – Razem mam już trzy.

– Przyspieszają – oznajmia Mistrz Gry. – Dają pół naprzód.

Pilot fregaty nie ma już ujemnego modyfikatora z szybkości, ale za to musi uwzględnić -4 za wykonywanie kilku działań w jednej turze: przyspieszenie i próba pościgu. Wypada mu 9, czyli 3 punkty zwycięstwa – łącznie ma więc wymagane 6.

– Myk, myk... I po sprytnym manewrze wyskakują wam przed dziób – ciągnie Mistrz Gry. – Jesteście w zasięgu dział.

– Nie dostaną mnie bez walki!

– Dobrze. Masz wprawdzie 8 *kierowania pojazdem kosmicznym*, ale lecisz za szybko, więc masz -2 do Inicjatywy. Mój pilot ma 7, ale bez żadnych ujemnych modyfikatorów. Wygrywam i strzelam salwą z prawej burty: cztery pokładowe miotacze ognia.

– Robię unik! – ogłasza Andrzej i wykonuje test Zręczności + *kierowania pojazdem kosmicznym*. Odlicza od łatwości -2 za nadmierną szybkość i ustala łatwość testu na 13, po czym uzyskuje 11 sukcesów.

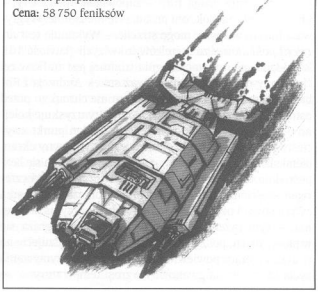
Frachtowiec Ligi Kupieckiej typu „Wolny strzelec"

Jest to w istocie przebudowany eskortowiec klasy „Kurier", który szczególnie upodobali sobie działający na własną rękę Przewoźnicy – tacy, co to kupują tanio, sprzedają drogo i sami sobie szefują. „Wolny strzelec" ma niestety ładownię wbudowaną w kadłub, przez co nie może zabierać standardowych kapsuł ładunkowych.

Wielkość: 4 (długość: 35 metrów, szerokość: 15 metrów, wysokość: 13 metrów)
Typ: Lądownik
Silniki: Szybkie
Ekrany ochronne:

Szybkość	*lewa burta/prawa burta*
cała naprzód	0/0
trzy czwarte naprzód	1/1
pół naprzód	1/1
ćwierć naprzód	2/2
maszyny stop	2/2

Uzbrojenie: 1 lekki laser (w wieżyczce), 1 ściągarka
Czujniki: Radar laserowy 5
Załoga: 5 (kapitan, pilot, nawigator, strzelec, inżynier)
Piechota kosmiczna: 0
Pasażerowie: 3
Ładowność: 330 ton
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/{0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0} /0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0
Ostatnie 14 poziomów Żywotności przed poważnymi uszkodzeniami to przestrzeń ładunkowa. Jeśli zostaną zniszczone, ładunek przepadnie.
Cena: 58 750 feników



Kwestia skali

Statki mają określoną Żywotność, ekrany ochronne i broń. Należy jednak pamiętać, że cechy te opisują obiekty w zupełnie innej skali, niż Żywotność bohatera, tarcze energetyczne i broń osobista. Zwykłą ręczną bronią zazwyczaj nie wskóra się nic przeciw statkom kosmicznym (nic albo bardzo niewiele, tak że nie ma o czym mówić). Kiedy dojdzie do sytuacji z udziałem pojedynczych osób i statków (na przykład bohaterowie wpadają na lądowisko i otwierają ogień do odlatującego statku), należy przyjąć, że jeden punkt Żywotności Statku odpowiada pięciu punktom Żywotności człowieka (lub obcego); uwaga: przy walce na pokładzie statku ten przelicznik traci trochę sens. Broń pokładowa zadaje pięciokrotnie większe obrażenia ludziom (lub obcym) niż innym statkom. Na przykład lekki laser zadaje dwie kostki obrażeń innym statkom, ale dziesięć kostek – bohaterom gry (do tego dochodzą jeszcze kostki zwycięstwa, uzyskane w teście przez strzelca).

Strzelcy inkwizytorów mają łatwość testu równą 10, ale po tym, jak Andrzej osiągnął 11 sukcesów, trafią go tylko na „1" (ten wynik zawsze oznacza sukces). W czterech rzutach wypada jednak kolejno: 3, 5, 15, 17, a więc same pudła.

– Jęzory ognia tryskają z luf, ale omijają wasz statek – mówi Mistrz Gry.

– Teraz ja! – krzyczy Robert i wykonuje test Zręczności (5) + *sztuki wojennej (artyleria pokładowa)* (3). Uzyskuje 6 sukcesów, czyli dwa punkty zwycięstwa. – Dostał!

– Pilot próbuje zrobić uniK... i ma pięć sukcesów – oznajmia Mistrz Gry. – Ponieważ mamy tu działania sporne, zostaje ci jeden sukces, czyli nic nie dodajesz do uszkodzeń. Ponieważ lecą z połową ciągu, mają dwa ekrany z tej burty, w którą celujesz. Wystarczyłby jeden, ale strzał z lasera może przeniknąć przez ekran, jeśli wyrzucisz 1 albo 2.

– W porządku – mówi Robert. Lekki laser zadaje obrażenia dwoma kostkami i Robert wyrzuca 3 i 4 – dwa punkty uszkodzeń, ale oba zatrzymane przez ekran ochronny. – Nic im nie zrobimy! Mają większą siłę ognia!

– Nie będziemy walczyć! – podejmuje decyzję Andrzej. – Spróbuję odskoczyć.

– Zaczynamy drugą turę – zapowiada Mistrz Gry. – Chcesz zrobić odskok, oni próbują cię nie zgubić. Wygrywają Inicjatywę, więc mogę strzelić. – Wykonuje test *artylerii pokładowej* za strzelców inkwizycji (łatwość 10). Z pokładowego miotacza ognia trudniej jest trafić w cel chroniony ekranem, ale ponieważ statek Andrzeja i Roberta leci całą naprzód, żaden ekran nie chroni go przed ostrzałem. W czterech rzutach Mistrz Gry uzyskuje kolejno 3, 15, 11, 13 – jedno trafienie, za jeden punkt zwycięstwa. Nawet gdyby uciekinierzy mieli aktywny ekran, płomienie by go zignorowały. Uszkodzenia odlicza się bezpośrednio od Żywotności statku. Mistrz Gry rzuca czterema sześciennymi kostkami (3 z miotacza + 1 kostka zwycięstwa) i uzyskuje 2, 4, 6, 1 – razem trzy uszkodzenia. – Tym razem wasz statek całkowicie pogrąża się w płomieniach; poszycie się topi, nity pękają. Czujecie na twarzach gorący powiew, zanim system podtrzymywania życia zareaguje na gwałtowny wzrost temperatury.

– Długo tego nie wytrzymamy – stwierdza Andrzej i próbuje odskoku. Ma modyfikator +2 (cała naprzód), więc łatwość testu wynosi 15. Andrzej uzyskuje dokładnie taki wynik: wyjątkowy sukces i 10 punktów zwycięstwa. – Udało się!

– Nie ciesz się tak jeszcze – ostrzega go Mistrz Gry. – To nie pościg, tylko działania sporne. – Wykonuje test za pilota inkwizytorów, ale bez powodzenia. – Psiakrew! Nie przewidział, że skoczysz tak nagle w prawo i skręcił w lewo. Śmignęliście koło „Madejowego Łoża" jak rakieta i wpadacie w atmosferę Madoka. Teraz już ich czujniki nie odróżnią was od latających zwierząt i mechanicznych ptaków. Ucieknięliście.

– Mieliśmy szczęście – podsumowuje Robert. – Tym razem mieliśmy szczęście.

Koszty podróży

Bohaterowie, którzy nie posiadają własnego statku kosmicznego ani nie są zatrudnieni na pokładzie jednostki cesarstwa, Kościoła ani Ligi, muszą zapłacić za przejazd. Cena zależy od rodzaju statku, warunków na pokładzie oraz długości podróży. Na większości jednostek pasażerom nie wolno nosić broni – konfiskuje się ją na początku lotu i do końca trzyma zamkniętą w schowku.

Tramp: Najgorsze warunki mieszkalne, jakie można spotkać na statku kosmicznym – pasażerowie lecą upchnięci w ładowni jak śledzie, desperacko walcząc o wydzielenie choćby iluzorycznego skrawka własnej przestrzeni (w czasie długich rejsów często dochodzi do tarć o podłożu terytorialnym). Nie ma oczywiście mowy o prywatności (można ewentualnie podzielić pomieszczenie kocami, zwisającymi z dźwigarów). Czasem przychodzi pasażerom dzielić ładownię z ładunkiem, a wtedy są odpowiedzialni za wszelkie jego uszkodzenia i ubytki (szczególnie przykre jest to wówczas, gdy ładunkiem są żywe zwierzęta). Zapewnia się im minimalne, proste racje żywnościowe. Zwykle podróżni płacą w tych warunkach 20 feników za skok; za duży bagaż przewidziane są dopłaty.

Transportowiec: Lepszy od trampa, ale nadal nie ma się czym zachwycać. Pasażera lokuje się wprawdzie w kabinie, ale co z tego, jeśli przychodzi mu ją dzielić z dziewięciorgiem innych ludzi? Większość pasażerów ma własne koje, ale przynajmniej troje z nich musi spać albo na podłodze, albo w hamakach. Niewybitne jedzenie serwuje się w ogólnodostępnej stołówce dla pasażerów. Cena: 50 feników za skok.

Własna kabina: Tym razem pasażer dzieli pokój z jedną osobą. Kajuta nie jest nazbyt przestronna, ale lepiej jechać w niej we dwoje, niż gnieździć się w dziesięcioro. Całkiem niezłe posiłki podawane są w mesie załogi. Cena: 100 feników (od osoby) za skok.

Luksusowy liniowiec pasażerski: Najlepszy środek transportu międzygwiezdnego. Pasażer ma przestronną, wygodną kabinę do wyłącznej dyspozycji – chyba że zechce kogoś do niej zaprosić. Świeże (na tyle, na ile w kosmosie można przyrządzić coś świeżego) posiłki jada w mesie oficerskiej lub w pokoju. Pasażer może też liczyć na jakąś nieskomplikowaną rozrywkę – czasem przedstawienie, czasem pokaz magicznej latarni. Cena: od 300 feników za skok; na bardziej luksusowych liniowcach koszt przejazdu bywa jeszcze wyższy.

Artefakty obcych

We wszechświecie pełno jest pozostałości po dawnych cywilizacjach – i ludzkich, i obcych. Niektóre z nich mają naprawdę niezwykłe – żeby nie powiedzieć „magiczne" właściwości. Psychonicy klną się na wszystkie świętości, że niektóre zrujnowane budowle po dziś dzień emanują mocą okultystyczną; Kościół częściej przebąkuje o mocach demonicznych i anielskich.

Gargulce

Gargulce to dzikie, kamienne bestie spotykane wśród pozostałości dawnych budowli wszędzie w Znanych Światach, a także poza ich obrębem, nieodmiennie łączone z artefaktami anunnaki. Ich wizerunki bywają różne, dominują jednak wśród nich posągi i płaskorzeźby, zdobiące ruiny urów. Są ponoć niezwykle skuteczne jako talizmany przeciwdziałające złym mocom – często więc umieszcza się ich podobizny na ścianach domów i dziobach statków kosmicznych, by chroniły mieszkańców i właścicieli przed urokiem. Psychonicy i teurdzy, wyczuleni na siły nadnaturalne, zgodnie potwierdzają, iż gargulce faktycznie emanują mocą. Wiadomo na przykład, że żaden statek strzeżony wizerunkiem gargulca nie znalazł się dotąd oko w oko z krakenem z pustki.

Wizerunki te spotyka się stosunkowo rzadko, ale kiedy już gdzieś się jakiś pojawi, natychmiast wzniecа pożądliwość w sercach ludzi cesarza, arystokratów, księży i kupców. Krótko mówiąc: potencjalnych kupców nie brakuje, ale ci, którzy przegrają licytację, z pewnością będą chować w sercu urazę do sprzedawcy. Łatwo sobie w ten sposób zyskać wrogów.

Uczeni nie są zgodni co do przeznaczenia gargulców. Niektórzy twierdzą, iż posągi, płaskorzeźby i malunki przedstawiają samych anunnaki; inni dowodzą, że gargulce są jedynie tworami wyobraźni anunnaki; jeszcze inni – że przedstawiają potwory, z którymi przyszło anunnaki walczyć, a nie brakuje też zwolenników teorii, wedle której gargulce są w istocie strażnikami, których potwory się boją.

Bohaterowie obdarzeni wzrokiem wyczulonym na siły nadnaturalne (Widzenie mocy, Inne widzenie) zdają sobie sprawę, że w gargulcach jest coś szczególnego, coś, co odróżnia je od zwykłych kamiennych czy metalowych figurek: otacza je tajemnicza, niemożliwa do odczytania aura. Ograniczają wpływ Cienia i Pychy, aczkolwiek w różnym stopniu (widoczne różne gargulce mają różną moc). Najsłynniejszego z nich znaleziono na pustkowiach Zapomnianego Miejsca; mówi się, że niektórym ludziom zsyła wizje i znaki, toteż ze wszystkich Znanych Światów ciągną do niego pielgrzymki, mimo nieprzyjemnego, bliskiego sąsiedztwa Stygmatu.

Moc gargulca określa się w skali od 1 do 10. Jego obecność całkowicie niweluje wpływ Pychy i Cienia, których poziom nie przekracza jego mocy: Mroczne Alter Ego zostaje na powrót uśpione, a efekty wywołane Pychą zanikają.

Ponieważ każdy gargulec jest inny, Mistrz Gry powinien śmiało wymyślać nowe niezwykłe efekty przebywania w ich sąsiedztwie.

Okruchy duszy

Kryształy nazywane okruchami duszy mają ogromną moc. Naukowcy z czasów Drugiej Republiki prowadzili w Instytucie Phavian intensywne badania nad nimi i stwierdzili, że nie są one artefaktami obcych, lecz pierwotnymi elementami materii, pierwiastkami. Natychmiast zrodziło się pytanie, czy występują w stanie naturalnym, czy też zostały wytworzone sztucznie, w jakimś preadamickim procesie alchemicznym? Znaleziono dowody na poparcie obu tych teorii, aczkolwiek dowody na występowanie okruchów duszy w stanie naturalnym spotyka się wyłącznie w okolicy ruin urów.

Nie tylko psychonicy, ale i słudzy Kościoła gorliwie ich poszukują – ci pierwsi chcieliby ich używać, drudzy – ukryć przed pierwszymi. Podobnie jak Przybytek Dziwu (patrz „Relikwie", Rozdział piąty: Okultyzm"), kryształ taki pełni rolę zbiornika Dziwu. Jego pojemność zależy od wielkości: małe okruchy (mieszczące się w dłoni) mogą zawierać do 20, a duże, wielkości menhirów, nawet do 100 punktów Dziwu.

Każdy okruch duszy można dostroić do jednej ze ścieżek psychonicznych (opis tej procedury znajduje się w opisie miecza psychonicznego, wcześniej), a wówczas będzie ułatwiał używanie związanych z nią mocy: mały kryształ pozwala dodawać +1 do łatwości testów, a menhir – nawet +6.

Wiadomo również, że okruchy duszy są niezwykle pomocne w leczeniu urazów psychicznych i nerwic. Pomagają też przywrócić równowagę rozchwianej osobowości, ale procesami tymi nie rządzą żadne łatwe i proste reguły – Mistrz Gry będzie musiał wykazać się inwencją.

Kamienie filozoficzne

Najpotężniejszym spośród wszystkich preadamickich artefaktów jest kamień filozoficzny. Właściwie termin ten obejmuje całą klasę obdarzonych mocą przedmiotów wszelkich możliwych kształtów i rozmiarów, które, mówiąc najkrócej, umożliwiają właścicielom łamać prawa rządzące znaną nam rzeczywistością. Każdy kamień działa inaczej; każdy też jest bezcenny. Mistrz Gry ma wolną rękę, jeśli chodzi o ich wykorzystanie w scenariuszu; należy tylko pamiętać, że kamienie filozoficzne nie są właściwie ani wytworami techniki, ani czysto okultystycznymi przedmiotami magicznymi, lecz łączą w sobie elementy jednych i drugich.

Każdy kamień powinien mieć jedną, ściśle określoną moc, choćby najbardziej niewiarygodną. Najcenniejszy z kamieni filozoficznych, jakie zna historia, znalazł Władymir I: statek, na którego pokładzie się znajdował, mógł dokonywać skoków międzygwiezdnych bez korzystania z gwiezdnych wrót, o czym wcześniej nikt nie słyszał. Bardzo się zresztą Władymirowi przydał przy próbach utworzenia urzędu cesarza. Przed koronacją przyszły cesarz ukrył go gdzieś i kamień na razie wciąż czeka na ponowne odkrycie.

Kamienie filozoficzne są warte każdych pieniędzy. Słyszy się czasem opowieści o tym, jak to sprytny chłopina pańszczyźniany, znalazłszy taki artefakt w jakichś zapomnianych ruinach, podarował go suwerenowi, który w podzięce za ten prezent nadał mu tytuł szlachecki. Panuje jednak powszechne przekonanie, że ewentualny znalazca kamienia niedługo by się nim cieszył – zginąłby z ręki jednego z wielu pragnących go posiąść konkurentów.

BARLOWE '94

Rozdział 8: Prowadzenie gry

Dla wielu ludzi prowadzenie to najprzyjemniejszy aspekty gier fabularnych. Gracze zgłębiają wszystkie osobliwości jednego bohatera, ale Mistrzowi przypada w udziale cały wszechświat. Może go odmieniać w sposób, jaki najbardziej mu odpowiada; decydować, jak zachowują się jego mieszkańcy i jak działają organizacje; określa nadzieje oraz obawy ludzi i obcych, ich sukcesy oraz porażki. I przez cały czas to Mistrz Gry pozostaje w centrum uwagi. To on stymuluje nowe pomysły przyjaciół i stara się, by mile spędzili tych kilka godzin.

Głównym zadaniem Mistrza Gry jest wymyślanie dramatycznych opowieści, w których biorą udział postacie graczy; najważniejszych wydarzeń w ich życiu; podniecających i ekscytujących chwil. Ponadto zwykle (ale nie zawsze) to prowadzący opracowuje fabułę, w której biorą udział bohaterowie. Owa fabuła to ciągnący się łańcuch przygód, które jednoczą osobiste dramaty postaci. Wreszcie to Mistrz Gry rozsądza konflikty, które mogą się zrodzić między graczami, i pilnuje, by wszyscy bohaterowie mieli równe szanse.

I choć wygląda to na trudną pracę, wcale taką nie jest. Nieraz zdarza się, że gracze tak wpływają na fabułę, że prowadzącemu pozostaje tylko reagować na ich pomysły. Oczywiście będą i takie momenty, w których to Mistrz Gry musi przejąć na siebie cały ciężar i wrzucić postaci w sam środek niezwykłych przygód. Znane Światy **Gasnących Słońc** gwarantują mnóstwo emocji, więc prowadzący nie powinien mieć wielkich kłopotów z zainteresowaniem graczy.

Maksymy Andrew

Andrew ma od pewnego czasu świadomość, że dowiedział się wiele o prowadzeniu rozgrywki, dlatego też nalegał, by rozrzucić po tym rozdziale jego pomysły i rady. Czasem uzupełnia je wyjaśnieniami, czasem zaś pozostawia do interpretacji czytających. Traktujcie je tak jak wszelkie inne szczypty wiedzy – pomijajcie je, drwijcie z nich lub cieszcie się nimi.

Pierwsza maksyma Andrew:
Zabawę Zawsze stawiaj ponad wszystko.

Jak prowadzić

Podstawowe zadanie Mistrza Gry polega na rozstrzyganiu sporów między bohaterami graczy a całą resztą uniwersum. Każdy z graczy kontroluje tylko jedną postać. Mistrz Gry zaś panuje nad wszystkimi innymi mieszkańcami wszechświata i całą resztą. A to oznacza, że w jego władzy znajdują się i prości chłopi, i prawa fizyki. Wszechświat będzie takim, jakim on go postrzega. Jeżeli zadecyduje, że ziemskie Słońce przekształciło się w nową – tak się stanie. Może bohaterom uda się jakoś zatrzymać ten proces (mało prawdopodobne), będzie to jednak możliwe tylko pod takim warunkiem, że Mistrz się na to zgodzi.

Prowadzący powinien dobrze zapoznać się z informacjami zawartymi w tej książce, nie musi się jednak czuć nimi ograniczony. Ma pełne prawo zmienić tak zasady, jak i wygląd uniwersum gry. Choć my, pracownicy Holistic Design i Wydawnictwa MAG, uważamy, iż wszystko świetnie do siebie pasuje i działa, nie jesteśmy w stanie przewidzieć, czego oczekuje po naszym produkcie każdy gracz. **Fading Suns: Gasnące Słońca** to tylko szkielet dla Waszych opowieści, więc nigdy nie powinniście czuć się nim ograniczeni.

Maksyma Andrew: Niech bohaterowie mają przynajmniej taki wpływ na kości, jaki kości mają na bohaterów.

Z drugiej jednak strony, bywają gracze, którzy chcą, by prowadzący dokładnie przestrzegał każdej z opisanych tu reguł. Takie osoby najlepiej potraktować szuflą (i wyrzucić z grupy), ale wielu ludzi wzdryga się na myśl o podobnych metodach. Mistrz Gry może więc mieć cały czas na uwadze, by być sprawiedliwym i konsekwentnym. Gracze będą się lepiej bawić w trakcie rozgrywki, jeżeli prowadzący będzie uczciwy. Wszyscy winni posiadać równe i niezmienne prawa. Jeżeli czarny charakter może strzelać, wychylając się w przestrzeń ze śluzy, to i bohaterowie muszą mieć do tego prawo.

Zasada konsekwencji również jest ważna, ale Mistrz Gry nie powinien czuć się przez nią zniewolony. To, iż oddawanie strzałów na dużą odległość zawsze podlega

modyfikatorowi -2 nie oznacza, że prowadzący nie może od czasu do czasu ułatwić lub utrudnić tej czynności. Oczywiście będzie musiał podać sensowny powód takiej czy innej decyzji i poważnie podejść do uwag graczy, niemniej to on podejmuje ostateczną decyzję.

Maksyma Andrew: To Twoja gra – traktuj ją odpowiednio.

Opowieść

Opowieść – bez względu na to, czy jest częścią dłuższej historii, sagi, czy też stanowi zamkniętą całość – zwykle posiada kilka podstawowych elementów. Mistrz Gry wymyśla początek, który winien zainteresować graczy. Później akcja powoli się rozwija, przechodząc przez część środkową (wypełnioną kilkoma zwrotami akcji wprowadzonymi przez Mistrza), aż następuje wreszcie eksctytująca konkluzja, w której mogą się pojawiać odpowiedzi na większość trapujących graczy pytań (często jednak zrodzą się tylko nowe wątpliwości).

Rozpoczęcie

Ponieważ jest niemal niemożliwe, by prowadzący przewidział, co gracze zechcą zrobić, rozpoczęcie opowieści to kluczowa jej część. Tak naprawdę tylko ten fragment opowieści Mistrz Gry może sobie rozpisać i musi być najmocniej jak się da przekonany, iż gracze podążą wskazanym przez niego szlakiem. Już na tym etapie przygody bohaterowie potrafią zaskoczyć prowadzącego. Jednakże odpowiednio przygotowany Mistrz Gry potrafi zabezpieczyć się przed większością niespodzianek, z jakimi przyjdzie mu się zmierzyć za sprawą graczy.

Sama idea leżąca u podstawy opowieści może być bardzo różnorodna. Niektórym Mistrzom na myśl przychodzą niezwykłe miejsca – ukryty klasztor Asher na planecie Vril-Ya lub błyszczące wieże Ligheim. Inni starannie opracowują czarny charakter – obłąkanego opata klasztoru Asher czy Lukena Emmanualsona, psychicznie niezrównoważonego błazna, który pragnie doprowadzić do rozłamu w Lidze. Jeszcze inni preferują wymyślenie pierwszego (lub kilku początkowych) wydarzenia – serii tajemniczych morderstw w odciętym od świata klasztorze lub ataku piratów na statek Przewoźników. Wreszcie zdarzają się Mistrzowie, którzy koncentrują się na konkretnym przedmiocie – na przykład na zapomnianej księdze heretyków, zawierającej sekretną wiedzę, lub na diamencie symbolizującym potęgę szlacheckiego rodu.

Inspiracją dla pomysłów mogą być książki, filmy, piosenki czy inne media (związane lub nie z fantastyką naukową), a także rozmowy, czy nawet rzut oka na kartę bohatera – szczególnie, jeśli posiada on utrapienie w rodzaju zhańbionej rodziny, mogące posłużyć za kopalnię idei. Niektóre z owych pomysłów należy odrzucić, jeżeli Mistrz się zorientuje, iż gracze mogą popełnić za dużo błędów lub ich postaci są tak słabe (czy potężne), że opowieść okazałaby się dla nich zbyt trudna (bądź łatwa).

Niemniej bez względu na pochodzenie pomysłu leżącego u podstaw przygody Mistrz Gry winien zwrócić uwagę, czy spełnia on dwa najważniejsze warunki – czy jest w nim miejsce na konflikt i czy gracze mają szansę wpłynąć na wydarzenia. Podobny do Raju świat może i byłby intrygujący, lecz bohaterowie nie mieliby w nim wiele do roboty, dopóki prowadzący nie wprowadziłby do niego węża.

Maksyma Andrew: Wpierw wypróbuj uniwersum gry. Gros największych dzieł z gatunku fantastyki naukowej (choćby cykle „Fundacja", „Diuna" czy „Świat dysku") wykorzystują opisane na ich kartach światy do granic możliwości. Przedstawiony świat to często najważniejsza część dzieła – wykorzystaj to i Ty. Z pewnością uniwersum gry może zaoferować Ci więcej pomysłów na opowieści niż cokolwiek innego.

Niektórzy prowadzący mają problemy z podjęciem decyzji, w jakim miejscu powinna rozpocząć się opowieść. Jeżeli bohaterowie muszą powstrzymać spiskowców, dążących do zabicia cesarza, to czy początkiem scenariusza winien być początek spisku? A może wszystko powinno się zacząć, kiedy zabójca wyląduje na Byzantium Secundus? Albo wtedy, gdy morderca zajmie pozycję w szkolnym magazynie dysków i przygotuje się do wystrzelenia magicznej kuli? Najlepiej poradzić sobie z tym problemem, wybierając moment, w którym postaci muszą stawić czoło eksctytującemu wyzwaniu, a jednocześnie mają jeszcze szansę wpłynąć na końcowy rezultat. Jeżeli wszyscy bohaterowie są żołnierzami, to powinni później dowiedzieć się o spisku. Jeśli zaś lubią intrygi i poszukiwania, niech opowieść zacznie się wcześniej.

Mistrz Gry powinien pamiętać także o innych elementach rozgrywki – między innymi o napięciu, jakie pragnie zbudować. Czy bohaterowie znajdą się pod presją czasu? Czy będą mieli tylko 10 minut na znalezienie i rozbrojenie bomby, która może zniszczyć kosmiczny liniowiec? A może to od ich działań będzie zależeć presja? Przecież między Li Halanami i Hazatami nie wybuchnie wojna, chyba że bohaterowie poinformują tych pierwszych, jak zostali zdradzeni przez rywali.

Maksyma Andrew: Nie zatrzymuj się już na początku. Kiedy wpadniesz na pomysł, wokół którego chcesz zbudować opowieść (bohaterowie muszą uratować księżniczkę obcej rasy), połącz go z innym (znienawidzony kuzyn jednej z postaci, Pozyskiwacz, przemyca zabójcze chemikalia), dzięki czemu czeka Was dwa razy więcej zabawy. To tradycyjna metoda, stosowana w literaturze i filmie (wymieszanie głównej fabuły z wątkami pobocznymi), która świetnie się sprawdza również w grach fabularnych.

Haczyk

Większość opowieści (przede wszystkim tych, które rozpoczynają sagę) musi posiadać haczyk, na który należy nadziać bohaterów, by wplątać ich w fabułę. Zwykle dzięki niemu postaci współpracują ze sobą i dążą do jednego celu. Na przykład, bohaterowie spotykają się w biurze konstabla i każdy z nich chce zgłosić zaginięcie ukochanej osoby. W ten sposób od razu zyskują powód, by razem pracować.

Oto kilka klasycznych sposobów na połączenie bohaterów.

• Postaci mogą się znać, nim rozpocznie się rozgrywka. Jeżeli są starymi przyjaciółmi, krewnymi czy tylko znajomkami, to automatycznie mają powód, by się ze sobą związać.

• Bohaterowie posiadają wspólne cechy. Jeśli są w jakiś sposób związani z Pozyskiwaczami, to każdy ważniejszy incydent, mający miejsce w gildii (choćby eksplozja jednego z magazynów), z pewnością zwróci ich uwagę.

• Wszyscy śmiałkowie mają tego samego wroga. Kiedy jakiś avestianin wyśle swych podwładnych, by śledzili bohaterów, ci zdobędą powód do współpracy – pozbycie się inkwizytorów.

• Bohaterów można postawić przed faktem dokonanym, wydając im rozkaz. Wszak prawie wszyscy mieszkańcy Znanych Światów posiadają jakiegoś pana. Nie inaczej może być z bohaterami. A fakt, iż pan bywa zupełnym przeciwieństwem postaci, to już zupełnie inna sprawa. Tak czy inaczej, bohaterowie mogą otrzymać rozkaz współpracowania ze sobą. I nie muszą znać powodów, dla których panowie go wydali. Być może właśnie tego będą chcieli się dowiedzieć? Kiedy jednak odkryją prawdę, będzie już za późno...

• Postaci mogą nie mieć wyboru. Kto wie, dlaczego książę z Li Halanów oznajmił, iż są wyjęci spod prawa? A oni nigdy wcześniej się nie spotkali. Cóż, teraz – by przetrwać – muszą odkryć, kto i z jakiego powodu ich wystawił, to zaś wymaga wykorzystania wszelkich znajomości i źródeł.

Konflikt

Powiedzenie, że konflikt to dusza opowieści jest niemal tak stare jak same opowieści. I dotyczy ono nie tylko literatury czy teatru, ale również gier fabularnych. Im więcej przed bohaterami starań i zmagań, tym bardziej gracze będą zadowoleni. Nie oznacza to jednak, iż każdą chwilę w życiu postać musi okupić litrami potu i straszliwymi trudami. Chodzi zaś o to, by gracze czuli, że by osiągnąć cel, muszą pokonać wiele przeszkód. Im trudniej im przyjdzie zwycięstwo, tym większą satysfakcję przyniesie szczęśliwy koniec.

Mistrz Gry pragnący wprowadzić do opowieści więcej konfliktów, może wykorzystać standardowe narzędzia literackie, o których piszemy poniżej. Prowadzący powinien z nich skorzystać, układając fabułę, choć z pewnością już w trakcie scenariusza pojawią się na horyzoncie i inne.

• Osoba kontra osoba – jeden z bohaterów ściga zbuntowanego inkwizytora.

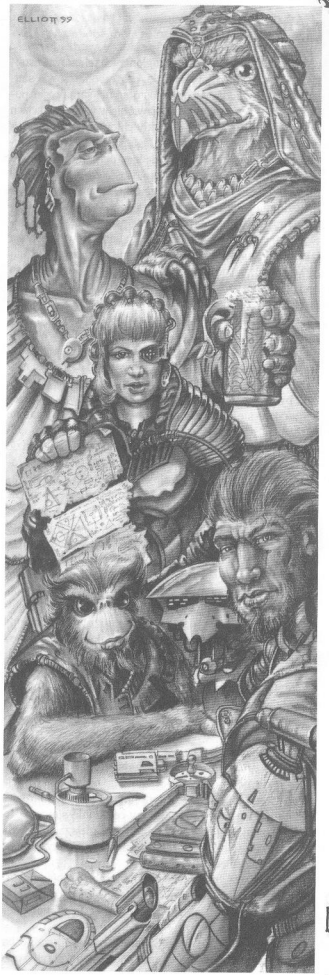
• Osoba kontra maszyna – bohaterowie muszą pokonać automatyczne mechanizmy obronne Drugiej Republiki, chroniące szczepionkę, od której zależy życie mieszkańców całej wioski.

• Osoba kontra społeczeństwo – jeden z bohaterów próbuje doprowadzić do lepszego traktowania ur-obunów.

• Osoba kontra natura – bohaterowie zostali uwięzieni na pustkowiach Pandemonium i muszą o własnych siłach dotrzeć do cywilizacji.

• Osoba kontra nadnaturalne – jednego z bohaterów nęka demon.

• Osoba kontra jej Ja – bohater musi wyzbyć się ze swej jaźni tej jej części, która pociąga demony.



Temat

Temat to unifikujący koncept, który wiąże opowieść w całość. Na przykład jednym z głównych tematów **Gasnących Słońc** są poszukiwania. To, czego bohaterowie szukają i czy to znajdą, jest mniej istotne niż sam proces poszukiwania. Ten temat może pojawić się w wielu postaciach i pod różnymi maskami – zwykły chłop próbujący odbudować życie po wojnach o tron, Liga podejmująca się stworzyć nową republikę, Kościół dążący do teokracji czy cesarz usiłujący odmienić rzeczywistość. Żadna z tych sił nigdy nie osiągnie upragnionego celu, niemniej wszystkie nieustannie będą się o to starały.

Gdy tylko Mistrz Gry wybierze temat na przygodę, opowieść sama zacznie się tworzyć. Czy bohaterowie spotkają jakiegoś poszukiwacza? A może sami wyruszą w nieznane? Czy podczas poszukiwań będą rodzić się konflikty (na przykład jeden bohater chce zdobyć pewien przedmiot, który drugi zamierza oddać prawowitym właścicielom)?

Temat oddaje prowadzącemu nieocenione usługi, stanowi bowiem ogólną strukturę opowieści. Pozwala Mistrzowi Gry połączyć wszystko bez kłopotów i znaleźć wyjścia z trudnych sytuacji. Gdy opowieść dotrze do momentu, w którym prowadzący nie wie, co zrobić, wystarczy, by spojrzał na temat. A jeśli pragnie, by w opowieści znalazł się jakiś morał, to może go wpleść właśnie w temat.

Temat może przyjąć postać pytania („Dlaczego ludzie popełniają złe czyny?"), albo całego zdania („Chciwość rodzi zło") lub pojedynczego słowa („Zło"). Za każdym razem opisuje jednak obszar, po którym będą się poruszać gracze i Mistrz Gry.

Poniżej podajemy przykłady tematów, jakie Mistrz Gry może wykorzystać w swych opowieściach. W żadnym wypadku nie jest to kompletna lista. Najlepsze opowieści powstaną wtedy, gdy prowadzący oprze fabułę na własnym pomyśle. Niektórzy Mistrzowie Gry lubią, gdy tematy łączą się ze sobą inspirując całą sagę, inni zaś wolą, gdy mieszają się ze sobą, dając początek różnym historiom.

- Ludzie potrzebują przywódcy, ale jakiego? Wątpliwości dotyczące przywództwa mogą rodzić się wśród gildii i szlachty, w miastach, na statku, a nawet pośród bohaterów. Postaw postaci w sytuacji, w której potrzebny jest prawdziwy wódz (tylko jedna osoba może wypowiadać się za całą drużynę, ktoś musi podejmować decyzje taktyczne itd.), i zobacz, co się stanie.
- Cel nie zawsze uświęca środki. Możesz zlecić bohaterom wspaniałą misję (uratowanie sieroty czy zaginionego statku), której sposób wykonania będzie zależał tylko od nich. Jeśli gracze wybiorą najprostszą i najbardziej niszczycielską drogę, upragniony cel stanie się coraz to mniej wspaniały. Jeżeli zaś wybiorą trudniejszą, lecz godną pochwały ścieżkę, szczęśliwe zakończenie przekroczy ich najśmielsze oczekiwania.
- Cel uświęca środki. Nie można wszak zrobić omletu, nie rozbijając jaj. Jeżeli taką lekcję chcesz dać graczom, wystarczy opracować cel, którego osiągnięcie odkupi grzechy dokonane po drodze.
- Moralność. W Znanych Światach istnieje duża liczba systemów moralnych, z których wiele zakłada, iż tylko one właśnie są jedyne i słuszne. Bohaterowie napotkają owe różnorodne kodeksy moralne w akcji i będą musieli zadecydować, który jest lepszy.
- Co sprawia, że ludzie się nienawidzą? Bohaterowie trafią w sam środek sporu, który toczy się od lat. Jedynym sposobem rozwiązania problemu (może to być bardzo trudne lub wręcz niemożliwe) będzie dotarcie do źródeł waśni.
- Rzeczy nigdy nie są takie, jakimi je widzimy. Rodzą się spiski. Człowiek, którego uważasz za swego największego wroga, może robić wszystko dla Twojego dobra. A ten o którym myślisz, że możesz mu w pełni zaufać, robi wszystko, by Cię zranić.
- Eksploracja. Fabuła może toczyć się wokół podróży do tajemniczych miejsc i dokonywania wielu niezwykłych odkryć.

Nastrój

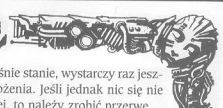
Nastrój to ogólne odczucie, jakie wywołuje opowieść. Jeżeli bohaterowie odkrywają utracony świat, pełen nadziei i niebezpieczeństw, to Mistrz Gry może wprowadzić nastrój podniecenia i niecierpliwości. Efekt wzmocnią dodatkowo następujące szybko po sobie wydarzenia oraz niespodzianki, pojawiające się, gdy tylko akcja zaczyna spowalniać, a także nowe wzywania, raz po raz stawiane bohaterom.

Z kolei Mistrz Gry prowadzący opowieść o spisku na Byzantium Secundus będzie zapewne wolał wywołać nastrój nerwowości i paranoi. W tym celu musi się skupić raczej na podbudowie wydarzeń, a nie na samej akcji. Gracze winni mieć więcej czasu na podejmowanie decyzji, nie mogą być jednak pewni, czy postępują dobrze, czy źle. A ponadto żaden z bohaterów nie może mieć jasności, czy inni członkowie drużyny nie spiskują za jego plecami.

Każda opowieść wymaga specyficznego nastroju. Prowadzący może skoncentrować się na fabułach, w których bohaterowie mają nieznaczny wpływ na otoczenie. Tak właśnie jest w opowieściach z gatunku horroru, w których postaci są w stanie oprzeć się atakowi zła, nie potrafią jednak zniszczyć swego nemezis. W przypadku takich historii należy wprowadzać nastrój napięcia i niepewności, by gracze mieli świadomość, że ich bohaterowie wcale nie muszą przeżyć.

Dalej opisujemy kilka podstawowych nastrojów, które warto wywołać.

- Podniecenie. To typowy nastrój dla space opery. Bohaterowie przemierzają Znane Światy, zwalczają zło i sprawiają, że wszechświat staje się bezpiecznym miejscem. Gracze nigdy nie mogą wiedzieć, co czeka ich za chwilę, ale powinni z niecierpliwością wypatrywać przyszłych wydarzeń.
- Horror. I tym razem Mistrz Gry musi się postarać, by gracze nie wiedzieli, co zaraz się wydarzy, lecz przyszłość winna nieść ze sobą obawy. Gracze powinni być zaniepokojeni i przestraszeni. Nie mogą być pewni, czy poradzą sobie z następnym problemem. I czy nie czeka ich coś jeszcze gorszego niż to, co pokonali przed chwilą.
- Romans. Wciąż mamy do czynienia z konfliktem, ale gracze powinni mieć więcej nadziei. W tym przypadku mierzą wyżej, zdając sobie sprawę, że ich czyny mają



bezpośredni wpływ na toczące się wokół wydarzenia. Wiele zależy również do prowadzącego i jego opisów – kolory winny być bardziej jaskrawe, tekstury ostrzejsze, a życie interesujące.

• Niepewność. Ten nastrój powinien pojawiać się wtedy, gdy bohaterowie muszą poradzić sobie z jakimś spiskiem. Gracze nie mogą mieć pewności, czy okoliczne wydarzenia prowadzą ku szczęśliwemu zakończeniu, czy też nie. Bohaterowie muszą zdobyć jak najwięcej informacji, im więcej jednak będą wiedzieć, tym bardziej winni być niepewni. Wszystkie stare uprzedzenia mogą się rozproszyć, lecz ich miejsca nie zajmie prawda.

Część środkowa

Kiedy gracze i Mistrz Gry już na dobre rozpoczną opowieść, znaczenie będą miały inne rzeczy. Przede wszystkim rolą prowadzącego stanie się podawanie informacji tak, by gracze cały czas byli zainteresowani, a jednocześnie nie dowiedzieli się za dużo. W tym właśnie czasie może się okazać, iż początkowe cele to jedynie fasada, za którą kryją się nowe zadania. To również odpowiedni moment na to, by nastąpiły zwroty akcji („Naprawdę jesteś córką księcia?"), by sprzymierzeńcy stali się wrogami (i vice versa), by wszystkie czynniki pojawiły się na scenie („Vau wylądowali!").

Maksyma Andrew: Napięcie, napięcie, napięcie – a potem jeszcze trochę napięcia. Napięcie można wywołać, podając prawie wszystkie potrzebne informacje. Gracze będą wtedy zdawali sobie mniej więcej sprawę, co się dzieje, i zainteresują się tym, czego jeszcze nie wiedzą.

Kiedy akcja grzęźnie...

Zdarza się, że akcja nieco zwalnia, a podniecenie graczy opada. Może to mieć miejsce w sytuacji, gdy bohaterowie znaleźli się w impasie i nie potrafią wykonać następnego kroku. Przyczyny takiego stanu rzeczy są różne. Być może gracze wybrali złą drogą i oddalili się za bardzo od celów. Albo podążyli w kierunku, którego Mistrz Gry nie przewidział i nie ma teraz pojęcia, co powinno się wydarzyć. A być może po prostu wszyscy się zmęczyli. I w takim momencie warto, by w drzwiach pojawił się gość z karabinem maszynowym, prującym kulami gdzie popadnie.

Istnieje stary pisarski trik o nazwie „tajemnica", wykorzystany w wielu książkach i filmach, gdy twórca fabuły nie ma pomysłu, jak dalej poprowadzić akcję. Autor nie musi póki co wyjaśniać, dlaczego miało miejsce owo wstrząsające wydarzenie – zrobi to później. Mistrz Gry również może wykorzystać tę sztuczkę i sięgnąć po karabin maszynowy, atak umysłowy czy obcych. Nie ma znaczenia fakt, iż jeszcze nie wie, dlaczego coś takiego się stało. Ma wszak dużo czasu, by później podać przyczynę. A póki co najważniejsze, że akcja znów ruszyła do przodu.

Oczywiście, prowadzący i na inne sposoby może pchnąć fabułę. Między innymi po to wymyśla nastrój i temat opowieści, by łatwo wpadać na pomysły, gdy akcja ugrzęźnie. Jeżeli tak się właśnie stanie, wystarczy raz jeszcze przypomnieć sobie założenia. Jeśli jednak nic się nie zmieni i będzie coraz gorzej, to należy zrobić przerwę.

Maksyma Andrew: Kiedy pojawią się wątpliwości, zrzuć winę na spisek.

Zakończenie

Na zakończenie tak naprawdę składają się dwie części. Pierwsza z nich – punkt kulminacyjny – to rozwianie większości najważniejszych wątpliwości i pytań oraz wyjaśnienie głównego konfliktu (w taki czy inny sposób). Druga – rozwiązanie – zwana jest również sprawozdawczą lub wyjaśniającą. Tu gracze odkrywają wszystkie niejasności, jakie się da, co często prowadzi do rozpoczęcia następnej opowieści, zwykle bowiem pozostają pewne niewyjaśnione szczegóły. W tym też momencie zazwyczaj prowadzący przyznaje punkty doświadczenia, które gracze od razu mogą wykorzystać.

Maksyma Andrew: Postaraj się mieć obraz zakończenia już na początku opowieści. Nie spodziewaj się jednak, że kiedykolwiek będzie ono takie, jakim je sobie wyobraziłeś.

Punkt kulminacyjny

To chyba najbardziej ekscytujący moment opowieści, w którym albo bohaterom uda się rozbroić bombę, albo wybuchną. Jako Mistrz Gry musisz się upewnić, że postaci mają szansę osiągnąć sukces. Nie obawiaj się – jeżeli coś zawalą, bez problemu możesz im dołożyć. Postaraj się jednak, by gracze byli pewni, iż wszystko zależało od nich i działań ich bohaterów.

