



Roztrzaskana Ziemia

Świat do gry Savage Worlds

Marcin „Paladyn” Roszkowski



Jazda próbna

Nie ocaliła nas nauka.

Zawiodła nas wiara.

Nie pomogła magia.

Potem przyszedł Dzień Sądu Ostatecznego.

Armageddon.

Ragnarok.

Koniec Świata.

Miliardy zginęły.

Świat został roztrzaskany.

Tylko my przeżyliśmy...

SPIS TREŚCI

Wstęp		s. 4
Rozdział Pierwszy	Co się wydarzyło?	s. 8
	Co było kiedyś?	s. 8
	Co jest teraz?	s. 12
	Przenicowanie	s. 11
	Jaki znacie świat?	s. 14
Rozdział Drugi	Ziemia	s. 18
	Łądy, Wyspy, Skały i cała reszta	s. 18
	Glacia	s. 20
	Unugoro	s. 21
	Avalon	s. 23
	Tiko-Nui	s. 27
	Nippon	s. 30
Rozdział Trzeci	Księżyc, Złe Ziemie i Słońce	s. 35
	Księżyc, Włości <i>Fae</i>	s. 34
	Złe Ziemie	s.32
	Słońce	s. 36
Rozdział Czwarty	Nowe Przewagi i Zawady	s. 38
Rozdział Piąty	Nowe zasady i ekwipunek	s. 418
Rozdział Szósty	Podróże i walka w powietrzu	s. 43
Rozdział Siódmy	Przykładowa piaskownica	s. 44
Posłowie		s. 61

Wstęp

To, co czytacie właśnie teraz, to *mini-setting* czyli świata, w którym będą żyć, walczyć i dokonywać bohaterskich czynów wasze postaci. Znać już zasady, przeczytaliście podręcznik podstawowy, stworzyliście bohaterów i potrzebujecie dla ich sceny. Mam nadzieję, że Roztrzaskana Ziemia będzie taką, na której rozbłyszczą i zajaśnieją, jak gwiazdy.

Zanim przejdziemy do konkretów, kilka słów wyjaśnienia. Ten pomysł zrodził się bardzo dawno, pod zupełnie inną postacią i na potrzeby innego systemu. Nie został dokończony i znikł zagrzebany pod innymi projektami, jednak kiedy usłyszałem o polskiej edycji **Savage Worlds**, wrócił do mnie w jednej chwili. Jak wiecie z lektury podręcznika, gra ma być szybka, pełna akcji, brawurowa i ekscytująca.

Spisując załączek Roztrzaskanej Ziemi przypominałem sobie rzeczy, które dawno już mi umknęły. Wróciłem do pomysłów sprzed lat, do filmów, muzyki, książek, o których już dawno zapomniałem. To była przyjemna, odrobinę nostalgiczna podróż, trochę jak spotkanie z dawno nie widzianymi przyjaciółmi.

Nie obyło się jednak bez przeszkód i chwil zwątpienia.

Najgorsza była świadomość, że ktoś już wpadł na podobny pomysł i wykorzystał go, o zgrozo!, także dla potrzeb **Savage Worlds**. Mam na myśli fenomenalny świat **Sundered Skies**, który w pewnym sensie jest bardzo bliski mojemu pomysłowi. Chciałbym was przekonać, że obydwie powstały niezależnie, ale w sumie macie na to jedynie moje słowo...

Ostatecznie zdecydowaliśmy z Ramelem, że nie będziemy wydawać Roztrzaskanej Ziemi jako pełnoprawnego *settingu*, ani jako części innego projektu. Zamiast tego pozostanie on darmowym materiałem, trzecim w historii **Paladyn's Tower Games**.

O co w tym chodzi?

Lubię myśleć, że gry fabularne są dla nas, ludzi XXI wieku ma być tym, czym była lektura czasopism groszowych dla spragnionych rozrywki czytelników z początku XX w. Oni mogli uczestniczyć w przygodach swych ulubionych bohaterów jedynie biernie, my możemy sami ich stworzyć i aktywnie pokierować losami. Przepadam za tamtym okresem w amerykańskiej literaturze rozrywkowej, bowiem nieskażona była „mieszaniem konwencji”,