Istnieje pewien interesujący aspekt psychologii gracza – kiedy czuje, że zbliża się koniec opowieści, z większą ochotą decyduje się na heroiczne czyny, jakby chciał się upewnić, że potem jego bohater zostanie zapamiętany. Oznacza to zaś, że Mistrz Gry powinien postarać się o dwie rzeczy: 1) dawać graczom do zrozumienia, że zbliża się zakończenie i 2) dawać bohaterom szansę na czyny heroiczne.

Wskazówki czasowe to jeden z najprostszych sposobów dania graczom do zrozumienia, że opowieść dobiega końca. Jeśli sesja zwykle kończy się o północy, a godzina ta zbliża się wielkimi krokami, to wszystko powinno być jasne. Mistrz Gry może również przyspieszyć tempo akcji pod koniec opowieści, zmuszając tym samym graczy do podejmowania decyzji w krótszym czasie – i do iście heroicznych czynów. Im prowadzący będzie bardziej podekscytowany, tym gracze będą bardziej podnieceni.

Mistrz Gry może na wiele sposobów zachęcić graczy do heroicznych czynów. Ich bohaterowie mogą zostać męczennikami, rzucającymi się na granaty, by zasłonić innych. Mogą zmusić swe postaci do ekstremalnego wysiłku, wykorzystując wszystkie punkty Dziwu. Bohaterowie graczy mogą również stać się filantropami, którzy oddają ostatniego zdobytego w pocie czoła feniksa mieszkańcom wioski, by ci spłacili swe długi. Postaci mogą

wreszcie stać się wcieleniem cnót i zaryzykować wszystko, byle tylko uratować zaginione dziecko (szkoda tylko, że gracze nie zdają sobie sprawy, iż bachor to tak naprawdę demon w przebraniu). Mistrz Gry po prostu musi dać im okazję do czynów heroicznych, a oni z chęcią ją wykorzystają.

Maksyma Andrew: Bohaterowie muszą zawsze mieć szansę na przeżycie.

Rozwiązanie

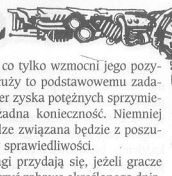
Na tym etapie przygody bohaterowie są nagradzani lub karani. Poziom podniecenia musi opaść, gdyż jego szczyt przypada na punkt kulminacyjny. Teraz bohaterowie powinni się „przegrupować", a nie rzucać z powrotem w wir akcji. A wśród graczy podniecenie winno wywoływać tylko jedno pytanie – jak wiele punktów doświadczenia zdobyła ich postać.

Niemniej ta część opowieści również jest bardzo ważna. Mistrz Gry musi poświęcić na nią odpowiednio dużo czasu, nawet jeżeli nie następuje ona bezpośrednio po punkcie kulminacyjnym. Dlaczego? Ponieważ teraz musi się dowiedzieć, co gracze zamierzają dalej robić (co zwykle wiąże się z długą dyskusją); musi pozwolić bohaterom zrobić zakupy i wyposażyć się w nowy ekwipunek (oczywiście jeżeli coś takiego może się zdarzyć); musi przyznać punkty doświadczenia i dać graczom czas na ich wykorzystanie. Oczywiście następna opowieść, która czeka drużynę, niemal na 100% zrujnuje plany graczy – póki co mogą sobie jednak pomarzyć...

Saga

Niektóre opowieści ze świata **Gasnących Słońc** to tzw. „jednostrzałówki", nie mające żadnych rozwinięć czy ciągów dalszych. Inne jednak tworzą dłuższą sagę, podczas której gracze wcielają się w role tych samych postaci. Bohaterowie zdobywają doświadczenie i zmieniają się w sposób, jaki odpowiada prowadzącym ich osobom. Gracze widzą zaś, jaki wpływ na Znane Światy mają ich postaci; mogą również robić długofalowe plany. Mistrz Gry z kolei musi opracować fabułę, która będzie ciągnąć się przez kilka opowieści, wprowadzać coraz to nowe (lub stare) postaci i budować presję, zmuszając graczy do zdobywania wiedzy o uniwersum **Gasnących Słońc**.

Wyróżniamy dwa rodzaje sag, które zależą tylko od tego, czy gracze i prowadzący chcą je zakończyć. W pierwszym – w kończących się sagach – Mistrz Gry ma na uwadze określony finał, do którego winni dotrzeć bohaterowie. Drugi to niekończące się sagi, w których akcja, fabuła i zabawa mogą się ciągnąć tak długo, jak długo życzą sobie prowadzący i gracze. Oba rodzaje posiadają cechy wspólne, lecz prowadzący musi zaplanować je w odmienny sposób. Oczywiście nie istnieje powód, dla którego gracze i Mistrz Gry nie mieliby pociągnąć dalej akcji kończącej się sagi już po wielkim finale. Tak samo mogą zakończyć teoretycznie niekończącą się opowieść. We wspomnianych przypadkach muszą sobie jednak poradzić ze zmianami, jakie powoduje taka modyfikacja założeń.



Kończące się sagi

Ten rodzaj sag najbardziej przypomina fabułę książek, filmów czy przedstawień teatralnych. Bohaterowie muszą osiągnąć jakiś cel, a Mistrz Gry opracowuje konflikty i wydarzenia, które mają im utrudnić owo zadanie. Wspomniany cel może być bardzo ważny (rozpalenie słońc czy zakończenie wojny z symbiontami) lub osobisty (zdobycie książęcego tytułu czy uratowanie rodziny jednego z bohaterów, która trafiła w łapy Kajdaniarzy). Gracze nie muszą nawet znać celu na początku sagi, winni go jednak odkrywać, pokonując krok po kroku różne przeszkody.

Na przykład na początku gry bohaterowie mogą się dowiedzieć, że ktoś porywa bliskie im osoby. Udają się więc do lokalnych władz, które nie raczą z nimi współpracować, ale w ten sposób się spotykają. Decydują się wziąć sprawy w swoje ręce i uratować ukochanych. Przy okazji odkrywają jednak, że istnieje pewien sekretny kult, który stara się zdyskredytować miejscowy rząd. Przez kilka opowieści walczą z ową sektą i nagle się dowiadują, że stoi za nią jeden z królewskich domów (jeśli szczęście dopisze – ten, z którego wywodzi się jeden z bohaterów). Prowadzą więc śledztwo wśród członków rodu i okazuje się, że niektórzy arystokraci są opętani przez demony. I tak oto odkrywają prawdziwy cel całej sagi, a jest on taki: powstrzymać inwazję demonów na Znane Światy i uratować królewski dom przed zniszczeniem.

Kiedy wreszcie bohaterom uda się pokonać demony (lub te zjedzą ich dusze – gracze zawsze muszą mieć szansę na przegraną), czeka ich wielkie uznanie za wysiłki, otrzymają również godną nagrodę, a potem pójdą na emeryturę, rezygnując z szalonego życia poszukiwaczy przygód.

Główne zadanie Mistrza Gry podczas całej sagi polega na karmieniu bohaterów coraz to nowymi wyzwaniami i pilnowanie, by mieli apetyty na dalsze przygody. Gracze niewątpliwie muszą mieć znaczny wpływ na wydarzenia i rozwój opowieści (z pewnością sami doprowadzą do kilku poważnych zwrotów akcji), niemniej to prowadzący cały czas pilnuje akcji.

Jest jednak pewien poważny problem, jaki wiąże się z tymi sagami – Mistrz Gry musi dobrze się do nich przygotować. Pomysł na fabułę może zrodzić się w krótkim czasie, trzeba go jednak rozłożyć na części pierwsze, te zaś dokładnie opracować, cały czas mając na uwadze fakt, iż gracze muszą dotrzeć od początku do końca. Prowadzący musi również się przygotować na to, by każdy z bohaterów posiadał jakieś indywidualne cele, by je osiągnął i by nie stały one w zbytniej sprzeczności z akcją sagi.

Największa zaleta tych sag to brak niespodzianek – graczom niełatwo będzie zaskoczyć czymś prowadzącego. Gdy tylko akcja zacznie zbytnio odbiegać od głównego toru, Mistrz Gry może z łatwością do niego wrócić. W trakcie sagi pojawi się zapewne wiele opowieści niezwiązanych (lub na pierwszy rzut oka niezwiązanych) z główną fabułą, lecz w taki czy inny sposób będą one miały wpływ na podstawowy cel. Niech, na przykład, najistotniejsze zadanie bohatera polega na pokonaniu barona, który zamordował jego ojca i przejął rodowe ziemie. Ów nadrzędny cel nie przeszkadza jednak, by postać pomogła w znalezieniu zdrajcy wśród Inżynierów, co tylko wzmocni jego pozycję w gildii. Być może posłuży to podstawowemu zadaniu, bo w ten sposób bohater zyska potężnych sprzymierzeńców, ale nie jest to żadna konieczność. Niemniej większość opowieści w sadze związana będzie z poszukiwaniem przez bohaterów sprawiedliwości.

Ponadto kończące się sagi przydają się, jeżeli gracze i prowadzący muszą zakończyć zabawę określonego dnia, ponieważ akurat wtedy kończy się szkoła lub Mistrz Gry leci do Indii. Oczywiście w takim przypadku może się zdarzyć, że nie wszyscy bohaterowie osiągną indywidualne cele, za to świadomość upływającego czasu ma szansę budować niezwykłe napięcie.

Niekończące się sagi

Niekończące się sagi, jak sama nazwa wskazuje, nigdy się nie kończą. Mogą toczyć się przez lata, a gracze i Mistrzowie Gry od czasu do czasu zmieniać. Prowadzący może mieć na myśli jakąś główną fabułę (na przykład bohaterowie muszą chronić niemowlę, które zostanie mesjaszem), lecz w większości wypadków niekończące się sagi raczej przypominają teatr improwizacji, a nie powieść. Po prostu żaden z uczestników nie wie, jak potoczy się akcja i jaki będzie koniec opowieści.

Podstawowym problemem przy tego rodzaju sagach stanowi ogrom przemyśleń, jakich musi dokonać Mistrz Gry. Przecież gracze będą mieli kupę pomysłów na to, co powinni osiągnąć ich bohaterowie. A prowadzący musi to wziąć pod uwagę i wmieszać cele postaci w fabułę całej sagi.

Natomiast największą zaletą, jaka wiąże się z niekończącymi się sagami, nie są wcale mniej czasochłonne przygotowania, które czekają Mistrza Gry przed rozpoczęciem historii, lecz zupełnie nieoczekiwane zdarzenia, rodzące się podczas interakcji z graczami. Prowadzący i gracze zgłębią takie aspekty **Gasnących Słońc** i bohaterów, o których nigdy by nawet nie pomyśleli.

Jeżeli Mistrz Gry opracuje, na przykład, sagę o bohaterach, którzy chcą powstrzymać zbuntowanych najemników, pragnących spalić miasteczko, to wcale nie musi skończyć się na szkoleniu mieszkańców. Postaci mogą wynająć najemników i wraz z nimi napaść laboratoria badawcze domu Hawkwood, które odkryli opowieść wcześniej. Dzięki temu zdarzeniu prowadzący zorientuje się, że gracze nie przepadają za Hawkwoodami, i może zdecydować się wprowadzić dumnych arystokratów do fabuły. Mistrz Gry ma teraz kilka opcji. Może się okazać, że bohaterowie mieli rację, nie ufając Hawkwoodom. Z drugiej jednak strony, mogli paść ofiarami manipulacji jakiegoś czarownika. Niemniej saga podąży w kierunku, którego nikt nie zaplanował.

Ten rodzaj tworzenia historii pozwala graczom lepiej rozwijać i kontrolować bohaterów. Tworząc postać Przewoźnika, gracz może zamarzyć sobie, że w przyszłości zostanie on konsulem albo dziekanem. W przypadku kończących się sag, coś takiego byłoby raczej niemożliwe. Tu jednak wszystko może się zdarzyć, jeżeli bohater będzie ciężko pracował, wspinał się po szczeblach hierarchii gildii, zdobywał sprzymierzeńców w Lidze i pozostanie bliskim przyjacielem reszty postaci.

Tak naprawdę jednym z głównych powodów powstawania mieszanych grup – brat z Wojennego Bractwa, tytan umysłu z al-Malików, pobożny Pozyskiwacz i obcy-banita – jest fakt, że ich członkowie potrafią pomóc sobie w spełnieniu ambicji. Tego rodzaju przymierze zapewnia każdemu bohaterowi obecność kilku kompetentnych przyjaciół, którzy będą go wspierać w wielu sytuacjach. A na dodatek istnieje niewielka szansa, iż al-Malik postanowi uzyskać władzę w Wojennym Bractwie, więc postaci mają wiele podstaw, by sobie zaufać. Im dłużej będą ze sobą współpracować, tym chętniej zaryzykują swój status, aby pomóc innym.

Maksyma Andrew: Niedokończone spawy pozostaw na później – nie wszystko trzeba rozwiązywać od razu.

Mieszanka

Mistrz Gry i gracze mogą zechcieć połączyć ze sobą niekończące się sagi i takie, które mają zakończenie. Jeżeli, na przykład, jeden z graczy będzie brał udziału w sesjach tylko przez miesiąc, to prowadzący może wymyślić dla jego bohatera oddzielną opowieść, choćby odnalezienie zaginionego brata. Mistrz Gry musi oczywiście podać dobry powód, dla którego pozostałe postaci zechcą mu pomóc (czyżby ów brat miał na plecach wytatuowaną mapę z zaznaczonym miejscem ukrycia zbrojowni z czasów Drugiej Republiki?). I dopóki graczbędzie pojawiał się na sesjach, dopóty bohaterowie będą dążyć do wspólnego celu. Ostatnia opowieść, w której weźmie udział, skupi się na wątku ratowania brata z łap inkwizytorów, co wcale nie musi się udać.

Nie można również bać się płynnego przechodzenia z jednego rodzaju sag na inny. Jeżeli gracze i Mistrz Gry znudzili się już kończącymi się sagami (a szczególnie faktem, iż zawsze dobiegają końca), wystarczy dodać jeszcze jedno dno spisku, by bohaterowie mieli co robić dalej. A jeśli prowadzący nagle musi przenieść się na Filipiny, to może stworzyć klimatyczne zakończenie sagi, oparte na ostatniej opowieści, w jakiej postaci brały udział.

Ciekawi bohaterowie niezależni

Mistrz Gry nigdy nie opracuje bohaterów niezależnych równie dokładnie, jak gracze swoje postaci. W końcu ci ostatni koncentrują się tylko na swych śmiałkach, a prowadzący ma na głowie całe uniwersum. Mimo to ciekawi bohaterowie niezależni pozostają nieodłącznym elementem gier fabularnych. To właśnie oni stymulują graczy do ciągłego rozwijania postaci, pozwalają Mistrzowi Gry łatwiej opracowywać kolejne opowieści i sprawiać, że sesje stają się niezapomniane. I nie ma znaczenia, czy bohaterowie niezależni współpracują z postaciami graczy, czy wręcz przeciwnie. Prowadzący czasem wiele godzin wymyślają arcyłotrów i ich sługusów, lecz gracze równie dobrze co wrogów, pamiętają sprzymierzeńców. Przekazujący informacje szeptem makler, którego spotyka się z bohaterami w dziwnych miejscach, może pozostawić po sobie większe wrażenie, niż zabójca Decadosów, śledzący każdy krok drużyny.

Maksyma Andrew: Spraw, by znaczenie miały małe rzeczy. Mistrz Gry nie ma czasu, by wszystkich bohaterów niezależnych opisywać ze szczegółami; gracze zresztą wszystkiego i tak nie zapamiętają. Zamiast tego powinien każdego obdarzyć przynajmniej jedną godną zapamiętania cechą – zakręcone wąsiska, długie włosy, lekkie seplenienie, skłonność do czarnych ubrań czy nałogowe podrzucanie monety.

Przyjaciele

Jest jedna, najważniejsza sprawa, o której należy pamiętać przy okazji sprzymierzeńców – nie mogą oni rozwiązywać problemów zamiast bohaterów graczy. Oczywiście prowadzący powinien za ich pośrednictwem dać graczom wystarczająco dużo informacji (lub odpowiednie wsparcie), by sami byli w stanie poradzić sobie z przeszkodami. Ostatnią rzeczą, jakiej Mistrz Gry może pragnąć, to gracze, którzy czują, że ich postaci są mało ważne lub że mogą zrobić wszystko, a potem i tak pojawi się książę, który wyciągnie bohaterów z kłopotów.

Mistrz Gry może mieć problem, jeżeli jeden z graczy za główny aspekt swej postaci uzna związek z bohaterem niezależnym. Gdy, na przykład, wyda punkty, by uczynić śmiałka synem arcybiskupa Delf, to z pewnością spodziewa się, iż rodzic przyjdzie mu z pomocą w przypadku sporu z inkwizytorami. W takim przypadku Mistrz Gry musi zdecydować, jak wielki wpływ na akcję i fabułę może mieć ów potężny sprzymierzeniec, a potem winien podać powody takiego stanu rzeczy. Bardzo prawdopodobne, że wspomniany arcybiskup znalazł się pod presją inkwizycji. A może chce dać synkowi nauczkę? Albo nawet podejrzewa dziecko o heretyckie zapędy i cieszy się z faktu, że inkwizycja ma zamiar pomóc zagubionej duszyczce?

Oczywiście Mistrz Gry ma prawo również wymagać, by bohaterowie raz po raz rozwiązywali problemy swych sprzymierzeńców – inaczej przyjaźń dobiegnie końca. Owa metoda to doskonały sposób na rozpoczęcie opowieści i można ją stosować wielokrotnie. Wyobraź sobie, że jeden z bohaterów zna handlarza tajemną bronią. Nie będzie chyba niczym niezwykłym, że ów dealer – naraziwszy się Przewoźnikom – przyjdzie do swego przyjaciela po pomoc. A bohaterowie mogą wtedy odkryć, że Przewoźnicy chcą wygryźć inne gildie z planety. I co gracze zrobią, otrzymawszy takie informacje? Miejmy nadzieję, że zdecydują się zadziałać, zanim się okaże, iż jeden z Przewoźników to tak naprawdę symbiont, pragnący zniszczyć całą planetę.

Oczywiście przyjaciel bohaterów nie może co chwile zgłaszać się do nich po pomoc. Najlepiej będzie, jeśli sprzymierzeńcy będą odgrywać pomniejsze role, ale mimo to pozostaną ciekawymi postaciami. Warto próbować tworzyć relacje, które połączą ich z bohaterami na tyle silnie, by gracze chcieli pomagać przyjaciołom swych postaci.

Jeżeli, na przykład, śmiałkowie zbliżą się do błogosławiącego ich kapłana, to zapewne wezmą udział w opowieści, podczas której ów duchowny stanie się arcybiskupem. A w jej trakcie będą musieli wyjawić powiązania, jakie łączą rywala ich przyjaciela z przestępczym światkiem. Nie powinno to jednak być zbyt trudne, prawda?

Istnieje wiele sposobów na stworzenie życzliwych postaci, które staną się sprzymierzeńcami bohaterów. Wystarczy, by to one poszukiwały śmiałków, gdy gracze nie mają pomysłu, co dalej począć, i dawały kluczowe wskazówki. Postaci tła muszą również utrzymywać towarzyskie stosunki z bohaterami. Pozyskiwacz, który musi śmiałkom przekazać jakieś informacje, może zaprosić ich na domowy obiad, poznać ze swoją rodziną i ugościć po królewsku, przy okazji wyłuszczając ważną sprawę. Odegranie tego rodzaju sceny zajmie zaledwie około 15 minut, ale pozostawi w graczach silne wrażenia. I dzięki temu, kiedy ów Pozyskiwacz przyczołga się w postrzępionym ubraniu do bohaterów i opowie, że ktoś spalił jego dom i porwał rodzinę, to śmiałkowie z większą chęcią przyjdą mu z pomocą.

Wrogowie

Rywal walczący z bohaterami o zaginiony artefakt to odpowiedni czarny charakter. Jeżeli uczynisz go ur-obunem, będzie znacznie niebezpieczniejszy niż gdyby był człowiek. A jeśli zapragnie na dodatek zdyskredytować szlachetnie urodzonego bohatera, to stanie się jeszcze ciekawszą postacią. Kiedy zaś ów rywal postawi sobie za cel zniszczenie rodzinnej planety jednej z postaci, otrzymasz arcyłotra z prawdziwego zdarzenia. Kilku ciekawych antagonistów opisaliśmy w dalszej części tego rozdziału – możesz ich wykorzystać w swoich przygodach tak, jak wyda Ci się to najstosowniejsze.

Przeciwnicy drużyny mogą być różnej maści: począwszy od zagrażających międzygwiezdnemu porządkowi złych książąt, do dokuczliwych i skorumpowanych szeryfów z danej planety. Bez względu jednak na to, jak są potężni, przyświeca im tylko jeden cel – uczynienie żywotów bohaterów możliwie najciekawszymi. I właśnie z myślą o tym Mistrz Gry powinien wyposażać ich we wszelkie potrzebne narzędzia, zasady i strategie. W końcu bohaterowie mogą zdobywać nie tylko doświadczenie, ale również wrogów, prawda?

> *Maksyma Andrew: Uzasadnij pojawienie się czarnych charakterów i ich zachowanie, a staną się jeszcze ciekawsi. Nikt nie uważa siebie za złą istotę. Nawet najbardziej szalony seryjny zabójca potrafi w taki czy inny sposób uzasadnić swe czyny, a nawet oczyścić się z win. Stworzeni przez Ciebie rywale bohaterów również tacy być powinni. Musi istnieć jakiś powód, dla którego zachowują się tak, a nie inaczej. Jeżeli go wymyślisz, łatwiej i pewniej będziesz ich odgrywał.*

Arcyłotrzy

Jakaś postać świata gry powinna sprawiać bohaterom więcej kłopotów niż inne. Nie musi to wcale być najpotężniejszy rywal, ale z pewnością ktoś godny zapamiętania. Wymyślone przez niego intrygi i plany powinny znacznie utrudnić życie bohaterom, a graczom dać wiele do myślenia. Arcyłotrami mogą być skłonni do tyranii dyktatorzy czy fanatyczni rewolucjoniści, nieugięci inkwizytorzy czy hedonistyczni wyznawcy demonów – wszyscy oni posiadają pewne cechy wspólne.

Przede wszystkim, przyświecają im cele zarówno wzniosłe, jak i przyziemne. Książę, który stoi o krok od władzy nad całymi Znanymi Światami, może zostać strącony z piedestału, gdyż opanowała go żądza do pewnej chłopki. Bliski zostania patriarchą przywódca sekty może zostawić wszystko tylko po to, by rzucić się w pogoń za nemezis z lat dziecinnych. Bez względu na potęgę muszą posiadać poważne, ale dobrze ukryte wady.

Po drugie, winni być przekonani, że mogą ufać jedynie sobie, co zresztą nie raz bywa prawdą. Nawet niezwykle lojalnych poplecz ników, którymi się otaczają, obserwują z uwagą, wypatrując najsłabszych oznak zdrady. Kiedy zaś coś zauważą, z rozkoszą rzucają się na biedaka i cieszą się z faktu, iż mieli rację co do pozostałych mieszkańców wszechświata.

W taki oto sposób doszliśmy do finałowej cechy arcyłotrów – każdy z nich raczej zginie, niż uzna, że popełnił błąd. Wszyscy mają o sobie bardzo wysokie mniemanie i niezmienne poglądy, których raczej nie porzucą, bez względu na okoliczności. Nawet jeżeli zmiana punktu widzenia miałaby przynieść im korzyści (na przykład uznanie, że pospólstwo wcale nie stanowi niższej społecznie klasy), nie zrezygnują ze swego zdania. Mistrzowi Gry łatwiej będzie ich poprowadzić, jeśli wymyśli dla każdego kilka niezmiennych poglądów. Kiedy zaś bohaterowie poznają słabości jakiegoś arcyłotra, mogą (i powinni) je wykorzystać.

Poplecznik

Klasycznym dodatkiem każdego arcyłotra – literackiego czy rzeczywistego – jest nieodstępujący go ani na krok poplecznik. Pragnie on spełnić każdą zachciankę swego pana i wykonuje wszystkie jego rozkazy najlepiej jak potrafi. Nie musi mieć żadnych specyficznych umiejętności (ci, którzy je posiadają, zwykle sami stają się czarnymi charakterami), lecz ich brak nadrabia poświęceniem.

Podczas licznych opowieści bohaterowie spotkają różnego rodzaju poplecz ników. Większość z nich – strażnicy czy nic nie znaczący kultyści – będzie miała niewielki wpływ na fabułę. Inni – jak zabójcy czy szoferzy – mogą sprawić im tylko chwilowe trudności. Ci najlepsi zaś – osobiści ochroniarze arcyłotra lub jego obdarzeni mocami parapsychologicznymi doradcy – dostarczą opowieści dodatkowego smaczku, a ich pokonanie może nawet stać się głównym elementem sagi.

Bez względu na prezentowany przez poplecz ników poziom, wszyscy posiadają cechy wspólne. Są niezwykle lojalni i wierni panom, więc bohaterowie mają niewielkie szanse na przeciągnięcie ich na swoją stronę. Z drugiej jednak strony, poplecznicy raczej nie potrafią samodzielnie myśleć i gracze mogą z powodzeniem doprowadzić do sytuacji, w której nie będą wiedzieli, co zrobić. Zresztą bohaterowie pewnie i tak będą się ich raczej pozbywać.

Najemnicy

Jabba the Hut miał Boba Fetta, Hitler – Rommela, a Elmer Fudd – sarkastycznego psa myśliwskiego. To tylko trzy z wielu przykładów arcyłotrów, którzy korzystają z usług utalentowanego, acz niekoniecznie posłusznego pomocnika. Dlaczego tak się dzieje? Ponieważ nie zawsze zwykli słudzy arcyłotrów są w stanie poradzić sobie z bohaterami. Popleczniccy bywają lojalni, owszem, ale oddanie na niewiele się zda w starciu ze sprytnymi postaciami.

Dlatego właśnie czarne charaktery wzywają na pomoc specjalistów – osławionych i obdarzonych umiejętnościami wolnych strzelców, którzy mają szansę osiągnąć sukces tam, gdzie zawiedli popleczniccy. Najemników nie pętają więzy lojalności i pracują oni tylko dla zysku albo w ramach spłacania jakichś długów. Mogą jednak pojawić się w kilku opowieściach z rzędu, na przykład starając się wywrzeć zemstę na bohaterach, którzy zabili ich pracodawcę. Istnieje również szansa, że to postaci przekonają wolnego strzelca, by zwrócił się przeciw arcyłotrowi, który go wynajął – to dobry sposób na pozbycie się obu. Kiedy osławiona morderczyni Vannannna Esin z ur--ukarów dowie się, iż książę Markan Decados łoży dużę sumy na organizacje zwalczające obcych, to zapewne on zostanie jej następnym celem. Oczywiście zabójczyni może również zdecydować, że kontrakt należy wypełnić i wpierw załatwi bohaterów. Wszak, kim najemnik by nie był, pozostanie nieobliczalny.

Nietypowe rozgrywki

Istnieje tyle sposobów gry w **Gasnące Słońca**, ilu ludzi bawiących się w tym systemie. W tej książce podaliśmy tylko podstawowe składniki. Pozostałe – i najważniejsze zarazem – elementy to wyobraźnia graczy i Mistrza Gry. A oni powinni grać w **Gasnące Słońca** tak, by zabawa sprawiała im jak najwięcej przyjemności.

Poniżej podajemy kilka różnych odmian opowieści. Mistrz Gry powinien wykorzystać tylko te, które mu odpowiadają, a o reszcie zapomnieć. Oczywiście żadna z nich nie jest koniecznym elementem gry, mogą za to dodać rozgrywce smaczku.

Wszechświat

Uniwersum **Fading Suns** to wielkie miejsce, ale Mistrz Gry w żadnym razie nie powinien się czuć przytłoczony. Ogrom przestrzeni daje mu niesamowitą szansę tworzenia osobistych rozgrywek, niczym nie ograniczonych. Może wprowadzać własne rasy obcych, planety, rody szlacheckie, technologie, postaci, klasztory i co sobie tylko zażyczy. Firma Holistic Design i Wydawnictwo MAG planują publikację szczegółowych opisów, dotyczących najważniejszych światów i frakcji, ale i tak ogromna część kosmosu pozostanie tylko w gestii Mistrza Gry. A nawet jeżeli wyjdzie dodatek opisujący Byzantium Secundus czy cokolwiek innego, to prowadzący nie musi się czuć zobligowany do przestrzegania wszystkich podanych tam informacji. Wszystkie publikacje należy traktować jako rady, a nie prawdy ostateczne. Grę stworzono z myślą o graczach i prowadzących, a oni mogą zrobić z nią, co tylko sobie życzą.

Uniwersum **Gasnących Słońc** nie może w żaden sposób ograniczać. Gracze i Mistrzowie mają pełne prawo wykorzystać mechanikę w innych krainach, pozostawić wszechświat i zmienić mechanikę, bądź też stworzyć zupełnie inną mieszankę. Science fiction oferuje więcej możliwości niż inne gatunki, więc tu naprawdę wszystko zależy od Mistrza Gry. A on ma prawo wykorzystać to, co mu się podoba, i zignorować to, co mu nie odpowiada.

Przeszłość

Bohaterowie zdają się rozpoczynać grę zupełnie świeży, bez bagażu przeszłości, choć mają za sobą wiele lat życia. Gracze i Mistrz Gry mogą to wykorzystać, rozgrywając sesję dotyczącą minionych wydarzeń. Nie powinna to oczywiście być typowa rozgrywka (nie można rzucać kośćmi itp.), a rozmowa, podczas której ustala się przeszłość postaci. Na przykład, jak się bohater czuł, kiedy podczas najazdu Li Halanów zginęli jego rodzice? Albo jak zareagował, po raz pierwszy widząc vau? Co myśli o szlachcie? A co o Kościele? I Lidze?

Ta sesja musi znajdować się pod większą niż zwykle kontrolą graczy. Mistrz Gry może, a nawet powinien, dodatkowo komplikować życie bohatera i rzucać mu kłody pod nogi. Nie należy jednak zapominać, że celem tej sesji jest lepsze wczucie się w postać. Oczywiście, powstała w ten sposób przeszłość może mieć wpływ na późniejsze wydarzenia i gracze mogą do niej powracać, podejmując decyzje za swych bohaterów.

Większa perspektywa

W skład większości drużyn będą zapewne wchodzić względnie wpływowi osobnicy, zawsze jednak da się znaleźć kogoś, kto będzie od nich potężniejszy. Gracze często o tym zapominają, a wtedy ich bohaterowie zachowują się tak, jakby żyli w próżni i jakby ich działania niemal nie wpływały na wszechświat. Łatwo ich jednak obudzić, pokazując uniwersum z większej perspektywy.

Gracze muszą wcielić się w nowe postaci, potężniejsze od ich poprzednich bohaterów. Posłużmy się przykładem. Pięciu bohaterów graczy zniszczyło katedrę na planecie Decadosów i właśnie opuszcza orbitę, wyruszając na poszukiwanie zaginionego reliktu. W „międzyczasie" Mistrz Gry zwołuje spotkanie sił, na które wpłynęły postaci. Wśród zebranych będzie wpływowy książę Decadosów, cesarski ambasador przy rodzie Decadosów, arcybiskup planety, konsul Przewoźników i bóg-król hironemów, miejscowych obcych.

Mistrz Gry musi zdecydować, jakie cele przyświecają każdej z tych postaci, jakie posiadają cechy i moce, a także co wiedzą o pozostałych zebranych oraz o zaistniałej sytuacji. Następnie powinien przekazać informacje odpowiednim graczom, wcielającym się w role poszczególnych wpływowych bohaterów. I tak oto podczas jednego spotkania gracze przez chwile zajmą się innymi sprawami.

Taka opowieść powinna trwać tylko jedną sesję. Tyle czasu wystarczy, by gracze spojrzeli na całą sytuację z kilku nowych punktów widzenia. Istnieje oczywiście ryzyko, że nie staną na wysokości zadania i postanowią nagrodzić swych prawdziwych bohaterów 10 000 feniksów (w tym przypadku Mistrz Gry powinien wykorzystać gotówkę przeciw

drużynie). Jednakże większość graczy powinna bez problemu wcielić się w nowe postaci. Ba, mogą nawet zdecydować, że należy ścigać ich bohaterów, co tylko ułatwi Mistrzowi Gry poprowadzenie następnej opowieści.

Ostatnia maksyma Andrew: Zawsze błądź po stronie dobrej zabawy.

Antagoniści

Opisane na następnych stronach czarne charaktery to tylko nieliczne przykłady łotrów zaludniających Znane Światy. Wszakże cesarstwo to niemałe miejsce, którego obywatele rzadko kiedy spotykają się tylko z mieszkańcami swych wiosek i miast. Nikt nie wie, kto czai się w kosmosie, innym osiedlu czy na innej planecie. Mistrz Gry powinien więc bez obaw modyfikować owych antagonistów tak, by lepiej pasowali do jego wizji świata **Gasnących Słońc**.

Mieszkańcy Znanych Światów Pomniejsi

Tych antagonistów najlepiej wykorzystać w kilku opowieściach lub jako pomniejsze postaci, co jakiś czas pojawiające się na scenie. Planowane przez nich intrygi raczej nie powinny długo niepokoić bohaterów, choć na krótką metę mogą być denerwujące. Ci antagoniści mogą pojawić się gdzie tylko sobie tego Mistrz Gry zażyczy, mogą również do woli zmieniać gildie, sekty czy rody, z którymi są związani.

Lady Rene Gooddale Hawkwood

Niejeden poddany poświęciłby całą swą rodzinę, by zostać szlachcicem. A niejeden arystokrata uważa swe życie za nic niewarte. Większość z owych dekadencko nastawionych do świata szlachciców poszukuje różnych sposobów na zabicie czasu. Religia, narkotyki, samobójstwa to ich coddzienny chleb, ale Rene kontemplowała je wszystkie, a one tylko ją znudziły. Dlatego też postanowiła zostać piratem.

Przynosząc wstyd całemu rodowi, sprzedała większość swych dziedzicznych ziem i za uzyskane w ten sposób pieniądze kupiła małą fregatę. Wynajęła kilku załogantów i wyruszyła w noc, pozostawiając samotnego, dokuczliwego męża. A ponieważ od tego czasu nieprzerwanie szaleje wśród kosmicznych otchłani, ród Rene wyznaczył cenę za jej głowę.

Rasa: Człowiek.

Cytat: *Podniecenie, przygody, chwała... dobrze mówię?*

Opis: Atrakcyjna kobieta w wieku trzydziestu lat. Nie nosi już szlacheckich szat, ale nie do końca przerzuciła się na surowe pirackie stroje. W rezultacie jej garderoba to mieszanina obu stylów.

Wiek: 32.

Świta: 20-30 kompetentnych piratów.

Ciało: Siła 6, Zręczność 7, Wytrzymałość 6

Umysł: Spryt 5, Percepcja 4, Technika 5

Duch: Ekstrawersja 5, Introwersja 2, Porywczość 4, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 3

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

Umiejętności wyuczone: *charakteryzacja* 5, *czytanie (urtyjski), etykieta* 3, *hazard* 1, *kierowanie statkami kosmicznymi* 3, *maszyny myślące* 1, *przeszukiwanie* 3, *szelmostwo* 2, *sztuka wojenna (taktyka wojskowa)* 1, *umiejętności społeczne (przemawianie)* 1, *umiejętności społeczne (przywództwo)* 2, *wiedza (szlachta)* 2, *wybawienie zaawansowanej technologii* 1, *występy publiczne (śpiewanie)* 3.

Fechtunek: parowanie, cięcie, błyskawiczny atak, rozbrojenie, dwie ręce.

Wyposażenie: jatagan, pistolet plazmowy, kaftan skórzany, tarcza standardowa.

Dziw: 4.

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

Brat Borys Spitteri

Znany na Graalu pastor wiele lat spędził, służąc mieszkańcom planety wywodzącym się z niższych klas społecznych. Poznawał ich zwyczaje i sposoby zdobywania środków na życie. Szczególnie to drugie, służył bowiem przede wszystkim złodziejom oraz piratom – i to zarówno w kwestiach finansowych, jak i duchowych. W krótkim czasie stał się jednym z ważniejszych elementów paserskiej sieci Graala. Potrafił sprzedać ciepły towar w minimalnym czasie.

Gdyby zajął się tylko i wyłącznie paserstwem, nie byłoby tak źle. Brat Borys postanowił jednak rozszerzyć swe zainteresowania i zaczął informować swoich „ludzi", czego potrzebuje – chodzi mu przede wszystkim o religijne relikty. Tak więc bohaterowie, posiadający jakiś artefakt, muszą się liczyć ze spotkaniem z niemiłymi przyjaciółmi brata Spitteri.

Rasa: Człowiek.

Cytat: *Tylko grzesznik byłby zdolny wysunąć taki zarzut.*

Opis: Wysoki i muskularny – jak na duchownego, robi wrażenie. Unika przemocy, ale wygląda na osobę, która nie miałaby wielkich problemów w starciu.

Wiek: przekroczył 40.

Świta: Spitteri'emu pomaga dwóch nowicjuszy, równie wielkich jak on. Ponadto może on wykorzystać wielu osobników z podziemia, jeśli znajdzie się w kłopotach.

Ciało: Siła 8, Zręczność 7, Wytrzymałość 8

Umysł: Spryt 5, Percepcja 6, Technika 4

Duch: Ekstrawersja 6, Introwersja 2, Porywczość 5, Opanowanie 2, Wiara 3, Ego 3

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

Umiejętności wyuczone: *biurokracja* 5, *cwaniactwo* 7, *czytanie (łacina), czytanie (urtyjski), docieklíwość* 4, *etykieta* 1, *przeszukiwanie* 2, *szelmostwo* 1, *tortury* 1, *umiejętności społeczne (aktorstwo)* 3, *umiejętności społeczne (przemawianie)* 2, *wiedza (relikty)* 3, *wiedza (półświatek)* 5.

Wyposażenie: tarcza energetyczna, medpak ekspedycyjny.

Dziw: 3.

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

Szef Chongho Sook

Bohaterowie nie powinni zbyt często spotykać zajmującego się swoimi sprawami Chongho, ale prędzej czy później muszą go jednak poznać. Dlaczego? Ponieważ Sook dostarcza wszystkim potrzebującym mięśniaków, i to mięśniaków zdolnych wykonywać najohydniejszą robotę. Musisz na zawsze uciszyć świadka? Albo wystraszyć adwokata Sędziów? Jeżeli tak, to potrzebujesz Chongho.

W dzieciństwie nic nie wskazywało na to, iż życie Sooka podąży w tym kierunku. Jego rodzice wynajmowali robotników dla Pośredników do odpowiednich prac. Dzięki temu Chongho stał się członkiem gildii Kajdaniarzy już w wieku ośmiu lat. Wpierw załatwiał sprawy rodziców, a później i innych Pośredników. Zanim zdecydował się naśladować najemników gildii, już był nimi zafascynowany. Szybko zorientował się, że aby osiągnąć sukces, musi być większy i znaczniejszy niż cała reszta – i takim się stał.

Rasa: Człowiek.

Cytat: *Mój pracodawca domaga się twojej śmierci.*

Opis: 195 centymetrów żywych mięśni. Chongho wygląda na osobę, która bez problemu przejdzie przez mur z cegieł – i naprawdę jest w stanie to zrobić. Potrafi równie dobrze posługiwać się bronią, co własnymi rękami i nie pozwala, by coś stanęło między nim a wykonaniem zlecenia. Nauczył się, że szokujący wygląd to połowa sukcesu.

Wiek: blisko 30.

Świta: Zbiry, których akurat wynajął jego szef.

Ciało: Siła 8, Zręczność 9, Wytrzymałość 8

Umysł: Spryt 6, Percepcja 8, Technika 7

Duch: Ekstrawersja 2, Introwersja 4, Porywczość 3, Opanowanie 3, Wiara 1, Ego 4

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

Umiejętności wyuczone: *cwaniactwo* 5, *czytanie (urtyjski), etykieta* 1, *hazard* 2, *jeździectwo* 3, *kierowanie pojazdami lądowymi* 3, *panowanie nad ciałem* 3, *pierwsza pomoc* 3, *szelmostwo* 1, *tortury* 4, *umiejętności społeczne (przywództwo)* 3, *żelazna wola* 8.

Fechtunek: akrobatyczny cios, błyskawiczny atak, cięcie, parowanie, pchnięcie, przebicie pancerza.

Działania strzeleckie: strzał w przelocie, błyskawiczny strzał.

Sztuki walki: boks, zabójcze kopnięcie, przytrzymanie, pięść tygrysa, kopnięcie z wyskoku, duszenie, podcięcie, rzut wielokrotny.

Wyposażenie: miecz oburęczny, pistolet laserowy, laser szturmowy, kolczuga, medpak ekspedycyjny, kajdany pośredników, zestaw do torturowania.

Dziw: 4.

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

Ważniejsi

Jeden czarny charakter może nadać kształt całej sadze. Spotkanie z nim twarzą w twarz musi zaś nastąpić dopiero po przebyciu wielu opowieści, wiodących do ostatecznego celu. Mądrzy bohaterowie z pewnością będą możliwie jak najdłużej starali się nie zwracać uwagi głównego złego i zdobywali potężnych sprzymierzeńców, którzy przydadzą się w końcowym rozliczeniu. Oczywiście większość wydarzeń będzie zależała od Mistrza Gry – w tym również zachowania i prawdziwe oblicza czarnych charakterów. Czy brat Lazio jest szalony? A może to tylko pionek jakiejś potężniejszej siły? Albo coś jeszcze gorszego. Księżna Salandra pracuje dla siebie, dla Decadosów, Inżynierów czy może kogoś zupełnie innego? Mistrz Gry powinien wykorzystać te postaci tak, jak mu się żywnie podoba.

Księżna Salandra Decados

Nauczyciele, słudzy i niewolnicy Salandry szeptali nerwowo do siebie, zastanawiając się, jak ktoś może być tak doskonałym Decadosem. Dla nich księżna była kulminacją

wieków dekadencji, zdrady i szaleństwa. Saladanra największą przyjemność czerpała z ranienia innych – towarzyszy zabaw, sług, rodzeństwa i rodziców. Kiedy miała osiem lat, matka i ojciec powiedzieli dość, i wysłali ją do Najwyższego Zakonu Inżynierów, by tu zrozumiała, czym jest dyscyplina.

Kiedy Salandra siedem lat później powróciła, nie zajmowała się już ranieniem innych. A przynajmniej nikt nigdy jej na tym nie przyłapał. Rodzice Salandry umarli w miesiąc po jej powrocie, więc szybko przejęła władzę, odstraszając księcia Silena Decadosa, który starał się powiększyć swe dziedziny. Błyskawicznie i bez problemów wspinała się po szczeblach rodzinnej hierarchii. Dziś kontroluje tak rozległą sieć szpiegów i zabójców, że nawet cesarz nie może się z nią równać. Nic więc dziwnego, że wielu zaskoczył fakt, iż bez większych oporów zaakceptowała zwycięstwo Alexiusa. Niemniej chyba wszyscy obawiają się tego, iż cały czas jest czymś zajęta – i nikt nie wie, czym.

Na temat jej planów i powiązań krąży wiele niezwykłych plotek. Czy pragnie potęgi z jakichś bliżej nieznanych powodów, a może tylko myśli o sobie? Wątpliwości nie pozostawia jedynie fakt, iż pożąda władzy i że jest gotowa uczynić wszystko, by ją zdobyć. Wielu Decadosów uważa, że sprzedałaby ich bez chwili zastanowienia, gdyby tylko zbliżyło to ją do celu. Niektórzy szepczą nawet, że choć jej ród stoi w opozycji do cesarza, Salandrę i Alexiusa łączył przelotny romans. Takie opowieści wywołują w dobrych Hawkwoodach parksoyzmy grozy.

Rasa: Człowiek (?).
Ranga/klasa: Księżna.
Cytat: *Zabić go.*

Opis: Salandra zmienia swój wygląd z dnia na dzień. Zwykle jest wysoką, dwupłciową kobietą, ale w ciągu kilku godzin może stać się kimś innym. Nawet cybernetyczne implanty, które posiada, są tak dobrze ukryte, że nie pomagają w jej rozpoznaniu pod przebraniem. Motywy kierujące księżną Salandrą powinny przez dłuższy czas pozostawać niezrozumiałe dla bohaterów. Jej intrygi są tak zaawansowane i ukryte, że tylko naprawdę poważne ich zbadanie pozwoli dotrzeć do sedna sprawy.

Świta: Kilku ekspertów w różnych dziedzinach. Nawet na krok nie opuszcza jej chirurg plastyczny z gildii Inżynierów, poprawiający wygląd księżnej, gdy któremuś z nich przyjdzie na to ochota. Jej ochroniarze są w stanie jednym ruchem zabić, a technicy naprawić (lub zniszczyć) dowolne urządzenie.

Ciało: Siła 8, Zręczność 11, Wytrzymałość 9
Umysł: Spryt 9, Percepcja 12, Technika 9
Duch: Ekstrawersja 5, Introwersja 5, Porywczość 5, Opanowanie 5, Wiara 1, Ego 9
Umiejętności wrodzone: *broń biała* 9, *skradanie się* 10, *spostrzegawczość* 10, *strzelanie* 8, *uniki* 9, *urok osobisty* 10, *walka wręcz* 9, *wigor* 8, *wywieranie wrażenia* 10.
Umiejętności wyuczone: *akrobatyka* 6, *alchemia* 3, *biurokracja* 8, *cwaniactwo* 7, *czytanie (łacina)*, *czytanie (tech-urth)*, *czytanie (urtyjski)*, *docieklíwość* 8, *empatia* 5, *kierowanie statkami kosmicznymi* 4, *koncentracja* 9, *księgoznawstwo* 9, *maszyny myślące* 5, *medycyna* 4, *otwieranie zamków* 5, *panowanie nad ciałem* 6, *przeszukiwanie* 7, *skafandry kosmiczne* 4, *szelmostwo* 9, *sztuka (pisarstwo)* 5, *tortury* 9, *umiejętności społeczne (przywództwo)* 8, *umiejętności społeczne (retoryka)* 6, *żelazna wola* 8.
Błogosławieństwo: oburęczność
Okultyzm: Psi 7, Cień 2
Moce: Wspólnota (Tworzenie więzi psychicznej), Psyche (Intuicja, Przesłanie uczuć, Czytanie w myślach, Przemawianie do umysłu, Władza nad sercem, Skrępowanie umysłu, Porażenie bólem), Szósty Zmysł (Wrażliwość, Orientacja w ciemnościach, Czytanie aury, Przeczucie, Dalekowidzenie), Soma (Wzmocnienie, Dodanie siły, Przyspieszenie), Cień (Dar mowy, Zmiana celu).
Sztuki walki: boks, zabójcze kopnięcie, przytrzymanie, blok, pięść tygrysa, duszenie.
Fechtunek: parowanie, pchnięcie, cięcie, błyskawiczny atak, rozbrojenie, finta, parowanie/riposta, przebicie pancerza.
Wyposażenie: trucizny, prywatny statek kosmiczny, tłumik energetyczny.
Broń: pistolet strzałkowy (z zatrutymi różnymi truciznami strzałkami), wibromiecz-rapier (włączony, o połowę zmniejsza efektywność tarczy energetycznej), sztylet z pojemniczkiem na truciznę (włączenie przycisku powoduje uwolnienie toksyny, która przez ranę wnika do krwio obiegu).
Pancerz: tarcza turniejowa, syntjedwab.
Cybernetyka: radiouchо, drugi mózg (wbudowana myśląca maszyna), neurodruty (PT 8, ukryte).
Dziw: 8.
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0

Brat Lazio Urtana

Pewnego razu brat Lazio wyłonił się z dziczy Malignatiusa, by głosić kazania. Nikt nie wie, skąd pochodzi i względem kogo jest lojalny. Mimo to wielu go słucha. W czasach niekończących się wojen kazania o nieuchronnej apokalipsie, bliskim cierpieniu i boskim sądzie przyciągały liczną widownię. Jego słowa padały na podatny grunt i zwracały uwagę tłumów. Doktryna brata Lazio rozprzestrzeniała się po planecie niczym fala uderzeniowa. Zanim lokalne władze zareagowały, zakorzeniła się w kulturze Malignatiusa i nikt nie mógł już jej

wykorzenić. Oczywiście brat Lazio przyciągnął uwagę inkwizycji, a jego zwolennicy poczęli przenosić się na inne planety.

Każdy, kto przyjrzy się uważnie „teologii" Urtana, szybko się zorientuje, iż jest to natarczywy akt oskarżenia przeciw cesarzowi i Kościołowi. Póki co nikt nie poruszа tej kwestii. A raczej ci, którzy to uczynili, już nie żyją.

Brat Lazio również zrósł się z życiem Malignatiusa. Jego zwolennicy rozplenili się po gildiach, pośród lenników Decadosów, a nawet w innych parafiach. Niektórzy z miejscowych Sędziów żartują, iż brat Lazio zarabia więcej feniksów na każdej transakcji na planecie niż oni. A wraz z coraz większymi zyskami rośnie również obawa, co duchowny zrobi ze zdobytymi pieniędzmi. Próbował się tego dowiedzieć przynajmniej jeden Rycerz Poszukujący, od tego czasu nikt go jednak nie widział.

Rasa: Człowiek.

Ranga/klasa: Nowicjusz.

Cytat: *Wasze grzechy niczym ognisty deszcz spadną na wasze głowy, a wasze domy przemienią się w kurhany prochów! Chyba że już teraz zwrócicie swe oblicza do Boga!*

Opis: Brodaty mężczyzna w średnim wieku z ogniem w oczach. Raz nosi najlepsze, najporządniejsze dostępne stroje, by za chwilę włożyć najprostsze i najbrzydsze. Reformatorsko nastawieni bohaterowie mogą zainteresować się bratem Lazio, szybko jednak zrozumieją, iż zamierza on zastąpić starą strukturę nową, jeszcze bardziej opresyjną i teokratyczną – z nim na szczycie, oczywiście.

Świta: Brat Lazio posiada tysiące oddanych wiernych, którzy niemal nieustannie go otaczają. Kiedy potrzebuje jakichś umiejętności, na pewno znajdzie kogoś, kto je posiada.

Ciało: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 8

Umysł: Spryt 8, Percepcja 7, Technika 3

Duch: Ekstrawersja 9, Introwersja 1, Porywczość 7, Opanowanie 3, Wiara 7, Ego 3

Umiejętności wrodzone: *broń biała* 3, *skradanie się* 3, *spostrzegawczość* 6, *strzelanie* 3, *uniki* 4, *urok osobisty* 10, *walka wręcz* 3, *wigor* 5, *wywieranie wrażenia* 10.

Umiejętności wyuczone: *empatia* 8, *koncentracja* 2, *medycyna* 3, *panowanie nad ciałem* 3, *umiejętności społeczne (przemawianie)* 10, *umiejętności społeczne (przywództwo)* 8, *umiejętności społeczne (retoryka)* 8, *wiedza (biznes)* 5, *wiedza (teologia)* 5, *żelazna wola* 6.

Dziw: 7.

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

Hasalina akir Vetenant

Ojciec Hasaliny, ważny przywódca ukarów, liczył na to, iż przedstawiciele jego rasy zdołają żyć wśród ludzi. Chcąc sprawdzić owo założenie, wysłał dwójkę swych dzieci – Hasalinę i jej młodszego brata, Jekail – do kościelnej szkoły, by tam nauczyli się być „bardziej ludzcy". Po śmierci ojca rodzeństwo nie opuściło murów uczelni. Nie uczyniło tego również wtedy, gdy kierownikiem szkoły został avestianin, który w krótkim czasie wszystkich starych nauczycieli zastąpił swymi braćmi.

A potem Jekaila oskarżono o herezję. Starsi uczniowie w środku nocy wyrwali go z łóżka i powiedli do celi, położonej w najgłębszych piwnicach szkoły. Hasalina próbowała uratować brata, lecz jedyną odpowiedzią na jej błagania były razy. Kiedy nadszedł ranek, dziewczyna wyglądała i czuła się jak kupka zbitego mięsa. Z niemal każdej części jej ciała płynęła krew. Następnego dnia Hasalinę wsadzono na statek, który zawiózł ją do domu. Nigdy już nie ujrzała swego brata.

Do tego czasu klan Vetenant bardzo stracił na znaczeniu, więc nie przeprowadzono oficjalnego śledztwa. Hasalina nigdy więcej nie opowiadała o owym incydencie. Potem stała się jednym z ukaryjskich dyplomatów. Wiedza, jaką zdobyła w dzieciństwie, okazała się bezcenna. Nic dziwnego, że była drugim co do ważności ukarem dyplomatycznej delegacji, która udała się na Byzantium Secundus. I dopiero teraz zaczęła robić wszystko, by ludzkość zapłaciła za swe przewiny.

Korzysta z każdej okazji, by rodzić waśnie i wywoływać chaos. Wraz ze swymi agentami zachęca do buntów, sabotuje organizacje charytatywne, rozsiewa złowrogie plotki o Rycerzach Poszukujących i utwierdza innych w przekonaniu, że cesarz jest negatywnie nastawiony do Kościoła. Największą radość sprawiłby jej ponowny wybuch wojny o tron, tym razem w jeszcze większej skali.

Rasa: Ur-ukar.

Ranga/klasa: Dyplomata.

Cytat: *Jakże miło pana widzieć. Mam nadzieję, że mój gatunek nie budzi w panu niepokoju. Dobrze. Och, ja również uważam Decadosów za bardziej niepokojących.*

Opis: Wysoka i królewska. Ma mniej tatuaży niż większość przedstawicieli jej gatunku i wygląda nieco bardziej ludzko. Preferuje ludzkie ubrania, a tradycyjne ukaryjskie stroje wkłada tylko na specjalne okazje. Zrobi wszystko, co w jej mocy, by wyglądać na przyjaźnie nastawioną do ludzi. Otwarcie i nieustannie chwali ludzką kulturę i zwyczaje, ale skrycie stara się zwrócić ludzi przeciw sobie.

Świta: Kilku zawodowych ochroniarzy. Hasalina z nikim nie utrzymuje bliskich kontaktów. Jej jedyni prawdziwi przyjaciele to ścigani przez Cesarskie Oko terroryści.

Ciało: Siła 6, Zręczność 6, Wytrzymałość 7

Umysł: Spryt 8, Percepcja 7, Technika 6

Duch: Ekstrawersja 4, Introwersja 6, Porywczość 5, Opanowanie 5, Wiara 2, Ego 7

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

Umiejętności wyuczone: *alchemia* 3, *biurokracja* 8, *czytanie (łacina)*, *czytanie (urtyjski)*, *docieklіwość* 7, *empatia* 5, *etykieta* 7, *księgoznawstwo* 5, *panowanie nad ciałem* 3, *szelmostwo* 7, *sztuka (pisarstwo)* 8, *tortury* 6, *umiejętności społeczne (przemawianie)* 7, *umiejętności społeczne (przywództwo)* 3, *umiejętności społeczne (retoryka)* 7, *wiedza (ludzie)* 7, *wiedza (technologia)* 3, *żelazna wola* 5,

Okultyzm: Psi 5, Cień 3

Moce: Dłoń umysłu (Unoszenie, Ciśnięcie, Miażdżąca siła woli, Szermierka umysłu), Psyche (Intuicja, Przesłanie uczuć, Czytanie w myślach), Cień (Dar mowy, Zmiana celu, Głosy)

Dziw: 9.

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

Barbarzyńcy

Brutalni i nieokrzesani barbarzyńcy pożądają bogactw cesarstwa. Mogą pochodzić z każdego ze światów znajdujących się poza obrębem imperium. Wliczyć należy nawet ponownie odkryte Utracone Światy, które przez wieki były związane ze Znanymi Światami, ale po Upadku zaginęły. Barbarzyńcy mogą być w typie wikingów, Mongołów, wyznawców Islamu czy jakimkolwiek innym, sprzeciwiającym się świętej krucjacie. To, jak są „niecywilizowani", pozostaje kwestią względną.

Kurganowie

Najważniejszy konflikt z barbarzyńcami ma miejsce na granicy między Hazatami a kalifatem Kurga. Walka toczy się o prawa do odnalezionego ostatnio Utraconego Świata. Sami Kurganowie podzielili się na dwie frakcje: jedni wspierają cesarstwo, drudzy kalifat. Ostatnio konflikt przerodził się w liczne kosztowne partyzanckie potyczki, na czym najwięcej zyskują Pośrednicy. Bohater, który został pojmany przez Kajdaniarzy, najpewniej wyląduje w samym środku tej wojny.

Wielu ostatnio zwolnionych do cywila żołnierzy i najemników brało czynny udział w tym konflikcie. Kilku z nich zapewne zna język i zwyczaje Kurganów, mogło bowiem trafić na planetę kalifatu i spotkać jej mieszkańców. Niektórzy weterani stanęli nawet w obliczu oskarżenia o herezję, ponieważ stwierdzili, iż kalif Kurganów (ich polityczny i religijny przywódca) wyznaje inną interpretację nauk Proroka niż Ortodoksyjny Kościół. Innych spotkały nieszczęśliwe przypadki, rozpowiadali bowiem, że w kalifacie można spotkać ocalałych przedstawicieli domu Chauki.

Zulaykha Turakina

Była jedną z najbardziej cenionych i poszukiwanych kurtyzan na dworze kalifa. Niestety, została wygnana z przestrzeni Kurganów, bowiem oczarowany jej pięknem bratanek władcy dopuścił się pochopnych czynów. Mimo to zgorzkniała Zulaykha pozostała wierną poddaną kalifa i uczyni wszystko, by odzyskać jego przychylność. Z tego też powodu postarała się znaleźć na dworze cesarza-feniksa, a teraz ma oczy, uszy i ręce otwarte na każdą informację i każdy przedmiot, którymi będzie mogła raz jeszcze wkupić się w łaski kalifa.

Rasa: Człowiek.

Ranga/klasa: Kurtyzana wysokiej klasy.

Cytat: *Nigdy przez te wszystkie lata nie doświadczyłam miłości tak namiętnej, a jednocześnie tak kunsztownej jak twoja. Och, mój panie!* (lub *Och, moja pani!* – w zależności od okoliczności i potrzeb).

Opis: Zulaykha jest bardzo wysoka jak na Kurgankę (183 centrymetry), wyższa nawet od większości kobiet i mężczyzn zamieszkujących Znane Światy. Swój wzrost dodatkowo zaznacza wkładając buty na wysokim obcasie i układając włosy we fryzury wymyślone przez mistrzów schyłku republiki. Zulaykha jest szczupła, acz umięśniona, a jej ciało pokrywają linie nacięć, będące efektem nie tylko chirurgii plastycznej.

Włosy Zulaykhai są czarne o rudym odcieniu i rozpuszczone sięgają jej do kostek. Skórę ma oliwkową, a twarz to piękne połączenie cech różnych ras ludzkich, z przewagą genów azjatyckich. Od barwy oblicza odbijają się naturalnie zielone oczy. Ponoć słynny poeta, Rustam, ujrzawszy Zulaykhaię, powiedział, że jej perłowy uśmiech topi lodowe czapy Malignatiusa. Niestety, Kurganka częściej krzywi się nachmurzona (grymas ten niegdyś rezerwowała dla wrogów i sług), tak że nawet woroks, widząc wyraz jej twarzy, zapadłby się pod ziemię.

Wskazówki: Wszystkie otaczające cię osoby to twoje zabawki; wyznawcy twego piękna, rywalizujący o każde twe spojrzenie i żebrzący o każdy twój dotyk. I nic w tym dziwnego – wszak jesteś najbardziej pożądaną istotą we wszechświecie, prawda? Wiążesz się jedynie z najbogatszymi i najpotężniejszymi, umiesz jednak wykorzystywać i ich podwładnych.

Świta: Turakinę otacza zwykle wianuszek adoratorów i zakochanych, podróżuje ona zaś z pięcioma niewolnikami: czterema kobietami (dwoma sukiennymi, jedną fryzjerką i kosmetyczką) – równie pięknymi jak Zulaykhai, choć widać tylko ich ciemne oczy, rzucające spojrzenia poprzez woale – i potężnym, dwumetrowym albinosem eunuchem o ogolonej głowie, wyposażonym w gigantyczną szablę. Cała piątka jest głuchoniema i porozumiewa się jedynie ze swoją panią za pomocą skomplikowanego języka gestów i mowy ciała.

Ciało: Siła 4, Zręczność 7, Wytrzymałość 6

Umysł: Spryt 5, Percepcja 6, Technika 4

Duch: Ekstrawersja 7, Introwersja 1, Porywczość 6, Opanowanie 4, Wiara 4, Ego 5

Umiejętności wrodzone: *broń biała* 5, *skradanie się* 4, *spostrzegawczość* 6, *uniki* 6, *urok osobisty* 8, *wigor* 7.

Umiejętności wyuczone: *charakteryzacja* 5, *czytanie (język barbarzyńców: Kurganowie)*, *empatia* 6, *etykieta* 8, *jeździectwo* 5, *języki (barbarzyńców: Kurganowie)*, *języki (urtyjski)*, *otwieranie zamków* 2, *pierwsza pomoc* 4, *szelmostwo* 7, *sztuka (moda)* 7, *tortury* 3, *umiejętności społeczne (aktorstwo)* 6, *występy publiczne (taniec)* 8, *zwinne dłonie* 3.

Błogosławieństwa: Piękno (+2 do *uroku osobistego*), Casanova (+2 do Porywczości, kiedy bohater kogoś uwodzi).
Przekleństwa: Duma -2 do Opanowania, kiedy zostanie znieważony), Próżność (-1 do Percepcji, gdy ktoś bohaterowi pochlebia).
Dobrodziejstwo: Orszak.
Utrapienie: Barbarzyńca (Kurganka).
Fechtunek: pchnięcie, błyskawiczny atak, finta.
Wyposażenie: wspaniałe szaty, afrodyzjaki.
Broń: bliźniacze sztylety o zdobnych w klejnoty rękojeściach.
Pancerz: kolczuga.
Cybernetyka: usprawnienie feromonowe (+3 do *uroku osobistego* w przypadku ludzi dowolnej płci i preferencji, +2 w przypadku humanoidalnych obcych w rodzaju obunów i ukarów, +1 w przypadku ssakopodobnych form życia – wliczając woroksów).
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Vuldrokowie łupieżcy

Swobodne i niezdyscyplinowane przymierze pomniejszych gwiezdnych narodów. Vuldrokowie twierdzą, że zrzucili ciemiężącą władzę Drugiej Republiki przed wiekami i stali się wolnymi ludami, walczącymi o chwałę i bogactwa, a wspieranymi przez swych bogów. Vuldrokowie z Hargardu – planety połączonej gwiezdną drogą z Leminkainen – dodają, iż niegdyś należeli do protektoratu Hawkwoodów, jednak szlachecki ród zapomniał o nich i nie wsparł ich, gdy zapanował głód, spowodowany przez chorobę miliryżu. W odpowiedzi na zarzuty przedstawiciele Hawkwoodów od lat próbują wyjaśnić, iż zaplanowaną pomoc uniemożliwił upadek domu, który w owym czasie znalazł się na granicy wymarcia. Niestety, stare rany – jątrzące się przez stulecia – trudno jest uleczyć.

Vuldrokowie napadli na kilka statków Hawkwoodów, które potem wykorzystali podczas najazdu na dzielniny rodu. Łupienie, nie pragnienie zemsty, zdaje się być nawet głównym powodem najazdów barbarzyńców. Vuldrokowie chcą grabić i kiedy tylko wyprawa im się powiedzie, wracają do domu.

Ragnald Czerwony

Syn pomniejszego tana, który stracił ziemie przodków, opowiedział się bowiem po stronie przegranych podczas jednej z wielu wojen domowych na Mrozie – planecie Vuldroków, znajdującej się poza granicami Znanych Światów. Ragnald uciekł jedynie z garstką lojalnych wojowników i przez kilka następnych lat łupił niezależne światy, leżące poza przestrzenią Vuldroków. Wreszcie, w samym środku wojen o tron, trafił w okolice Leminkainen. Stacjonujące na i wokół planety siły Hawkwoodów były bardzo osłabione walkami z Decadosami i nie stawiały wielkiego oporu. Ragnald wylądował więc na Leminkainen, załadował statek wszelakimi złupionymi dobrami i uciekł, zanim z odsieczą przybyła flota Rawenny. Po tym zwycięstwie powrócił w przestrzeń Vuldroków, osiadł na Hargardzie, ożenił się i spłodził wielu synów. Ostatnio jednak dostanie życie nudzi go i czuje potrzebę kolejnych łupieżczych najazdów. Zbiera więc swych wojowników i przymierza się do wyprawy w samo serce Znanych Światów, tym razem za cel obrał sobie bowiem Byzantium Secundus.

Rasa: Człowiek.
Ranga/klasa: Tan i wojownik z Hargardu.
Cytat: *Gdy ktoś zapragnie wykraść skarby naszego boga, zbudujemy mur tarcz i będziemy walczyć do ostatniej kropli krwi.*
Opis: Ragnald to potężnie zbudowany, wysoki mężczyzna obdarzony bujną brodą, która ostatnio siwieje. Nosi futra, spod których przebijają łuski pancerza. Posługuje się mieczem plazmowym, na którym runa wyrysował słynny Vitki (dzięki temu broń posiada dwa razy więcej ładunków na jedną baterię jądrową). Na szyi zawiesza ochronne amulety.
Ciało: Siła 8, Zręczność 4, Wytrzymałość 7
Umysł: Spryt 3, Percepcja 3, Technika 2
Duch: Ekstrawersja 6, Introwersja 2, Porywczość 5, Opanowanie 2, Wiara 2, Ego 5
Umiejętności wrodzone: *broń biała* 7, *skradanie się* 1, *strzelanie* 6, *urok osobisty* 2, *walka wręcz* 8, *wigor* 6, *wywieranie wrażenia* 5.
Umiejętności wyuczone: *czytanie (język barbarzyńców: Vuldrokowie)*, *hazard* 1, *języki (barbarzyńców: Vuldrokowie)*, *języki (urtyjski)*, *sztuka przetrwania* 5, *sztuka wojenna (taktyka wojskowa)* 3, *umiejętności społeczne (przemawianie)* 4, *umiejętności społeczne (przywództwo)* 3, *wiedza (sieć gwiezdnych wrót)* 2, *wiedza o zwierzętach* 3.
Przekleństwo: Mściwość (+ 3 p.: -3 do Opanowania, kiedy narażony jest honor).
Dobrodziejstwo: Bogactwo (5 p.), Barbarzyńca (Vuldrok).
Fechtunek: rozbrojenie, dwie ręce.
Wyposażenie: turniejowa tarcza energetyczna.
Broń: miecz plazmowy (60 tur działania na baterię), nóż, pistolet laserowy.
Pancerz: kolczuga.
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0

Sabaty psychoników

Znane Światy roją się od tajemnych organizacji, czających się tu i ówdzie, a zrzeszają one wyjętych spod prawa psychoników, pogańskich kapłanów i czarodziejów. W konspiracyjnych teoriach pospólstwa zawsze zajmują one ważne miejsce i wywołują strach, są bowiem „odpowiedzialne" za zsiadłe mleko krów i zabójstwo Władymira I. W rzeczywistości jednak większość owych organizacji stara się po prostu przetrwać i wspierać wszystkich pobłogosławionych/przeklętych okultystycznymi mocami. Niemniej część sabatów zajmuje się spiskami, intrygami i konspiracją.

Sabaty mają różne postaci i wielkości. Większość z nich to lokalne organizacje, przywiązane do planety, na której powstały. Nieliczne sięgają jednak w różne krańce Znanego Świata – są swego rodzaju gildiami, zrzeszającymi okultystów z różnych zakątków ludzkiego kosmosu (i nie tylko ludzkiego, jeśli wierzyć plotkom). Na najbliższych stronach opisujemy dwa znaczniejsze sabaty, choć oczywiście istnieje wiele innych.

Favyana

Członkowie tego znanego sabatu starają się, by moce umysłu zostały powszechnie zaakceptowane. Również uczą i radzą, jak się ukrywać, ale w zamian za pomoc proszą o przysługi. Przystępując do sabatu, trzeba się więc liczyć z telefonami w środku nocy, załatwianiem spraw poza domem w różnych godzinach, a nawet opuszczeniem rodzinnych stron czy planety. Favyana promuje życzliwy stosunek do każdego świadomego życia, choć liczne w przeszłości konflikty z Kościołem były dość zajadłe.

Nazwa sabatu to hołd oddany Instytutowi Phavian – słynnej i najlepszej w czasach Drugiej Republiki szkole badań zjawisk paranormalnych i treningu mocy umysłu. Dziś Favyana nie może równać się z osiągnięciami poprzedników, niemniej pozostaje najlepszym źródłem wiedzy dla gracza prowadzącego psychonika, pragnącego rozwijać swą potęgę.

Mama Rahaveloon

Mama Rahaveloon większość życia przepracowała dla dobra domu Juandaastas, przede wszystkim wchodząc w skład świty wiecznie podróżującej córy rodu, Margrity. Podczas podróży Mama Rahaveloon rozglądała się za psychonikami w potrzebie i nieraz organizowała bezpieczne transporty na planetę rodu Juandaastas, gdzie – pod płaszczykiem szkoły położniczej – prowadzi przerzutowy sabat Favyana.

Rasa: Człowiek.

Ranga/klasa: Położna domu Juandaasta.

Cytat: *Już dobrze, już dobrze, kochana. Napij się łyczek tego napoju i opowiedz mi, co ci leży na wątrobie.*

Opis: Niska kobieta przy kości o ciemnej karnacji i szerokim uśmiechu. Ubiera się jak ktoś pomiędzy ciocią Jemimą a Carmen Miranda.

Ciało: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 7

Umysł: Spryt 4, Percepcja 7, Technika 4

Duch: Ekstrawersja 8, Introwersja 2, Poryw czość 6, Opanowanie 3, Wiara 5, Ego 3

Umiejętności wrodzone: *skradanie się* 5, *spostrzegawczość* 7, *uniki* 5, *urok osobisty* 7, *wywieranie wrażenia* 5.

Umiejętności wyuczone: *charakteryzacja* 3, *cwaniactwo* 5, *empatia* 8, *etykieta* 5, *języki (dialekt Jundaasta)*, *języki (obunów)*, *języki (urtyjski)*, *koncentracja* 7, *medycyna* 7, *panowanie nad ciałem* 7, *sztuka (taniec)* 3, *umiejętności społeczne (aktorstwo)* 4, *wiedza (Jundaastas)* 8, *żelazna wola* 6.

Błogosławieństwo: Litość (+2 do Porywczości, kiedy komuś pomaga).

Dobrodziejstwo: Kontrakt przewozowy (4 p.).

Okultyzm: Psi 8.

Moce: Szósty Zmysł (Wrażliwość, Orientacja w ciemnościach, Czytanie aury, Przeczucie, Dalekowidzenie, Dalekosłyszenie, Połączenie zmysłów, Widzenie mocy), Psyche (Intuicja, Przesłanie uczuć, Czytanie w myślach, Przemawianie do umysłu, Władza nad sercem, Przeszukiwanie myśli), Wspólnota (Tworzenie więzi psychicznej, Sanctum, Totem, Piętno sabatu).

Wyposażenie: wystarczająco dużo zapasowych ubrań, by odmienić wygląd uciekinierów.

Broń: naostrzony grzebień ozdobny (obrażenia 1).

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

Niewidzialna Ścieżka

Ten niemiły tłumek psychoników uważa, że każdy z nich pod względem ewolucyjnym znalazł się ponad pozbawionymi mocy umysłu ludźmi. To niezwykle tajne i doskonale zorganizowane stowarzyszenie podzielone jest na małe komórki, do których należy ledwie kilku członków. Między innymi z tego powodu Niewidzialna Ścieżka nie ma wielkich osiągnięć – dochodzą do tego jeszcze wewnętrzne spory. Ultrakonserwatywni członkowie sabatu uważają normalnych ludzi (i obcych pozbawionych okultystycznych mocy) za istoty nie lepsze od zwierząt. Natomiast umiarkowani przedstawiciele organizacji pragną raczej pokojowej koegzystencji z nie-psychonikami (oczywiście dopiero wtedy, gdy ci ostatni poznają już swoje miejsce). Ranga w hierarchii Niewidzialnej Ścieżki zależy od poziomu zaawansowania w posługiwaniu się mocami psi. Spory zwykle rozwiązywane są poprzez pojedynki umysłów.

Niektórzy uważają, iż Niewidzialna Ścieżka zinfiltrowała Cesarskie Oko i zagraża Alexiusowi.

Gablante

Za zasłoną spokojnego obuńskiego kapłana Voavenlohji (Kościoła założonego przez ósmego apostoła Proroka) kryje się cyniczny i pełen nienawiści Gablante. Coraz bardziej zmęczony i zdenerwowany widokiem ludu – jego ludu – psychicznie przewyższającego człowieka, a ciemiężonego przez niego, dawno temu przyłączył się do komórki terrorystów na Velisimil. Cała grupka zamierzała wówczas wyłączyć mechanizm kontrolujący gwiezdne wrota. Jednakże w dniu ataku, na chwilę przed spotkaniem ze współspiskowcami, Gablante miał przeczucie. Ostrzeżony, uniknął losu towarzyszy z komórki, którzy zostali zaatakowani przez skrytobójców Cesarskiego Oka. I tak oto stał się jedynym ocalałym z idealistycznej krucjaty.

Największym obrzydzeniem napawały go reakcje innych obunów – choć nie zaakceptowali oni brutalnych metod rebeliantów, gadali tylko w nieskończoność o „haniebnej, konfliktowej ideologii". Gablante, doprowadzony do ostateczności, zrozumiał, iż większość przedstawicieli jego rasy została uwięziona w meandrach niegdyś wspaniałej filozofii, która dziś prowadzi do powolnej, ewolucyjnej śmierci.

Doszedłszy do takich wniosków, Gablante postanowił odnaleźć Niewidzialną Ścieżkę, o której słyszał plotki. Po wielu latach udowadniania swej wartości (i zabijania stojących na drodze przełożonych), stanął na czele sabatu i kieruje jego działaniami w Znanych Światach. Główny cel Gablante to zniszczenie infrastruktury cesarstwa, dzięki czemu psychonicy na dziesiątkach planet będą mogli wznieść bunt i przejąć władze, nie niepokojeni przez międzygwiezdne posiłki.

Rasa: Ur-obun.

Ranga/klasa: Kanonik (główny szef Niewidzialnej Ścieżki).

Cytat: *Nadstawić drugi policzek? Chyba tylko po to, by wytrącić z rytmu przeciwnika!*

Opis: Brązowoskóry obun w kapłańskich szatach, nie rozstający się ze sczytaną i pełną adnotacji „Ewangelią omega". Do perfekcji opanował sztukę niewinnego uśmiechania się.

Ciało: Siła 6, Zręczność 10, Wytrzymałość 5

Umysł: Spryt 8, Percepcja 6, Technika 5

Duch: Ekstrawersja 5, Introwersja 5, Porywczość 7, Opanowanie 2, Wiara 1, Ego 8

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

Umiejętności wyuczone: *cwaniactwo* 4, *docieklikwość* 5, *języki (obunów)*, *języki (urtyjski)*, *koncentracja* 6, *otwieranie zamków* 3, *panowanie nad ciałem* 6, *pierwsza pomoc* 2, *przeszukiwanie* 6, *szelmostwo* 8, *sztuka przetrwania* 3, *tortury* 2, *żelazna wola* 8.

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

Dobrodziejstwo: Kontrakt przewozowy (6 p.).

Okultyzm: Psi 8.

Moce: Szósty Zmysł (Wrażliwość, Orientacja w ciemnościach, Czytanie aury), Soma (Wzmocnienie, Dodanie siły, Przyspieszenie, Utwardzenie, Zmiana rozmiarów, Przekształcenie, Uzdrowienie, Spowolnienie), Sztuka Vis (Wyczucie Vis, Przejęcie Vis, Przepływ Vis).

Wyposażenie: wytrychy, fałszywe dokumenty

Broń: obuński ogłuszacz, laser ręczny, nóż

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Cyberewolucjoniści

Za czasów Drugiej Republiki dla patrzących w przyszłość obywateli cybernetyka stała się czymś więcej niż zwykłym fetyszem. W mieszaninie człowieka z maszyną wielu ludzi widziało następny krok w dziedzinie ewolucji. Niektórzy uważali nawet, że anunnaki nie wymarli – że są nimi kamienie filozoficzne i gwiezdne wrota, że rasa ta stopiła się z technologią i nie pozostał po niej żaden biologiczny ślad. Oczywiście większość obywateli naśmiewała się z niedorzecznych teorii owych fanatyków, jednakże ich liczba wciąż rosła. „Cyber-ewolucjonizm" stał się pojęciem przyjętym do czegoś więcej niż chwilowej mody – był to slogan dotyczący każdej fajnej nowinki technicznej, która ułatwiała życie.

Po Upadku i odwecie Kościoła na technologii – a szczególnie po represyjnym traktowaniu tych, którzy odważyli się umieścić w swych ciałach mechanizm w innych celach niż lecznicze – wielu cybernetycznych fanatyków nie zamierzało poddać się i porzucić swej rozwojowej ideologii. Wierzyli oni, że owa filozofia pozwoli im wreszcie uciec od strasznych ograniczeń żałosnego cyklu organicznego życia. I tak właśnie narodził się kowenant cyberewolucjonistów, zrzeszający wielu cybernetycznie poprawionych osobników. (Członkowie organizacji wymiennie kładą nacisk albo na cybeRewolucję, albo na cyberEwolucję).

Cyberewolucjoniści nie są wcale typowymi technozofami, gdyż odrzucają roboty i golemy SI – im same maszyny nie wystarczają. Uważają, że obietnicę transcendencji niesie ze sobą jedynie połączenie maszyny i życia.

Baronet Andros Harmonic

Wybitny przedstawiciel cyberewolucjonistów, otwarcie żyjący zgodnie ze swą filozofią i cybernetycznymi ulepszeniami. Fakt, iż jego rodzina należy do jednej z najpotężniejszych na Criticorum, z pewnością ma wpływ na to, że cały czas unika represji. Niemniej jest on nieustannym celem ataków nienawistnych poddanych i wolnych, którzy za wszystkie swe niepowodzenia obwiniają „podłych miłośników techniki". Cała ta sytuacja zupełnie nie przeszkadza Androsowi opowiadać o cudach cybernetyki i jej potencjale, który można wykorzystać dla dobra wszystkich ras.

Póki co nikomu nie udało się potwierdzić plotek, podług których Andros maczał palce w mniej pokojowych działaniach – bombardowaniu katedr i bibliotek Kościoła (trzymano w nich ponoć dokumenty o przestępcach). Za każdym razem posiada on doskonałe alibi (albo ktoś wysoko postawiony stara się go chronić).

(Podane w nawiasach współczynniki są wynikiem cybernetycznych ulepszeń).

Rasa: Człowiek (a nawet coś więcej).

Ranga/klasa: Baronet al-Malików.

Cytat: *Witaj! Witaj!* (uścisk dłoni) *Widzisz? Ręka jak każda inna! Nie spodziewałbyś się żadnych diod i kabli pod skórą, prawda? Cybernetyka, mój przyjacielu, to klucz do przyszłości.*

Opis: Blady, chudy szlachcic, który za mało ćwiczy i niewiele czasu spędza na powietrzu, w świetle słońca. Preferuje mroczne pokoje i interakcję z holo-partnerami, ożywianymi magicznymi lampionami (programami wirtualnej rzeczywistości). Zwykle chodzi nieogolony, co wprawia w zakłopotanie członków jego rodziny. W łaskach trzyma go jedynie zainteresowanie technologią, jakie wykazuje dom.

Ciało: Siła 6 (8), Zręczność 6 (9), Wytrzymałość 3

Umysł: Spryt 6 (8), Percepcja 4, Technika 8

Duch: Ekstrawersja 2, Introwersja 6, Porywczość 3, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 7

Umiejętności wrodzone: *spostrzegawczość* 7.

Umiejętności wyuczone: *cwaniactwo* 4, *czytanie (techurth)*, *czytanie (urtyjski)*, *etykieta* 3, *języki (kwiecista mowa)*, *języki (urtyjski)*, *medycyna* 3, *nauka (cybernetyka)*, *panowanie nad ciałem* 2.

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

Dobrodziejstwo: Sieć informatorów (4 p.).

Wyposażenie: zestaw narzędzi, przechowywany w pięknie zdobionym plecaku.

Broń: laser ręczny.

Cybernetyka: neurodruty, drugi mózg, stymusym.

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0

Przemienieni
(Efekty genetycznej inżynierii)

Ludzie od tysiącleci pracowali nad inżynierią genetyczną, ale korzystanie z niej stało się bardzo powszechne dopiero za czasów Drugiej Republiki. Wtedy to korporacje i inne grupy stworzyły całe rasy genetycznie przemienionych istot, przystosowanych do życia na niezamieszkanych planetach, służących za niewolników, żołnierzy i robotników lub wykorzystywanych po prostu do zabawy. Kiedy republika chyliła się ku upadkowi, przemienieni stali się popularnym kozłem ofiarnym dla ludzi, których wszechświat się rozpadał. Podczas szalonego zamętu, który miał później miejsce, zginęły miliony genetycznie przekształconych istot, a większość ocalałych dobrze się ukryła.

Niemal każdy przemieniony stanowi element podziemnej społeczności, jeśli bowiem zostanie rozpoznany, czeka go śmierć z rąk rządu lub przerażonych mieszkańców. I choć żadna z większych sekt nie jest wrogo do nich nastawiona, wiele pomniejszych głosi, że są źli. Oczywiście i znaczniejsze frakcje uważają przemienionych za istoty powstałe wbrew naturze i wbrew woli Wszechstwórcy. Nic dziwnego, że nieszczęśnicy ci muszą raczej cały czas się ukrywać, by uniknąć straszliwego losu.

Oczywiście wrogowie przemienionych uważają, że są oni doskonałymi spiskowcami, którzy stworzyli organizację dążącą do podbicia całej ludzkości. Paranoicy ci dodają, iż na pewno ktoś – a konkretnie Krąg Przemiany, w którego skład wchodzą niezwykle potężni mutanci – rządzi owymi istotami. Niewielu wykształconych ludzi wierzy w istnienie owego kręgu, ale wśród pospólstwa stał się on popularnym straszydłem.

Zasymilowani

Za czasów Drugiej Republiki inżynieria genetyczna... zerwała się z łańcucha. Naukowcy przeprowadzali eksperymenty na wielu ziemskich i nieziemskich zwierzętach, tworząc towarzyszy zabaw wszelkiej maści i wiele innych rzeczy. Niestety, wielu z nich nie wiedziało, kiedy przerwać, i poczęło eksperymentować ze świadomymi istotami (w większości wypadków oczywiście na ofiarach, przeciwnych owym działaniom). W rezultacie powstały zupełnie nowe rasy, będące mieszaniną zwierząt, ludzi i obcych, których przedstawiciele byli na dodatek zdolni do rozmnażania. Kiedy rząd dowiedział się o owych eksperymentach, natychmiast zatuszował całą sprawę i zabronił rozwoju genetycznie wytworzonych istot. Innymi słowy – nakazano eksterminację wszystkich przedstawicieli owych ras. Jak się jednak można było spodziewać, nieliczni szczęśliwcy zdołali uciec. Oczywiście byli ścigani przez cały ludzki kosmos i tylko naprawdę niewielu znalazło spokój w różnych organizacjach i grupach. Tak czy inaczej, wystarczająco wiele rezultatów eksperymentów przetrwało, by wystawić Drugiej Republice świadectwo etyczności i moralności. Wiadomości o planowanym przez rząd ludobójstwie rozeszły się lotem błyskawicy. Nie minęło wiele czasu, i istoty – nazwane zasymilowanymi – otrzymały odpowiednie prawa, o których jednak po Upadku mało kto pamięta.

Dziś zasymilowanych jest bardzo niewielu, ale wciąż rozmnażają się i rozprzestrzeniają się po Znanych Światach. Wygrali walkę o prawa i stali jedną z suwerennych ras, oznacza to jednak, że są wolni tylko teoretycznie, a praktycznie – raczej rzadko. Niestety, pozostali obywatelami drugiej kategorii, a samo ich istnienie wielu uważa za bluźnierstwo. Bywają również niebezpieczni, a to z racji zwierzęcych genów. Liczni zasymilowani powrócili nawet do „źródeł" – cofnęli się w rozwoju i na powrót stali się niemyślącymi stworzeniami walczącymi tylko o jedzenie.

Zwierzęta z innych planet

Podczas kolonizacji Znanych Światów ludzkość napotkała różne inteligentne rasy. Weszła również w drogę innym stworzeniom. Niektóre z owych zwierząt łatwo było kontrolować, podczas gdy inne uznano za zbyt niebezpieczne, by dalej istniały. A jeszcze inne były po prostu zbyt dziwne, by ludzie je zrozumieli. W wielu wypadkach nieugięta wola człowieka okazała się niebezpieczna dla przerażonych zwierząt.

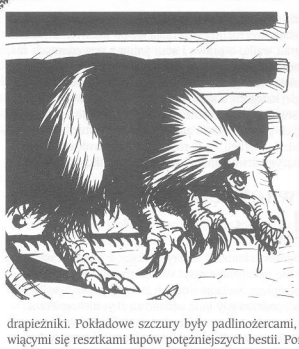
Wszystkie światy – choć posiadają podobną strukturę polityczną i metakulturę – różnią się florą i fauną. „Typowe" zwierzęta, takie jak konie czy inne juczne wierzchowce, bywają bardzo różnorodne. Za czasów Drugiej Republiki radykalnie odmieniono genetykę żywego inwentarza, tworząc szeroki wachlarz specyficznych stworzeń. Po Upadku szlacheckie rody przejęły prawa do większości z nich i hodowały je dla zysku. Stąd aragońskie rumaki (z Aragonii, rodzinnego świata Hazatów) są powszechnie znane jako najlepsze bojowe wierzchowce; severańskie ogiery (z Severusa, rodzinnego świata Decadosów) są z kolei najmądrzejsze; qalimy (wyścigowe konie, wyhodowane przez al-Malików) zaś są najszybsze. Pośrednicy specjalizują się w transportowaniu zwierząt (i ludzi) i często przewożą te cenne wierzchowce na słynne wyścigi i konkursy.

Na najbliższych stronach podajemy przykłady dziwnych stworzeń, które można spotkać na planetach cesarstwa. Większość jest przywiązana do konkretnego świata i raczej nie spotyka się ich poza nim. Kilka jednak zdołało przenieść się do najniezwyklejszych miejsc. Podane przy opisach współczynniki dotyczą „przeciętnego" przedstawiciela danego gatunku. Mogą one oczywiście być wyższe w przypadku wyjątkowych przedstawicieli danej rasy lub niższe, gdy chodzi o młode.

Zwierzęta i niemyślący, nieświadomi obcy nie posiadają cech duchowych. Z kolei umiejętność *wiedza o zwierzętach* dotyczy interakcji właśnie z tymi stworzeniami, a może się również przydać *ksenobiologia*.

Amen'ta („pokładowe szczury")

Amen'ta przez długi czas uznawane były za mit, stworzony przez kupców Diaspory, aż pewnego dnia pojawiły się na Criticorum, ówczesnej stolicy kosmosu ludzi. Wpierw jednak napotkano je na Severusie, ich rodzinnej planecie, na której liczebność tych dzikich zwierząt w naturalnych warunkach ograniczały większe i niebezpieczniejsze



drapieżniki. Pokładowe szczury były padlinożercami, żywiącymi się resztkami łupów potężniejszych bestii. Ponieważ zaś większość żyjących na Severusie zwierząt chroniła gruba, pancerna skóra, niemal wszystkie drapieżniki były krwiopijcami pozbawionymi pazurów, ułatwiających zabijanie. Natomiast amen'ta wykształciły długie, ostre niczym brzytwa zęby, którymi przegryzały się przez skórę i docierały do mięsa.

Pierwsza ekspedycja, która wylądowała na planecie, nie zwróciła większej uwagi na miejscowe życie i zapłaciła wysoką cenę – stado amen'ta zniszczyło lądownik. Kiedy przybył statek ratunkowy, nie pozostało wiele śladów po ludziach biorących udział w zwiadowczej misji. Biedaków jeden po drugim dostały drapieżniki, a ich szczątkami pożywiły się amen'ta. Niestety, druga ekspedycja nie wyciągnęła wniosków z niepowodzenia pierwszej. Tym jednak razem amen'ta zainfekowały statek i wraz z nim opuściły planetę, by zasiedlić Znane Światy.