„graniem z konwencją”, a autorzy nie próbowali pod płaszczykiem fantastyki pisać o czymś innym. Tamte opowieści miały służyć temu, po co je pisano, więc rozrywce, a nie moralizatorstwie. Konwencja *pulp* oznacza prosty świat pełen akcji i przygody. Bohaterowie są wspaniałomyślni, odważni, własnoręcznie rozwiązują problemy, niekiedy przy pomocy pięści, innym razem sprytu. Czarne charaktery mają serca kamienne i złe, dlatego że są takie, a nie dlatego, że mieli trudne dzieciństwo. Przygody nie rozgrywają się pośród szarych blokowisk, biednych wsiach, a w egzotycznych krajach, pośród dżungli, zapomnianych miast, zrujnowanych świątyń. *Pulp* oznacza też przemieszanie konwencji. Naziści konspirujący z Obcymi, aby zdobyć magiczną włócznię Longinusa i przy jej pomocy podbić wysoce zaawansowane technologicznie imperium po wewnętrznej stronie Słońca? To wspaniała przygoda, a nie nedorzeczne brednie. Prawa fizyki i logiki ustępują fantastycznej opowieści, podobnie jak brak moralnych dylematów. Kłopoty rozwiązuje się nie za pomocą idealnie zgranych wielopoziomowych planów, a pięściami i ciętą ripostą..

Taka ma być Roztrzaskana Ziemia. Gdyby z naszą planetą stało się to, o czym przeczytacie, nikt by nie przeżył. Nie byłoby Wysp, ani Lądów, tylko pył i zamrożone bryły lodu, tworzące chmurę kosmicznego śmiecia, orbitującego tam, gdzie do niedawna była błękitna planeta.

Nawet, gdyby jakimś cudem ludzie przetrwali, szybko by zginęli, pozbawieni tlenu, światła słonecznego, wody i pożywienia. To nie jest fajny *setting* do gry fabularnej, stąd prawa fizyki i logiki muszą ustąpić, grzecznie im dziękujemy. Zawieszamy więc naszą niewiarę na kołku i wyobrażamy sobie zupełnie inny świat: nadal skąpany w świetle słońca, ale odmienionego, złożony z setek Wysp i kilkadziesiątu Lądów, który egzystuje nadal, podnosi się z kolan po gigantycznym kataklizmie i czeka na nowych odkrywców. Swoich bohaterów!

Mam nadzieję, że znajdziecie tutaj nowy dom dla swoich brawurowych bohaterów. Teraz, kiedy piszę te słowa, sam jeszcze nie poprowadziłem Roztrzaskanej ziemi, ale mam nadzieję niebawem to zrobić. Dwie drużyny podążają Drogą ku niej i niebawem dotrą tam, w pulpowym stylu. Czekamy też na pełne zasady polskiej edycji **Savage Worlds**, które mają się ukazać już niebawem. Liczę, że spodoba się wam ten pomysł.

Podziękowania należą się: **Jareckiemu**, **Gonzowi**, **Smartfoxowi**, **Ifrytowi** oraz **Ojcu Kanonikowi** za pomoc i cierpliwość oraz **Ramelowi** za słowa zachęty.

ROZDZIAŁ PIERWSZY: CO SIĘ WYDARZYŁO?

Mój dziadek opowiadał, że tam gdzie teraz rośnie puszcza, kiedyś były pola. Podobno biegła wśród nich droga, prosta jak blat stołu, albo nawet i bardziej. Zawsze kiedy o tym opowiadał, ponosiła go fantazja: twierdził, że ludzie mogli się kontaktować w mgnieniu oka, że nie musieli martwić się o jedzenie, bo były takie duże domy, gdzie półki się od niego uginały. Bredził coś o smakowitościach, alkoholu, mechanicznych wozach i takie tam. Młodzi i głupi byliśmy, bo nigdy mu nie wierzyliśmy, bo starzy zawsze gadają takie bzdury. Wiesz, „za moich czasów...”, albo „przed Kataklizmem...”. Ale raz zawędrowaliśmy nad jezioro Whimbleedoun i znaleźliśmy tam kurhan. Wielki był tak, że można by w nim zmieścić całą naszą wieś, a miejsca by starczyło jeszcze dla dwóch innych. W każdym razie zaczęliśmy się tam szwendać, aż trafiliśmy na inskrypcję... Co to inskrypcja? Nie pojmiesz tego, musiałbyś być druidem jak ja. W każdym razie... znaleźliśmy podziemną salę z inskrypcją TESCO, a jej wewnątrz stały rzędy szaf z dziwnymi pojemnikami, gąsiorami z dziwnego, miękkiego szkła oraz wiele, wiele dziwnych przedmiotów, których przeznaczenia nie potrafiłem odgadnąć. Mój dziadek już dawno był w grobie, więc nie mogłem go spytać, kim był ten Tesco, ale pewnie ważnym wodzem, skoro złożono go do mogiły z tyloma darami. Co? Nie, nie znaleźliśmy jego grobu. W każdym razie, udało nam się rozpieczętować kilka metalowych urn i znaleźliśmy tam najprzedniejsze specjały pod niebiosami. Nie wierzysz mi? W takim razie chodź, poczęstuj cię moja słodka pożywieniem bogów... Czasem sobie myślę, że mój dziadek nie bredził. Plakał rzewnymi łzami, kiedy opowiadał o utraconym rajku dzieciństwa, a ja... a ja żałuję, że nie było mi dane poznać tej krainy mlekiem i miodem płynącej...