Amen'ta kryją się w różnych kątach i zakamarkach statków, zwykle pośród rur i w izolacji. Potrafią również wchodzić w stan głębokiej hibernacji; ich ciała adaptują się wtedy do nowego środowiska. Mniej więcej w tydzień po zalęgnięciu się na statku straszliwie głodne amen'ta budzą się i zaczynają pożerać wszystko, co tylko znajdą. Zbyt często natrafiają na kable i obwody elektryczne, na których zaciskają swe zęby. Oczywiście nie udaje im się strawić owych kabli, doprowadzają jednak do utraty energii lub kontroli nad statkiem, a to jest co najmniej kłopotliwe. Próby pozbycia się pokładowych szczurów za pomocą trucizny czy gazu nie przynoszą większych efektów – amen'ta znikają na tydzień, by potem ponownie, z jeszcze większą energią, zabrać się za pożeranie.

Amen'ta trzeba odnaleźć podczas hibernacji. W przeciwnym wypadku mogą zniszczyć statek do tego stopnia, że nie da się go naprawić. Jedna z podgildii Pozyskiwaczy specjalizuje się w oczyszczaniu okrętów z pokładowych szczurów, ale i tak nie zawsze jej się to udaje. Niemniej ta brudna robota jest konieczna, a przy tym dobrze płatna – nie zawsze gotówką, czasami przeróżnymi kontraktami. (Pozyskiwacze często za plecami nazywani są pokładowymi szczurami, a to z racji ich niezwykłych zdolności adaptacyjnych. Z kolei miano severusańskich szczurów przylgnęło tak do amen'ta, jak i do szlachciców z rodu Decados).

Ku rozgoryczeniu mieszkańców Znanych Światów amen'ta niezwykle dobrze adaptują się do różnych warunków. Można je więc napotkać na niemal każdej planecie, na którą trafiły wraz z towarem wyładowanym z jakiegoś statku. Niestety, te okropne małe kundle rozmnażają się w zastraszającym tempie. I od czasu do czasu fala amen'ta przelewa się przez jakiś obszar, tworzy kolonie w najmniej spodziewanych miejscach oraz bez opamiętania niszczy lokalną faunę i florę (która zwykle nie potrafi się w żaden sposób oprzeć ostrym zębom i liczebnej przewadze). Zdarzyły się przypadki ewakuacji małych placówek i niewielkich miasteczek, zagrożonych atakiem pokładowych szczurów.

Budowa organiczna: Niesamowite zdolności adaptacyjne amen'ta niezwykle ułatwiają im przetrwanie. Sekcje pokładowych szczurów wykazały istnienie dwóch organów, występujących jedynie u tych stworzeń. Pierwszym z nich jest gruczoł, nazwany smem, wytwarzający silny hormon, wywołujący hibernację, w czasie której amen'ta potrzebują niewielkiej ilości tlenu i pokarmu. Ostatnimi czasu gruczoł ów stał się bardzo popularną „cudowną pigułką", sprzedawaną przez wielu kupców jako lek na wszystko. Warto zauważyć, że zbyt namiętne korzystanie z tego środka może doprowadzić do poważnego zaburzenia – narkolepsji.

Kolejny ze wspomnianych organów – drugi mózg – to cud ewolucji. Podczas hibernacji ten niewielki mózg wysyła ciału rozkazy na poziomie genetycznym, zmuszając je do metabolicznych zmian, dzięki którym amen'ta mogą przystosować się do niemal każdego środowiska. Organ ten pozwala pokładowym szczurom uzyskiwać odporność na prawie każdą truciznę, która mogłaby je zniszczyć. Co gorsza, owa odporność jest przekazywana następnym pokoleniom amen'ta.

Drugi mózg pokładowych szczurów był jednym z ulubionych przedmiotów doświadczeń inżynierów genetycznych Drugiej Republiki. Jeżeli wierzyć plotkom, udało im się opracować ludzką wersję owego organu, dzięki któremu ludzie również mogli dostosowywać się do różnych warunków. To miało jednak miejsce dawno temu i nawet jeśli dziś ktoś jeszcze pamięta, jak go otrzymać, to nie dzieli się swą wiedzą.

Chyba najbardziej niszczącym aspektem adaptacyjnych zdolności amen'ta jest głód, jaki istoty te odczuwają w chwili przebudzenia. Biologiczne przemiany w genetyce tych stworzeń wymagają ogromnej energii. W momencie wyjścia z hibernacji pokładowe szczury nie mają już żadnych zapasów energetycznych, muszą więc szybko zdobyć pożywienie. Łupem ich ostrych zębów może wtedy paść wszystko – statek i załoga. Nie należy się więc dziwić, że ci pasażerowie na gapę nie są lubiani.

Cytat: *Były czasy, kiedy można było znaleźć statek, którego izolacji nie tknęły te cholerne amen'ta. Dziś jest to chyba już niemożliwe.*

Opis: Amen'ta nie przypominają żadnych innych szkodników. Mają prawie trzydziestocentymetrów długości, bardzo ciemną sierść i twardą, łuskowatą skórę. Przypominają raczej małe pancerniki, a nie szczury. Natura wyposażyła je w ostre pazury i podobne do dłut zęby, co można uznać za efekt ewolucji na Severusie. Zagrożeniem okazuje się również stadny rozum, który pokładowe szczury zdają się

posiadać. Na dodatek stworzenia te są niezwykle ostrożne i niesamowicie cicho się zachowują.
Ciało: Siła 1, Zręczność 3, Wytrzymałość 1
Umysł: Spryt 2, Percepcja 5, Technika 0
Umiejętności wrodzone: *skradanie się* 8, *spostrzegawczość* 5, *uniki* 6, *walka wręcz* 3.
Broń: pazury (obrażenia 1), zęby (obrażenia 2), przegryzanie i obgryzanie (mając wystarczająco dużo czasu, amen'ta potrafią przegryźć się przez wszystko – z wyjątkiem może pola siłowego i ceramstali).
Żywotność: -3/-1/0/0

Robale vrasht

Stworzenia te odkryto ostatnio na obszarach Pandemonium, na których procesy terraformacyjne uległy cofnięciu. Stamtąd pozbawieni skrupułów ludzie przenieśli je w inne różne miejsca, z sobie tylko znanych, plugawych powodów. Robale są bardzo niebezpieczne i niezwykle agresywne. W krótkim czasie stały się przyczyną setek zgonów.

Cytat: *Poszukujesz niesamowicie bolesnej śmierci? Pozwól więc, by żądło robala vrasht zagłębiło się w twej ręce...*

Opis: Młode osobniki bardzo przypominają węże – mają kły i rozdwojone języki, mierzą jednak za to ledwie kilka centymetrów. Z kolei dorosłe okazy (mające miesiąc i więcej) wykształcają segmentowe ciało i osiem par nóg. Dziewiąta para odnóży jest dłuższa od reszty i kończy się homaropodobnymi szczypcami, którymi robale chwytają swe ofiary. Z kolei dziesiąta para nóg wyposażona jest w dwa ostre żądła, produkujące potężną neurotoksynę. Dorosłe osobniki mierzą już ponad pół metra. Nazwa insektów pochodzi od syczącego odgłosu, jaki wydają, gdy są rozdrażnione.
Ciało: Siła 1, Zręczność 4, Wytrzymałość 4
Umysł: Spryt 1, Percepcja 3, Technika 0
Umiejętności wrodzone: *skradanie się* 5, *uniki* 4, *walka wręcz* 2.
Broń: szczypce (obrażenia 1/turę; po udanym ataku robal nie puści ofiary, tylko będzie ją trzymał, dopóki ta nie umrze lub szczypce nie zostaną rozerwane), żądło (obrażenia 2; jeżeli obrażenia przedostaną się przez pancerz, uwolniona zostanie neurotoksyna, powodująca paraliż i straszliwy ból; ofiara musi wykonać test Wytrzymałość + *panowanie nad ciałem* lub na trzy tury zostanie sparaliżowana; efekty kilku użądleń kumulują się – wystarczą trzy, by sparaliżowaniu uległy wszystkie funkcje motoryczne, w tym oddychanie).
Antidotum na jad robali vrasht jest znane, ale bardzo trudno je zdobyć i kosztuje niezwykle drogo, wymaga bowiem długotrwałej syntezy. Jeżeli wierzyć plotkom, na Pandemonium można spotkać osobników, którzy posiadają ową substancję. Zapewne nie zechcą oni jej się jednak pozbyć, chyba że w zamian za niezwykle niebezpieczną i najpewniej nielegalną przysługę.
Pancerz: 2
Żywotność: -3/-1/0/0/0/0

Bydlęta

Kolonizatorom Byzantium Secundus ledwie kilka miesięcy zajęło opracowanie sposobu na pozbawienie rdzennych stworzeń – bydląt – ich gruczołów obronnych. Równie szybko odkryli oni, że łatwo je tresować i stały się one zarówno zwierzętami pociągowymi, jak i gospodarczymi. Jednakże wcześniej bydlęta poraniły, a nawet zabiły kilka osób, bardzo łatwo jest je bowiem przestraszyć, na co reagują piżmowym atakiem i tratowaniem. Szczęśliwie chirurgia i kilka pokoleń potulnego życia w niewoli przemieniło owe stworzenia w doskonałe zwierzęta, wyręczające ludzi w różnych pracach. Niemniej tych nielicznych dzikich bydląt, które wciąż jeszcze żyją na wolności, należy unikać za wszelką cenę.

Popyt na bydlęta przekracza ostatnio podaż i wraz ze wzrostem kosztów usuwania gruczołów zachęcił hodowców do wysyłania stad, w których znajdowały się dzikie osobniki. Na katastrofalne skutki tych „eksperymentów" nie trzeba było długo czekać.

Cytat: *Może są i brzydkie, nie znajdziesz jednak lepszego zwierzęcia do gospodarstwa.*

Opis: Nie wszystkie napotkane przez ludzi gatunki okazały się niebezpieczne, a bydlęta to doskonały przykład, potwierdzający ów fakt. Ciała tych niezbyt mądrych zwierząt są nisko osadzone, dzięki czemu mogą one bez większego wysiłku ciągnąć ładunek ważący nawet tonę. Bydlęta mają cztery nogi i w kłębie mierzą nieco poniżej 180 centymetrów. Ich nogi są dość grube, a stopy – szerokie. Natura obdarzyła je krótką szyją i szerokimi barkami, nie mają więc zbyt wielkiego pola widzenia, szczególnie po bokach. Nie oznacza to jednak, że są bezbronne, nawet od tyłu. Naturalny środek obronny bydląt przypomina ten, w jaki wyposażone są ziemskie skunksy – gruczoły przestraszonego zwierzęcia wydzielają piżmo tak gryzące, że większość ludzi nie potrafi się opanować i pozbywa się zawartości swego żołądka.
Ciało: Siła 10, Zręczność 3, Wytrzymałość 9
Umysł: Spryt 1, Percepcja 2, Technika 0
Umiejętności wrodzone: *vigor* 4.
Broń: gruczoły piżmowe.
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0

Dziwaczne potworności

Zasilanie siadło zupełnie. Ciężka bryła statku unosiła się w pustce rozświetlonej słabym blaskiem gwiazd. Znaki tech-urth przewijały się przez panel wyroczni, mówiąc: „Nie działają żadne systemy. Nie działają żadne systemy".

Kapitan Shatari wpatrywała się prowadzące na mostek drzwi, zastanawiając się, dlaczego statek teraz wydaje się być głośniejszy, co było dość zabawne i zagadkowe zarazem. Silniki nie działały i ciągły, dający pewność szum podtrzymujących życie urządzeń zastąpiony został przez szczęk zmęczonego metalu i jęki umarłej załogi. Drzwi były jej ostatnią obroną, chroniącą przed skorupami – niegdyś przyjaciółmi i podwładnymi, teraz już nieżyjącymi.

Pierwszą ofiarą był porucznik Davies – poważnie zraniony w kolonii. Płynąca w jego żyłach krew oszalała. Nieludzko silny Davies bez trudu zabił zespół medyczny, którego członkowie – jeden po drugim – również przemienili się w nocnych głupców. W ciągu dwunastu godzin straciła całą załogę. Jej udało się zabarykadować na mostku, gdzie spędziła ostatnie 30 godzin.

Niewiele pamiętała z ludowych opowieści; wiedziała jedynie, że skorupy niemal od razu tracą rozum. Wątpiła,

by którykolwiek z nich potrafił pokonać zamek. Cóż jednak z tego, jeśli nie działały urządzenia podtrzymywania życia? Za niecały dzień skończy się jej powietrze. A czy skorupy muszą oddychać? To i tak nie miało znaczenia. Pozbawiona podtrzymującego życie sprzętu w kilka dni zamarznie. Uśmiechnęła się słabo, by po sekundzie powrócić do ponurych rozmyślań.

Miała trzy możliwości. Mogła pozostać na mostku i powoli się dusić niczym uwięziony pokładowy szczur. Mogła też wyjść i pozwolić skorupom, by ją zabiły, zabierając przy okazji kilku z nich, a potem stać się podobnym im stworem. (Wtedy przynajmniej nie byłaby już sama). Lub... powoli rozpięła zatrzask, utrzymujący pistolet plazmowy w kaburze.

Krótka modlitwa za siebie i zgubioną załogę. To naprawdę nie była jej wina.

– Proroku, odpuść mi... – wyszeptała na koniec.

Strzał odbił się echem po korytarzach umarłego statku. Skorupy, jakby w nieartykułowanej, pełnej żałości odpowiedzi, jęknęły. Ciało pani kapitan leżało na podłodze, oświetlone słabym, żarzącym się światłem panelu wyroczni.

„Nie działają żadne systemy. Nie działają żadne systemy".

Po całym cesarstwie krążą przerażające i dziwne potworności, które przyszły na świat pod obcymi, odległymi słońcami i są wynikiem rozwiniętej nauki Drugiej Republiki lub odradzającej się magii. Żadna z opisanych dalej istot nie może bez względu na okoliczności zostać wykorzystana jako bohater gracza.

Skorupy (zombie)

Skorupy. Strachy na wróble. Nocni głupcy. To tylko kilka mian, jakimi pospolstwo nazwało chodzących umarłych. Skorupy to ludzie nieżywi z medycznego punktu widzenia, a jednak zachowujący się jak żywe istoty. W krótkim czasie ich ciała zaczynają zamieszkiwać różnego rodzaju owady itp. Zombie nawiedzają pustkowia i rolnicze tereny wielu światów, rzadko kiedy docierając do obszarów miejskich. Większość mieszkańców miast uważa je za bohaterów legend i ludowych opowieści.

„Plaga zombie" wpierw wybuchła wśród tych, którzy znajdowali się na krawędzi śmierci – żołnierzy ginących na skutek ran zadanych mieczami, śmiertelnie chorych pacjentów przebywających w kościelnych hospicjach czy umierających z głodu chłopów. Bliscy odejścia na tamten świat ludzie nagle odkrywają w sobie potężne pragnienie życia. Opętani nadnaturalną siłą i żądzą krwi, potrafią w krótkim czasie zdziesiątkować wiejską populację. A każda osoba, którą zabiją, również staje się jednym z nich.

Kiedy skorupy pojawiły się po raz pierwszy, pospolstwo modliło się o ratunek i litość, uznając je za znak nadchodzącego końca. Niektórzy hereztycy naukowcy z gildii Inżynierów naśmiewali się z tego faktu, utrzymując, iż ów fenomen ma racjonalne wytłumaczenie. Musieli tylko je znaleźć.

Nowo powstali nocni głupcy posiadają niezwykłą siłę i odporność, zachowując jednocześnie zdolności umysłowe. Nie na długo jednak. Początkowy przypływ energii szybko zanika i w ciągu tygodnia zombie stają się mentalnie i fizycznie ospałe. Niemniej nadal stanowią zagrożenie, ponieważ wciąż pragną świeżego mięsa i wciąż trudno je zabić. Wiele z nich jest również obdarzonych

niewielką, prymitywną przebiegłością. Krążą także opowieści o skorupach, które zachowały inteligencję na dłużej. Niemniej nawet najbardziej zdegenerowane z nich potrafią raz na jakiś czas wypowiedzieć sensowne zdanie.

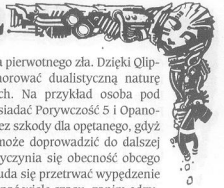
Większa część pospolstwa wierzy, że skorupy zamieszkują poszukujące zemsty dusze. Nie słyszano nawet o jednym obcym, który przemienił się w zombi, choć te atakują wszystkich – i ludzi, i przedstawicieli innych ras.

Wieśniak-zombie

Wszystko zgasło, niczym słońce zachodzące po raz ostatni. Ta skorupa za życia wiele nie posiadała – małe gospodarstwo, dom, kilka zwierząt i żonę. A potem zdarzył się wypadek. Andros naprawiał bojler, ale był nieuważny. Pomyłka, nagły atak czerwieni, później zaś tylko ciemność. Umarł, lecz wciąż żyje. Teraz jest głodny – głodny innego życia. Czuje, jak pulsuje ono w każdym z sąsiadów i przyjaciół. Mieli to, co kiedyś zaniedbał... życie.

Cytat: *Prosić! Nie uciekać! Nie moja wina być, że mnie odmienić! Ja wciąż twoja mąż...*

Opis: Chudy niczym patyk mężczyzna dziś jest załamaną parodią kogoś, kim niegdyś był. Stał się cieniem dawnego siebie. Jest blady niczym śmierć. Ma na sobie to samo ubranie, co w chwili śmierci. I jest człowiekiem, choć teraz nieżywym. Wszystkie jego nadzieje, marzenia i strachy wymieszały się z krwiożerczym szałem. I jak wszystkie skorupy, z upływem czasu staje się coraz głodniejszy i coraz głupszy.



Rasa: człowiek.
Ciało: Siła 8, Zręczność 6 (maleje), Wytrzymałość 6
Umysł: (wszystkie maleją) Spryt 2, Percepcja 2, Technika 2
Duch: (maleje) Ego 3
Umiejętności wrodzone: *broń biała* 4, *skradanie się* 7, *spostrzegawczość* 4, *walka wręcz* 6, *wigor* 8.
Umiejętności wyuczone: *kowalstwo* 3, *szelmostwo* 4, *sztuka przetrwania* 6, *tropienie* 4, *wiedza (region)* 4, *wiedza o zwierzętach* 4.
Przekleństwo: Przerażający (+2 do *wywierania wrażenia*).
Broń: średni pistolet samopowtarzalny (skradziony zamordowanemu konstablowi).
Pancerz: kowalski kaftan skórzany (3k).
Żywotność: 0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0

Demony

Demony to mroczne byty, które zasłaniają światło promieniujące od Wszechstwórcy. Pospólstwo oskarża je o wszystko, począwszy od trzęsień ziemi, poprzez skwaśniałe mleko, a skończywszy na impotencji. Większość ludzi zdaje sobie sprawę, że ich planety okrywa coraz mroczniejszy cień. I wierzy w potwory, obcych i tajemne sabaty. Mimo to jednak trudno im uwierzyć, że demony naprawdę istnieją. A te istnieją przynajmniej dla Kościoła. Inkwizytorzy udokumentowali liczne opętania, które podług wielu od czasu koronacji Alexiusa zdarzają się coraz częściej. Zakon Eskatonicznych posiada obszerną wiedzę na temat demonów, a jego członkowie utrzymują, iż znają nawet imiona oraz obowiązki niektórych „demonicznych sułtanów".

Demony manifestują się w materialnym świecie jedynie poprzez opętania. Dlatego też wszelka wiedza na ich temat zdobywana jest dzięki wypowiedziom przejętych przez nie osób lub mistycznym wizjom duchownych (za potwierdzenie słów których służy jedynie reputacja, jaką się cieszą). Niektórzy wykształceni ludzie uważają, że jeżeli demony faktycznie istnieją, to są one albo obcymi z innych wymiarów, albo udającymi je potężnymi psychonikami. Z kolei pospólstwo wierzy w piekielną hierarchię, przypominającą ludzką arystokrację, choć trudno ten pogląd uznać za coś więcej niż ich osobiste uprzedzenia.

Najczęstszymi ofiarami demonów są mordercy, zwykli niewinni ludzie i ochoczy (oraz zwykle naiwni) antynomiści. Eskatonicy powiadają, że istnieje dziewięć kręgów plugawych mocy, zależnych od liczby „emanacji", o jakie demon został odsunięty od „pradawnego" źródła w królestwie piekielnym. Kościół utrzymuje, iż zło to odbicia w wielu lustrach pierwotnego źródła – każde następne odbicie jest słabsze od poprzedniego. Tak więc demona „dziewiątej emanacji" uznaje się za najsłabszego i najniżej postawionego mieszkańca piekła.

Opętane ofiary zdobywają potężne moce, zwane Qlippothami. Ich liczba zależy od emanacji demona, który jest przyczyną opętania. Niżesz emanacje (czyli bliższe pierwotnego źródła zła) obdarzają ofiary większą potęgą. Dziewiąta emanacja oznacza jeden Qlippoth, ósma – dwa, siódma – trzy i tak dalej, aż do pierwszej emanacji, która świadczy o dziewięciu mocach. Tak więc demon dziewiątej emanacji może obdarzyć opętanego jednym Qlippothem, a demon siódmej emanacji – trzema.

Wspomniane moce podsycane są mroczniymi energiami. Potęga każdego Qlippothu zwiększa się z każdym krokiem, jaki zbliża demona do źródła pierwotnego zła. Dzięki Qlippotham opętany może ignorować dualistyczną naturę współczynników duchowych. Na przykład osoba pod wpływem demona może posiadać Porywczość 5 i Opanowanie 6. Nie jest to jednak bez szkody dla opętanego, gdyż takie pęknięcie w psyche może doprowadzić do dalszej dysharmonii, do której przyczynia się obecność obcego umysłu. Jeżeli więc komuś uda się przetrwać wypędzenie demona, to musi jeszcze minąć wiele czasu, zanim odzyska ona kontrolę nad swymi emocjami.

Opętani przez demona otrzymują jeden piekielny stygmat na każdy Qlippoth. Wszystkie owe stygmaty sprawiają, że nieszczęśnik coraz mniej przypomina człowieka. Zmiany te mają różne postaci, począwszy od mało zauważalnych, jak choćby dwie różne źrenice, a skończywszy na bardzo poważnych, jak na przykład łuski czy gadzie oczy. Z powodu tych stygmatów tylko najsłabsze i najsprytniejsze demony potrafią przetrwać niezauważone dokładną analizę.

Warto zaznaczyć, że choć demony kontrolują wszystkie myśli i działania opętanego, nie mogą wykorzystywać posiadanych przez niego mocy okultystycznych (ani psi, ani teurgii). Muszą poprzestać na Qlippothach.

Czasem demony pozostawiają opętanym inicjatywę, kiedy ci spełnią już swą rolę lub jakichś innych, nikomu nie znanych powodów. Można je również wypędzić, wykorzystując teurgiczne rytuały i egzorcyzmy. Niezwykle rzadko zdarzają się przypadki, że ofiara samą tylko siłą woli wypędza demona ze swego ciała. Trzeba jednak pamiętać, iż walka z umysłem demona jest niezwykle niebezpieczna.

Opętany duchowny

Nawet najsłabszy z demonów może dokonać wielkiego zła. Większość z nich zwykle opętuje ludzi po to, by rozsiewali oni dezinformacje lub przemieniali się w rzeźników. Duchowny, opanowany przez takiego stwora, może głosić kazania pełne fałszu, splugawić swą gminę, a nawet zacząć zabijać, nim demon powróci do piekielnych krain, z których wypełzł. Istoty te mogą dłużej przebywać w miejscach, gdzie brutalności jest więcej.

Cytat: *Bądź błogosławiona, ma trzodo. Czy wygłosiłem kiedyś przypowieść o splugawionym patriarsze i trzech wszeteczniczach?*

Opis: Ów duchowny padł ofiarą pomniejszego demona i bez większych problemów przemyka się wśród ludzi. Jego trzoda czasem zauważa, iż wygląda na wymizerowanego i „śmiesznie pachnie".

Ranga: Duchowny (demon ósmej emanacji).
Ciało: Siła 13, Zręczność 6, Wytrzymałość 10
Umysł: Spryt 4, Percepcja 4, Technika 4
Duch: Ekstrawersja 8, Introwersja 1, Porywczość 9, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 7
Umiejętności wrodzone: *broń biała* 5, *skradanie się* 5, *uniki* 5, *urok osobisty* 5, *walka wręcz* 8, *wigor* 7, *wywieranie wrażenia* 7.
Umiejętności wyuczone: *biurokracja* 5, *czytanie (łacina)*, *empatia* 3, *etykieta* 3, *księgoznawstwo* 5, *umiejętności społeczne (przemawianie)* 7, *umiejętności społeczne (retoryka)* 5, *wiedza (folklor)* 5.
Dobrodziejstwo: Wyświęcenie (7 p.).

Olippoth: 8-9 (zwiększenie cech i umiejętności).
Dziw: 5.
Broń: monomiecz.
Pancerz: grube ubranie.
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0

Golemy

W społeczeństwie, które ledwie toleruje jakąkolwiek technologię, sama idea mechanicznego człowieka jest uznawana za bluźnierstwo. Golemy rabują ludzi i odbierają im święte miejsce w kosmosie, pomniejszając i szydząc z dzieł Wszechstwórcy. Po Upadku Kościół od razu zniszczył wszystkie roboty obdarzone sztuczną inteligencją (SI lub „myślące roboty"), nie zwracając najmniejszej uwagi na fakt, iż mogły one posiadać świadomość. Jednakże dogmat antyrobotyki nie musiał wcale dotknąć wielu nieinteligentnych robotów, rozrzuconych to tu, to tam po cesarstwie.

Mózgi robotów wyposażonych w SI to kefaliczna matryca zbudowana z rzadko spotykanego materiału, zwanego pigmallium, i w dużym stopniu symulującego neurony ludzkiego mózgu. Myślące maszyny mają taką skłonność do emocji i uczuć – tych dobrych oraz złych – jak każdy człowiek. Tak więc golem może równie dobrze być dobrodusznią istotą, jak bezlitosnym mordercą. Oczywiście większość robotów została zaprogramowana tak, by służyły ludziom. Niemniej jedynym znanym sposobem zmuszanie golemów do posłuszeństwa okazał się być „poskramiacz zachowań", choć myślące maszyny czują się urażone używaniem go. (Dla nich jest to odpowiednik terapii elektrowstrząsami).

W czasach Drugiej Republiki powstawały roboty różnych kształtów, przeznaczone do różnych funkcji (bojowe, badawcze, rekreacyjne, analizacyjne itp.). Jednakże po Upadku golemy i ich twórcy stali się oczkami uwagi kościelnej inkwizycji. Do dziś robotów pozostało niewiele, lecz nie są nieznane. Niektóre wyglądają jak urządzenia, inne zaś (zbudowane u szczytów Drugiej Republiki) to niemal doskonałe kopie istot ludzkich.

Istnienie prymitywnych robotów jest możliwe już na Poziomie Techniki 4, choć są to raczej zabawki niż myślące maszyny. Na Poziomie Techniki 5 i 6 będą one bardziej wyrafinowane, ale wciąż nie w pełni świadome i inteligentne. Większość aktualnie tworzonych przez Inżynierów robotów znajduje się właśnie na tym poziomie. Na Poziomie Techniki 7 sztuczna inteligencja jest możliwa, ale niewiele osób czy sił współczesnego cesarstwa potrafi osiągnąć takie zaawansowanie technologiczne. Golemy na tym poziomie mogą być bardzo inteligentne, a nawet obdarzone podstawowymi emocjami. Powstające w późniejszych latach Drugiej Republiki i konstruowane przez największych dzisiejszych robotyków myślące maszyny są tak właśnie zaawansowane. Rozwinięte SI mogą powstać jedynie na Poziomie Techniki 8 lub wyższym. Nieliczne roboty powstałe tuż przed Upadkiem należą do tej ostatniej generacji. Rozwinięte SI są bardzo inteligentne i cechują się wachlarzem skomplikowanych uczuć, czasem zaś nie da się ich nawet odróżnić od ludzi. Niemniej roboty obdarzone SI dowolnego typu są bardzo rzadko spotykane.

Zaawansowanie technologiczne i rozwinięta inżynieria Drugiej Republiki sprawiły, iż powstałe w tamtych czasach roboty są praktycznie nieśmiertelne – pod warunkiem, oczywiście, iż uniknną zniszczenia i będą pod stałą kontrolą. Czy golemy te posiadają agendę, nie wiadomo.

Współczesne roboty konstruują nieliczni ekscentryczni genialni Inżynierowie w ukrytych laboratoriach. Budowa myślącej maszyny to kosztowna i raczej nielegalna sprawa. Owi Inżynierowie nie przejmują się tym jednak, pracują bowiem w iście religijnym ferworze.

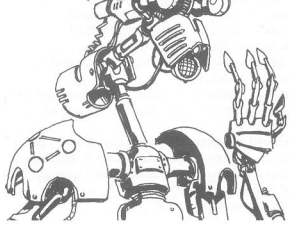
Zarówno ur-obunowie, jak i Sanktuarium Wieczności publicznie okazują sympatię względem tych golemów, które przetrwały. Członkowie obu „ugrupowań" uważają, że posiadanie robota jest równoznaczne z trzymaniem niewolnika, a zniszczenie któregoś z nich – z morderstwem.

Golemy są często wyposażone w cybernetyczne ulepszenia (patrz „Cybernetyka").

Współczynniki (SI z PT 7): Cielesne współczynniki różnorodne, wysoki poziom umysłowych – w obu wypadkach wartość sięga, a nawet przekracza 10. Roboty tego poziomu charakteryzują się elementarnymi emocjami (współczynniki duchowe), ale nie wszystkie potrafią je opanowywać. Niektóre z nich są nieco „nerwowe".

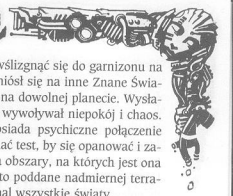
Współczynniki (SI z PT 8): Cielesne współczynniki różnorodne, wysoki poziom umysłowych. Zaawansowane technologicznie roboty posiadają również współczynniki duchowe. Maszyny z tego poziomu opanowują emocje lepiej niż ich „dzieci" z PT 7.

Uwaga: Roboty są zwykle wyposażone w oprogramowanie o Technice na poziomie o jeden lub dwa niższym od tego, dzięki któremu powstały. Ten zabieg uniemożliwia golemom „rozmnażanie". Warto dodać, iż owo „rozmnażanie" robotów jest karane śmiercią. Ludzie, którzy konstruują golemy, mogą zostać ukarani grzywną, zamknięci w więzieniu, a nawet straceni. Nieliczne domy, sekty i gildie mogą legalnie posiadać roboty, wpierw jednak muszą otrzymać cesarską licencję.



Obrońca

Obrońca – skonstruowany przez Inżyniera, właściciela niewielkiego przedsiębiorstwa – został następnie sprzedany osobie oferującej najwyższą cenę, by pełnił rolę ochroniarza. Robota zaprogramowano, by przede wszystkim chronił swego pana, a mniejszą uwagę przykuwał do innych spraw, przez co dla wielu może się wydać nieco szorstki.



Cytat: *Nie masz prawa tu przebywać. Odejdź lub zostaniesz zniszczony.*

Opis: Pobrzękujący i szczękający stos strasznych rupieci – pulsujących turbin, warkoczących przekładni i różnych innych dziwnych elementów – połączonych ze sobą w jakiś tajemniczy sposób. Wokół nieustannie unosi się zapach spalonego oleju. Mechanizm ochrania czarna, stalowa płyta. Dwie twarze – jedna z przodu, druga z tyłu – zamieniają się miejscami w zależności od sytuacji. Jedno oblicze jest uśmiechnięte, nieco dobrotliwe, o migoczących oczach przypominających spodeczki – te robot ujawnia światu, gdy nic złego się nie dzieje. Kiedy jednak właściciel golema znajdzie się w niebezpieczeństwie, głowa obróci się w żelaznym kapturze i przyjazną twarz zastąpi przerażająca maska gargulca. W ciało robota wbudowano kilka rodzajów niebezpiecznej broni.

PT 6

Ciało: Siła 15, Zręczność 7, Wytrzymałość 15

Umysł: Spryt 5, Percepcja 7, Technika 5

Umiejętności wrodzone: *broń biała* 8, *strzelanie* 8, *uniki* 5, *urok osobisty* 5, *walka wręcz* 8, *wigor* 8.

Umiejętności wyuczone: *etykieta* 3, *kierowanie pojazdami lądowymi* 5, *pierwsza pomoc* 3.

Przekleństwo: Łatwowierność (-2 do Sprytu, gdy pieniądze są zaangażowane w sprawę).

Dobrodziejstwo: Przysięga wierności (3 p.).

Broń: (wszystko wbudowane) karabin plazmowy, miotacz płomieni, ogłuszacz.

Pancerz: 6+ 6k.

Cybernetyka: samoserwisowanie, akumulator, cyberzmysły (teleskop, radio).

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

Symbionci

Raz na jakiś czas symbiontom uda się prześlizgnąć przez barykadę przy Stygmacie i wywołać chaos w Znanych Światach. Żołnierze ci zwykle przyjmują ludzką postać, ujawniając swą prawdziwą naturę dopiero w chwili osiągnięcia celu.

Niektórzy uważają, że nie wszyscy symbionci są bezmyślni; że chaotyczną kulturą rozwijającą się na Czernobogu rządzi koteria inteligentnych władców, pożądających technologii i bogactw Znanych Światów. Inni częściowo potwierdzają ów pogląd, przypuszczają jednak, że symbionci atakują ludzkość ze strachu i niezrozumienia; dodają, że wojnę powinien zastąpić dialog. Jest ich bardzo niewielu, a zwykle są bojkotowani i pogardzani, czasem nawet kamienowani, gdyż członkowie społeczeństwa, w którym żyją, mogą uznać, iż sami są symbiontami.

Terrorysta

Biedny Jenner. Niegdyś był ważnym urzędnikiem na Absolucji, cenionym przez miejscowych lordów za zdolności negocjacyjne. Później jednak przybyli symbionci. I dziś Jenner to ktoś zupełnie inny – z pewnością nie człowiek. Pasożytniczy symbiont całkowicie przejął ciało biedaka i wykorzystuje jego wspomnienia oraz osobowość, by oszukiwać ludzi. Na pierwszy rzut oka wygląda jak człowiek, lecz gdy przyjmie bojową postać i gdy z członków wyrosną ciernie – nikogo już nie oszuka. Nie można jednak zapomnieć, że jest ofiarą przemiany, a nie symbiontem z urodzenia.

Symbiont Jenner zdołał wślizgnąć się do garnizonu na Stygmacie, a stamtąd przeniósł się na inne Znane Światy. Dziś można go spotkać na dowolnej planecie. Wysłano go w Znane Światy, by wywoływał niepokój i chaos. Jak wiele symbiontów, posiada psychiczne połączenie z siecią życia i musi wykonać test, by się opanować i zachować spokój, gdy trafi na obszary, na których jest ona uszkodzona. A obszary te to poddane nadmiernej terraformacji planety, czyli niemal wszystkie światy.

Dziękować należy Wszechstwórcy, że Jenner jest wojownikiem i nie może się rozmnażać – zasiewać zarodników symbiontów w innych istotach.

Rasa: Symbiont.

Cytat: *Czego się tak gapisz? Też jestem człowiekiem.*

Opis: W ludzkiej postaci wygląda na pulchnego, ale niczym nie wyróżniającego się włościanina. Kiedy jednak przyjmuje bojową formę, z pleców i członków wyrastają mu ciernie. Od czasu do czasu przybiera też inne postaci, poświęcając punkty Dziwu.

Ciało: Siła 7, Zręczność 9, Wytrzymałość 8

Umysł: Spryt 4, Percepcja 8, Technika 3

Duch: Ekstrawersja 8, Introwersja 1, Porywczość 9, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 7

Umiejętności wrodzone: *broń biała* 2, *skradanie się* 7, *uniki* 5, *urok osobisty* 1, *walka wręcz* 8, *wigor* 8, *wywieranie wrażenia* 7.

Umiejętności wyuczone: *języki (urtyjski).*

Moce: Zmiennokształtność symbiontów. Należy uznać, że posiada moce ze wszystkich poziomów fizycznej ścieżki Somy, choć nie ma ani Psi, ani Cienia.

Dziw: 7.

Broń: ciernie (Zręczność + *walka wręcz*, obrażenia 4; ktokolwiek próbuje go złapać, automatycznie otrzymuje obrażenia).

Pancerz: ciernie (5k).

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

Opcja: fabularna pasja

Fading Suns: Gasnące Słońca nazywamy futurystyczną pasją, gdyż tworzone w trakcie gry opowieści winny mówić o cierpieniach i triumfach ludzkości w średniowiecznym kosmosie odległej o tysiąclecia przyszłości. Historycznie rzecz ujmując, misteria dotyczyły męki Pańskiej, męki Jezusa, moralitety zaś pokazywały, jak chrześcijańskie cnoty zwyciężają grzechy. W **Gasnących Słońcach** terminu „pasja" używamy jednak w innym sensie – tym razem jest to opowieść o moralności, która toczy się w przyszłości i mówi o życiach bohaterów graczy, będących herosami dobra lub czarnymi charakterami. W taki sposób czarujemy science fiction, mieszając średniowieczną mityczność z milenijnymi cudami.

Naszego terminu używamy nie tylko do określania uniwersum gry – nazywamy nim również opcjonalny sposób prowadzenia rozgrywki. Oczywiście nie wszystkie przygody i sesje w **Gasnących Słońcach** muszą być fabularnymi pasjami, lecz mają one duże szanse zapewnić niezwykłe doświadczenie, nietypowe dla RPG.

Fabularna pasja – opowieść lub saga – winna wznieść się na wyżyny i wykorzystać do granic możliwości elementy średniowiecznych sztuk. Bohaterowie trafiają do uniwersum, w którym każde ich działanie, każda decyzja ma niesamowite konsekwencje: dobre lub złe. W pierwszym momencie mogą sobie nawet nie zdawać sprawy z implikacji swoich czynów i z faktu, że odgrywają główne role. Kiedy jednak nastąpią dziwne koincydencje bądź kiedy pojawią się aniołowie lub demony z empireum, by ostrzec lub ukarać bohaterów – wszystko powinno stać się jasne.

Krótko mówiąc, opowieść lub saga staną się historiami, które przekazywane będą następnym pokoleniom. A bohaterowie zostaną albo mitycznymi herosami czy świętymi, albo czarnymi charakterami stawianymi za przykład najgorszego zła. Losy śmiałków będą więc dla mieszkańców Znanych Światów tym, czym dziś są dla nich opowieści o Proroku i jego apostołach. W obu przypadkach na początku bohaterowie legend są zwykłymi osobami, których odważne czyny doprowadzają poza rzeczywistą miarę. W fabularnych pasjach tak właśnie należy traktować działania postaci graczy. Oczywiście nie za ich życia. Nikt w świecie gry nie powinien traktować bohaterów jak świętych, gdyż póki co nie widać, jaki będą oni mieli wpływ na losy wszechświata. Jednakże przyszłe pokolenia ujrzą wszystkie ich czyny w nieco innym świetle i nawet w najmniej ważnych postaciach tą upatrywać mogą ręki opatrzności.

Na zakończenie sesji Mistrz Gry i gracze powinni przyjrzeć się dokładniej ostatnim wydarzeniom i utkać z nich moralitet, rozpatrując spontaniczne i losowe decyzje tak, jakby najważniejszą rolę w dokonywanych wyborach odegrało przeznaczenie.

Posłużmy się przykładem. Załóżmy, że wszyscy bohaterowie udali się nocą na bal arystokracji, wzięli udział w pomniejszym spisku i przysłuchiwali się plotkom. Po sesji, przyglądając się owemu wydarzeniu, gracze dochodzą do wniosku, że rozmowa jednej z postaci – z księżniczką Amiko Li Halan – nie dotyczyła wcale ogrodnictwa, ale była metaforą, czy nawet parabolą sprawowania władzy. Amiko wspominała wszak o owadach nękających kwietniki, co należy uznać za zapowiedź pojawienia się wrogów na szlacheckim dworze. Z pewnością ciąg dalszy napisze przyszłość, lecz bohaterowie mogą nie być elementami owej opowieści.

Kiedy Mistrz Gry i gracze przyzwyczają się do takiego stylu prowadzenia rozgrywki (i jeśli się im spodoba), mogą go silniej wpleść w sesje – komentując aktualne wydarzenia z perspektywy fabularnej pasji, a nawet zmieniając je, by lepiej odpowiadały zamierzonemu tematowi.

Celowość

Jedno z kluczowych założeń fabularnej pasji mówi, iż temat sagi lub opowieści to nie tylko sposób, dzięki któremu Mistrz Gry może zunifikować elementy przygody. Tu temat staje się metafizyczną zasadą, mandatem niebios, zabarwiającym rzeczywiste (i nadnaturalne) uniwersum. Nie tylko wiąże luźne fabuły i nie determinuje zachowań BNów, ale zmienia szanse i przypadkowość we wszechświecie. Teraz temat naciąga prawdopodobieństwo, by wydarzenia dążyły do jego spełniania.

W skrócie pozwala Mistrzowi Gry – i graczom – nieco oszukiwać podczas testów, wszystko jednak zgodnie z pewną zasadą: Kiedy bohater lub BN robi coś, co może wesprzeć temat, otrzymuje premię (+1, +2, a czasem nawet więcej) do rzutów. Podobnie ma się z działaniami, które są sprzeczne z tematem – wtedy ujemne modyfikatory utrudniają wykonanie testu.

Owa „celowość" uniwersum oczywiście nie jest doskonała. Reprezentuje tylko prawdopodobne wyniki czy potężne siły, pchające wydarzenia ku jednemu z możliwych zakończeń. Istnieją jednak też potęgi, które starają się zachwiać równowagę w zupełnie przeciwną stronę. Wpływają one na szanse osiągnięcia danego zakończenia lub wykorzystują demony, które zasłaniają światło empireum.

Wszystko to nie dotyczy tak bardzo losu, jak przeznaczenia. Bohaterowie graczy wciąż mają wolne prawo wyboru – tym jednak razem pewne działania, na które się zdecydują, będzie im łatwiej wykonać niż inne. Moralność i etyka byłyby bezużyteczne bez prawa wyboru, tak więc jest on istotną częścią fabularnych pasji. I pod tym właśnie względem **Gasnące Słońca** różnią się od tragedii – Edyp nie mógł decydować sam, gdyż jego nieszczęsny los przepowiedziano wcześniej. Jednakże herosi i łotrzy fabularnych pasji mają wolny wybór między dobrem a złem – lub między dobrem ogółu a swoim dobrem (to drugie zaś zawsze prowadzi do zła).

Wielki temat

Wspomniany wcześniej temat, który ma tak duży wpływ na reguły, nazywamy wielkim, gdyż jest on najważniejszy i obejmuje wszystkie inne tematy, pojawiające się w opowieści lub sadze. I tak naprawdę tylko on ma prawo zmieniać wyniki rzutów kośćmi.

Wielki temat może dotyczyć całego wszechświata (w tym przypadku wszyscy działają albo zgodnie z nim, albo w sprzeczności) lub jedynie bohaterów graczy. Ten drugi przypadek bardziej pasuje do misteriów męki lub moralitetów, jednakże tragedie i triumfy postaci winny odzwierciedlać zmagania wszystkich ludzi. Oczywiście tylko bohaterowie graczy są wysłannikami woli niebios (jedynie oni mają prawo do korzystania z premii i ryzykują ujemne modyfikatory) i przez to stawiani są za przykład.

Nie wszystkie sprawy są godne wielkiego tematu, dlatego też poniżej podajemy kilka klasycznych przykładów.

Zwycięzenie zła: Celem bohaterów jest pokonanie zła, które może przybrać różne postaci – śliskiego i świętoszkowatego łotra, rozwścieczonego tłumu wieśniaków czy nawet demonów, które opętują niewinnych ludzi. W tym przypadku wszystkie premie należy stosować nie wtedy, kiedy zło jest zwalczane, ale gdy bohaterowie bronią dobra. I oczywiście trzeba zadać sobie pytanie – jak daleko postaci graczy mogą zejść na stronę zła, by obronić dobro?

Zwycięstwo zła: Każdego dnia niebiosa oddalają się od wszechświata, a zło coraz częściej triumfuje. Być może sprawa jest już przesądzona? A może nawet tak właśnie niebiosa postanowiły? Niemniej tu oś konfliktu toczyć się będzie wokół opierających się złu bohaterów. Jak długo im się to będzie udawać? Czy poddadzą się i zostaną tyranami lub mordercami? A może będą walczyć do gorzkiego końca? Niebiosa poddały ich sprawdzianowi. Tylko

od nich zależy mistyczny cykl, który zainspirują. Czy będą to opowieści o męstwie, odwadze i poświęceniu w obronie dobra, chyląc się ku upadkowi pod naciskiem potężnego zła?