Co było kiedyś?

Świat jakim go znamy, my ludzie schyłku wieku dwudziestego i początku dwudziestego pierwszego, nie istnieje. Wszystko to, co uważaliśmy za pewne, stałe i fundamentalne, uległo zagładzie, zostało przewartościowane, diametralnie zmienione i lub wyrzucone na śmietnik. Nie ma międzynarodowych korporacji, Internetu, ludzie przestali ufać nauce, wierzyć w postęp czy badać kosmos. Nie ma przemysłu i nadzwyczaj produktywnego rolnictwa, skończył się dobrobyt, polityka równych szans. Znikły państwa i systemy polityczne. Ludzie przestali w mgnieniu oka komunikować się ze sobą za pomocą cyberprzestrzeni, podróżować dookoła globu.

Czemu?

Bo już go nie ma.

Wszystko zaczęło się pewnego czerwcowego dnia 20XX. Wtedy to młody, francuski astronom odkrył na niebie nową gwiazdę. Radość amatora gwiazd była dosyć krótka, jego bardziej doświadczeni koledzy po fachu szybko odkryli, że to nie nowe słońce, a kometa. Wstępne badania szybko przyniosły hipotezę, że tor jej lotu jest zbieżny z trajektorią ziemi. Z początku autorytety i politycy nie wierzyli w te rewelacje. Zamawiano kolejne ekspertyzy, podważano metodologię badań i proponowano alternatywne hipotezy. Jednym słowem, marnowano cenny czas.

Koniec końców rządcy świata przyjęli do wiadomości, że Ziemi grozi zagłada. Kometa pędziła ku niej z głębi kosmosu, a tor kolizyjny był faktem niepodważalnym, należało więc coś zrobić. Na zgromadzeniu nadzwyczajnym ONZ podpisano traktat, na mocy którego największe potęgi technologiczne, naukowe i przemysłowe miały utworzyć wspólny ośrodek badawczy, gdzie zostanie opracowana metoda zapobiegnięcia katastrofie. Naukowcy z Chin, Stanów Zjednoczonych Ameryki, Rosji, Unii Europejskiej i innych krajów przeanalizowali jeszcze raz dostępny materiał i zaproponowali wysłanie misji załogowej, która miała przechwycić obiekt tuż po tym, jak wejdzie on w granice Układu Słonecznego. Jej zadaniem było zdetonowanie asteroidy tak, aby rozpadła się na mniejsze kawałki, które nie byłyby w stanie zagrozić ziemi oraz zebranie próbek, które były nieocenionym źródłem informacji na temat innych zakątków wszechświata, z których przybywała niebezpieczny gość.

Dwa lata później z przylądka Canaveral wystartowały dwa statki komiczne: Ikar1 oraz Ikar2. Ich lot obserwowali chyba wszyscy mieszkańcy globu, wiedząc, że od powodzenia misji zależy ich życie. Dzięki prototypowemu napędowi nowej generacji, działającemu na bazie strun grawitacyjnych, faza lotu miała trwać zaledwie dwa miesiące, kiedy statki powinny były dotrzeć w okolice Plutona. Tam miało się rozegrać starcie z nadciągającą zgubą.

O niepowodzeniu misji Ikar1 i Ikar2 nie wiadomo zbyt wiele. Miesiące po ich misji wypełnione były różnymi, gorączkowymi próbami odwrócenie nieuniknionego i mało kto miał czas na analizowanie przeszłości. Jedyne co wiadomo, to że Ikar2 nie zdołał wylądować

na powierzchni planetoidy. Błąd w kalkulacji trajektorii podejścia spowodował, że zamiast zrównać się z nią lotem, uderzył w powierzchnię i roztrzaskał się na kawałki.

Ikar1 wylądował na powierzchni planetoidy, donosząc jednocześnie, że jest ona większa, niż wskazywały na to obliczenia i badania teleskopem kosmicznym. Jego załoga przystąpiła do pośpiesznych odwiertów i pobierania próbek oraz montowania ładunków termojądrowych, których odpowiednio ukierunkowany wybuch miał rozbić planetoidę na kawałki. Dwunastego dnia misji kontakt z astronautami urwał się bezpowrotnie.