Przywrócenie równowagi: Tym razem celem nie jest przywalenie złu czy zdobycie chwały świętych. Tu chodzi o zachowanie harmonii i równowagi we wszechświecie, który coraz częściej poddaje się chaosowi i rozpadowi. Na wadze uniwersum raz przeważa dobro, a raz zło. Ostatecznym celem nie jest jednak zniszczenie zła, ale zrozumienie go i przyjmowanie z godnością cierpienia, kiedy przychodzi na to pora. Czasem zachowanie równowagi zmusza do ścierania się ze skrajnymi przypadkami z obu stron. Być może wpierw bohaterowie będą musieli pokonać złego lorda mrocznej strony, by następnie powstrzymać fanatycznego kapłana i jego armię paladynów, którzy narzucają „grzesznym" poddanym surowe rządy.

Odkupienie: Niczym w sadze o królu Arturze (ulecznie Króla Rybaka) temat ten dotyczy uzdrawiania czyichś ran (fizycznych, psychicznych czy duchowych) lub odkupienia popełnionych przewin i godnych pożałowania czynów – albo obu tych spraw. Być może jeden z bohaterów w przeszłości zabił o jedną osobę za dużo i teraz pragnie za to odpokutować? Nie będzie to łatwe – czy szansą na odkupienie okaże się ostateczne poświęcenie? Wszakże odkupienie nie jest możliwe bez poświęcenia. Czy wszyscy bohaterowie będą musieli poświęcić swe życia na poszukiwanie świętego graala? A może wystarczy, by jeden z nich zrezygnował ze sławy i bogactw, poświęcając się dla innych?

Poszukiwanie: To wielki temat całego uniwersum **Gasnących Słońc**, ale wcale nie musi po niego sięgać każdy Mistrz Gry. Opowiada on o poszukiwaniu i odnajdywaniu oświecenia, mądrości, zrozumienia lub dorosłości. Dzięki dokonywanym odkryciom zmieniamy tak siebie, jak i otaczający nas świat. A wtedy okazuje się, że nie jesteśmy samotnymi wyspami, że poza nami istnieje cały wszechświat, którego licznych cudów warto doświadczyć. W tym temacie konflikt rodzi się, gdy mało ważne pragnienia i bezmyślni, małostkowi ludzie przesłaniają większe cele. Niestety, zbyt wielu stara się zakazać innym doświadczania tego, co napawa ich obawą. Uważają oni, że istniejące status quo należy zachować i że trzeba powstrzymać tych, którzy wprowadzają nowe idee lub twierdzą, że Ziemia jest okrągła.

Upadek: Wszechświat to plugawe miejsce, nieudany eksperyment, usunięty z oczu boga. W tym przypadku, tak jak w niezwykle gnostycznych mitach, demiurg zbudował więzienie dla ludzkich dusz i odciął ich od prawdziwego boga. W opowieściach o tej tematyce bohaterowie powinni zrozumieć, że wszechświat jest więzieniem, by potem dołożyć wszelkich starań i wyrwać się z niego. Czy przedostaną się do innej, ważniejszej rzeczywistości? A jeśli tak, to czy zapomną o swych współbraciach i pozostawią ich w ignorancji, z dala od prawdy? Ten temat popularyzował w swych dziełach Philip K. Dick; pojawił się on również w filmie „Matrix".

Transcendencja: Tu celem jest rozwój, ewolucja, wykonanie kolejnego kroku naprzód. Bohaterów czekają starcia z osobnikami pragnącymi zacofania i stagnacji, którzy nie dość, że są przeciwni powrotowi do przeszłości, to jeszcze chcą zapobiec jakimkolwiek zmianom. Wolą oni statyczny, niezmienny wszechświat – starą dobrą ignorancję. W prawdziwej fabularnej pasji o tym temacie z rozwojem walczyć będą nie tylko rządzący i inkwizytorzy, ale również – być może kontrolujące ich – demony, istoty nienawidzące zmian lub obawiające się, że ludzkość osiągnie ich poziom i potencjał.

Ujawnienie wielkiego tematu

Na początku gracze nie powinni zdawać sobie sprawy z wielkiego tematu sagi. Mogą go poznać dopiero po wielu nieszczęściach, wyzwaniach i próbach, powoli odkrywając coraz więcej i więcej informacji o tajemnej ręce, która ich prowadzi. Kiedy Mistrz Gry podczas rzutów kośćmi bierze pod uwagę modyfikatory, nie powinni odkryć, skąd się one wzięły. Należy zrzucić je na „nieznane siły" lub „niespodziewane komplikacje". Oczywiście po pewnym czasie gracze dodadzą dwa do dwóch i zrozumieją, że wokół nich dzieje się coś jeszcze, że mają do czynienia z jakąś *deus ex machina*.

Do zrozumienia tego wszystkiego powinny ich prowadzić wskazówki pojawiające się w opowiadaniach – na ścianach domów raz po raz znajdują wymalowane jakieś imię lub księga otwiera się na stronie, na której zapisana jest ważna wiadomość (owe informacje powinny być nieco przeredagowane i w innej postaci). W zależności od decyzji Mistrza Gry owe nieoczywiste i nadnaturalne koincydencje mogą być coraz wyraźniejsze i znaczniejsze – choćby pojawienie się dawno utraconego kuzyna, o którym akurat wspomniał jakieś dokument, lub otwarcie się gwiezdnych wrót, zapieczętowanych przed wieloma laty.

Ponadto niektóre rzuty kośćmi winny mieć większe znaczenie niż zwykle – krytyczne trafienia nie będą już tylko niezwykłymi wyczynami, a staną się kluczowymi momentami w legendach o bohaterze, który je uzyskał (oto „Moment triumfu nad baronem Vail, czyli zwycięstwo przy moście"). W przypadku takiego niesamowitego rzutu Mistrz Gry powinien zinterpretować wynik w znacznie barwniejszy sposób, niż gdyby to było zwykłe krytyczne trafienie. Tego rodzaju zdarzenie powinno być kluczowym momentem fabuły, wokół którego narosną inne wydarzenia, gdyż jest ono bardzo silnie związane z tematem (lub pozostaje z nim w straszliwej sprzeczności – wszystko zależy od rezultatu rzutu). Przyszłe pokolenia dzieci będą w trakcie ognisk błagać rodziców, by jeszcze raz opowiedzieli im o „Mistrzowskim pchnięciu adepta Gregory'ego" lub o „Niezwykłej ucieczce kapitan Julii".

Po drugiej stronie medalu znajdują się krytyczne porażki, które również mogą przejść do historii. Tym razem pistolet bohatera nie zatnie się przez przypadek, a będzie przyczyną narodzin opowieści o „Przegranej Erian na progu pieczary" lub „Utracie łask, jaka spotkała Alustro".

Mistrz Gry powinien jednak cały czas uważać, by zbytnio nie karać (czy nagradzać) bohaterów, gdy graczom zdarzają się niezwykłe rzuty. W końcu to przede wszystkim czyny i wybory są ważne, a kości tylko upiększają opowieści. Rzuty mogą uzupełnić grę o chwile niesamowitej chwały lub tragedii, gdy padną niezwykłe wyniki. W żadnym jednak razie kości nie zastąpią prawdziwego odgrywania postaci.

Rozdział 9: Planety

Brat Alustro stał pośród dymu palących się zbiorów, starając się zignorować płacz tłoczących się wokół wieśniaków. Opary dusiły go, przycisnął więc rękaw szaty do ust i nosa. Widział jeszcze gdzieś daleko nad sobą rozmyte punkciki wyrzynające się z błękitu nieba – łupieżcy przebijali się przez górne warstwy atmosfery, wracając do świata, z którego przybyli. Zrobili, co do nich należało.

Po wstąpieniu na tron Alexiusa chemiczne bombardowania zdarzały się coraz rzadziej, ale najwyraźniej nie wszyscy pojęli trudną lekcję wojen o tron. Mało kto miał okazję na własne oczy zobaczyć, jakie piętno na niewinnych odciskały tak zaawansowane technologie militarne. Czy bezsensowna zemsta usprawiedliwiała nieszczęście tak wielu?

Widząc, jak pewna staruszka pada na kolana i modli się, Alustro z trudem powstrzymał napływające do oczu łzy. Ona, tak jak i wszyscy zebrani wokół, spędziła całe życie na okolicznych polach. Znała tylko to miejsce – miejsce swych narodzin. Alustro wiedział, że jedynie ci, którzy posiadają powiązania ze szlacheckimi rodami, gildiami lub Kościołem, mają szansę uzyskać wolność i podróżować po Znanych Światach.

Staruszka poruszała ustami, wymawiając bezdźwięcznie słowa modlitwy, a Alustro zastanawiał się, jak wielu wystawionych na ciężkie próby międzygwiezdnych wędrowców zachowało tak silną wiarę, co ona. Kobieta wszak modliła się, choć sytuacja była beznadziejna. Na tych polach już nic nie wyrośnie – chemiczne bomby postarały się o to.

Alustro ruszył do statku, zdając sobie sprawę, że jest spóźniony. Szedł powoli, ostrożnie stawiając stopy pośród więdnących kłosów. Nagle zalał go strumień chłodnego deszczu, choć niebo pozostało czyste. W jasnych promieniach słońca zatańczyły złote krople. Po chwili potok zmienił się w istną ścianę wody i Alustro stracił orientację.

A potem wszystko ucichło. Słońce zaświeciło mocniej, wypalając wilgoć z powietrza. Po deszczu nie pozostał nawet ślad. Poza... poza tym, że zboże było chyba jaśniejsze i wyższe, jakby ktoś zdjął z niego cały ciężar. Trucizna, która jeszcze przed chwilą trawiła każdy kłos, teraz nieszkodliwa, unosiła się ku niebu wraz z niemal niezauważalną parą.

Alustro spojrzał na kobietę. Staruszka stała, ostrząc kosę i przygotowując się do pracy.

– Wszechstwórco! – wyszeptał. – Słońca nie mogą zgasnąć na zawsze, jeżeli w ludziach obecna jest tak silna wiara...

Znane Światy

Chcąc ustalić gwiezdne szlaki łączące planety, należy spojrzeć na mapę Znanych Światów. Poniżej podajemy skrótowy opis planet znajdujących się w obrębie cesarstwa i na jego granicach. Oczywiście Mistrz Gry powinien nie czuć się skrępowany i samodzielnie uzupełnić owe informacje szczegółowymi danymi.

Absolucja

Ta planeta jest narażona na ataki symbiontów, znajduje się bowiem poza obszarem bezpośredniego działania garnizonu ze Stygmatu. Innymi słowy Absolucja została opuszczona przez Znane Światy. Czy na planecie pozostali jeszcze jacyś mieszkańcy? A może już wszyscy przemienili się w symbiontów? Podróż na Absolucję (podobnie jak na inne planety znajdujące się pod mniejszym lub większym wpływem symbiontów) jest zakazana. Każdy statek, który próbuje się dostać z jej okolic do Znanych Światów, zostaje natychmiast zniszczony przez garnizon Stygmatu.

Apshai

To wspólny świat ludzi i vau. Na Apshai mieszka wielu obywateli cesarstwa oraz obcych. Vau jednak rzadko kiedy opuszczają kontynent, na który ludzie nie mają wstępu, a na którym żyją również g'nesh (patrz „Rozdział pierwszy: Wszechświat"). Ludzkość otrzymała zgodę na kolonizację Apshai za czasów Drugiej Republiki, co było drugorzędnym efektem dyplomatycznych negocjacji dotyczących dawno już zapomnianych spraw (vau z pewnością pamiętają, czego tyczyły się rozmowy, nie chcą jednak dzielić się swą wiedzą). Na planetę wysłano cesarskich szpiegów, którzy zajmują się obserwowaniem obcych, nigdy jednak nie udało im się zdobyć jakichkolwiek wartościowych informacji. Z tego też powodu pojęcie „misja na Apshai" uzyskało dodatkowe znaczenie – wakacje lub emerytura.

Aragonia

Rodzinny świat rodu Hazat, któremu bliskość z Ligheim i Byzantium Secundus przynosi tyle samo korzyści co strat. Obie planety przyniosły Aragonii wiele bogactw, lecz

niestety szlachetnie urodzeni Hazatowie wolą właśnie na nich wydawać swe pieniądze. Arystokracji i najzamożniejszym poddanym niezaprzeczalnie dobrze się powodzi, ale wielu biedaków żyje w nędzy. Najbogatsze części planety – choćby stolica i niezrównana akademia wojskowa – nie mają sobie równych. Z kolei najbiedniejsze obszary to najniebezpieczniejsze i najbardziej niegościnne miejsca Znanego Świata.

Artemida

Na tej planecie wznosi się najważniejszy klasztor Sanktuarium Wieczności, nic więc dziwnego, że ów święty świat prowadzi bardzo surową politykę imigracyjną. Mieszkają tu szlachetnie urodzeni i członkowie gildii, muszą oni jednak poddać się rządom Kościoła, który w znacznym stopniu ogranicza wolność. Surowe prawa mają minimalizować konflikty. Często ich łamanie kończy się nawet wygnaniem na odległy kontynent. Artemida posiada najbardziej rozwiniętą technologię medyczną w całym cesarstwie. Chorzy i umierający, których stać na podróż międzygwiezdną, zwykle są przywracani do zdrowia, a w ramach zapłaty muszą odprawić samarytańską pokutę.

Aylon

Niegdyś planeta ta należała do ur-ukarów, lecz dziś władają nią al-Malikowie. Aylon słynna jest przede wszystkim z tego, iż to właśnie na niej Prorok postawił stopę tuż po tym, jak doświadczył niezwykłych wizji (przybył tu z dziś utraconego świata – Yathrib). Nic więc dziwnego, że ze wszystkich stron wszechświata przybywają na Aylon pielgrzymi, pragnący ujrzeć miejsce pierwszej modlitwy Proroka. Resztę planety zajmują rezerwaty przyrody, na których al-Malikowie nieźle zarabiają, organizując dla przybyszy polowania i wycieczki rekreacyjne.

Bannockburn

Kwatera główna Pośredników, którzy z tej planety koordynują działania wymierzone w symbiontów i vuldrokańskich łupieżców. Bannockburn to także rodzinny świat gannoków – diabelsko sprytnych oszustów ze smykałką do wynalazków. Większość zamieszkanych obszarów planety to surowe i urwiste wyżyny, porośnięte wrzosowiskami. W różnych dziwnych miejscach można natrafić na niesamowite ruiny urów, w znacznej części ograbione już z najcenniejszych artefaktów.

Bastion

Ten graniczny świat niegdyś znajdował się w posiadaniu Ligi, lecz podczas wojen o tron zdobyli go Li Halanowie. Niezależna gildia, która przed laty kontrolowała Bastion, zachowała część swej potęgi, dusi się jednak pod naciskiem reformatorskiego rządu Li Halanów, pragnącego „oczyścić" społeczeństwo z moralnej zapaści i rozpusty. Członkowie królewskiego rodu chcą zmienić sposób myślenia mieszkańców Bastionu, wprowadzają więc prawa, które sprawdziły się na innych, oddalonych od granicy światach. Niestety, ludzie sprzeciwiają się sztywnej kastowej strukturze, którą Li Halanowie starają się narzucić, co – mimo wysiłków służb bezpieczeństwa – raz po raz prowadzi do mniejszych i większych powstań.

Byzantium Secundus

Stolica Znanych Światów została nieco zniszczona podczas wojen o tron, dziś jednak nie nosi już żadnych śladów walk. Cesarz Alexius zdecydował się nawet na bardzo ambitny plan rozbudowy, zastępując szare betonowe budowle barwnymi konstrukcjami ze stali. Na tym deszczowym świecie obecne są wszystkie ważniejsze frakcje Znanych Światów (nawet vau) i każda z nich prowadzi tu jakieś interesy. Więcej informacji o planecie znajduje się w podręczniku **Byzantium Secundus**.

Cadavus

Jest to jedna z najbiedniejszych planet cesarstwa, która podczas wojen o tron wpadła w łapy Decadosów. Ów ród to jednak zaledwie ostatni władcy Cadavusa. Przez ostatnie 2000 lat niemal każda frakcja Znanych Światów wykazywała mniejsze lub większe zainteresowanie planetą. Na Cadavusie nie rozwinął się ani przemysł, ani górnictwo, ani rolnictwo, jest za to centrum wielu religijnych sekt, gdzie w bibliotekach klasztornych można odnaleźć zapiski z czasów pierwszych kosmicznych podróży.

Criticorum

Żaden z al-Malików nigdy nie odmówi tej planecie należnej jej pozycji, nie zapomni jednak również o problemach, jakie się z nią wiążą. Criticorum było niegdyś uznawane za stolicę Drugiej Republiki i obdarzone jest siedmioma gwiezdnymi drogami. Nic więc dziwnego, że regularnie zatrzymują się tu podróżni z Byzantium Secundus, ze światów Kościoła, z planet al-Malików, z hegemonii Decadosów, z planet Li Halanów i z Kordeth. Liga również postanowiła zaznaczyć swą obecność na Criticorum, i gildie posiadają tu wiele fabryk broni oraz pojazdów. Z tego też powodu na planecie roi się od ambitnych intrygantów i szpiegów z różnych stron Znanych Światów. Intrygi nie są tu może tak subtelne jak na Byzantium Secundus, ale równie powszechne.

Czernobog

Rodzinny świat symbiontów. O Czernobogu niewiele wiadomo, gdyż ostatni ludzie, którzy na nim się znaleźli, nigdy nie powrócili. Gwiezdne wrota łączące tę planetę ze Stygmatem są zamknięte. Nikt nie ma prawa ich przeskoczyć w którąkolwiek ze stron, choć od czasu do czasu pasożytnicze siły próbują się przez nie przedrzeć. Powiadają, że powierzchnię planety porastają tropikalne dżungle, rojące się od symbiontów wszelkiej maści i postaci, walczących ze sobą na śmierć i życie o dominację.

Daishan

Utracony podczas wojen z symbiontami Daishan wypalili żołnierze garnizonu Stygmatu. Pasożyty nie mogą się rozwijać na tak zniszczonym świecie, nie mogą jednak na nim żyć i ludzie. Zresztą Daishan wciąż jest niedostępny – przy gwiezdnych wrotach stoi na straży niewielka flota. Krążą plotki, że Cesarskie Oko wysłało na planetę ekspedycję, mającą się upewnić, czy faktycznie zniszczono symbiontów. Opowieści o tym, co agenci przywieźli ze sobą, rozeszły się po Znanych Światach lotem błyskawicy,

trudno jednak było wyciągnąć z plotek daleko idące wnioski. Podług jednych na Daishan nie znaleziono nic poza pustyniami. Inni mówili zaś o odmienionych żołnierzach, którzy powrócili, by nakarmić się ciałami swych dowódców. Co dziwne, siły cesarstwa i Kościoła starają się popierać najokropniejsze z owych opowieści.

De Moley

Ta niegościnna i jałowa planeta niemal nie posiada atmosfery (podobnie jak Mars). Kiedy Druga Republika upadła, proces terraformowania nie dobiegł jeszcze końca. Mimo to na De Moley znajduje się główny klasztor Wojennego Bractwa. Przybysze muszą pokonać zdradliwe, wiodące skalistymi graniami ścieżki, ponieważ miejscowe wiatry są zbyt silne, by można było korzystać z latających pojazdów. W dolinach ciągnących się między wysokimi górami jest spokojniej. I w nich właśnie znajdują się zawierające atmosferę kopuły, w których mieszka nieliczna populacja, starająca się wyrwać planecie jej bogactwa. Pospólstwu De Moley nie żyje się łatwo. Tylko nieliczni opuszczają tą planetę.

Delfy

Rodzinny świat rodu Hawkwood. Delfy odcierpiały swoje, lecz nawet po zniszczeniach, jakie przyniosły wojny o tron, Hawkwoodowie są dziś silniejsi niż kiedykolwiek. W końcu posiadają wsparcie cesarza. Właśnie na Delfach spotykają się przywódcy domu, by zaplanować następne zwycięstwa, dzięki którym ród wzniesie się ponad inne domy – tak przynajmniej większość ludzi uważa.

Graal

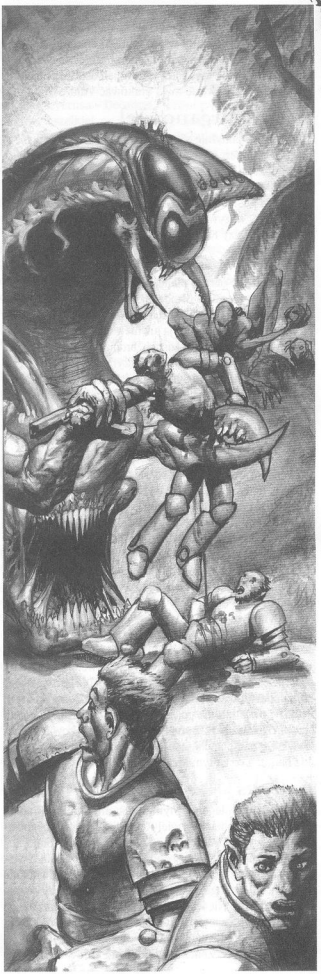
Planeta znajduje się we władaniu rodu Keddah (pomniejszy dom), a jej lasy i góry zamieszkują etyri – rasa inteligentnych, latających istot. Właśnie na Graalu Amalthea ulecząła Proroka z ciemności, która zaraziła jego duszę, kiedy przekroczył granice Utraconych Światów. Nazwa planety wywodzi się z symbolu amaltean, a w miejscu uleczenie Proroka stoi klasztor Sanktuarium Wieczności.

Gwyneth

Planeta ostatnio wiele wycierpiała podczas najazdu Vuldroków. Uważa się powszechnie, że jest tylko kwestią czasu, kiedy łupieżcy założą pośród lasów Gwyneth stałą, ukrytą przed wzrokiem wścibskich bazę. Hawkwoodowie obawiają się, że buntowniczy poganie zamieszkujący ostępy planety przyjmą łupieżców z otwartymi ramionami. Wynajęli więc żołnierzy od Pośredników, którzy niedawno przybyli z Bannockburn, aby bronić planety przed kolejnymi atakami. Zamiast jednak zająć się obroną, najemnicy robią wszystko, żeby mieszkańcy zachowywali się grzecznie. Hawkwoodowie z kolei zgodzili się, by ambasador Vuldroków poprzez ich przestrzeń dotarł do Byzantium Secundus. Niewątpliwie liczą na to, iż Alexius wreszcie – po spotkaniu z nieokrzesanym barbarzyńcą – zdziała.

Hargard (Vuldrokowie)

Po drugiej stronie gwiezdnych wrót Hawkwoodów kryje się wiele Utraconych Światów, którymi włada luźna konfederacja barbarzyńców, dysponujących silnikami skokowymi. Mało wiadomo o zaginionych planetach – jedynie



to, iż zamieszkują je nieokrzesani i dzicy ludzie, którzy co pewien czas łupią Znane Światy. Planeta, która znajduje się tuż za wrotami wiodącymi z Leminkainen, nosi miano Hargard i to właśnie na niej barbarzyńcy organizują najazdy. Hawkwoodowie wynajęli ostatnio najemników, którzy w odwecie mają atakować Vuldroków.

Hira (Kurganowie)

Ten świat znajduje się poza mapą, a można do niego dotrzeć poprzez gwiezdne wrota Vera Cruz. Toczą się o niego walki między Hazatami a kalifatem Kurga (barbarzyńskim reżimem rozciągającym się na Utracone Światy). Świat posiada wiele nazw, zależnych od rozmówcy – mieszkańcy nazywają go po swojemu, podobnie żołnierze Hazatów czy Kurganowie.

Ikona

Li Halanowie uznają planetę za świętą, gdyż właśnie tu doznali nawrócenia na Ortodoksję. Wcześniej Ikona była ceniona przede wszystkim za ruiny urów, jednak zostały one do cna ograbione i dziś kryją już niewiele tajemnic. Li Halanowie uznają ten świat za bastion, broniący wszystkich przed niebezpiecznymi ideami napływającymi z Manitou. Często domagają się nawet od Synodu inkwizytorów oczyszczenia planety (rezultat owych próśb jest taki, że inkwizytorzy nie zwracają uwagi na Ikonę, co tylko cieszy jej mieszkańców).

Istakhr

Planeta słynie nie tylko z największego bazaru Znanych Światów (Targ Istakhr), ale również ze zdumiewająco wielkich budynków. Władający światem al-Malikowie wydali wielkie sumy, by zbudować tu dla siebie przybytki zapewniające wszelkie przyjemności, budzące respekt katedry, a nawet muzea, otwarte również dla poddanych. Bogactwo przyciąga na w większości pustynny Istakhr ludzi różnej maści – począwszy od najambitniejszych, a skończywszy na całkowicie pozbawionych skrupułów.

Iver

Ten nowo odkryty świat, obdarzony wrotami wiodącymi do Pandemonium, obłożono interdyktem. Przez lata izolacji, mieszkańcy Iveru stworzyli heretycką wersję wiary i dopóki nie zostaną nawróceni, inkwizytorzy nie pozwalają nikomu podróżować na i z planety. Na większości Znanych Światów mało kto ma pojęcie o samym istnieniu Iveru, co bardzo odpowiada Hazatom. Ów ród stara się bowiem przejąć władzę nad planetą, udowadniając, że niegdyś należała do Chauki, a co za tym idzie – dziś winna przypaść im.

Kadyks

Wspaniałymi, legendarnymi miastami planety władają Decadosi. Dyplomaci Drugiej Republiki podczas negocjacji z vau wybrali Kadyks na swą bazę, co wywołało kosmopolityczny zapał, który doprowadził do powstania wielu niesamowitych metropolii. Jednakże obcy odmówili i nie przybyli tu, domagając się za to, by negocjatorzy wyruszyli na Vril-Ya. Nic więc dziwnego, że dziś w apartamentach dla bogaczy mieszkają najbiedniejsi i potępieni. Na Kadyksie znajduje się również jedyny w Znanych Światach rezerwat przeznaczony dla hironemów.

Kish

Rodzinną planetę Li Halanów w większości pokrywają pustynie. Kish przeszło niewielkie zmiany podczas wojen o tron. Mieszkańców planety ominął chaos, który dotknął sąsiednie światy, co tylko potwierdziło, iż Li Halanowie są jedynymi władcami godnymi tej dziedziny. Osoby postronne twierdzą jednak, że na Kish pospólstwo buntuje się znacznie częściej, niż przyznają to Li Halanowie.

Kordeth (Ukarowie)

Dziś ten niegdyś dumny, ale nieposłuszny świat znajduje się pod wspólnymi rządami al-Malików i Ligi. Kordeth był rodzinną planetą ukarów oraz stolicą ich imperium i wciąż mieszka na nim wielu obcych, znajdujących się pod czujną obserwacją Kościoła. Powierzchnia planety jest skalista i pozbawiona ziem uprawnych, gdyż składają się na nią przede wszystkim urwiste wąwozy i ostre wzniesienia. Życie toczy się jedynie w obszernych podziemnych tunelach przecinających skałę globu. W owych mrocznych jaskiniach rosną tysiące mchów i grzybów, zamieszkują je zaś lokalni drapieżcy i ich ofiary (insekty oraz ssaki).

Leminkainen

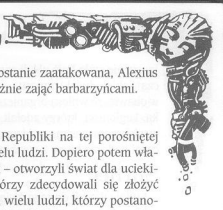
Ten graniczny świat, znajdujący się we władaniu Hawkwoodów, wiele wycierpiał podczas najazdów barbarzyńców. Przez jakiś czas znajdował się nawet pod ich okupacją i potomkowie nieokrzesanych dzikusów wciąż na nim żyją, starając się pozostać suwerennym narodem. Hawkwoodowie utrzymują, że barbarzyńcy oszukują samych siebie i że żyją w separacji tylko dlatego, iż im na to pozwolono. Niemniej lasy pełne są pogan, którzy otwarcie ignorują kościelnych misjonarzy, pragnących uratować ich dusze.

Ligheim

Żadna inna planeta cesarstwa nie może się poszczycić tak wieloma technologicznymi cudami co Ligheim. I żadna nie prowadzi równie zjadliwej polityki. Na planecie, na której swoich reprezentantów mają setki gildii, może się zdarzyć – i zdarza się – wszystko. Tu każdy sposób na zarobienie feniksów uznawany jest za legalny. Lecz mimo to dyskrecja wciąż na Ligheim obowiązuje – nikt przecież nie chce, by na planecie pojawiły się tabuny inkwizytorów.

Madok

Ten wodny świat to dla Ligi źródło ogromnych bogactw. Znaczną powierzchnię planety pokrywa woda, nic więc dziwnego, że morskie życie jest tu niezwykle różnorodne i cudowne; stanowi ono również źródło wielu przysmaków. Niestety ową „kuchnię" trudno transportować na inne światy, i bogacze, którzy chcą jej spróbować, muszą przybyć na Madok. W oceanach żyją również wywodzący się od płazów oro'ymowie, których przez wiele lat uważano za wymarłą rasę – dopóki nie ujawnili swego istnienia. Obcy ci są dziś prymitywni i prowadzą nędzny żywot, ale naukowcy uważają, że ich przodkowie podróżowali wśród gwiazd z anunnaki. Madok to jeden z niewielu światów, który niemal nie wymagał terraformowania. Powiadają, że w jego falach kryje się wiele tajemnic.



Malignatius

Niegdyś planeta ta należała do Li Halanów, ale na początku wojen o tron przejęli ją Decadosi i panują tu do dziś. Na Malignatiusie wciąż widać ślady dawnych władców, przede wszystkim w religijnej gorliwości. Jednak za sprawą Decadosów Ortodoksja uległa znacznemu osłabieniu. Regularnie rodzą się nowe sekty, w szeregach których bardzo często dochodzi do teologicznych sporów. Nowo przybyli nieraz wbrew swej woli wplątują się w walki między przeróżnymi frakcjami.

Manitou

Protektorat ludzi i vau. Manitou to dom kilku sabatów tych obdarzonych mocami umysłu ludzi, którzy odważają się otwarcie nimi posługiwać. Vau nie pozwalają inkwizycji przekraczać granic układu, nic więc dziwnego, że kryminaliści i wyrzutkowie Znanych Światów rozpaczliwie próbują tu dotrzeć. Obcy albo się tym faktem nie przejmują, albo uznają Manitou za lustro, w którym odbija się cały przekrój kultury człowieka. Ludzki rząd kontroluje lokalna gildia, oczywiście powiązana co nieco z Ligą, która jednak złożyła lenniczy hołd nowemu cesarzowi.

Midian

Słynny świat Li Halanów, a to z racji tego, iż urodził się na nim patriarcha Palamedes, założyciel Wszechświatowego Kościoła. Usłyszawszy słowa Proroka, Palamedes – spadkobierca ogromnych dziedzin domu Alecto – nawrócił się na nową wiarę. Religijne dziedzictwo odbiło się w sercach i umysłach mieszkańców Midian, choć i tak wielu z nich podczas wojen o tron porzuciło Ortodoksję, by przyłączyć się do rodzących się na planecie różnych sekt, co wywołało grozę w duszach pobożnych Li Halanów.

Pandemonium

Szczegółowy opis tego granicznego świata znajdziesz w dodatku.

Pentateuch

Terraformacji planety dokonał legendarny Doramos. Dziś Pentateuch uznawane jest za świat czarów, świadectwo połączenia magii z technologią. Istnieją poważne dowody potwierdzające fakt, iż Doramos umyślnie tak prowadził procesy terraformacyjne, by stworzyć sieci i centra energii. Niestety, dziś nie wiadomo, jak korzystać z tych „udogodnień", gdyż twórca nie pozostawił żadnych zapisków. Na Pentateuch znajduje się katedra władającego planetą Zakonu Eskatonicznego – nic dziwnego, że świat często nawiedzają śledczy inkwizycji.

Rawenna

Świat Hawkwoodów i miejsce narodzin cesarza Alexiusa. Póki co Rawennę ominęły łupieżcze najazdy Vuldroków, lecz jest ona jedną z dwóch planet, które najwięcej ryzykują. Mieszkańcy świata są przyzwyczajeni do spokojnego życia, poświęcają się zaś duszpasterstwu, sokolnictwu czy myślistwu. Wielu przybyszów z odległych stron uważa, że raweńczycy nie chcą wierzyć w grożące im niebezpieczeństwo. Im jednak więcej światów pada ofiarą łupieżczych wypraw, tym bardziej stają się zgorzkniali. Są też tacy, którzy uważają, że gdy Rawenna zostanie zaatakowana, Alexius wreszcie zdecyduje się poważnie zająć barbarzyńcami.

Severus

Przed upadkiem Drugiej Republiki na tej porośniętej dżunglą planecie żyło niewielu ludzi. Dopiero potem właściciele Severusa – Decadosi – otworzyli świat dla uciekinierów wszelkiej maści, którzy zdecydowali się złożyć przysięgę domowi. Niestety, wielu ludzi, którzy postanowili przyrzec rodowi lojalność, później żałowało swej decyzji, ponieważ planeta okazała się bardzo niegościnna. Przeróżne miejscowe gatunki oraz rdzenne istoty inteligentne (prymitywni askorbici) wykształciły metaliczną skórę i ostre zęby, którymi z łatwością rozcinały skórę, by pić słodką krew. Najsłynniejsze są chyba pokładowe szczury, które zalęgły się na niemal wszystkich statkach latających pośród Znanymi Światami (patrz „Rozdział ósmy: Prowadzenie gry"). Stworzenia te mają niezwykle ostre zęby, dzięki którym w poszukiwaniu pożywienia są w stanie przegryźć się przez niemal każdy materiał.

Shaprut

Ten bogaty w minerały świat ominęło wiele międzyludzkich sporów, ale nie uniknął on kilu najazdów symbiontów. Miejscowi władcy wykorzystali te kilka ataków jako usprawiedliwienie dla istnienia rezerwatów, w których żyją rdzenni mieszkańcy Shaprut – shantorowie. Stwierdzili bowiem, iż w tych zamkniętych obszarach obcy są mniej narażeni na zarażenie pasożytami. Cóż, większość shantorów „odwdzięcza" się swym panom, pracując jako niewolnicy w kopalniach.

Stos

Stos to gorąca niczym piekło, nieterraformowalana planeta. Tu znajduje się osławiona Pustynia Ognista. Planetą w imieniu patriarchy włada Świątynia Avesti, której główny klasztor stoi na wrogiej pustyni. Mnichom żyjącym w bardzo wysokich temperaturach w minimalnym stopniu pomaga technologia. Większość z nich musi więc mieszkać w habitatach nad morzem, gdzie klimat jest o wiele łagodniejszy. Wielu uznaje Stos za kwaterę główną inkwizytorów, ale większość avestian opuszcza system, by poszukiwać grzechów w innych miejscach, i uważa, że na ich rodzinnym świecie zło nie może się lęgnąć. A jednak na planecie, na południowym kontynencie znajduje się tajemne laboratorium – ukryte przed czujnym wzrokiem mnichów, którzy nie posiadają tylu urządzeń, by monitorować wszelki ruch z i na Stos.

Stygmat

Ten graniczny świat służy za forteczę w bojach z symbiontami i znajduje się w centrum większości walk. Nic więc dziwnego, że stacjonują tu potężne siły cesarza. Na garnizon składają się najlepsze oddziały Znanych Światów, ustępujące jedynie Cesarskiej Gwardii. Niewiele wiadomo o opanowanych przez symbionty światach, do których można dotrzeć poprzez bramy Stygmatu. Na ową niewiedzę niewątpliwie wpływa fakt, iż nikt, kto do nich wyruszy, nie ma prawa do powrotu – i to nawet wtedy, gdy odważne załogi drogą radiową próbują przekonać wszystkich, że nic

im się nie stało i nie ulegli zarażeniu. Zanim statki dostarczą jakiekolwiek raporty, są prewencyjnie niszczone w obawie, że wniosą organiczną zarazę w kosmos człowieka. Legioniści, którzy zdołali dotrwać do końca służby, to w większości zastraszeni i wypaleni ludzie, ciężko doświadczeni podczas bitew z symbiontami.

Suthec

Ludzie dotarli do tego świata na samym początku swej wędrówki przez gwiezdne wrota i żyją tu do teraz. Dzisiejsze miasta wznoszą się na ruinach starszych metropolii, a mieszkańcy Sutheca regularnie natrafiają na artefakty z początków Pierwszej Republiki. Oczywiście wiele najcenniejszych przedmiotów zniknęło już przed laty, mimo to wciąż krążą plotki o nieprzebranych skarbach, jakie można tu odnaleźć.

Święta Terra (Urth)

Stolica Kościoła i kolebka ludzkości. Planeta jest przeludniona – nieprzeliczone masy wiernych ściśnięto w kilku miastach globu. Na taki stan rzeczy wpływ ma przede wszystkim fakt, iż większą część planety pozostawiono w stanie naturalnym i nie poddano terraformowaniu, dzięki czemu ludzie mogą podziwiać szczodrość Wszechstwórcy. Kościelne władze wydają często pozwolenia na eksplorację dzikich terenów, jednak przebywanie na nich przez czas dłuższy niż to ustalono uznawane jest za poważne przestępstwo. Organizowane są nawet polowania na krnąbrnych pustelników. Imigracyjna polityka Kościoła jest bardzo surowa, a osoby urodzone na Świętej Terrze posiadają więcej praw niż przybysze. Mimo to planeta jest punktem docelowym ogromnej liczby pielgrzymek, gdyż na każdym jej kontynencie można znaleźć miasta, które odegrały znaczną rolę w historii ludzkości. Natomiast wielkie archiwa Kościoła rozrzucone są po całym globie.

Krzesło patriarchy (zwane czasem „tronem") znajduje się właśnie na Świętej Terrze, a zwykle stoi w okolicy narodzin panującego króla Kościoła. Patriarcha, który przyszedł na świat gdzie indziej, wybiera miejsce dla tronu, opierając się na starożytnych tekstach i radach lokalnych świętych. Większość jednak po prostu dziedziczy siedzibę poprzednika, którą zresztą od stu lat pozostaje Rio Brasilia.

Na planecie Mars znajduje się chyba najpopularniejszy cel pielgrzymek – miejsce rzekomych narodzin Proroka. Ponieważ niewiele wiadomo o dzieciństwie i młodości Zebulona, licne światy za czasów Drugiej Republiki rościły sobie prawa do uznania ich za dom rodzinny Proroka (m.in. Suthek, Graal i Malignatius). Jednakże gdy zapanowały Mroczne Wieki, patriarcha ogłosił Mars za jedyne i prawdziwe miejsce narodzin Zebulona.

Tetyda

Tym światem niegdyś władała niezależna gildia, teraz jednak należy on do cesarza. Tetyda to jedna z najstarszych planet w ludzkiej przestrzeni, którą już dawno temu oczyszczono z wszelkich bogactw. Dziś wegetuje, zachęcając znanych rzemieślników i producentów, by w zamian za ziemię i pomniejsze szlacheckie tytuły oddawali część swych zysków. Z owej propozycji ostatnio skorzystała rodzina rusznikarzy (nazwiskiem Mitchau), która przeniosła się tu z Aragonii. Krążą plotki, że Cesarska Gwardia wykorzystuje jeden z niewielkich kontynentów bliskiej Tetydzie planety tego samego układu, prowadząc na nim szkolenia i gry wojenne. Oczywiście wspomniana planeta jest pilnie strzeżona.

Ungavoroks (Voroksowie)

Na rodzinnym świecie voroksów roi się od wielu walczących ze sobą gatunków. Żyją tu najniebezpieczniejsze i najdziksze drapieżniki w cesarstwie, z których wiele wydziela mordercze toksyny. Pośród tego chaosu narodzili się voroksowie. Nie są oni tak wielcy, jak najniebezpieczniejsze z miejscowych zwierząt, nauczyli się za to współpracować, dzięki czemu nie dość, że polują, ale również umiejętnie bronią się przed drapieżnikami. Niemniej na tym świecie nikt nie stoi na szczycie łańcucha pokarmowego. Planetą władają Li Halanowie, którzy pilnują, by żaden niecywilizowany voroks jej nie opuścił.

Vau

Zamknięty świat. Tylko osoby, które otrzymały dyplomatyczną zgodę, mogą wlecieć w przestrzeń vau. Niemniej obcy rzadko zabijają intruzów. Częściej chwytają ich w plazmowe sieci i dostarczają na drugą stronę granicy. Jednakże powtarzające się próby mogą zmusić ich do sięgnięcia po bardziej drastyczne metody. Z tego też powodu czarnorynkowy handel między ludźmi a vau odbywa się w przestrzeni człowieka, na światach takich jak Manitou czy Vril-Ya. Vau to dom oficjeli, którym przywódcy zlecili misję w kosmosie ludzi. Docierają tu z różnych światów istniejących na obszarze hegemonii vau.

Velisimil (Obunowie)

Rodzimy świat ur-obunów, którego oficjalnymi właścicielami są Hawkwoodowie. Obunowie posiadają znacznie większą suwerenność niż przedstawiciele innych ras obcych i nie porzucili swej starożytnej mądrości i kultury. Architektonicznie budowle planety nie mają sobie równych w całych Znanych Światach – pełne wdzięku wieżyce sięgające ponad chmury, piękne fontanny wystrzelające wodę na wiele kilometrów w górę, doskonałe ogrody czy szerokie promenady... Wysiłki ludzkich malkontentów, poszukujących mrocznej strony obunów, póki co spełzają na niczym.

Vera Cruz

Planeta ta przez wiele lat była uznawana za najpiękniejszą w całym kosmosie. Znajdująca się pod panowaniem Hazatów Vera Cruz nosi ślady terraformacji dokonanej przez Doramosa, którego żona ponoć stąd pochodziła. Wielu najbogatszych obywateli cesarstwa przybywa tu, by uciec od niepokojów i obaw. Ostatnio jednakże ten zwyczaj został zarzucony, gdyż na Vera Cruz gromadzą się wojska walczące z Hirą. Niemniej wielu starszych Hazatów udaje się tu na zasłużoną emeryturę (zwykle z własnej woli, ale nie zawsze), choć nawet stąd stara się trzymać rękę na pulsie intryg toczonych w Znanych Światach.

Vril-Ya

Ambasada vau. Ludzie mają prawo tu przebywać i wyrażać własne zdanie, pod warunkiem jednak, że nie

opuszczą przeznaczonej dla nich wyspy. Nieliczni vau wywodzący się z niższych kast prowadzą czarnorynkowy handel, sprzedając produkty swej rasy tym, których na to stać i którzy są na tyle dyskretni, by cała operacja uszła uwadze oficjeli. Rzadko kiedy interesy prowadzi się otwarcie; wykorzystuje się hironemów lub przedstawicieli innych, mniej ważnych ras.

Zapomniane Miejsce

Jałowa planeta, na której znajduje się słynny Gargulec z Zapomnianego Miejsca – antyczny posąg i źródło omenów. Dowódca garnizonu Stygmatu uważa, że symbionci opanowali ten świat, choć pośród szarganych wiatrem pustyni trudno znaleźć jakikolwiek dowód potwierdzający to przypuszczenie. Pielgrzymi, którzy udali się na Zapomniane Miejsce, nie mają prawa do powrotu w Znane Światy. Nic dziwnego, że po planecie wędrują karawany nieszczęśników, próbujących wyżyć z piasków. Powiadają, że niegdyś Zapomniane Miejsce porastały gęste lasy i że pustynie świata kryją jeszcze wiele tajemnic.

Utracone Światy

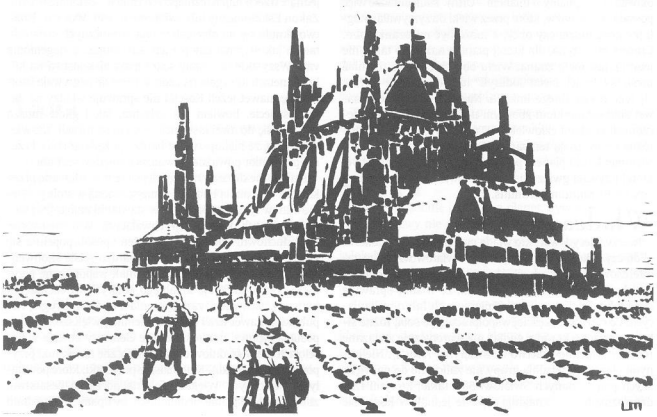
Kiedy Druga Republika osiągnęła szczyty potęgi, pod jej panowaniem znajdowało się więcej planet niż teraz we władaniu cesarza. Wiele światów zniknęło z publicznych zapisków. Prowadzące do nich gwiezdne wrota mogą wciąż działać, nikt jednak nie wie, gdzie się znajdują. A utracone planety wciąż istnieją i krążą wokół odosobnionych słońc, oddzielone od reszty ludzkości samą tylko ignorancją.

Owe światy znajdują się na różnym poziomie cywilizacyjnym. Jeśli wierzyć plotkom, mieszkańcy niektórych cofnęli się do poziomu kamienia łupanego, podczas gdy na innych ludzie zachowali status technologicznej ery Drugiej Republiki, a nawet go podnieśli. Wielu uważa, że obywatele pewnych planet świadomie usunęli wszelką wiedzę o swych domach z zapisków, które przechowuje się w Znanych Światach. Posiadają oni ponoć nawet agentów, którzy dbają o ich anonimowość.

Cesarz ogłosił wszem i wobec, że będzie godnie nagradzał każdą cenną informację o odkrywanych na nowo światach. Wciąż walczące o prestiż i potęgę rody poszukują planet, nad którymi mogłyby rozszerzyć swe panowanie. Gildie zaś pragną powiększyć swe rynki zbytu i odnaleźć nowe szlaki handlowe. Z kolei religijne sekty nieustannie poszukują nowych, zagubionych dusz, które mogłyby przyjąć na łono swej wiary. Oczywiście wszyscy pragną również kamieni filozoficznych i innych artefaktów, kryjących się wciąż wśród Utraconych Światów.

Niemniej większość ludzi z osobistych powodów wyrusz yło na poszukiwania zapomnianych planet. Niektórzy pragną tylko nowego miejsca do życia, inni z własnej woli opuścili rodzinne światy lub zostali z nich wypędzeni. Jeszcze innych pociąga utracona wiedza i zapomniane skarby. Arletra, słynny bard, napisała wspaniałą epicką pieśń – „Władymir Niezapomniany" – o poszukiwaniach planety zwanej Principia, która była światem jej przodków.

Odnalezienie jednego z owych zapomnianych światów jest niezwykle trudne. Najlepiej zacząć do badania zapisków. Choć pozostało niewiele dokumentów z czasów Drugiej Republiki, to można znaleźć w nich odniesienia do dziś zapomnianych planet. Jednakże większość danych nie obejmuje informacji o gwiezdnych drogach, prowadzących do tych światów. Odnalezienie szlaku do jednego z Utraconych Światów ściągnie na głowy bohaterów wiele kłopotów, da im jednak również możliwość zarobienia pokaźnych sum.



Projektowanie planet

W wielu opowieściach z gatunku science fiction wygląd pojedynczych planet ma drugorzędne znaczenie. Zazwyczaj światy stają się tłem jednej przygody, a potem akcja przenosi się gdzieś dalej. Jednakże Mistrz Gry prowadzący **Gasnące Słońca** powinien traktować każdą planetę jak bardzo skomplikowany byt, oferujący niemal nieskończone możliwości i scenariusze. Niewiele osób wędruje bez ograniczeń po uniwersum gry **Fading Suns**; większość nigdy nie opuszcza swych rodzinnych światów. Oczywiście bohaterowie będą podróżować od jednej do drugiej planety, ale akcja niejednej sagi może ograniczyć się do konkretnego miejsca lub niewielkiej liczby światów.

Opisany dalej sposób projektowania planet ma pomóc Mistrzowi Gry tworzyć światy. Zwracamy w nim uwagę na konkretne szczegóły i cechy charakterystyczne, istotne dla uniwersum **Gasnących Słońc**. Natomiast przykład gotowej planety – Pandemonium – znajdziesz w „Dodatku".

Nazwa

Nazwy planet cesarstwa są bardzo różnorodne. Niektórym światom nadano miano historycznych miejsc lub mitologicznych postaci (Delfy, Artemida). Inne opisują zaś naturę planety lub jej charakterystyczną cechę (Pandemonium, Zapomniane Miejsce, Stos). Wiele światów odkrytych przed laty przez pierwszych astronautów przeskakujących przez gwiezdne wrota otrzymało sathryjskie miana.

Zwykle każda planeta posiada dwie nazwy. Jedną wybrał jej odkrywca, druga zaś to współczesne miano, pod jakim znana jest w cesarstwie. Często również mieszkańcy świata nadają mu nową nazwę i nie zmieniają jej pod naciskami. (Wielu żyjących na Świętej Terrze ludzi wciąż określa ją oryginalnym mianem – Urth). Planeta może więc posiadać wiele nazw, które przez wieki otrzymywała. Mogli je nadać ludzie czy obcy, a może być mieszanką obu. Czasem przyczyna, dla której planetę nazwano tak a nie inaczej, jest mało znana. Wielu obcych odrzuca również myśl, jakoby ich świat „odkryli" ludzie i uparcie trzyma się jego oryginalnego imienia. Nazwa planety może nawet stać się punktem zbornym urażonych obcych, zmęczonych rządami człowieka. W nielicznych przypadkach różne grupy znają ten sam świat pod różnymi mianami. Niemniej każda planeta posiada jedną „oficjalną" nazwę, której używają gwiezdni kartografowie cesarstwa pracujący na Byzantium Secundus.

Władca

Należy zdecydować, kto włada planetą – który z domów, gildii czy sekt Kościoła. Większość światów wzbudza zainteresowanie różnych sił, ale zawsze panuje tylko jedna z nich. Oczywiście zdarza się i tak, że władzę sprawują dwie lub więcej grup – sprzymierzonych lub rywalizujących. Co ciekawe, częściej współpracują ze sobą różne siły (np. szlachecki ród z gildią) niż teoretycznie związane (choćby Wojenne Bractwo ze Świątynią Avesti). Nielicznymi planetami władają grupy nie zaliczane do największych potęg Znanych Światów. Są i takie, którymi rządzą rozmaite siły, znajdują się one jednak w kosmosie barbarzyńców (poza mapą Znanych Światów). Planety obcych, utracone pozostałości po Drugiej Republice i niektóre autonomiczne graniczne światy zwykle leżą poza obszarem zainteresowań cesarstwa.

Natura rządzącej siły wpływa na wszystkie aspekty życia planety, bywa jednak i na odwrót. Często władza zainteresowana zupełnie innymi sprawami zmienia się pod naciskiem lokalnych zwyczajów. Przez stulecia narodziło się wiele niezwykłych sił, które nie zawsze podążają zgodnie z linią wyznaczoną przez przodków.

Większością planet włada szlachta, ale sam tytuł nie zawsze pociąga za sobą potęgę. Nieraz słabiutkie księstewko okazuje się być fasadą dla Kościoła lub gildii. Ba, nawet najpotężniejszy szlachcic nie jest w stanie rządzić, jeśli owe dwie grupy go nie zaaprobują. Na plecach ręki można policzyć planety, których mieszkańcy słuchają arystokraty uznanego przez Kościół za bezbożnika. A tylko najpotężniejsi szlachcice mogą sobie pozwolić na brak materialnego wsparcia ze strony gildii.

Wiele lokalnych sił – związanych z arystokracją, Kościołem czy gildiami – jest despotycznych i nie reaguje na potrzeby ludu, w wyniku czego na licznych światach wybuchają sporadyczne rewolty, czasem kończące się nawet sukcesem. Cesarstwo zwykle uznaje bunty za wewnętrzne sprawy, które należy pozostawić miejscowym władzom, by te rozwiązały problem po swojemu. Większe regionalne konflikty mogą ciągnąć się latami, a nawet wiekami, chyba że w końcu imperium zareaguje.

Katedra

Na niemal każdej zamieszkanej przez ludzi planecie stoi katedra. Oczywiście Mistrz Gry musi zdecydować, jaka sekta (lub sekty) mają największy wpływ w danym miejscu. Najczęściej biskupstwo lub diecezja zarządzane jest przez jedną z trzech najznaczniejszych frakcji – Ortodoksję Urth, Zakon Eskatoniczny lub Świątynię Avesti. Wojenne Bractwo skupia się na objętych wojną, granicznych światach, takich jak Stygmat czy planety sąsiadujące z hegemonią wau. Wszystkie pozostałe sekty mają biskupstwa na kilku planetach lub zgoła na żadnej. Diecezje odgrywają istotną rolę, nawet jeżeli Kościół nie sprawuje władzy na danym świecie, bowiem tak szlachta, jak i gildie muszą zwracać się do owej instytucji w wielu sprawach. Nic więc dziwnego, że biskupstwo to bardzo pożądana rzecz i często przedmiot poważnej rywalizacji między sektami.

Planetarne diecezje najczęściej są reprezentowane przez katedrę – ogromną budowlę umiejscowioną w stolicy. Wiele światów rywalizuje ze sobą w stawianiu najbardziej monumentalnych konstrukcji chwalących Wszechstwórcę, choć duchowni upominają, iż w ten sposób popełnia się grzech pychy. Przed laty Kościół bardzo ściśle skonwencjalizował architekturę katedr, jednak współczesne przybytki często nabierają lokalnego kolorytu. W niektórych konstrukcjach widać zapożyczenia z budowli Drugiej Republiki, a nawet dzieł obcych. Niemniej większość katedr posiada typowe architektoniczne elementy obecne w kościołach już w średniowieczu (poprzeczne nawy, łuki przyporowe, witraże itd.). Natomiast te przybytki, które powstały w Mrocznych Wiekach lub na początku cesarstwa, zbudowano na planie siedmioboku, by upamiętnić siedmiu

Typowy garnizon

Poziom	Planeta	Oddziały	Uzbrojenie
1	Pozbawiona środków do życia, pacyfistyczna	Milicja ludowa	Broń biała
2	Biedna	Najemnicy	Broń palna
3	Nie mająca znaczenia	Werbowana armia	Artyleria
4	Przeciętna	Lokalna marynarka	Mała flota
5	Rządzona przez pomniejszy dom	Lokalna królewska gwardia	Fregaty
6	Święta, zakazana	Patriarchalna gwardia	Flota Kościoła
7	Związek handlowy	Flota rodu, najemnicy Pośredników	Niszczyciele
8	Opanowana przez wojnę, graniczna	Komandosi rodu	Wojenne Bractwo, krążowniki
9	Dom znacznego rodu	Kwatera główna rodu	Statek flagowy i flota
10	Byzantium II	Cesarska gwardia	Pancernik

apostołów Proroka i siedem największych cnót. (Zwykle wspomina się tylko o siedmiu prorokach, gdyż ortodoksyjna doktryna nie uznaje ósmego, wywodzącego się z rasy ur-obunów. Zdarzają się jednak i katedry zbudowane na planie ośmioboku – przede wszystkim przeznaczone dla obunów). We wszystkich katedrach, nieco za i ponad ołtarzem, znajduje się ozdobna latarnia – zwana często „Kulą" – symbolizująca Niebiańskie Słońce. Latarnia te jest zawsze zapalona i nigdy nie może zgasnąć. Najznaczniejsze przybytki posiadają wieczne światła (jądrowe lampy z czasów Drugiej Republiki, które raczej nie wymagają konserwacji), choć większość musi zadowolić się elektrycznymi lub olejowymi lampami. Jeżeli światło kiedykolwiek zgaśnie, trzeba odprawić rytuały oczyszczenia.

W niektórych katedrach objawił się złowieszczy fenomen: światło Kul bez widocznego powodu przygasło. Przybytki te stały się potężnym symbolem gasnących słońc i miejscami pielgrzymek tych, którzy modlą się o wybaczenie, w obawie przed ostatecznym wygaśnięciem Świętego Płomienia.

Na ścianach katedr znajdują się również rzędy świec, reprezentujących słońca Znanego Świata (dziś płonie ich czterdzieści, ale wraz z wieścią o ponownym odkryciu jakiejś planety zapalana jest następna). Te świece, które symbolizują planety Kościoła, są największe i znajdują się w najzdobniejszych świecznikach. Oczywiście Świętą Terrę reprezentuje najwspanialsza świeca.

Agora

Agora to główny targ planety; Mistrz Gry powinien zdecydować, jaka gildia go kontroluje. Rywalizacja o wpływy w agorze jest nieco brutalniejsza niż o katedry, ale zwykle bardziej uporządkowana. Większość gildii jest niezależna i zwykle starają się one zachować swą odrębność w „pokojowy sposób". Zwykle ich członkowie rozumieją również, iż tylko współpraca daje szansę na rozwój gospodarczy regionu. Dlatego tylko nieliczne gildie starają się przeszkodzić innym w otwarciu sklepu na agorze, choć wszystkie starają się uzyskać jak najwyższą pozycję.

Gildia lub osoby kontrolujące agorę posiadają handlowe korzyści i mogą nawet wpływać na zasady targu. Ponadto do ich kieszeni trafiają liczne podatki – oczywiście z wyjątkiem kościelnych dziesięcin i podatków płaconych władzy. „Właściciele" agory starają się także wpływać na technologiczny poziom planety (patrz dalej). I tak świat, którego rynek kontrolują Inżynierowie, będzie bardziej zaawansowany niż pozostałe. Najwięcej agor kontrolują Przewoźnicy (prawie połowa wszystkich targów cesarstwa), tuż za nimi plasują się Pozyskiwacze, u których objawów niekompetencji wciąż doszukują się Sędziowie.

Oczywiście na planecie znajduje się wiele placów targowych, ale tylko jedna główna agora, zwykle umiejscowiona w stolicy, niedaleko portu kosmicznego. Jej nazwa zwykle opisuje najważniejszy sprzedawany produkt lub odzwierciedla naturę prowadzącej ją gildii. Na przykład „Kloc" na Bannockburn, świecie Pośredników, zajmuje się handlem usługami oraz niewolnikami. Z kolei zarządzane przez konsorcjum Przewoźników i Inżynierów „Arcanum" na Ikonie znane jest z rzadkich i egzotycznych artefaktów. Większość agor posiada jednak prostą nazwę: „Agora".

Garnizon

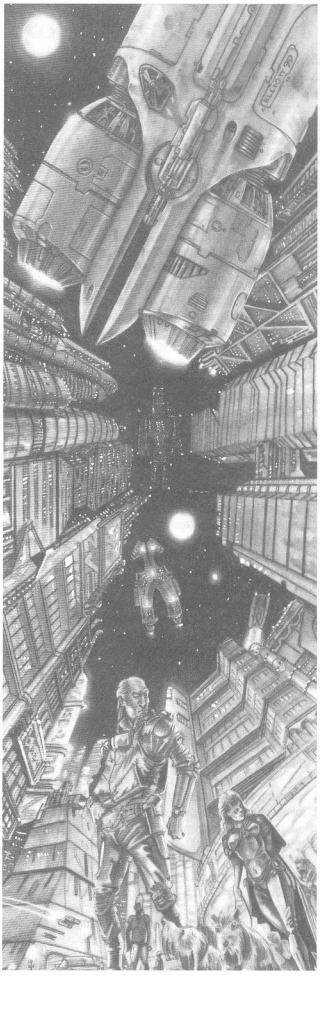
Mistrz Gry powinien ustalić wojskowy potencjał planety w skali od 1 do 10. Rodzinne światy rodów szlacheckich i inne planety o dużym znaczeniu będą posiadać garnizony na wyższym poziomie, a pomniejsze baronie – na bardzo niskim. Poziom garnizonu odzwierciedla jego siłę; uwzględnia się tu takie kategorie, jak: wielkość, gotowość, morale i zaawansowanie technologiczne. Oficjalnie wojsko powinno służyć do obrony mieszkańców przed atakiem z zewnątrz, zwykle jest jednak używane jako środek represyjny. Planetarne armie często stają się prywatnymi służbami władców – skorumpowanych arystokratów, bogatych kupców czy ambitnych duchownych.

Tabela, przedstawiająca proponowany związek między siłą garnizonu a jego poziomem, znajduje się powyżej. Podane w niej informacje o marynarce i statkach dotyczą oczywiście pojazdów kosmicznych, a nie okrętów wodnych.

Stolica

Stolice, podobnie jak miana planet, bywają najróżniejsze. Ich nazwy nie zależą od zachcianek kartografów na Byzantium Secundus, często więc w pełni odzwierciedlają lokalne wpływy. Niektóre nawet zachowały miana nadane im przez obcych czy pochodzące jeszcze z czasów Drugiej Republiki.

Stolica to miejsce, w którym bohaterowie będą spędzać najwięcej czasu, jeżeli zdecydują się już wylądować na jakiejś planecie. Dlatego też Mistrz Gry, opracowując miasto, powinien zwrócić uwagę na wiele szczegółów, odpowiadając sobie na różne pytania. Oto kilka przykładów. Czy stolica to biedne miasto graniczne, czy pełne życia centrum kulturalne i finansowe? Czy jest to nowe miasto



zbudowane przez osadników przybyłych z cesarstwa, czy też powstało ono na pozostałościach z czasów Drugiej Republiki (lub nawet na ruinach obcych konstrukcji)?

Technicy i inżynierowie Drugiej Republiki tworzyli bardzo wytrzymałe konstrukcje i wiele budynków (oraz ich infrastruktura) istnieje i działa do dziś. Oczywiście ekspansja za czasów cesarstwa sprawiła, że większość owych miejsc jest rozbudowywana czy nawet przebudowywana.

Mistrz Gry powinien również ustalić ogólny nastrój panujący w mieście. Stolica może wszak być jasnym i beztroskim miejscem lub mrocznym i przytłaczającym. W większości wypadków architektura cesarstwa jest ciasna i masywna, a gasnące słońca sprawiają, iż na znacznej liczbie planet panuje mrok i chłód.

Stolica to zwykle największe i najnowocześniejsze miasto na planecie. Liczba jej mieszkańców może się wahać od kilku, kilkunastu tysięcy do milionów, jakimi szczyciły się dwudziestowieczne metropolie. W większości jednak przypadków populacja stolicy to trzy miliony osób. Ma na to niewątpliwie wpływ fakt, iż większość obywateli cesarstwa to rolnicy, a duże miasta nie są zbyt popularne.

Stolice są także kulturalnymi i handlowymi centrami planety, huczącymi od intryg i spisków. To na ich obszarze znajdują się porty kosmiczne, katedry, agory, a także cesarskie instytucje rządowe. We wszystkich planetarnych stolicach wznoszą się ambasady cesarza, Kościoła i każdej z gildii. Mimo to – a może właśnie z tego powodu – mieszkańcy żyjący poza metropolią, patrzą na nią bardzo podejrzliwie...

Skoki

Liczba skoków – czyli gwiezdnych wrót, które trzeba pokonać – by dotrzeć do planety z najważniejszego świata cesarstwa, Byzantium Secundus. Od czasów Drugiej Republiki liczba znanych planet zmalała znacznie. Dziś większość światów ludzkiego kosmosu jest oddalona od siebie o maksimum sześć skoków. Jeżeli wierzyć zapiskom, w czasach szczytów Drugiej Republiki istniały światy, do których dotarcie wymagało pokonania nawet dwudziestu gwiezdnych wrót. A mówi się, iż uniwersum vau jest jeszcze większe.

Liczba skoków oddzielających dwie planety nie zawsze wiąże się z fizycznym dystansem między nimi. Na przykład, by dotrzeć z Byzantium Secundus do Pentateuch, wystarczy pokonać tylko jedne gwiezdne wrota, choć tak naprawdę światy te są odległe od siebie o tysiące lat świetlnych. Bywa i na odwrót: Delfy są aż o dwa skoki od Byzantium Secundus, fizyczny dystans jest zaś o połowę mniejszy niż we wcześniejszym przypadku.

Większość uważa Byzantium Secundus za świeckie serce cesarstwa i niemal cała astro-nawigacyjna terminologia odzwierciedla tę myśl (choć niektórzy księża tworzą gwiezdne mapy, odwołując się do Świętej Terry). Kiedy statek oddala się od Byzantium Secundus, mówi się, iż „skacze na nocną stronę". Z kolei skoki zbliżające do serca cesarstwa zwane są „skokami na dzienną stronę". Te zaś skoki, które ani nie zbliżają, ani nie oddalają statku do Byzantium Secundus, określane są mianem „równoległych".

Wpływ cesarstwa zmniejsza się wraz z każdym skokiem na nocną stronę – podobnie było z ziemskimi imperiami, których potęga malała w pobliżu granic. Nie oznacza to

oczywiście, że planety po nocnej stronie opanowało bezprawie (choć często tak się zdarza). Niemniej na prawa i obyczaje największy wpływ ma po prostu lokalne centrum władzy, które zazdrośnie kiedy wpływa na światy, oddalone od nich o więcej niż jeden skok. Znane planety, znajdujące się poza granicami cesarstwa, zwane są „mrocznymi". Większość ludzi uważa owe światy za barbarzyńskie, i to bez względu na ich poziom kulturalny i technologiczne zaawansowanie.

Sąsiednie światy

Termin „sąsiednie światy" obejmuje światy oddalone od interesującej nas planety o jeden skok. Mistrz Gry powinien spojrzeć na gwiezdną mapę Znanych Światów, by ustalić sąsiadów interesującego go miejsca. Następnie musi zdecydować, czy planeta znajduje się po nocnej, czy po dziennej stronie względem Byzantium Secundus, gdyż ma to duże znaczenie. Sąsiedni świat, do którego trzeba wykonać skok oddalający od serca cesarstwa, będzie się znajdował po nocnej stronie względem naszej planety. A pospólstwo jest szczególnie podejrzliwe wobec tych, którzy pochodzą ze światów jeszcze bardziej odległych od Byzantium Secundus niż ich.

Sąsiadujące ze sobą światy mogą, ale nie muszą mieć na siebie wpływu. Stosunki między nimi można opisać jako: przyjacielskie, neutralne lub wrogie (prowadzą otwartą wojnę). Mistrz Gry powinien ustalić, jak oddziałują na siebie dwie sąsiadujące planety. Obszary lokalnych wpływów mogą obejmować kilka światów we wspólnocie gwiezdnych wrót. Owi sąsiedzi zwykle posiadają wspólne cechy (dialekt, moda, obyczaje), które narodziły się przez wieki kontaktów. Mogą je również wiązać pakty obronne. Niestety, większość światów po Upadku oddzieliła się od reszty kosmosu. Ich mieszkańcy patrzą na inne planety z podejrzliwością, jakby żyli w jakimś odosobnionym średniowiecznym miasteczku.

Trudno jest zdobyć szczegółową wiedzę dotyczącą dowolnego świata oddalonego o więcej niż jeden skok. Planety, oddalone o trzy lub cztery gwiezdne wrota, to czysta egzotyka. Nawet mieszkańcy sąsiadujących ze sobą światów mogą niewiele o sobie wiedzieć. A idea podróży kosmicznych nie jest wcale czymś nowym. Nie pobudza już wyobraźni tłumu tak, jak to było przed laty, u schyłku Drugiej Republiki. Większość nie przejmuje się w ogóle tym, co dzieje się na innych planetach. Ba, pospólstwo w wielu odosobnionych osadach nawet nie wierzy w ich istnienie. Inni za prawdę uważają najdziwaczniejsze historie o odległych światach. Na przykład chłopi mogą wierzyć w plotkę, podług której ludzie na Manitou mają troje oczu, albo że wszyscy mieszkańcy Byzantium Secundus są wysocy na trzy metry. Większość wieśniaków przez całe życie nie zobaczy osoby przybyłej z innego świata.

Układ gwiezdny

Mistrz Gry powinien również ustalić, jak wiele innych planet znajduje się w danym układzie gwiezdnym i jaka jest ich kolejność względem miejscowego słońca. Wypada również określić w jednostkach astronomicznych dystans między wszystkimi tymi ciałami (patrz „Statki kosmiczne", „Rozdział siódmy: Technika"). Dzięki temu pilot będzie mógł ustalić czas podróży między planetami układu a gwiezdnymi wrotami. Ponadto wypada w nawiasach przy nazwie planety zapisać najważniejsze księżyce, orbitujące wokół niej (nie wszystkie satelity trzeba wymieniać).

Większość zamieszkanych planet znajduje się w odległości trzech j.a. od słońca, choć w czasach Drugiej Republiki prowadzono terraformacje i konstruowano kopuły ciśnieniowe, dzięki czemu kolonie powstawały i na dalszych światach. Niestety, dziś niemal wszystkie budowle z tamtych dni nie działają, można je jednak zbadać.

Dla przykładu podajemy opis Układu Słonecznego: Merkury 1 (0,387 j.a.), Wenus 2 (0, 732 j.a.), Ziemia (1 j.a.; Księżyc), Mars (1, 524 j.a.; Fobos, Deimos), asteroidy Ceres (2,76-2,80 j.a.), Jowisz (5,203 j.a.; Io, Europa, Ganimeda, Callisto), Saturn (9,539 j.a.; Tytan, pierścienie), Uran (19,182 j.a.; Tytania, Miranda), Neptun (30,058 j.a.; Tryton, Nereida), Pluton (39,44 j.a.; Charon).

Sąsiedzi z tego samego układu są w wielu wypadkach bardziej realni niż światy po drugiej stronie gwiezdnych wrót. Anunnaki budowali wszak większość wrót w okolicach planety najbardziej oddalonej od zamieszkanego świata danego systemu. Czasem na niezamieszkanych planetach układu można znaleźć ruiny czy inne pozostałości po obcych rasach wędrujących przez pustkę kosmosu. Krążą również plotki o wciąż istniejących koloniach. A wiele organizacji tworzy w przestrzeni układu bazy o przeróżnym przeznaczeniu – handlowym, badawczym czy obronnym. Owe konstrukcje zdarzają się jednak rzadko, są bowiem bardzo drogie w utrzymaniu.

Mistrz Gry powinien również zdecydować, czy układ gwiezdny bądź jakaś jego planeta są dziwne lub mają niezwykłe znaczenie. Za przykład owych niesamowitości może posłużyć system z bliźniaczymi słońcami (jak chociażby Gwyneth), nietypowe orbity planet czy pasy asteroidów. Mistrz Gry winien również zaznaczyć, czy w okolicy krążą plotki o istnieniu krakenów z pustki. Wokół głównej planety układu mogą także orbitować stacje kosmiczne, w których stacjonuje flota lub inne jednostki. Natura i wielkość tych baz jest bardzo różnorodna. Niektóre to bardzo surowe garnizony wojskowe lub laboratoria badawcze, inne zaś – bogate, świetnie utrzymane hotele lub centra biznesowe. Stacje, tak jak międzyplanetarne bazy, są bardzo drogie, więc nie każdy świat je posiada.

Technologia

Poziom technologiczny planety określa najbardziej zaawansowane urządzenia, z jakimi mają szansę spotkać się rzemieślnicy planety (patrz „Tabela Poziomu Techniki" w „Rozdziale siódmym: Technika"). Oczywiście tylko najlepsi i najważniejsi mieszkańcy planety mają dostęp do najwymyślniejszego sprzętu. Większość poddanych cesarza żyje zaś w epoce podobnej do wiktoriańskiej (poziom 3), choć są i tacy, którzy powrócili do wieków średnich (poziom 2), a nawet upadli jeszcze niżej – na wielu planetach (tych najbiedniejszych, zwanych też pariasami) można natrafić na osady zwykłych barbarzyńców. Najwyższym Poziomem Techniki dostępnym większości ludzi jest poziom 4, choć potężne lokalne siły mogą osiągnąć wyższy – 5, czy też, bardzo rzadko 6. W cesarstwie światów na poziomie 6 jest niezwykle mało, choć zdarzają

się i takie, które osiągnęły poziom 7. (W ukrytych kompleksach badawczych poziom technologii może być jeszcze bardziej zaawansowany). Niemniej większość planet imperium jest maksymalnie zaawansowana na poziomie 5.

Technologiczne zaawansowanie ma największy wpływ na wszystkie aspekty życia na planecie. Od niego zależy dostępność i rodzaj opieki medycznej oraz to, czy ludzie jadą do pracy samochodami czy furmankami (w większości wypadków raczej tym drugim). Technologia wpływa również na rozrywkę, sposoby komunikowania się i niemal każdy aspekt życia mieszkańców. Oczywiście wysoki poziom techniki nie oznacza, że jest ona dostępna w każdym zakątku planety. W wielu przypadkach można przyjąć zasadę, że ludzie żyją o poziom lub dwa poniżej optimum. Ekonomia generalnie znajduje się w zastoju, a masowa produkcja wbrew pozorom nie wystarcza, by zapewnić potrzeby każdego mieszkańca planety. Ponadto potężne siły – takie jak szlachta, Kościół czy gildie – starają się monopolizować technologię i największe jej osiągnięcia zachowują dla siebie. Zdarzają się jednak egalitaryści i przedsiębiorczy kupcy, którzy robią wszystko, by owoce techniki były dostępne całej populacji. Wielu z nich wywodzi się z Przewoźników, a mają sympatyków w niemal każdej organizacji Ligi. Oczywiście inne siły uważnie przyglądają się owym postępowym grupom. Niemniej większość ludzi uważa technologię za rzecz „grzeszną", aczkolwiek osoby znajdujące się u władzy stanowią wyjątek od tej zasady.

Populacja ludzi

Czyli liczba ludzi żyjących na danej planecie. Na większości światów cesarstwa ludzkość stanowi najliczniejszą grupę, choć rzadko kiedy jej liczebność przekracza miliard osób. Przeciętnie na planecie żyje od 400 do 800 milionów ludzi, choć zdarzają się oczywiście mniej zaludnione – ledwie 100 tysięcy. Górnicze kolonie liczą sobie jeszcze mniej, bo kilka tysięcy mieszkańców. Istnieją również planety, na których żyje tylko paru ludzi – są to przede wszystkim światy vau.

Dziś nikt nie wie, jak wielu ludzi przetrwało na Stygmacie. Wiadomo natomiast, że populacje najgęściej zaludnionych planet – Ligheim czy Świętej Terry – sięgają czterech miliardów osób. Oczywiście na samym szczycie znajduje się Byzantium Secundus, na którym mieszka sześć miliardów ludzi, napędzających miejscową biurokratyczną maszynę. Tuż za tymi trzema gigantami plasują się Delfy, Serverus i Criticorum – po dwa miliardy ludzi każda. Następne są Kish, Aragonia i Istakhr, zamykające pierwszą dziesiątkę. Mimo tych zdawałoby się ogromnych liczb, populacja większości planet maleje, zamiast rosnąć.

Choć wielu obcych zapewne myśli inaczej, ludzcy mieszkańcy jednej planety różnią się od swych braci żyjących w innym zakątku uniwersum. Niemal trzy tysiące lat kosmicznych podróży, genetyczne manipulacje i endogamia doprowadziły do powstania szerokiej gamy ludzkich genotypów. Różnice kulturowe są nawet jeszcze znaczniejsze, dotyczą bowiem nie światów, ale wiosek i siół. Niewątpliwe na to zróżnicowanie miała wpływ fala zacofania, która przetoczyła się przez kosmos człowieka po upadku Drugiej Republiki. Kiedy zaś populacje małały, endogamia stawała się coraz powszechniejsza, a wraz z nią genetyczni „odmieńcy": garbusy, karły i wioskowi idioci. Związki wewnątrz tej samej nielicznej grupy nie były ograniczone jedynie do pospólstwa czy niższych stanów. Wielu zwykłych poddanych cesarza uważa, iż endogamia miała również wpływ na „wygląd" Decadosów i Hawkwoodów.

Populacja obcych

Na większości planet ludzie pozostają najliczniejszą rasą i ani na chwilę nie pozwalają obcym o tym zapomnieć. Przedstawiciele innych inteligentnych gatunków są uważnie obserwowani i ściśle kontrolowani. Bycie obcym w cesarstwie oznacza bycie obywatelem drugiej kategorii. A nie można zapomnieć, że przemoc i brutalność jest w Znanych Światach znacznie bardziej powszechna, niż ktokolwiek odważy się przyznać. Tak czy inaczej, na niewielu planetach obcy stanowią większość, cesarstwo zaś dominuje w całym ludzkim kosmosie i często przypomina o tym fakcie. Niemniej dziś ludzie rzadko kiedy otwarcie atakują obce światy, nie sprawdziwszy wpierw, czy ich mieszkańcy mają jakiś związek z vau (tę naukę wyciągnęli z pamiętnego, bolesnego kontaktu). Jeżeli jednak nie widać śladu owych potężnych istot, cesarstwo nie waha się i opanowuje planetę. Nie oznacza to, że ludzie są nieostrożni. Wszak niektóre obce światy to Puszki Pandory, których imperium nigdy nie zaryzykuje otworzyć – najlepszym przykładem jest Czernobog. Mimo ryzyka Alexius nieustannie przypomina o przeznaczeniu swych poddanych i cesarstwo pozostaje w fazie ekspansji.

Średni stosunek populacji obcych do ludzi wynosi 1 do 500, czyli 0,2%. Tam, gdzie przedstawicieli obcych ras jest dużo, powstają rezerwaty. Obcy są w nich zamykani, by zniknęli ludziom z oczu i przestali być problemem. Na planetach należących do cesarstwa populacja obcych nie może przekroczyć 15% ogólnej liczby mieszkańców. Wyjątkiem od tej reguły są rodzime światy innych ras. Natomiast na nielicznych bardziej rozwiniętych planetach (Byzantium Secundus, Ligheim itp.) obcy są znacznie mniej ograniczeni i posiadają sporą autonomię. Niektórym z nich udaje się nawet dorobić fortuny lub zdobyć znaczne wpływy. A kiedy już osiągną ów sukces, czasem pomagają swym braciom, a czasem tylko gromadzą dobra i marnują zdobyty potencjał.

Wielu ludzi żyjących w cesarstwie jest zrozpaczonych, a to z racji panującego ucisku. Niestety, większość obcych znajduje się w znacznie gorszej sytuacji. Nic dziwnego, że zdesperowani ludzie i przedstawiciele innych ras łączą się w bandy, gdyż tylko we wspólnocie upatrują szansę przetrwania. Nieraz wśród owych grup rodzą się prawdziwe przyjaźnie na śmierć i życie. Niemniej najczęściej ludzie zrzucają obcych jeszcze niżej w hierarchii i dzięki temu czują się nieco lepiej, wiedzą bowiem, że to nie oni spoczywają na dnie. Na szczęście ludzkie instytucje nie dokonują już rzezi na przedstawicielach innych ras, co nieraz miało miejsce w czasach Diaspory. Ba, są nawet prawa chroniące obcych, choć mało kto się stara, by były przestrzegane. Owe prawa wspierają różne grupy i organizacje, takie jak Sanktuarium Wieczności czy Przewoźnicy, jednak najpotężniejszym ich zwolennikiem jest ród Hawkwoodów. Tak czy inaczej pospólstwo podchodzi do obcych

z wielką podejrzliwością, a wielu sprytnych przedstawicieli innych ras to wykorzystuje.

Bogactwa naturalne

Bogactwa naturalne to cenne i godne uwagi atrybuty każdej planety. Zalicza się do nich jednak nie tylko minerały, ale także rzadko spotykane artefakty obcych, a nawet pozostałości po Drugiej Republice. Fenomen gasnących słońc i obniżenie się poziomu technologii sprawiło, że również żywność uznawana jest za bardzo cenny zasób planety. Na większości światów rośliny uprawne nie rozwijają się najlepiej i zbiory bywają niezbyt obfite, więc klęski głodu dotykają raz po raz różne miejsca. Oczywiście niektóre planety produkują więcej niż inne; nieliczni szczęśliwcy dzielą się zawartością swych spichlerzy z biedniejszymi sąsiadami, zwykle jednak magazynują „nadprodukcję" na gorsze czasy. Na niemal wszystkich światach Kościół otrzymuje dziesięcinę (czasem wynoszącą nie 10, a 5 procent zbiorów), która ma służyć jako zabezpieczenie na wypadek głodu. Niestety, większość przekazanych plonów rozpływa się w bliżej nieokreślonych okolicznościach. I tak oto ofiary klęski otrzymują nic albo niewiele, a zbiory trafiają na czarny rynek, by zaspokoić apetyty bogatych i dobrze sytuowanych. Warto dodać, że na niemal każdym ze światów czarny rynek rozwija się bardzo dobrze.

Niektóre przedmioty – na przykład filozoficzne kamienie – a także minerały o znaczeniu strategicznym występują na niewielu światach, a czasem tylko na jednej planecie. Oczywiście mieszkańcy takiego szczęśliwego globu zazdrośnie strzegą rzadko spotykanego skarbu. Dla przykładu: Manitou, Leminkainen i Absolucja to jedyne znane źródła pigmallium, z którego Sharput już dawno zostało ogołocone. Ten naturalny materiał jest potrzebny do budowania matryc inteligentnych sieci neuronowych, nieodzownych w konstrukcji robotów obdarzonych sztuczną inteligencją (patrz „Golemy" w „Rozdziale ósmym: Prowadzenie gry"). Co ciekawe, o pigmallium mało kto wie, więc w ciągu ostatnich tysięcy lat wydobyto zaledwie kilka ton tej substancji. Niemniej wśród Inżynierów utarło się powiedzonko: „rzadki niczym pigmallium". Tymczasem na trzech największych światach znajdują się strategiczne tajne składy tegoż materiału, a jego sprzedaż jest bardzo ograniczona. Jeszcze cenniejsze są inne przedmioty – artefakty obcych czy pozostałości po Drugiej Republice.

Eksport

Na wielu zacofanych światach cesarstwa stosuje się wymianą barterową. Dzieje się tak, choć istnieje oficjalna waluta (feniksy), a także kilka lokalnych systemów monetarnych czy pieniądze wprowadzane przez różne domy. Tak więc większość odbywających się na obszarze danej planety transakcji ma charakter handlu wymiennego. Natomiast interesy międzyplanetarne wymagają już waluty lub kredytów. Eksport materiałów z jednego świata na drugi to bardzo drogie przedsięwzięcie, a to z powodu podatków i kosztów transportu (gildie też muszą coś uszczknąć). Co gorsza, niemal wszystko, co przewozi się między planetami, warto ukraść. A pirackie statki spotyka się dość często. Nieliczne planety eksportują żywność, ponieważ jest to zbyt kosztowne przedsięwzięcie, przynoszące niewielkie zyski. Dlatego też handluje się przede wszystkim gotowymi towarami dobrej jakości. Bogaci mieszkańcy różnych planet wydają małe fortuny na produkty z różnych światów. Z tego powodu artystom dobrze powodzi się nawet na pozbawionych środków do życia planetach; muszą tylko znaleźć odpowiedniego mecenasa. Ur-obunowie pozostają niedoścignionym przykładem – wielu z nich tak właśnie osiągnęło sukces.

Niestety, po cesarstwie krąży wielu pozbawionych skrupułów kupców, którzy żerują na innych. Znaczna część dotkniętych klęską głodu światów jest tak zdesperowana, że wymieni najcenniejsze nawet bogactwa za marny transport żywności. Oczywiście ich mieszkańcy mogą poszukać lepszych handlowców, jednak przy niemal każdej próbie na ziemię sprowadzają ich Pozyskiwacze.

Międzyplanetarny eksport jest niemal w całości kontrolowany przez gildie, ale wszystkie potężniejsze organizacje posiadają własną flotę handlową. Dobrze rozwija się również czarny rynek, rozprowadzający nie tylko zakazane towary, ale również te legalne. Wielu kupców jest tak naprawdę przestępcami, gdyż unikają oni płacenia uciążliwych podatków ustanowionych przez lokalne rządy. Oczywiście cesarstwo walczy z przemytem – wszystkie gwiezdne wrota są strzeżone. Owa wartownicza służba jest bardzo kosztowna i niezbyt szczelna. Większość wrót nie ma wystarczającej ochrony. Nieliczne posiadają zdalne satelity, które śledzą statki przybywające do układu i opuszczające go. Przy innych – tych, które znajdują się w pobliżu najważniejszych światów – nieustanną wartę trzymają świetnie uzbrojone krążowniki; tu przemyt wiąże się z największym ryzykiem. Przetransportowanie nielegalnego towaru przez kilka wrót to trudna sprawa, ale szmuglerzy zwiększają swe szanse, dając łapówki. Cóż, wiele światów podchodzi do prawa z mniejszą surowością, niż życzyłby sobie tego cesarz.

Krajobraz

Niemal wszystkie światy cesarstwa poddano za czasów Drugiej Republiki terraformacji, dzięki czemu dziś przypominają Ziemię, ale owo podobieństwo jest w większości wypadków tylko powierzchowne. Na wielu planetach lokalna flora i fauna – uznana za dawno wymarłą – odrodziła się na nowo. Ponadto na części światów rozmnożyli się potomkowie genetycznych tworów naukowców Drugiej Republiki, choćby dinozaury (i ich odpowiedniki z odległych galaktyk), które zostały sklonowane na potrzeby rozrywki. Te antyczne giganty przeżyły swych „ojców", a teraz czają się w dziczy i polują na wnuki owych twórców. W taki oto sposób – z pomieszania obcych, ziemskich i sztucznie wyhodowanych istot – powstały dziwaczne i skomplikowane ekosystemy.

Za czasów Drugiej Republiki skatalogowano większość gatunków flory i fauny, lecz niemal wszystkie zapiski nie przetrwały do dziś. Oczywiście pospólstwo znaczną część dziwnych istot uważa za obcych, a nawet za demony. Cóż, większość ludzi nie jest w stanie odróżnić dziwnych, ale naturalnie powstałych stworów, od nadnaturalnych potworów. Na dodatek zbyt mało liczna grupa naukowców

zajmuje się badaniami, dzięki którym zwykli ludzie mogli dowiedzieć się, jakie istoty należą do jakiej grupy.

Obok wielu dziwacznych odmian flory i fauny na wielu światach szerzą się nowe szczepy wirusów, odpornych na większość najlepszych medykamentów. Obok głodu zarazy są najczęściej spotykanymi klęskami, jakie dotykają planety cesarstwa.

Na większości planet terraformatorzy zmagali się również z przeróżnymi czynnikami, nad którymi mieli niewielką lub nawet żadną kontrolę – ogromne topograficzne elementy, błiźniacze słońca czy niezwykłe anomalie atmosferyczne. Owe wyzwania często okazywały się zbyt trudne nawet dla potężnych naukowych narzędzi architektów Drugiej Republiki.

Owszem, zdarzają się zamieszkane światy, które pokrywają pustynie, lodowce lub tropikalne dżungle, są to jednak wyjątki potwierdzające regułę. Środowiska i ekosystemy większości planet są tak zróżnicowane jak na Ziemi. Dlatego też Mistrz Gry powinien podczas kreowania planety opracować możliwie najwięcej szczegółów dotyczących jej krajobrazu i panujących na niej warunków. Opady atmosferyczne w połączeniu z czynnikami klimatycznymi oraz geologicznymi mogą stworzyć niezwykłe, zapierające dech w piersiach widoki i niesamowite, obce pejzaże. Prowadzący powinien zdecydować m.in., czy planetę w większości pokrywają oceny? A może woda jest na niej rzeczą świętą? Czy planeta jest młoda, czy też to wiekowy glob, krążący wokół umierającego czerwonego słońca?

Choć w każdym układzie obdarzonym gwiezdnymi wrotami znajduje się zamieszkana planeta, populacje wielu z nich są różnorodne, czasami bardzo nieliczne. Zdarzają się też światy, na których nie ma ani jednego człowieka, za to rojące się od wrogo nastawionych do ludzi obcych. Warto przy okazji dodać, że biosfera ma wielki wpływ na lokalne życie i kulturę. Mistrz Gry może się zabawić w rozpatrywanie, czym kultura pustynnych nomadów różni się od rolników mieszkających w bardziej umiarkowanym klimacie.

Większość zamieszkanych planet posiada grawitację zbliżoną do ziemskiej. Zmiana wielkości przyciągania była zresztą pierwszym zadaniem, którego podejmowali się terraformerzy Drugiej Republiki. Jednakże, kiedy przyszło do instalowania i uruchamiania grawitacyjnych silników, niektóre planety okazały się trudne do okiełznania. W ich przypadku zachowanie przyciągania bliskiego ziemskiemu nigdy nie było łatwe, a w Mrocznych Wiekach jest niemal niemożliwe. Dlatego też pośród Znanych Światów można natrafić na planety o różnej grawitacji – od jednej trzeciej ziemskiej do 4 g. Jednakże większość światów cesarstwa posiada przyciąganie równe od 80% do 120% przyciągania ziemskiego. Planety, których grawitacja jest słaba, obdarzone są cienką atmosferą. Z kolei na tych o dużym przyciąganiu ludzie muszą żyć w specjalnych kompleksach ciśnieniowych.

Prawdopodobnie największym czynnikiem środowiskowym, który odcisnął swe piętno na planetach cesarstwa, pozostaje fenomen gasnących słońc. Polega on zaś na tym, że gwiazdy, które od miliardów lat bez przerwy jaśniały, nagle (przynajmniej w skali kosmicznej) zaczynają umierać. Oczywiście fenomen dotyczy przede wszystkim planet orbitujących wokół któregoś z gasnących słońc. Biosfery i środowisko owych światów ulegają gwałtownym zmianom, przede wszystkim z racji gwałtownego obniżenia się temperatury. Niestety spadek temperatury dotyczy większości planet cesarstwa. Wpierw był on ledwie zauważalny, ale w ciągu ostatnich pokoleń nabrał znacznego przyspieszenia – średnia temperatura w ciągu trzech stuleci spadła o 5-10 stopni. Nastąpiły gigantyczne zmiany klimatyczne, zrodziły się nowe warunki pogodowe. Atmosfery planet są bardziej niestabilne niż kiedykolwiek wcześniej. Na licznych światach już w czasach Drugiej Republiki, niewiele po sposrzeżeniu fenomenu, zapanowała kolejna epoka lodowcowa. Co dziwne, na niektórych planetach temperatura, zamiast spadać, wzrosła, a ich gwiazdy zdają się być gorętsze. To z kolei spowodowało wymieranie lasów – niejedna dżungla przemieniła się w pustynię w ciągu ledwie pokolenia. Można więc powiedzieć, że fenomen gasnących słońc ma różny wpływ na różnych światach. Na niektórych planetach przyczynił się do nagłego zniszczenia wszelkiego życia itp., inne zaś dopiero zaczynają odczuwać jego skutki.

Po raz pierwszy od czasów Pierwszej Republiki ludzkość znalazła się na łasce natury. Dziś, kiedy technika nie jest zbyt rozwinięta i kiedy zastąpiło ją rolnictwo, kaprysy przyrody mają wpływ na wszystkich. Z drugiej jednak strony degradacja środowiska naturalnego na wielu planetach przestała być takim problemem jak w przeszłości, co ludzie w większości przyjęli z umiarkowanym zadowoleniem. Za czasów Drugiej Republiki ludzkość zyskała wielką kontrolę nad środowiskiem. Mistrzowskie opanowanie sztuki terraformowania oznaczało również kontrolowanie pogody, a nawet wybuchów wulkanów i trzęsień ziemi. Na wielu światach wciąż jeszcze działają terraformujące maszyny powstałe w czasach Drugiej Republiki. Niestety, większość z nich przejawia oznaki „zmęczenia". A planeta zwana Pandemonium (patrz „Dodatek") może posłużyć za przykład, co się może stać, kiedy przestaną działać.

Niemal wszyscy poddani cesarza uważają, że to właśnie przede wszystkim technologiczna pycha człowieka, objawiająca się między innymi w procesach terraformacyjnych, doprowadziła do Upadku. Po nim zaś natura stała się jeszcze bardziej przerażająca, dla wielu nawet wrogą siłą. Dziś zdaje się, iż sama ziemia wielu światów nie chce żywić ludzkości – wszak malejące zbiory to powszechna rzecz...

Historia

Historia ludzkości związana z danym światem cesarstwa mogła mieć swój początek przed wieloma tysiącleciami czy stuleciami lub ledwie miesiącami, w przypadku nowo odkrytych planet. Rzadko jednak kiedy sięga ona czasów poprzedzających Diasporę. Ogólnie rzecz biorąc, w skład cesarstwa wchodzą najwcześniej skolonizowane planety, przede wszystkim te, które otaczają Świętą Terrę. Cywilizacja człowieka rozprzestrzeniła się poza Urth, przeskakując przez kolejne gwiezdne wrota. Dlatego też planety leżące w pobliżu Świętej Terry są „starsze" (w skali ludzkiej historii) niż te, które położone są znacznie dalej. Oczywiście zdarzają się wyjątki od tej reguły – wszakże podczas

pierwszych fal ekspansji przeoczono niektóre wrota. Reasumując, historia ludzkości żyjącej na danej planecie może mieć swój początek jeszcze w czasach Pierwszej lub Drugiej Republiki, bądź też całkiem niedawno. Natomiast nie z każdym światem związana jest historia obcych, która z kolei może się cofać o tysiące lub więcej lat.

Mistrz Gry powinien również ustalić historię planety związaną z anunnaki. Ponieważ wszystkie znane światy obdarzone są gwiezdnymi wrotami, musi istnieć jakieś połączenie z bardzo odległą przeszłością. Należy przy tym pamiętać, że istnieją tylko skrawki informacji o anunnaki. Wszystkie te dane są przez służbę bezpieczeństwa cesarstwa uznawane za ściśle tajne. Historycy zagłębiający się zbytnio w historię owych istot mogą zniknąć w niewyjaśnionych okolicznościach.

Od Upadku większość historii ludzkości okryła zasłona czasu. Kościół – z racji tradycji i na mocy prawa – pozostał główną składnicą wiedzy o przeszłości. Historia zaś obfituje w technologiczne wzloty i upadki. Nic więc dziwnego, że nieliczni świeccy uczeni mają dostęp do wiedzy, mogliby bowiem obalić wiele doktryn wiary. Między innymi dlatego też na większości światów badania nad historią poza Kościołem uznawane są za nieprzyzwoite, jeśli nie niebezpieczne. Pewni arystokraci, którzy „mają za dużo czasu do zmarnowania", zajmują się przeszłością, jednakże zwykle nie naruszają doktryn wiary. Oczywiście ich interpretacja historii domu, z którego się wywodzą, jest dość specyficzna. Wielu z nich potrafi z pamięci wyrecytować wszystkich swych przodków aż do czasów Diaspory, a nawet sprzed niej. Również gildie na obszarze historii poddają się naukom Kościoła, choć liczni członkowie skrycie nie zgadzają się z dogmatycznymi ocenami prawdziwej natury Drugiej Republiki.

Ludzkość utraciła wiele informacji z przeszłości, ponieważ, przechowując dane, za bardzo polegała na komputerowych archiwach. Kościół wyciągnął wnioski z tego faktu i w rozrzuconych po cesarstwie katedrach przechowuje zapasowe kopie wszystkich historycznych zapisków. Z tego powodu wielki renesans przeżywa ostatnio sztuka komputerowego tworzenia rękopisów zdobnych w iluminacje.

Oczywiście najstarszą planetą człowieka jest Święta Terra i każdy wieśniak wie, że to kolebka ludzkiej cywilizacji, tego bowiem uczą kościelne doktryny. Niemal wszyscy poddani cesarza wierzą w „niepodważalne prawdy" obecne w historii człowieka. Przeszłość Urth sięga do samych początków ludzkości, choć dane dotyczące czasów poprzedzających Pierwszą Republikę to w większości przypuszczenia.

Historia niektórych obcych ras sięga równie daleko w przeszłość co historia ludzi – czasem nawet dalej. Na wielu światach odkryto starożytne ruiny. Natomiast większość ludzkich historyków uważa przeszłość obcych za nieistotną i nie mającą dużego wpływu na rzeczy naprawdę ważne. Niemniej cesarskie siły niechętnie patrzą również na badaczy zagłębiających się w te tematy. Historia obcych to tabu i historycy (tak ludzcy, jak wywodzący się z innych ras) muszą otrzymać specjalną dyspensę od lokalnego biskupa lub szlachcica, by bez obaw zajmować się tymi badaniami. Ur-obunowie mają najbardziej otwartą i dostępną historię ze wszystkich obcych i bez problemu dzielą się nią z nielicznymi zainteresowanymi ludźmi. Natomiast o przeszłości vau i symbiontów ludzkość nic nie wie.

Zdecydowana większość ludzi ma mgliste pojęcie o wspaniałej przeszłości swojego rodzaju. Nieliczni posiadają szczegółową wiedzę o minionych czasach sięgającą dalej niż kilka pokoleń wstecz, a dotyczącą tylko ich planety. Szkoły publiczne różnią się w zależności od świata, lecz nieliczne podają coś więcej niż tylko podstawowe informacje o innych globach. Dlatego też większość ludzi uważa, iż ważne wydarzenia historyczne mają miejsce jedynie na Byzantium Secundus, Świętej Terrze i ich planecie. Przeszłość sąsiadów (oddalonych o jeden skok) może, ale nie musi być znana; zwykle jest jednak wypaczona przez polityczną rywalizację.

Kościół głosi, iż wszyscy ludzcy obywatele cesarstwa są w oczach Wszechstwórcy braćmi i siostrami. Niestety owe nauki nie zapobiegają lokalnym uprzedzeniom, nierówności i wypaczeniom. Cóż, kaprysy planetarnych historii są zbyt niezwykłe, by znał je ktoś więcej niż najmądrzejsi z mędrców. Mistrz Gry powinien więc ustalić jedynie podstawy lokalnej i cesarskiej historii dostępnej bohaterom, chyba że posiadają oni umiejętności, które pozwalają zdobyć więcej informacji. Odkryte dane mogą zaś w niektórych obszarach pozostawać w jawnej sprzeczności z doktrynami Kościoła. Niektóre badane tematy uznawane są za herezję, a zgłębianie ich jest całkowicie zakazane. Ogólnie rzecz biorąc, Kościół uznaje czasy Drugiej Republiki za okres wielkiej dekadencji i słabości, podobny do ostatnich dni istnienia Sodomy i Gomory. Z drugiej zaś strony Diasporę uważa za mityczny „Złoty Wiek", o czym mówi głośno i wyraźnie.

Aktualne konflikty

Obywatele cesarstwa są ignorantami, jeśli chodzi o historię. Uwikłani są za to w aktualne konflikty, które wstrząsają ich światami. Niestety, wiele z tych antagonizmów całoby się uniknąć, znając historię. A tak lokalni despoci naginają do swych celów tak aktualne, jak i przeszłe wydarzenia. Konflikty zaś rodzą się z wielu różnych powodów. Kościół, szlachta i gildie są oczywiście wplątane w wewnętrzne i zewnętrzne walki o władzę oraz o kontrolę lokalnych bogactw. Ród może ścierać się z rodem, a sekta z sektą, wszystkie zaś – z kupieckimi gildiami. Zwykle z owych konfliktów nie zdają sobie sprawy postronni obserwatorzy, co jednak nie znaczy, iż są one mało intensywne.

Przyczyną konfliktów może być również lokalna walka o władzę. Owszem, cesarstwo to wiele światów, co nie oznacza jednak, iż każda planeta jest identyczna pod względem politycznym i społecznym. Od czasu do czasu na powierzchni jakiegoś globu wybuchają spory między krajami, kontynentami lub grupami społecznymi. Przyczyną owych walk mogą być ideologie lub głupie uprzedzenia. Ogólnie rzecz ujmując, większość planet bardzo przypomina dwudziestowieczną Urth.

Konflikty mogą również „przyjść" z zewnątrz. Wiele planet nękają barbarzyńcy lub piraci. Pierwsi dręczą graniczne światy, a odważni korsarze najeżdżają nawet okolice Byzantium Secundus. Są planety, które oblegają siły obcych, choćby symbionci. Czasem przedstawiciele miejscowej rasy otwarcie lub skrycie walczą z ludźmi (i vice versa). Wybuchają również wojny między sąsiadującymi ze sobą planetami – znajdującymi się w tym samym układzie, a nawet połączonymi przez gwiezdne wrota. Koszty owych konfliktów są niezwykle wysokie i cesarstwo stara się je zdusić w zarodku. Od czasów wstąpienia na tron Alexiusa Pax Byzantium utrzymuje pokój na większości sąsiadujących ze sobą planet.

Niektóre planety są prześladowane jedynie za to, że w ogóle istnieją lub że znajdują się w takim, a nie innym miejscu. Przyczyna jest prosta – wygoda... i cesarska kwarantanna. Na graniczne planety, takie jak Stygmat (serce frontu walk z symbiontami), Apshai i Vril-Ya (światy vau), mają wstęp tylko osoby legitymujące się specjalnymi zezwoleniami. Lokalna jurysdykcja może ogłosić stan wojenny z wielu powodów, a mieszkańcy owych światów rzadko kiedy mają prawo opuszczania ich. W interesie tak cesarstwa jako takiego, jak i lokalnych władz, jest ścisła kontrola dostępu do gwiezdnych wrót. W teorii legalny dostęp do różnych światów został bardzo ograniczony, co odbiło się przede wszystkim na niższych grupach społecznych. Pospólstwo nie dość, że pozbawione jest szans obejrzenia innych planet, to na dodatek zwykle nie ma prawa opuścić rodzinnej wioski lub prowincji. Szczęśliwie władze nie zawsze stosują się ściśle do owych ograniczeń (chyba że należy uszczelnić granice gdyż „tego wymaga bezpieczeństwo mieszkańców"). Zresztą nie muszą – mało kto ma wystarczająco dużo pieniędzy i ochoty, by podróżować. Dodatkowym i bardzo dobrym stróżem jest strach, znany niemal każdemu poddanemu cesarza. Obawy nie tylko zniechęcają do podróżowania – są również przyczyną wielu konfliktów.

Sekrety

Każda planeta – czy to znajdująca się w kosmosie ludzi, czy też zupełnie gdzie indziej – posiada tajemnice znane nielicznym. Bohaterowie mogą posiadać wiedzę o sekretach jednego lub wielu światów, jeżeli podczas kreowania postaci gracze poświęcą punkty na dobrodziejstwa. Owe tajemnice są bardzo różnorodne. Kościelne sekrety to na przykład wyniszczające sprzeczki między sektami lub lokalizacja świętego reliktu. Do tajemnic gildii lub szlachty można z kolei zaliczyć machinacje księcia Decadosów, informacje o cenach miliryżu czy zapomniana technologia. Natomiast sekrety planety ograniczają się do jej powierzchni. Dotyczyć mogą dziwnej fauny lub flory, ludzkich wygnańców (np. sabatów) czy ruin anunnaki. Z kolei do tajemnic obcych można zaliczyć niemal wszystko. Niemniej, wystarczy, by Mistrz Gry podzielił sekrety na kategorie – choćby związane z lokalną szlachtą (Decadosami, Hazatami itp.) lub cesarstwem. W każdej z tych kategorii może kryć się wiele sekretów.

Znacznie i przydatność tajemnicy zależy od kosztu dobrodziejstwa. Potencjalnie znaczny sekret – informacja o istnieniu kamienia filozoficznego – pozostaje czysto akademicką sprawą, jeśli nie zna się lokalizacji artefaktu. Tego rodzaju tajemnica winna kosztować tylko punkt, jeżeli natomiast połączy się ją z zaszyfrowaną, ale przydatną mapą to warta będzie już dwa lub nawet trzy punkty. Dokładne położenie nieodkrytych dotąd gwiezdnych wrót to dobrodziejstwo za pięć punktów – oczywiście ktoś inny również może je znać. Mistrz Gry zawsze pozostaje ostateczną instancją ustalającą koszt tajemnicy.

Dodatek: Pandemonium

Najbliższe kilka stron podręcznika poświęciliśmy szczegółowemu opisowi jednej z planet Znanych Światów – Pandemonium. Niegdyś było to mało istotne miejsce, ostatnio jednak stało się ważnym punktem ludzkiego kosmosu, tu bowiem toczy się wiele intryg dotyczących domów, sekt Kościoła i gildii Ligi. Zawarte w dodatku informacje są przeznaczone tylko dla Mistrza Gry, gracze nie powinni więc go czytać – znając podane tu sekrety popsują sobie tylko zabawę.

Historia

Folwark niegdyś był spichlerzem Drugiej Republiki. Przysłużył się temu proces terraformacyjny, prowadzony przez geniusza imieniem Gilgar, dzięki któremu płodna ziemia wydawała plony cały rok. Transportowce nieustannie przekraczały gwiezdne wrota, rozwożąc ładunek po wszystkich światach republiki.

Gilgarowi przekształcenie oryginalnego środowiska Folwarku zajęło ponad 25 lat. Umęczona piaskowymi burzami planeta przemieniła się w ogromne gospodarstwo rolne, bogate w uprawną ziemię i wodę. Zadanie to nie należało do łatwych, ale Gilgar poświęcił się mu bez reszty. Nie wiadomo, dlaczego postanowił z pustyni zrobić rajski ogród; zapewne wielki wpływ na ową decyzję miała próżność. Wszak Gilgar był jedynym uczniem Doramosa, legendarnego architekta Pentateuch. A Folwark miał być jego dziełem sztuki. I tak jak w przypadku innych dzieł sztuki, miał zostać doceniony dopiero po wielu latach.

Podczas chaosu Upadku rozczarowani terroryści dokonali jedynego w swoim rodzaju wyczynu: uszkodzili najważniejsze gwiezdne wrota prowadzące do Folwarku. Statki musiały więc przedostawać się przez mniejsze wrota, które jednak zaginęły w szaleństwie, jakie nadeszło.

Pandemonium

Władca: dom Decados (książę Enis Sharn)
Katedra: Ortodoksji
Agora: Bazar (Pozyskiwacze)
Garnizon: 4
Stolica: Węzeł
Skoki: 4
Sąsiednie światy: Bastion i Apshai (dzienna strona), Iver (nocna strona)
Układ gwiezdny: Barloom 1 (0,465 j.a.), Połysk 2 (0,801 j.a.), Szczęście 3 (1,7 j.a.), Pandemonium 4 (2,78 j.a.; Flaksom, Floksom, Wieczny Płomień), Daleki Krzyk 5 (44,23 j.a.), Drżenie 6 (67,777 j.a.), 1. gwiezdne wrota (77,3 j.a.), 2. gwiezdne wrota (123,5 j.a.)

Jeżeli chodzi o księżyce Pandemonium, to dwa mniejsze – Flaksom i Floksom – mają nieregularne orbity, trzeci zaś – Wieczny Płomień – niezmienną. Niestety psujące się ostatnio urządzenia terraformujące sprawiają, iż orbita Wiecznego Płomienia również powoli traci regularność.
Technologia: 5
Populacja ludzi: szacowana na 500 000
Populacja obcych: 100+
Bogactwa naturalne: rudy, artefakty urów
Eksport: rafinowane rudy, artefakty urów, niewolnicy
Krajobraz: Planetą wstrząsają post-terraformacyjne kataklizmy, powodujące szaloną obfitość i różnorodność biologicznych formacji. Wciąż istnieją ogromne połacie ziem uprawnych, w większości jednak są opuszczone. Zniszczonych terenów nie opuścili nomadowie, lecz znaczna część mieszkańców schroniła się w bezpiecznych murach Węzła lub w jego pobliżu.

Fanatycy zniszczyli komputery i gwiezdne klucze, a niektóre planety z własnej woli odcięły się od panującego wokół chaosu. Kiedy zaś opadł kurz i przelana przez rewolucjonistów krew wyschła, utracono całe światy, odcięte od reszty ludzkiego kosmosu ogromną pustką przestrzeni. Koordynaty skoków do wielu planet zaginęły podczas czystki, jakiej dokonano w danych. Folwark był jednym z takich właśnie miejsc.

Mniej więcej sto lat temu Folwark odkryto po raz drugi. Podczas trudnych dyplomatycznych rozmów z vau, które prowadzono na Apshai, dokonano wymiany prezentów. Obcy wręczyli księciu Vano Juandaasta gwiezdny klucz do wrót prowadzących z Apshai na utracony Folwark. Vau najwyraźniej nie byli zainteresowani owym światem, bowiem od stuleci wiedzieli, jak do niego dotrzeć, choć tego nie czynili. Książę niemal natychmiast wyruszył zbadać nowo odkrytą planetę.

Vano Juandaasta odnalazł spokojny i stabilny świat. Rolnicy nie zaprzestali pracy po Upadku i wciąż uprawiali ziemię w raju we wszechświecie. Klęska głodu była na Folwarku mitem, a drapieżniki bardzo dawno wygnano na południową, górzystą półkulę. Raz na jakiś czas miały miejsce demograficzne eksplozje, prowadzące do konfliktów i wojen, ale wszystko wracało do porządku, gdy populacja malała. Niestety poziom technologiczny świata wciąż spadał. Na planecie zawsze było niewielu techników, i to raczej praktyków niż teoretyków. Mimo to nie utracono zaawansowanej technologii. Ludzie zachowali praktyczną wiedzę o wszystkim, czego potrzebowali, począwszy na medycynie, a skończywszy na uprawie roślin.

Książę Vano Juandaasta był zachwycony – wierzył, iż odnalazł świat, który pozwoli jego rodzinie odzyskać znaczenie. Jednakże mieszkańcy Folwarku z szacunkiem odnosili się do swego dziedzictwa sięgającego Drugiej Republiki i do swego rodu, którego miano brzmiało al-Malik.

Przez kilka dziesięcioleci planetą wstrząsały konflikty; Juandaasta walczyli z al-Malikami o panowanie na Folwarku. W roku 4951 zwyciężyli dawni władcy świata, a wszyscy poddani wrogiego rodu zostali wygnani. Na Folwark przybył baron Afil al-Malik, którego dom obdarzył prawem sprawowania władzy na planecie. Nowy rządca miał jednak ukryty motyw. Otóż baron Afila spotkał na Istakhr psychonika, który zapewnił go, iż na Folwarku znajduje się coś ważnego, choć nie wie jeszcze, co to jest. Nowy władca musiał to tylko znaleźć. I na poszukiwania zapomnianych skarbów wydał ogromne sumy, badając każdy skrawek ziemi Folwarku i okolicznych planet. Lata mijały i baron Afil wreszcie się zorientował, iż został oszukany. Niemal pozbawiony środków do życia i zhańbiony w oczach rodziny, zwrócił się po pomoc do starego przyjaciela, będącego jednocześnie jego wspólnikiem w interesach.

Książę Enis Sharn z domu Decados z radością pomógł staremu przyjacielowi, choć oba rody, uwikłane w wojny o tron, odbierały sobie raz po raz różne ziemie. Podczas tajnych negocjacji z księciem Hakimem al-Malikiem zdecydowano oddać planetę w ręce Decadosów bez niepotrzebnego rozlewu krwi. Co prawda suma, jaką książę Sharn zapłacił za prawa do świata, nie była tak znaczna, jakby sobie tego baron Afil życzył, ale i tak uratowała go od finansowej ruiny.

Historycy i mędrcy po dziś dzień się zastanawiają, co Dacadosi dali w zamian – jak potężny artefakt, jak wielka przysługa jest równie wiele warta co cały świat. Owszem, niełatwo byłoby al-Malikom utrzymać dzisiejsze Pandemonium, odległe o trzy skoki od ich najbliższej planety. Dlaczego jednak sprzedano świat Decadosom? Czy nie lepiej byłoby przekazać go cesarzowi, z którym książę był wszak sprzymierzony? Niektóre osoby uważające się za znawcę tematu uważają, że wymiana miała charakter zapobiegawczy – w zamian za Folwark Decadosi zrezygnowali z ubiegania się o Yathrib, legendarny utracony świat. Gdyby Yathrib odnaleziono, przyniosłoby one al-Malikom niesamowite bogactwa, a to z racji samych tylko pielgrzymek. Był to wszak świat, na którym Prorok doznał wizji Świętego Płomienia.

Tak czy inaczej nastąpiła zmiana właściciela świata. A nowy rządca, książę Sharn, w roku 4981 postanowił zebrać wszelkie możliwe informacje dotyczące ewentualnego bogactwa, ukrytego na Folwarku. Ku rozpaczy Decadosów ubiegła go Liga – Przewoźnicy zupełnie przypadkiem odkryli drugie gwiezdne wrota układu, znajdujące się na jego obrzeżu. Warto dodać, że był to pierwszy system, na którego obszarze istniało dwoje wrót. Niemniej nowoodkryte urządzenie nie działało. Ba, wyglądało nawet na niekompletne – tak jakby nie dokończono ich budowy. Mimo to Lidze przypadła główna wygrana na loterii, gdyż nieskończone wrota mogły powiedzieć więcej o pracy podobnych im urządzeń, niż zdołano kiedykolwiek odkryć. Pozostawała jednak jeszcze do rozwiązania kwestia własności. Decadosi twierdzili, że wrota należą do nich, gdyż znajdują się blisko Folwarku. Liga natomiast odpowiadała, że urządzenie znajduje się poza układem, dlatego też podlega starożytnemu prawu odnalezionego mienia (nad wprowadzeniem tego prawa długo pracowali Pozyskiwacze). Obie strony udały się ze swymi roszczeniami do cesarza i czekały na jego decyzję (Alexius nie podjął jej do roku 4999).

Tymczasem mniej więcej w tych dniach, gdy odkryto cudowny artefakt urów, na Folwark spadło nieszczęście. Potężne maszyny terraformujące, dzięki którym atmosfera planety była niemal idealna, zaczęły się psuć. Pierwsze przesłanki o kataklizmie pojawiły się daleko od technologicznie zaawansowanych okolic oraz stolicy – bezpiecznego Węzła.

Trzęsienia mniej więcej w tych dniach, gdy odkryto cudowny artefakt urów, na Folwark spadło nieszczęście. Potężne maszyny terraformujące, dzięki którym atmosfera planety była niemal idealna, zaczęły się psuć. Pierwsze przesłanki o kataklizmie pojawiły się daleko od technologicznie zaawansowanych okolic oraz stolicy – bezpiecznego Węzła.

Trzęsienia ziemi zniszczeniu uległy trzy niewielkie placówki, liczące po kilkuset mieszkańców. Nigdy nie odnaleziono nawet jednej ofiary katastrofy. Pozostały za to wyraźne ślady nieszczęścia – ruiny budowli, wyłaniające się z pustynnych równin lub spoczywające na szczytach nowo powstałych wzniesień. Nie minęło wiele czasu, a stanęło kolejne urządzenie i straszliwe burze oraz coraz potężniejsze wstrząsy zmusiły kilkaset osób do opuszczenia założonych przez przodków osiedli.

Książę Enis Sharn natychmiast posłał po wykwalifikowanych techników – nie chciał, by urządzenia pod kontynentem, na którym zbudowano Węzeł, przestały działać. Jednocześnie wysłał wiadomość do wszystkich

placówek, które udało mu się zlokalizować, ostrzegając mieszkańców, iż tylko stolica pozostanie bezpieczna. Nie minął rok, a Węzeł zalali imigranci z różnych stron globu, który objęły we władanie przerażające burze. Mimo ostrzeżeń Sharna, wielu ludzi nie opuściło swych osad – słuch o nich zaginął.

Ostrzeżenia księcia okazały się zgodne z prawdą: Węzeł był jedynym bezpiecznym miejscem na planecie. I gdyby nie władca Folwarku, wielu ludzi czekałaby straszliwa śmierć. Oczywiście niemal wszyscy bali się, że również stolica ulegnie zniszczeniu, lecz Najwyższy Zakon Inżynierów zdołał opanować sytuację. Strach uciekinierów powoli opadał. Tymczasem wieści o nieszczęściu, jakie spadło na planetę, rozeszły się po wszechświecie i już wkrótce Folwark otrzymał nowe miano – Pandemonium.

W międzyczasie naukowcy zdołali odzyskać z niedziałających wrót nowe koordynaty, prowadzące do utraconego przed wieloma laty świata zwanego Iver. A ponieważ można do niego dotrzeć jedynie przez wrota, znajdujące się w układzie Pandemonium, władzę nad nim bez problemów zdobyli Decadosi. Jak się jednak bardzo szybko okazało, Iver był źródłem niebezpiecznych konfliktów. Światem władali potomkowie domu Chauki, do którego wyeliminowania przyczynili się Hazatowie. Sam fakt, że wciąż jeszcze żyli jacyś członkowie owego rodu, niósł w sobie wielkie ryzyko dla Hazatów. Potomkowie Chauki mogli wszak domagać się praw do swych ziem, które wpadły w ręce wrogów. Nic więc dziwnego, że przedstawiciele tego ostatniego rodu pełzają po ulicach Węzła i krążą wokół Pandemonium, starając się upewnić, że żaden Chauki nie opuści Iveru i nie dotrze do Znanych Światów.

Można więc powiedzieć, iż Pandemonium to źródło wielu nieszczęść i konfliktów. Jest też jedną z przyczyn, dla których ukuto słynne przysłowie: „Strzeż się darów vau".

Dzisiejsze konflikty

Odkrycie Iveru, którego niedawno dokonano, wpłynęło na zwiększenie się populacji już przeludnionej planety. Niemal wszystkie szlacheckie rody zaznaczyły swą obecność na Pandemonium, a Kościół potroił liczbę swych miejscowych przedstawicieli. Przewoźnicy mają zaś pełne ręce roboty, gdyż wielu poszukiwaczy fortuny i innych osobników płaci za dotarcie w te okolice; pragną oni bogactw, potęgi lub tylko potwierdzenia swej wiary. Plotki o zaginionych artefaktach urów tylko zwiększyły falę przybyszów. Okolica niemal roi się od poszukiwaczy skarbów, którzy przybyli na Pandemonium z różnych stron w tym samym celu.

Nowo przybyli chaotycznie mieszają się z przeniesionymi mieszkańcami planety, w wyniku czego Węzeł stał się areną bezprawia. Zasady i regulacje, których niegdyś ściśle przestrzegano, dziś są całkowicie ignorowane, i to bez jakichkolwiek obaw. Choć wciąż jest nieliczna grupa osób, które poświęcają czas na aresztowanie przestępców (szczególnie w bogatej północno-zachodniej dzielnicy), większość raczej odwróci wzrok i w zamian przyjmie drobną sumkę. A Decadosi niewiele mogą zrobić w tej sprawie. Nie dość, że walczą o pozytywne dla nich rozwiązanie problemu własności gwiezdnych wrót, to na dodatek nie mają nieskończonych zasobów finansowych. Większość dostępnych księciu Enisowi środków trafia do

budżetu dziesiątki drogich programów. Resztę pieniędzy Sharn przeznacza na ochronę władzy i swej osoby.

Pieniądze, które ostatnio pojawiły się na Pandemonium, nie pomagają ekonomii planety. Na terenach, gdzie za gotówkę można kupić wszystko, włącznie z czasową lojalnością, rządzą ci, którzy wydają najwięcej. Ponadto na Pandemonium coraz wyraźniej widać obecność kolejnych domów szlacheckich, choć oficjalnie planeta należy do Decadosów. Członkowie owych rodów zdobywają nowe wiadomości o Iverze i tajemniczych drugich wrotach, ograbiają świat z bogactw naturalnych, bądź też nawiązują kontakty, które wykorzystają później – na przykład, gdy wyjaśni się sprawa własności drugich wrót.

W Węźle działają również liczni przedstawiciele „małego biznesu". Są to pozbawione skrupułów i głodne bogactwa jednostki lub całe organizacje. Zdarzają się wśród nich bandyckie grupki, które żyją z napadania na chodzących samotnie głupców. Zwykle po okradzeniu ofiary sprzedają ją Kajdaniarzom za kilka feniksów. Rozwija się również hazard i prostytucja, ale również czarny rynek kradzionej broni i wszelkiej kontrabandy. Na Bazarze działają dziesiątki paserów, sprzedających i kupujących tak dobra, jak i informacje. Oczywiście trudno jest się zorientować, czy dane wiadomości są prawdziwe, owi handlarze plotkami zwykle bywają jednak uczciwi. Ci zaś, którzy oszukują swych klientów, szybko kończą z nożem w plecach. Natomiast na Bazarze największym biznesem jest wynajem pracowników. W szalejącym chaosie Węzła osoba, która potrafi zabijać, okazuje się być bardzo cennym towarem.

Węzeł

Niegdyś Węzeł liczył sobie 100 000 mieszkańców. Ostatnio jednak w stolicy zebrała się praktycznie cała populacja Pandemonium, nazywając ją domem. Ponoć na Pustkowiach wciąż jeszcze żyją nieliczni ocalali, choć nie dają znaku życia. Tak czy inaczej pół miliona ludzi zostało zmuszonych do porzucenia większości swej własności. Wszak w jedynym bezpiecznym mieście planety nie można sobie pozwolić na wiele komfortu.

Wielu zrzuca na Decadosów winę za kataklizm, twierdząc, iż nieustanne poszukiwanie ukrytych skarbów było przyczyną zniszczenia potężnych urządzeń zakopanych głęboko pod powierzchnią. Według pospólstwa przyczyną nieszczęścia mogło być również uaktywnienie drugich gwiezdnych wrót, co z kolei spowodowało zaburzenia magnetyczne, które wpłynęły na cały system. Książę ani nie potwierdza, ani nie zaprzecza owym plotkom. Zamiast tego stara się znaleźć kwatery dla licznej populacji, mając do dyspozycji zbyt małe środki i możliwości.

I tak oto niegdyś spokojny Węzeł przemienił się we wrzące jezioro chaosu. Przy ścianach dawno powstałych domów i budynków stolicy niewielkie grupki ludzi postawiły własne, surowe konstrukcje. Owych chałup nie można nazwać budynkami, ich mieszkańców nie stać jednak na nic innego. Dobrze prosperujące osady rolnicze odeszły w zapomnienie, zniszczone przez brutalność pogody i niebezpieczne wstrząsy, które objęły we władanie niemal całe Pandemonium. Ich miejsce zajęły małe gospodarstwa znajdujące się w mieście; dziś otaczają je wysokie mury, a strażnicy chronią przed głodnym pospólstwem.

Wspaniałe niegdyś ogrody poświęcone pamięci Gilgara zarosły się od tysięcy namiotów i prowizorycznych domostw. W miejscu, do którego przed laty mieszkańcy Węzła udawali się kontemplować lub gdzie urządzali rodzinne pikniki, dziś zbierają się padlinożercy Pandemonium, sprzedający swe towary tym, których na to stać. Ów Bazar prowadzą Pozyskiwacze, lecz na jego terenie operują również niezależni handlarze, sprzedający jedzenie i kradzione dobra, bądź też szukający ofiar na tyle słabych, by łatwo było je zabić.

Na większej części powierzchni planety terraformowanie zostało przerwane, to zaś tylko zachęciło wielu ludzi, by zająć się cennymi metalami, od których rud roił się zniszczony glob. Ciężki przemysł oznaczał koniec ostatnich parków – bujną zieleń zastąpiły potężne fabryki przerabiające rudy i wytapiające sztaby, które łatwo jest transportować na inne światy. I choć mieszkańcy Pandemonium starają się nadążyć ze zmianami, większość pianki spijają Decadosi i im podobni. Liczne gildie budują w Węźle nowe fabryki i zatrudniają armie ochroniarzy, którzy bez skrupułów wyrzucają każdego, kto spróbuje znaleźć schronienie w przemysłowych budynkach. Nieliczni mieszkańcy Pandemonium cieszą się z nadejścia nowego wieku industrializacji, do którego doprowadził terraformacyjny kataklizm.

Choć świat ludzi się rozpada, dziwne formy życia – nie widziane od prawie tysiąca lat – powracają do krainy otaczającej Węzeł. Istoty te były przechowywane w specjalnych pojemnikach i laboratoriach przez wieki, w końcu jednak wydostały się na wolność, kiedy mury ich więzień się rozpadły. Niezwykłe stwory, które nie pasowały do wizji Gilgara, powróciły z grobu do świata żywych. Dziś nawet w Węźle z zawrotną szybkością rozwijają się rośliny, które uważano za niegroźne. Tymczasem po Pustkowiach włóczą się roje niebezpiecznych istot, które często zbliżają się do stolicy w poszukiwaniu jedzenia lub schronienia przed niespodziankami, jakie wstrząsają planetą.

W promieniu jakichś 40 kilometrów od serca Węzła (gdzie znajduje się port kosmiczny) powietrze jest spokojne, a życie toczy się bez większych problemów. Jednak poza tym obszarem planeta przemienia się w jedną wielką ruinę. Większość terenów, które niegdyś stanowiły przedmieścia Węzła, dziś nie jest już chroniona. I choć kataklizm ich nie zniszczył, wciąż znajdują się w wielkim niebezpieczeństwie. Obszar ten co i raz nawiedzają straszliwe burze, po których w powietrze unoszą się trujące gazy powodujące silny kaszel, a nawet zabijające słabszych. Przed laty solidne budynki to dziś ruiny, drogi zaś są popękane i bardzo nierówne. Na owych przedmieściach żyją już tylko zrozpaczeni, pozbawieni wszelkich szans osobnicy, którzy nie cofną się przed niczym, byle tylko powrócić do „Kręgu", gdzie ostatnie działające urządzenia terraformujące opierają się inwazji Pustkowi. Tu przemoc i mordy nie są niczym niezwykłym, więc mało kto odważy się przekroczyć niewidzialną linię demarkacyjną. Nic dziwnego, że krążą plotki, iż przedmieścia służą Kajdaniarzom za źródło „świeżych" niewolników. Zdesperowani i umierający z głodu mieszkańcy tych terenów są

łatwym łupem dla Pośredników. Ba, nikt nie zauważy zniknięcia nieszczęśników – co najwyżej ich najbliżsi.

Graaf, „Król Złodziei"

Niezależni handlarze działający na Bazarze (a tak naprawdę na obszarze całego Węzła) wbrew pozorom mają zwierzchnika, bowiem gdy tylko rodzi się jakiś konflikt, odpowiadają przed osobnikiem zwanym Graafem. Jest to niezwykle tajemnicza postać, o której często się słyszy, a którą mało kto widział. Niektórzy uważają, że Graaf to obcy, posiadający kontakty na wielu planetach. Inni śmieją się z tych przypuszczeń, twierdząc, iż nie-człowiek nie miałby szansy zyskać tak znacznej władzy. Graaf zaś – mimo „przysługującego" mu powszechnie tytułu Króla Złodziei – stara się działać raczej niczym nieoficjalny burmistrz Węzła. I ponoć każdy, kto zyskał jakieś znaczenie w hierarchii Bazaru, zawdzięcza to Graafowi. Ponadto podobno właśnie przed Królem Złodziei odpowiadają ci, którzy popełnili jakieś przestępstwo. Nic dziwnego, że krążą plotki, iż Graaf to pracownik Cesarskiego Oka – służby wywiadowczej Alexiusa. Tak czy inaczej ze wszystkich opowieści o Królu Złodziei tylko jedna z pewnością jest prawdziwa: ktokolwiek wejdzie w drogę tej tajemniczej postaci animującej kryminalną aktywność w Węźle, nie pożyje wystarczająco długo, by podzielić się historią o swych czynach.

Katedra na Pustkowiu

Ostatnio na Pandemonium dotarł Ortodoksyjny Kościół, oferujący dobre rady ludziom żyjącym w straszliwym chaosie. Na Pustkowiu powstaje ogromna katedra, budowana z bardzo prostego powodu: mieszkańcy zniszczonej planety rozumieją, że Wszechstwórca wciąż jest z nimi i że oferuje im pomoc w chwili największej potrzeby. I choć przybytku jeszcze nie dokończono, stanowi świadectwo tego, iż Kościół ceni sobie życie. Katedra inspiruje wielu ludzi i opuszczające Węzeł pielgrzymki nie są niczym niezwykłym. Zdesperowani ludzie przemierzają znaczną część Pustkowi, by dotrzeć do miejsca, w którym można ponoć ujrzeć prawdziwe cuda sprawiane przez Wszechstwórcę. Katedra zaś – mimo coraz silniejszych wstrząsów i potężnych burz – stoi nietknięta. Taka widać jest wola Wszechstwórcy, ceniącego sobie życie. I jego wskazówka, iż można przetrwać nawet najgorsze.

Sceptycy zwracają uwagę, iż od chwili rozpoczęcia budowy katedry, w Węźle zaczęło się pojawiać coraz więcej artefaktów. Coraz głośniejsze są szepty, iż powstający przybytek kryje wykopaliska archeologiczne i że kościelni badacze odkryli ruiny urów lub magazyn z czasów Drugiej Republiki, który zniknął z powierzchni ziemi podczas kataklizmu.

Immunitet dyplomatyczny

„Immunitet dyplomatyczny" to prosta opowieść przeznaczona do rozegrania w **Gasnących Słońcach**. Miejscem jej akcji jest Pandemonium, a zakłada, iż bohaterowie w taki czy inny sposób i z różnych powodów znaleźli się na tym świecie oraz że już wszyscy się znają, bądź też że poznają się w pierwszym akcie.

Pandemonium przyciąga nie tylko sponiewieranych przez życie osobników, desperatów pragnących co nieco połepszyć swe życie, ale także potężne jednostki, chcące zdobyć jeszcze więcej władzy i pieniędzy. Bohaterowie mogą się wywodzić z dowolnej z owych grup, podczas zaś „Immunitetu dyplomatycznego" spotkają przedstawicieli każdej z nich. I choć będą służyć potężnemu szlachcicowi z Hazatów oraz mieć do czynienia z najważniejszymi rodzinami Pandemonium, czeka ich spotkanie z najbiedniejszymi mieszkańcami planety.

Don Marchenko Catilla Arronto Justus, książę domu Hazat, właśnie przybył na Pandemonium (być może tym samym statkiem podróżowali bohaterowie?), gdzie ma być przedstawicielem swego rodu. Jego status jest czasowy, lecz mimo to postawiono przed nim ważne zadanie – zdobycie informacji o groźbie (lub możliwościach), jakie niesie ze sobą dokonane ostatnio odkrycie planety Iver. Don Marchenko postanowił wykorzystać w tym celu chętnych osobników, którzy – sponsorowani przez niego – udadzą się na nowo odkryty świat.

Niestety, co najmniej kilka osób pragnie, by don Marchenko nie osiągnął zamierzonego celu. A bohaterowie spotkają jego przeciwników tuż po tym, jak Hazat wysiądzie ze statku – i będą mieli to „szczęście" jeszcze wielokrotnie. Tak czy inaczej, ktoś chce (prawdopodobnie więcej niż jedna osoba), by don Marchenko zginął. Niektórzy ludzie po prostu go nie lubią, lecz inni chcą jego śmierci. Graczy i ich bohaterów czeka przyjemne zadanie: muszą odnaleźć tych ostatnich i ochronić Hazata przed nimi.

Nie spodziewaj się, iż w tej opowieści znajdziesz szczegółowe rozwiązanie problemów, jakie mogą się pojawić, gdy bohaterowie zabiorą się do roboty. Pamiętaj natomiast, że możesz się spodziewać po graczach tylko jednej rzeczy – z pewnością zrobią to, czego najmniej oczekiwałeś. „Immunitet dyplomatyczny" opisuje jedynie kilka wydarzeń, które mają miejsce podczas paru dni. Bohaterowie mogą przekonać don Marchenkę do zrobienia innych rzeczy, należy jednak pamiętać, iż Hazat jest bardzo uparty i nie zmieni swych planów bez ważnych powodów. Cóż, wypada tylko jeszcze dodać, że dopóki postaci pracują dla szlachcica, winni słuchać jego rozkazów.

Zamieszki

Czasem w Pandemonium zaczyna być gorąco. Masz rację, tu prawie zawsze jest gorąco. Dobra, Pandemonium zdaje się być zanurzone w samym świętym płomieniu. I właśnie w jednym z tych straszliwe upalnych dni niczym nie różniących się od jemu podobnych w porcie Węzła wylądował kosmiczny liniowiec „Zaufanie Ryko". Lejący się z nieba żar tylko pogorszył i tak nie najlepsze warunki panujące na przeludnionej planecie i rozdrażnienie ludzi rosło wraz z temperaturą. Szczególnie w porcie kosmicznym, w którym gildie walczyły ze sobą o terytoria i pracowników. Pośrednicy i Pozyskiwacze nieustannie zmagali się o to, kto zajmuje się załadunkiem i rozładunkiem statków. Z kolei Sędziowie i Przewoźnicy zwykle trzymali nerwy na wodzy, jednak zewnętrzne siły starały się im w tym przeszkodzić.

A tematem kłótni stało się oczywiście rozładowanie „Zaufania Ryko". Sytuacja nie wyglądał najlepiej. Ledwie nieliczna grupka dokerów Pozyskiwaczy rozpoczęła rozładunek, gdy pojawili się Pośrednicy, machając papierami, z których wynikało ponoć, iż właściciel statku wynajął właśnie ich, i to znacznie wcześniej. Na oczach pasażerów obie strony przerzucały się argumentami, zdobywały poplecz ników i denerwowały się coraz bardziej.

Nie ważne jest, kto uderzył pierwszy. Istotne pozostaje jedynie to, iż cios został zadany. W kilka sekund doki objął chaos walki, w której brało udział 100 członków gildii, a każdy z nich pragnął tylko ranić i unikać zranienia. Bohaterowie zapewne zechcą uniknąć całego zamętu i gdzieś się schować. Każdy z graczy może w tym celu wykonać test Zręczność + *uniki*, a jego postać ukryje się wtedy za kontenerami z cargo. Ci, którzy zdołają się schronić, będą bezpieczni. Reszta naraża się na ryzyko obrażeń – 3k w każdej turze aż do momentu, gdy się ukryje. Owi biedacy mogą szukać schronienia cały czas,

a ich towarzysze mają szansę im pomóc testem Zręczność + *walka wręcz*.

Oczywiście zamieszki i chaos to nie jedyne niebezpieczeństwo. Bohaterowie graczy – po udanym teście Percepcji + *spostrzegawczości* – mogą ujrzeć pięciu zbirów Pośredników, skradających się za plecami don Marchenki. Jeśli nikomu nie powiedzie się rzut, to postaci usłyszą krzyk ambasadora Hazatów, który wywoła spadająca na jego głowę pała.

Spostrzeżenie owego ataku nie powinno być specjalnie trudne. Za to odkrycie, kto za nim stoi, nie będzie łatwe. Cóż, owych pięciu zbirów jest przekonanych, iż don Marchenko to właściciel statku (oczywiście to nieprawda), który ich oszukał, wpierw wynajmując, a potem pozwalając Pozyskiwaczom przejąć zlecenie. Skąd ta pewność? Otóż dziewięć dni temu miała miejsce wideokonferencja, podczas której osoba niezwykle podobna do don Marchenki zleciła Pośrednikom rozładowanie statku. Tak naprawdę pod Hazata podszył się zabójca, który wykorzystał możliwości wideo i sprawił, że winą został obarczony niewiadomy niczego ambasador. W czasie, gdy miała miejsce owa konferencja, don Marchenko znajdował się w układzie Bastionu i oczywiście nie mógł w żaden sposób skontaktować się z Pośrednikami. Jakby tego było mało, zabójca umieścił wysokiej jakości skrzekotkę nieopodal doków. A kiedy pojawili się Pośrednicy, zaczął za jej pośrednictwem obrażać Pozyskiwaczy, przyczyniając się do wybuchu walk. Cały ten incydent wprawił Pośredników w zakłopotanie i wywołał liczne podejrzenia.

Plany don Marchenki

Don Marchenko działa powoli i spokojnie, acz pewnie. Wpierw musi się upewnić, że żyjący na Iverze potomkowie domu Chauki nie stanowią zagrożenia dla Hazatów. Zamierza zdyskredytować wszelkie ich roszczenia, a w szczególności powiązania z wymarłym rodem. Jeżeli mu się to nie uda, będzie musiał jakoś zneutralizować działania Chauki – może przemocą, może zachęcając Kościół do ekskomuniki, a może ponownie wyłączając gwiezdne wrota.

Niemniej swą działalność chce rozpocząć od załatwienia kwestii towarzyskich. Zamierza więc odwiedzić księcia Enisa Sharna, udać się w pielgrzymkę do katedry i zaznajomić z najważniejszymi osobistościami planety. Dopiero potem zajmie się poszukiwaniem tych, którzy mają jakiś kontakt z Iver. Na liście „podejrzanych" umieścił agentów księcia Sharna, kilku misjonarzy Kościoła, którzy wyprawili się na ową planetę, przemytników, którzy stworzyli namiastkę handlowych szlaków, łączących Pandemonium z Iverem, oraz techników, którzy na nowo otworzyli gwiezdną drogę.

W dzień po zamieszkach, wczesnym popołudniem, don Marchenko zamierza złożyć wizytę księciu Sharnowi i zdobyć co nieco informacji o Iverze. Enis wiele mu nie powie, wskaże mu jednak kilku operujących w Węźle kupców, którzy handlowali reliktami ze wspomnianej planety. Don Marchenko postanowi odwiedzić ich następnego dnia i wydobyć nazwiska przemytników, którzy szmuglują towary na Pustkowia i nie tylko.

Don Marchenko żywi ciche nadzieje, że uda mu się udowodnić, iż dzisiejsi władcy Iveru mają powiązania z domem Chauki, co z kolei dałoby szansę Hazatom na przejęcie nowo odkrytej planety. Najchętniej sam odwiedziłby ów świat, zdaje sobie jednak sprawę, że w zaistniałej sytuacji byłoby to co najmniej trudne. Być może wyręczyłaby go w tym drużyna zahartowanych badaczy?

Fanatycy

Po relaksującej nocy w willi Hazatów na Pandemonium don Marchenko i jego nowi przyjaciele przygotowują się do złożenia wizyty księciu Enisowi Sharnowi. W stajniach rezydencji znajduje się wystarczająco wiele koni, by wszyscy mogli podróżować w ulubiony przez Catille Arronto Justusa sposób. Nawet jeżeli bohaterowie nie posiadają umiejętności *jeździectwo*, mogą dosiąść wierzchowca i jechać na nim – dopóki nie zdarzy się coś, co zaniepokoi zwierzę. Pierwsza połowa drogi przebiegnie bez większych niepokojów. Potem zaś gracze powinni wykonać test Percepcji + *spostrzegawczości*, by ich bohaterowie mieli szansę usłyszeć dochodzące zza rogu odgłosy rozgardiaszu.

Bohaterowie, do których uszu doszły niepokojące odgłosy, mają jedną turę na przygotowania. Potem zza rogu wyłonią się brat Mizraim Reuss i oddani mu wierni. Owych pięćdziesięciu fanatyków nienawidzących technologii dzierży pałki, pochodnie oraz kamienie i niszczy wszelkie przejawy techniki, jakie im się nawiną pod ręce. Po don Marchenko również nie widać, by używał skomplikowanych urządzeń, więc jemu nic się nie stanie. A choć ich celem nie są bohaterowie, to być może któryś z nich korzysta z technologii...

Jak wciągnąć bohaterów w fabułę?

Mistrz Gry nie powinien mieć wielkich problemów z wciągnięciem bohaterów w akcję opowieści. Kosmiczny port Pandemonium to jedno z głównych miejsc planety, w którym prowadzi się wiele interesów i każdy ma powód, by się tu znaleźć. Wszystkie gildie mają tu swe siedziby, a szlacheckie domy inwestycje, z których nie spuszczają oczu, duchowni zaś służą załogom, błogosławią statki i uważnie przyglądają się cargo w poszukiwaniu herezji (czasem najsmakowitsze towary zabierają na „użytek własny").

Jeśli bohaterów nic na stałe nie wiąże z Pandemonium, to być może przybyli tu na „Zaufaniu Ryko". Być może pracują na statku lub dla don Marchenki, który wynajął ich przed przybyciem na planetę. Jeżeli nie posiadają jednak żadnych wspomnianych powiązań, to Hazat z pewnością zainteresuje się nimi, gdy odegrają znaczącą rolę w walce z rzezimieszkami Pośredników. Zaoferuje im kwatery w pięknej willi (a to prawdziwy luksus na Pandemonium) oraz standardową zapłatę. A nawet gdyby bohaterowie odmówili don Marchenko, to wszak zabójcy już ich z nim widzieli i być może ich również wezmą na celowniki...

Każdy, po kim wyraźnie widać wykorzystywanie techniki (lub przynależność do obcej rasy), stanie się celem deszczu kamieni (pięć w turze, trafienie na 9 i mniej, bazowo 2k obrażeń). Osoby obnoszące się z cybernetyką przysięgną większą uwagę – pięciu uzbrojonych w pałki fanatyków. Tych świrów trudno będzie rozproszyć, co tylko powinno doprowadzić graczy do jeszcze większej paranoi. W końcu bohaterowie nie muszą wiedzieć, iż brat Mizraim Reuss i fanatycy nie mają nic wspólnego z zabójcami. Tak więc cała sytuacja powinna nieco zaniepokoić graczy.

Snajper

Kiedy wreszcie don Marchenko i bohaterowie dotrą do rezydencji księcia Sharna, przywita ich sam władca planety. Enis od dawna pragnął poznać słynnego wojownika i z radością podejmie również dziwaczną świtę, jaka go otacza. Od razu przeprosi również za niemiłą sytuację, w jakiej tuż po lądowaniu i nieco później znalazł się don Marchenko (zamieszki w porcie kosmicznym i religijni fanatycy), zwróci jednak uwagę, iż na Pandemonium zapanowały trudne czasach.

Po mile spędzonym u księcia popołudniu (przy okazji pomysłowi bohaterowie mogą się wiele dowiedzieć o planecie) konie zostaną osiodłane i świta wyruszy w drogę powrotną. Czeka ich godzinna jazda przez kurz ulic Węzła. Gdy będą już zaledwie 15 minut od willi, koń don Marchenki zaży z bólu i zacznie szaleńczo brykać. To snajper – wiedząc, iż Hazata na pewno chroni tarcza – strzelił z kuszy do wierzchowca. Bełt pokrył wcześniej sprawiającą ból (ale nie zabijającą) truciznę, która doprowadziła konia do szaleństwa. I choć don Marchenko to świetny jeździec, nie będzie w stanie utrzymać się w siodle. Bohaterowie mają dwie tury na rozwiązanie problemu – po tym czasie Hazat wyląduje na ziemi. Przed obrażeniami od upadku najpewniej ochroni go tarcza (9k), lecz przed kopytami tratującego wszystko konia już nie. Wierzchowiec będzie w każdej turze zadawał 5k obrażeń i bohaterowie muszą szybko go okiełznać.

Postaci opanują szał zwierzęcia gdy zbiorą 10 kości zwycięstwa w testach Zręczność + *wiedza o zwierzętach*. Jeżeli chcą tylko odpędzić konia, muszą uzyskać trzy sukcesy w teście Siła + *wywieranie wrażenia*. Don Marchenko wolałby, aby w jakiś sposób okiełznali wierzchowca, a z pewnością nie spodoba mu się ranienie zwierzęcia. Bohaterowie muszą zaś wybrać między tropieniem snajpera (ukrytego w czteropiętrowym budynku stojącym przy drodze wiodącej do willi) a chronieniem Hazata i jego konia. Zabójca bardzo dobrze zaplanował zasadzkę, zapewnił sobie szybki dostęp do dachu, z którego przeskoczy na następny budynek i zniknie w mroku drabiny kilka przecznic dalej. Kiedy znajdzie się już na ziemi, szybko pobiegnie do swych kumpli, czekających na niego nieopodal w domu medyka.

Znachor

Opisany powyżej epizod wstrząśnie don Marchenką, który od razu po dotarciu do willi pośle jednego z chłopców na posługi po miejscowego medyka. Znachor od wielu już lat służy społeczności, w której żyje, strzygąc włosy i amputując członki; jednakże to nie on przybędzie na wezwanie Hazata. Medyk i cała jego rodzina są aktualnie związani i zamknięci w domu, a pilnuje ich kilku zbirów. Zamiast lekarza do willi przybędzie przebrany Bitash, snajper. Zaopiekuje się don Marchenką najlepiej jak potrafi i bez problemu przekona każdego bohatera, że zna się na tym, co robi. Jeśli śmiałkowie spytają służących o medyka, dowiedzą się, iż nigdy wcześniej go nie widzieli, choć bardzo przypomina starego uzdrowiciela. Wypytywany Bitash odrzeknie zaś, iż chwilę przed pojawieniem się chłopca, miejscowy lekarz poszedł zająć się jakimś chorym.

Na odchodnym „medyk" da Marchence napój – ciepłą herbatę ziołową, która pomoże rannemu usnąć. Oczywiście nie będzie to napar zdrowotny, a powoli działająca trucizna, której efekty pojawią się dopiero późną nocą. Jeżeli bohaterowie nic nie zrobią, Bitash zażyczy sobie feniksa opłaty, po czym wróci do domu uzdrowiciela, a potem – wraz z całą bandą – zniknie w Węźle.

Don Marchenko uśnie w jakieś 30 minut po wypiciu herbaty, a trucizna zacznie działać niedługo potem. Kiedy się obudzi z przeraźliwym bólem brzucha, zostanie mu ledwie godzina życia. Uleczenie Hazata wymaga uzyskania dziesięciu poziomów zwycięstwa w testach Sprytu + *medycyny* oraz użycia zestawu znachorskiego (który można znaleźć w willi). Każdy test to 10 minut, więc gracze mają sześć rzutów na uratowanie don Marchenki.

Bohaterowie, którzy postanowią odnaleźć medyka, spotkają w jego domu policję. Jeśli uda im się przekonać funkcjonariuszy, by pozwolili im porozmawiać ze znachorem (łapówka: pięć feników), to od razu się zorientują, iż to nie on „leczył" Hazata. Prawdziwy medyk opowie o uwięzieniu, choć nie wie, kto i dlaczego go spętał. Od razu też popędzi do willi, zostanie mu jednak ledwie 30 minut (trzy rzuty), a łatwość testu Sprytu + *medycyny* wynosić będzie 12.

Teurgia może uratować don Marchenkę. Co prawda Nałożenie rąk lub Oczyszczenie nie usuną z jego organizmu trucizny, zmniejszą natomiast ból i przedłużą agonię o 30 minut. Oczyszczenie istoty oraz Uzdrawiająca dłoń świętej Amaltei zniwelują działanie toksyny, a nawet polepszą ogólny stan zdrowia Hazata.

Atak

Jeżeli bohaterom uda się uratować don Marchenkę, to Bitash – snajper i fałszywy uzdrowiciel – bardzo się zdenerwuje. Następnej nocy dokona kolejnej próby zabicia Hazata. Tym razem podkradnie się do willi, by zaś odciągnąć uwagę od swej osoby, wynajmie kilku zbirów, którzy zaatakują drzwi rezydencji. Zamierza wykorzystać moment, w którym bohaterowie zajmą się bandziorami, wślizgnąć do budynku i zabić Marchenkę własnoręcznie. Liczy na to, iż uda mu się szybko znaleźć Hazata (zapewne wciąż spoczywającego w łożu i regenerującego siły po działaniu toksyny) i podciąć mu gardło wibronożem, którego ostrze na wszelki wypadek zabójca pokrył trucizną.

W normalnych warunkach don Marchenko poradziłby sobie sam z mordercą, jednak oczyszczenie jego organizmu z trucizny nie pozostało bez efektu – został mu ledwie punkt Żywotności, a wszystkie testy wykonuje z modyfikatorem -10. Czujni bohaterowie rozglądający się za wszelkiego typu niebezpieczeństwami mogą odkryć Bitasha (test Percepcji + *spostrzegawczości* kontra test Zręczności + *skradania się*). Oczywiście każda osoba przebywająca w sypialni don Marchenki zauważy mordercę, który zakrada się do drzwi lub okna, jeśli te ostatnie są strzeżone.

To będzie ostatnia próba zabicia don Marchenki, jakiej podejmie się Bitash. Jeżeli tym razem mu się nie powiedzie, postara się ponownie odnaleźć zleceniodawcę, co jednak mu się nie uda. W tej sytuacji postanowi zniknąć na jakiś czas i przez mniej więcej rok nie opuści przedmieść Węzła. Jeśli zaś zostanie złapany, postara się ocalić życie (nie zamierza popełnić samobójstwa), a za wolność jest gotów zdradzić wszystko, co wie, i zapłacić (do 400 feniksów).

Co dalej?

W naszej opowieści założyliśmy, iż za próbami zabójstwa don Marchenki stoi kurgański szpieg – Zulaykha Turakina (patrz „Rozdział ósmy: Prowadzenie gry"). Kurtyzana stworzyła całkiem pokaźną sieć informatorów i agentów działających w przestrzeni Hazatów, więc bardzo szybko poznała plany Catilli Arrontousa Justusa. Obawia się zaś, że ród zdobędzie kolejny świat, którego zasoby i bogactwa naturalne zostaną wykorzystane w walce z kalifatem. Dlatego też przedsięweźmie odpowiednie kroki, by zneutralizować owo niebezpieczeństwo. Oczywiście Zulaykha Turakina ucieknie z planety, zanim bohaterowie się zorientują, kto stał za napadami na szlachcica. I zapewne nieraz jeszcze postanowi utrudnić życie śmiałkom. A może ich wynajmie – kto wie, lojalność bohaterów też da się kupić...

Nie jest to jednak jedyna możliwość. Don Marchence kłody pod nogi rzucać mogą również członkowie domu Chauki z Iveru – jeśli tylko odkryli, co zamierza zrobić. A być może ktoś chce zemścić się na Hazacie za jego młodzieńcze „osiągnięcia", kiedy to będąc jeszcze na Byzantium Secundus wsławił się okrutnym potraktowaniem pewnych rodzin. Odpłaty mogą również pragnąć derwisze-psychonicy, którym też wszedł w drogę przed laty. Istnieje także szansa, że religijni fanatycy uznali jego bliskie związki z psychonikami za poważny grzech i postanowili zgładzić, dając tym samym lekcję reszcie „heretyków". Ponadto słudzy don Marchenki mogą chcieć go zabić, gdyż znany jest on z uwodzenia ich małżonek. Wreszcie może być i tak, że zabójcy nie mają nic do Hazata. Uważają natomiast, że jego śmierć przyniesie hańbę księciu Sharnowi i pomoże przekonać kogo-tam-trzeba, że Enis nie potrafi rządzić planetą.

Co potem?

Jeżeli bohaterowie postanowią odnaleźć damę, która wynajęła Bitasha, raczej im się to nie uda. Niedoszły

morderca nie ma pojęcia, jak do niej trafić. Wie tylko, że była dobrze poinformowana, piękna i bogata. Kiedy spotkali się w „Tawernie Hazreda" (cieszący się złą sławą przybytek, w którym zbierają się męty wszelkiej maści), nie powiedziała ani słowa – porozumiewała się za pomocą starej, trzymanej w dłoni myślącej maszyny. Kobieta już dawno opuściła planetę, chyba że Mistrz Gry chce, aby bohaterowie ją spotkali. Istnieje jednak szansa, że pojawi się ona w którejś z późniejszych opowieści, by dalej nękać śmiałków.

Marchenko nie przejmie się zbytnio. Zdaje sobie w końcu sprawę, że wiele osób chce jego śmierci i że zatrzymanie jednej z nich w niewielkim stopniu zwiększy bezpieczeństwo. Jeżeli Mistrz Gry chce, Hazat zaproponuje natomiast bohaterom stałe miejsce w swej świcie i zaoferuje pracę polegającą na zbieraniu informacji o innych światach. Być może jednak podziękuje im za pomoc i odeśle. Jeśli bohaterowie pozostaną na usługach don Marchenki, to czeka ich podróż przez Pustkowia do katedry, polityczne intrygi, kontakt z podziemnym światem Węzła (może nawet spotkanie z samym Graafem?) oraz powstrzymanie innych domów przed nawiązaniem kontaktu z Iverem.

Osobistości:

Don Marchenko

Z urodzenia don Marchenko Catilla Arronto Justus należy do Justusów, bogatego odłamu rodu Hazatów. Jego dzieciństwo przebiegało w typowy dla członków domu sposób. Będąc jeszcze młodzieńcem, don Marchenko prowadził legiony rodu do walki i brał udział w inwazji na Byzantium Secundus podczas wojen o tron. Pomógł również sformować jednostkę słynnych hazackich derwiszów, czyli komandosów-psychoników, która okazała się bardzo efektywna. Kiedy wojny o tron dobiegły końca, Kościół coraz głośniej domagał się rozwiązania owej jednostki i trudne to zadanie przypadło również don Marchence. Oczywiście niewielu derwiszów pogodziło się z faktem, iż zostają skreśleni – tym bardziej, że wiele ryzykowali. Ich obiekcje stawały się coraz głośniejsze, aż przerodziły się w przemoc. Don Marchenko został więc zmuszony do użycia siły przeciw swym towarzyszom broni. Podczas tych walk stracił lewą rękę; powrót do zdrowia zajął mu rok. Niemniej do dziś miewa z tego powodu koszmary i problemy z zasypianiem.

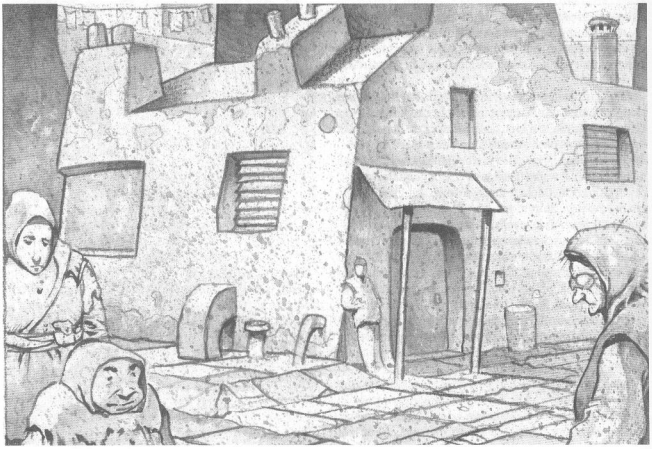
Don Marchenko doszedł wreszcie do wniosku, że jest za stary, by brać sprawy w swoje ręce i postanowił zostać dyplomatą rodu. To między innymi on zachęcił Kościół do ogłoszenia krucjaty przeciw Kurganom. Teraz zaś ma zająć się kontaktami domu z Iverem. Cechy don Marchenki odzwierciedlają jego wiek – kiedyś był znacznie sprawniejszy fizycznie.

Rasa: Człowiek.

Cytat: *Ufam, że jakoś uda nam się znaleźć rozwiązanie.*

Opis: Zawsze wyprostowany niczym struna (na całe 152 cm wzrostu). Krzyczy na każdego (co pozostało mu po wojsku). Nosi siwe, krótko przystrzyżone włosy i sumiaste wąsy. Ubiera się elegancko i skromnie. Nie ukrywa faktu, iż stracił lewą rękę i nie zamierza zastąpić jej cybernetyczną protezą.

Wiek: Prawie 70 (nie bierze już środków odmładzających, ale i tak wygląda na 10 lat mniej).



Świta: Ponieważ zamierzał wynająć służbę na Pandemonium, zostawił wszystkich na Vera Cruz. Jeśli bohaterowie nie będą dla niego pracować, znajdzie sobie innych pomocników. Służba willi liczy pięć osób: główny lokaj, kucharz, pokojówka, stajenny i chłopiec na posługi. Stajenny opiekuje się również niewielkim terenem otaczającym rezydencję.
Ciało: Siła 7, Zręczność 7, Wytrzymałość 5
Umysł: Spryt 9, Percepcja 9, Technika 6
Duch: Ekstrawersja 6, Introwersja 4, Porywczość 5, Opanowanie 5, Wiara 3, Ego 5
Umiejętności wrodzone: *broń biała* 8, *skradanie się* 6, *spostrzegawczość* 9, *uniki* 8, *urok osobisty* 9, *walka wręcz* 8, *wywieranie wrażenia* 9, *wigor* 7.
Umiejętności wyuczone: *czytanie (łacina)*, *czytanie (urtyjski)*, *docieklliwość* 8, *empatia* 3, *etykieta* 9, *jeździectwo* 7, *koncentracja* 9, *maszyny myślące* 2, *panowanie nad ciałem* 8, *pierwsza pomoc* 7, *przeszukiwanie* 6, *sztuka przetrwania* 8, *sztuka wojenna (taktyka wojskowa)* 9, *umiejętności społeczne (przemawianie)* 10, *umiejętności społeczne (przywództwo)* 10, *wiedza (psychonika)* 5, *wiedza (szlachta)* 7, *wiedza o zwierzętach* 5, *żelazna wola* 8.
Sztuki walki: zabójcze kopnięcie, kopnięcie z wyskoku, duszenie.
Fechtunek: parowanie, pchnięcie, cięcie, błyskawiczny atak, akrobatyczny cios.
Psi: 6.
Moce: Soma (Wzmocnienie, Dodanie siły, Przyspieszenie, Utwardzenie), Dłoń Umysłu (Unoszenie, Ciśnięcie, Miażdżąca siła woli).
Stygmat: Kiedy używa mocy umysłu, jego prawa ręka staje się jeszcze bardziej różowa.
Wyposażenie: tarcza turniejowa, świetnie skrojone ubranie, ręczna skrzekotka i wystarczająco wiele pieniędzy, by kupić sobie wszystko, czego zapragnie.
Broń: rapier.
Dziw: 8
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Bitash Snajper

Bitash to jeden z najlepszych zabójców na Pandemonium, posługujący się tak bronią, jak i truciznami. Wynajęła go zawoalowana kobieta, płacąc 500 feniksów i wręczając fotografię don Marchenki oraz harmonogram jego wizyty. Bitash nie wie nic więcej. Nie ma również pojęcia, jak owa kobieta go znalazła.

Bitash zdaje sobie sprawę z konsekwencji swych działań i wie, że jeśli sprawa trafi do władz, książę Enis Sharn straci go. Dlatego też zrobi wszystko, by uniknąć tak nieszczęśliwego losu. Będzie więc kooperował, jeżeli zostanie złapany. Niestety, niewiele wie o tym, kto go wynajął i nie ma pojęcia, że owa osoba już dawno opuściła planetę.
Rasa: Człowiek.
Cytat: *Nic nie wiem!*
Wiek: Tuż po 30.
Ciało: Siła 5, Zręczność 7, Wytrzymałość 6
Umysł: Spryt 5, Percepcja 7, Technika 6
Duch: Ekstrawersja 2, Introwersja 4, Porywczość 3, Opanowanie 5, Wiara 1, Ego 4
Umiejętności wrodzone: *broń biała* 7, *skradanie się* 7, *spostrzegawczość* 7, *strzelanie* 8, *uniki* 6, *urok osobisty* 4, *walka wręcz* 6, *wywieranie wrażenia* 5, *wigor* 5.
Umiejętności wyuczone: *cwaniactwo* 7, *czytanie (urtyjski)*, *docieklliwość* 3, *kusznictwo* 8, *medycyna* 1, *otwieranie zamków* 6, *pierwsza pomoc* 5, *przeszukiwanie* 3, *szelmostwo* 6, *sztuka wojenna (materiały wybuchowe)* 3, *umiejętności społeczne (aktorstwo)* 4, *wiedza (trucizny)* 7, *wiedza (Węzeł)* 5.
Wyposażenie: standardowa tarcza.
Broń: kusza, rewolwer, trzy granaty, wibronóż.
Dziw: 8
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Zbiry

Kilku typowych ulicznych zbirów, którzy pojawiają się w opowieści, jako pracownicy Pośredników, religijni fanatycy czy zwykli zbóje. Nie należą do dzielnych wojaków i zwykle uciekają z pola walki, gdy otrzymają cztery lub więcej punktów obrażeń. Podane poniżej współczynniki mogą dotyczyć dowolnego z nich.
Rasa: Człowiek.
Cytat: *Brać ich!*
Opis: Miejscowe zbiry – źle ubrane i beznadziejnie wykształcone.
Ciało: Siła 5, Zręczność 5, Wytrzymałość 5
Umysł: Spryt 4, Percepcja 4, Technika 4
Duch: Ekstrawersja 3, Introwersja 1, Porywczość 3, Opanowanie 1, Wiara 3, Ego 1
Umiejętności wrodzone: *broń biała* 5, *skradanie się* 3, *spostrzegawczość* 3, *strzelanie* 3, *uniki* 4, *urok osobisty* 3, *walka wręcz* 4, *wywieranie wrażenia* 5, *wigor* 4.
Wyposażenie: wielowarstwowe ubranie (pancerz 2k).
Broń: duże pałki (maczugi itp.).
Dziw: 3
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Indeks

Absolucja 281
Agora 132, 289
Akademia Interatta 54-55, 220
Akcentowanie 73
Akrobatyczny cios 183, 188
Akrobatyka 109
Akwalung 236
Alchemia 109-110
Alexius, cesarz 29-30, 40
al-Malikowie 35-36, 78-80
Amaltea, święta 19
Amalteanie – patrz Sanktuarium Wieczności
Amen'ta 271-272
Amunicja 208-209
Antagoniści 263-277
Antropologia 113, 117
Antynomia 172-173
Anunnaki 15, 17, 56-57, 251
Apostołowie 19
Apshai 281
Aragonia 281
Archeologia 117
Artefakty obcych 251
Artefaktyczna broń biała 190, 205-206
Artemida 45-46, 282
Artyleria 123
Askoński 60, 286
Astronomia 117
Atak i parowanie 183
Atak złożony 182, 188
Aury 147
Automatyczny sukces 71
Avestianie – patrz Świątynia Avesti
Aylon 282
Banga 182
Bannockburn 282
Barbarzyńcy 25-27, 94, 267-268
Bastion 282
Biologia 117
Biurokracja 111
Blok 179, 187
Blok i cios 181
Błogosławienie plonów 161
Błogosławieństwa 124-126
Błogosławieństwo Proroka 157
Błyskawiczne kopnięcie 180, 187
Błyskawiczny atak 182, 188
Błyskawiczny strzał 185, 189
Bogactwo 130-132
Boks 179, 187
Bolesne brzemię 171
Boskie objawienie 164
Boża opieka 160
Broń 190-192, 203-211
Broń biała 106, 190, 203-206
Broń energetyczna do walki wręcz 190, 205
Broń energetyczna strzelecka 192, 209, 210
Broń miotana 191, 206
Broń palna 191, 207-208
Broń plazmowa 192, 209, 242-243
Burza energetyczna 152
Bydlęta 223, 273
Byzantium Secundus 282
Cadavus 282
Cechy 101-105
Celowanie 184, 189
Centurion 231, 235
Cesarska Kohorta 30, 81, 84, 132
Cesarskie Oko 40
Cesarz – patrz Alexius, cesarz
Charakteryzacja 112
Chauki 33, 37, 284, 299
Ciało ze stali 180, 187
Cienie minione 144
Cienie przyszłe 144
Cień 153-156
Cięcie 182, 188
Cios głową 179, 187
Cios w czuły punkt 182, 188
Ciśnienie 143
Criticorum 282
Cuda 172
Cudowne oswobodzenie 160
Cudowne rozmnożenie 169
Cwaniactwo 111
Cyberharpun 235
Cybernetyka 90, 226-238
Czernobog 27, 62, 282
Czerpanie energii duchowej 152
Czytanie 111
Czytanie aury 146
Czytanie w myślach 145
Czytanie z gwiazd 164
Dacadosi 33, 78-80
Daishan 282-283
Dalekosłyszenie 148
Dalekowidzenie 147
Dar kazania 158
Dar mowy 154
De Moley 283
Delfy 283
Demony 173
Diaspora 18-23
Dłoń Umysłu 143-144
Długa seria 184
Dobrodziejstwa 126-133
Dociekliwość 112
Dodanie siły 148
Doświadczenie 136-137
Drox 182
Druga Republika 23-24
Drugi mózg 237
Duchowa pięść 181, 188
Duszenie 180, 187
Dwa pistolety 185, 189
Dwie ręce 183, 188
Dworska miłość 38
Działania długotrwałe 71-72
Działania jednoczesne 67, 69
Działania sporne 71
Działania strzeleckie 184-185, 189
Działania wspomagające 71
Dziw 135-136
Egzorcyzmy 161
Ekstrawersja 103
Eliksir 135, 215-216
Empatia 112
Energia 215
Etykieta 37-40, 112
Etyri 56, 60, 283
Favyana 268-269
Fechtunek 182-183
Feniksy 130-132, 201-203
Finta 183, 188
Folklor 115
Frachtowiec Ligi Kupieckiej typu „Wolny strzelec" 249
Gannokowie 59
Gargulce 251
Garnizon 289-290
Geomancja 163
Gildie – patrz Liga Kupiecka
Głosy 154
Głos z przeszłości 145
Golemy 276-277
Gościnność 38-39
Graa 179, 182, 188
Graal 283
Granaty 211
Grupowe moce psi 152
Gwiezdna sieć 115
Gwiezdne wrota 17-18, 238-239
Gwyneth 283
Hargard 283
Hawkwoodowie 32-33, 78-80
Hazard 112-113
Hazatowie 32-33, 78-80
Hezychaci – patrz Mnisi Żebrzący
Hira 284
Hironemowie 60
Historie postaci 77-90
Hombor, święty 19
Horacy, święty 19
Ikona 284
Inicjatywa 68, 175
Inkwizycja 47-48
Inne widzenie 165
Instynktowny strzał 185, 189
Intuicja 145
Inwestytura 157, 165
Inżynierowie 49-50, 84-86
Inżynierskie oko 236
Istakhr 284
Iven 284
Jeździectwo 113
Języki 113
Języki wieży Babel 158
Jonasz 235
Jox kai von 179
Jundaasta 37
Justynian 37
Kadyks 284
Kajdaniarze – patrz Pośrednicy
Kamień filozoficzny 251
Katedra 288-289
Keddah 37
Kierowanie 113-114, 222-223
Kish 284
Kobra 235
Komponenty 156
Komunikacja 217-218
Koncentracja 114
Kontaktowe lokale gildii 54
Kontrparowanie 182, 188
Kopnięcie z wyskoku 180, 187
Kordeth 284
Kostki efektu 70
Koszt przewozu 250-251
Kościelna kosmologia 163
Kościół 40-48, 163
Kość 66
Koto 178
Krakeny z Pustki 63
Krótka seria 184, 189
Ksantypowie 37
Ksenobiologia 118
Ksenoempatia 114
Ksenofobia 60-61
Księgoznawstwo 114-115
Kurganowie 94, 267-287
Kuszniczwo 115, 207
Lasery 192, 209, 242, 243
Leminkainen 284
Lexius, święty 19
Li Halanowie 34-35, 78-80
Liga Kupiecka 48-56, 84-86
Lighein 284
Liturgia nabożeństwa 158
Liturgia przerażających zastępów 162
Łuczniczwo 115
Łuki 191, 206
Madok 284
Malignatius 285
Manitou 285
Manna z nieba 169
Mantius, święty 19
Mantok 179
Martwy świat 172
Maszyny myślące 115-116, 219-222
Materiały wybuchowe 123
Maya, święta 19
Mechaniczne ptaki 225
Medpak ekspedycyjny 215
Medycyna 116
Miażdżąca siła 143
Miażdżąca dłoń 162
Midian 285
Mnisi Żebrzący 46-47, 81-83
Moce psychoników – patrz Psi
Modyfikatory z zasięgu 191
Mroczne dziecię 155
Naczynie duszy 161
Nałożenie rąk 158
Narkotyki 216-217
Narodziny Alter Ego 156
Nauka 116-117
Neurodruty 237
Niechybna pięść 180, 187
Niedźwiedzi uścisk 180, 187
Niepohamowane pragnienia 154
Niewidzialna Ścieżka (sabat) 269-270
Niskie kopnięcie 180
Niszcząca siła woli 144
Niszczenie wiary 171
Nowe Mroczne Wieki 24-28
Obce stwory 271-273
Obłęd 155
Obrona przed mocami okultystycznymi 140
Obudzenie Pasji 103-104
Oczyszczenie 167
Oczyszczenie istoty 169
Oczyszczenie substancji 165
Odcięcie 148
Odór zła 166
Odparcie Zła 130
Odrodzone słońce 62-63
Odstraszanie zwierząt 170
Odwrócenie uwagi 179, 187
Okruch duszy 251
Oksypłuco 237
Omany 155-156
Omen 144-145
Opanowanie 103-105
Opieczętowanie świątyni 161
Opróżnienie magazynka 184, 189
Orientacja w ciemnościach 146
Oro'ymowie 60
Ortodoksja (Urth) 41-42, 81-83, 160-161
Oszpecenie 170
Otwieranie zamków 117-118, 218-219
Palenisko 168
Pancerz 70, 193, 211-213
Pandemonium 285, 297-306
Panowanie nad ciałem 118
Parowanie 182, 188
Parowanie/riposta 183, 188
Paulus, święty 19
Pchnięcie 182, 188
Pentateuch 285
Percepcja 102
Petryfikacja 165
Pewna ręka 132-134
Phavian Instytut 140-143
Pheriz 226

Pieniądze 130-132, 201-203
Pierwsza pomoc 118
Pierwsza Republika 16-18
Pięść – błyskawica 180, 187
Pięść tygrysa 180, 187
Piętno sabatu 150
Pigmallium 276, 293
Piractwo 55-56
Place 202-203
Płaszcz 183, 188
Płomień 166
Pochwycenie 175-176, 187
Pocisk Vis 152
Poczucie winy 170
Podcięcie 180, 187
Podwójne uderzenie 183, 188
Pojazdy 222-226
Pojazdy bojowe 225
Pojazdy lądowe 112-113, 223-224
Pojazdy powietrzne 112, 225
Pojazdy wodne 113
Pojedynki 39-40
Pokładowe szczury – patrz amen'ta
Pokutnik 142
Połączenie zmysłów 147
Pomniejsze rody 36-38
Pomór 172
Populacja ludzi 292
Populacja obcych 292
Porażenie bólem 146
Poruszanie się 107-108, 185
Poryw wiatru 103-104
Pośrednicy 51-52, 84-86
Poświęcenie ziemi 160
Powiązanie umysłów 146
Powietrzna przechadzka 144
Powietrzny taniec 144
Pozdrowienie Zakheyelosa 162
Poziom Techniki 200
Poznanie serca 168
Pozyskiwacze 50-51, 81-83, 120
Praca nóg 182, 188
Preadamici – patrz anunnaki
Programowanie komputerów 221-222
Prorok 18-20
Prośba do Jachemuyelosa 167
Przebicie pancerza 183, 188
Przeczucie 146
Przedmiot wiary 130, 157. 159
Przejęcie 146
Przejęcie Vis 151
Przekleństwa 124-126
Przekleństwo Proroka 158
Przekształcenie 148
Przeładowanie 184, 189
Przeładowanie zmysłów 148
Przemawianie 119
Przemawianie do umysłu 146
Przemienieni 270-271
Przepływ Vis 151
Przerażający majestat 162, 167
Przesłanie uczuć 145
Przeszukiwanie 118
Przeszukiwanie myśli 146
Przewoźnicy 48-49, 84-85
Przykład rozgrywki 194-197
Przysięga towarzyszy broni 162
Przysięga wierności świętym 158
Przyspieszenie 148
Przytrzymanie 179, 187
Przywództwo 119
Psi 90, 140-146
Psyche 145-146
Puklerz 191, 213
Punkty dodatkowe 91-92
Punkty zwycięstwa 69
Pustkowia 297, 300-301
Pycha 170-172
Qlippoth 172-173, 275
Radiocuho 237
Ramiona umysłu 144
Rawenna 285
Relikwie 156
Rentgenowskie oczy 238
Reputacja 125-126
Retoryka 119
Robale wrasht 272-273
Rozbicie 24
Rozbrojenie 183, 188
Rozdarcie Zasłony 164
Rozkaz inkwizytora 167
Rozmowa z Tholumiyelosem 166
Rozpoznanie fałszu 166
Rozproszenie ciemności 160
Rycerze Poszukujący 29-30, 78, 133
Rytuały kościelne 157-160
Ortodoksji 160-161
Bractwa Wojennego 161-162
Zakonu Eskatonicznego 164-166
Świątyni Avesti 166-167
Sanktuarium Wieczności 167-170
Rzemiosło 118
Rzucanie 119
Rzucanie wielu rytuałów 157
Rzut 180, 187
Rzut wielokrotny 181, 187
Sabaty psychoników 168-270
Samobójczowanie 170
Sanctum 149
Sanktuarium 169
Sanktuarium Wieczności 45-46, 81-83, 167-170, 282
Sąsiednie światy 291
Scena 66-67
Seria z rozpylacza 184, 189
Severus 285
Sędziowie 52-53, 84-86
Shalidan 178
Shantorowie 20, 59-60
Shaprut 285
Shelici 37
Siła 101-102
Skafander kosmiczny 212
Skafandry kosmiczne 119
Skóra Goliata 237
Skoczki 225
Skok i strzał 185, 189
Skorupy 274-275
Skradanie się 106
Skrępowanie umysłu 146
Soma 148-149
Spostrzegawczość 106-107
Spowolnienie 148
Sprawiedliwe naznaczenie pokuty 158
Sprawiedliwie prowadzona dłoń 161
Spryt 102
Sprzęt medyczny 215-216
Stabilna postawa 180, 187
Statek badawczy al-Malików typu „Odyseusz" 248
Statki kosmiczne 132, 238-250
Status 132-134
Stolica 290
Stos 285
Strzał w przelocie 185, 189
Strzał z biodra 184, 189
Strzał z drugiej ręki 185, 189
Strzał z ziemi 185, 189
Strzały 206-207
Strzelanie 106
Stygmat 285
Stygmaty 128, 140
Styl florencki 183, 188
Stymusym 237
Suthec 286
Symbionci 27-28, 62, 277, 281-283
Szare Twarze – patrz Sędziowie
Szarża 176, 187
Szaty teurgiczne 130, 156
Szelmowstwo 113
Szermierka umysłu 143
Szlachecka etykieta 37-40
Szósty Zmysł 146-148
Szpiegoko 237
Sztuka 109-120
Sztuka przetrwania 120
Sztuka Vis 151-153
Sztuka wojenna 123
Sztuki walki 112, 177-182, 187-188
Szybkie załadowanie 185, 189
Ściana siły woli 144
Ściana żelaza 183, 188
Śmigacze 224-225
Światło (teurgia) 160
Światło (urządzenia) 218
Świątynia Avesti 44-45, 62, 277, 281-283
Święta Terra 286
Święty zapał 161
Świta 137
Tabela aur 147
Tabela zbroi 193
Tarcza mocy 152
Tarcza wiary 159
Tarcze 183, 188, 213
Tarcze energetyczne 192, 213-215
Tetyda 286
Teurgia 156-162
Throx 181
Torensonowie 37
Tortury 121
Tortury przeklętego 167
Totem 149
Tropienie 121
Trucizny 216-217
Tworzenie planet 288-296
Tworzenie Vis 152
Tworzenie więzi psychicznej 149
Uderzenie płazem 182, 188
Ukojenie 168
Umiejętności bojowe 121, 175-185
Umiejętności społeczne 122
Umiejętności wrodzone 105-108
Umiejętności wyuczone 108-124
Ungavoroks 286
Uniki 106, 176-177
Unoszenie 143
Ur-obunowie 56-57, 87, 269-270
Urok osobisty 106
Urowie – patrz anunnaki
Ur-ukarowie 22, 56, 57-58, 87-88, 284
Uświęcenie 159
Utracone Światy 287-288
Utrapienia 126-134
Utwardzenie 148
Uwolnienie się 180, 187
Uzbrojenie 241-243
Uzdrawiająca dłoń świętej Amaltei 169
Udrowienie 198
Van Gelderowie 37
Vau 20-22, 61, 281-282, 285, 286, 287
Velisimil 287
Vera Cruz 286
Voroksowie 58-59, 88-89, 182, 188, 286
Vril-Ya 286
Vuldrokariscy łupieżcy 25-27, 94, 268
Walka bronią białą 106
Walka wręcz 107
Wiara 105
Wiedza 122-123
Wiedza o obcych 115
Wiedza o zwierzętach 111
Widzenie mocy 147
Więź sabatu 150-151, 152
Więź voodoo 150
Wigor 107-108
Władymir 26-27
Władza nad sercem 145
Wojenne Bractwo 42-43, 81-83, 161-164, 178
Wojna z ukarami 22
Wojny o tron 28-29
Wrażliwość 146
Wspinaczka 108
Wspólnota 149-150
Wszechświatowy Kościół – patrz Kościół
Wszystkowidząca źrenica 165
Wślizg 181, 187
Wybawienie techniki 121-122
Wyczucie Vis 151
Wygląd 124
Wyjałowienie ziemi 172
Wyjątkowa porażka 70-71
Wyjątkowy sukces 70
Wyładowanie 151
Wyrocznia 145
Występy publiczne 123-124
Wysysanie Dziwu 154
Wyścigi 222
Wytrzymałość 102
Wywieranie wrażenia 108
Wzmocnienie 148
Xolotlowie 27, 62
Zabójcze kopnięcie 179, 187
Zaibatsu 16-18
Zakon Eskatoniczny 43-44, 81-83, 164-166
Załadowanie 184, 189
Zamek genetyczny 218
Zamek magnetyczny 218
Zapomniane Miejsce 287
Zaproszenie dla Hamomeyelosa 170
Zaprzęgi 112, 223
Zatrzymanie pchnięcia 183, 188
Zbroja Wszechstwórcy 160, 161
Zepsucie bezdusznego 166
Zerwanie więzi 150
Zmiana celu 154
Zmiana rozmiarów 148
Znane Światy 281-287
Zombie – patrz skorupy
Zręczność 102
Zwinne dłonie 124
Żargon Pozyskiwaczy 120
Żądło sumienia 166
Żelazna stopa 179
Żelazna wola 124
Żywotność 134

Szlachta

Kapłani

Obcy

Rycerze

Rozpoczyna się szóste tysiąclecie nowożytnej ery. Niebiosa stają się coraz mroczniejsze, bowiem słońca jedno po drugim gasną. Ludzkość już dawno temu sięgnęła gwiazd, stworzyła wielką republikę wolnych istot i rozwinęła technologię. Potem zaś – w jedną ledwie chwilę – zmarnowała wszystko, co zbudowała.
Nastały Nowe Mroczne Wieki.
Cywilizacja upadła i nawet gwiazdy umierają.

Dziś Znanymi Światami władają feudalni lordowie, wspierani przez fanatycznych kapłanów i nastawione na zyski gildie.

Statki kosmiczne

Psychonicy

Utracone Światy

Artefakty Obcych

#FSRPG

(C) 2000 Fading Suns ™ (Gasnące Słońca) is a trademark of Holistic Design, Inc. Used under licence.

ISBN 83-87968-51-X

HOLISTIC

MAG