Na Ziemi rozpełtał się chaos. Ludzie masowo wpadali w histerię, doszło do buntów i rozruchów. Radykałowie usiłowali obarczyć kogoś winą, lub zbić kapitał polityczny. Doszło do pogromów, dawno skrywane animozje wybuchły jako lokalne konflikty. Panika i desperacja w ciągu kilku tygodni doprowadziły świat na krawędź gospodarczego i ekonomicznego załamania. Wstrząs nie ominął mechanizmów życia społecznego, politycznego, nawet relacji międzyludzkich.

Pośród tego zamętu, rządy podjęły kolejną próbę ratowania świata przed zagładą. Wykorzystując flotę wahadłowców i niedokończoną stację Alfa, pośpiesznie skonstruowano orbitalną wyrzutnię broni jądrowej i w kierunku asteroidy wystrzelono ponad sto pocisków klastrowych. Ku zaskoczeniu i niedowierzaniu wszystkich, żaden z nich nie rozbił asteroidy, a większość z nich nawet jej nie trafiła. Zdawać się mogło, że chroni ją jakieś pole energetyczne, czarodziejski płaszcz.

Drugie, czerwone słońce widoczne było na niebie nawet za dnia. Nocą przyćmiewało Księżyc i wisiało nad głowami ludzi, jak miecz Damoklesa. Zagłada przestała być teorią, stała się namacalnym faktem.

Kiedy asteroida minęła Saturna, na Ziemi nastąpiło apogeum paniki. W tym czasie dochodziło do wielu nedorzecznych prób ratunku: kilku milionerów odkupiło stary, radziecki wahadłowiec, przeniósł nań zapasy żywności, prototypy komór kriogenicznych i habitaty, po czym wystartowało w kosmos. Ich los pozostał nieznanym. Rządy wielu krajów próbowały budować lub odnawiać schrony dla ludności, konstruowano banki danych, arki żywnościowe. Ci, którzy nie ufali władzom, sami budowali sobie schronienia w miejscach, które uważali za bezpieczne. Uzdatniano zapomniane schrony przeciwoatomowe.

Czas przed samą zagładą to nawrót do religii, zarówno tych tradycyjnych, jak i mniej powszechnych. W Kociołach, meczetach i bożnicach gromadziły się tłumy, podobnie jak w

miejscach kultów pogańskich, klasztorach, ośrodkach medytacyjnych. Każda z tych grup głosiła swą własną wizję końca świata i sposobu, aby go przetrwać. Niektórzy po prostu modlili się, pościli i umartwiali, inni wznosili ołtarze, grzebali jamy w ziemi lub wędrowali, głosząc koniec czasów. Często dochodziło między nimi do starć, waśni, a nawet pogromów.

Ostatni akt tragedii to obrona na orbicie Ziemi, zmasowany atak całym arsenałem broni, jaki pozostał do dyspozycji rządów. Podobnie jak poprzednie próby i ten wysiłek okazał się daremny.

Asteroida uderzyła w błękitną planetę. Stacje telewizyjne do ostatniej chwili relacjonowały koniec świata, ale mało kto oglądał transmisję, skoro wystarczyło spojrzeć za okno. W ciągu jednego strasznego dnia i nocy została unicestwiona cała planeta, ponad sześć miliardów jej mieszkańców, cywilizacja, kultura, wszystkie żyjące gatunki.

Tak się przynajmniej mogło zdawać.

Przenicowanie

Kiedy nastąpiła najciemniejsza noc, fale uderzeniowe wstrząsały umęczonym globem, padły ostatnie bastiony rzeczywistości i nawet prawa fizyki musiały ugiąć się pod naporem niszycielskiej furii. Nikt nie potrafi wyjaśnić, co się rozpoczęło w dwie godziny dwadzieścia serem minut po tym jak kometa uderzyła w Ziemię i niewielu specjalnie potrafi je nazwać. Większość ocalałych ludzi, którzy zamieszkują Skąły, Wyspy czy Łądy nie specjalnie zdaje sobie też sprawę z ich istnienia. Niemniej kilku naukowców, ezoteryków czy mędrców wie, że nastąpiło Przenicowanie.

Bez ogródek mówiąc, pozostałości po Ziemi zostały zamknięte wewnątrz Słońca. Otoczone pozostałościami atmosfery, która umożliwia im oddychanie, zostały wessane do środka pustej, jak się okazało, gwiazdy, aby pozostać w niej na wieki. Dlaczego tak się stało, niewiadomo i prawdopodobnie nikt nigdy się nie dowie. Słońce nie jest gwiazdą jaką znano, okazało się bowiem, że na jej powierzchni żyją pewne istoty, których istnienia nie podejrzewano, a nawet gdyby je odkryto, nikt nie umiałby tego faktu zaakceptować. Z drugiej strony, efekty ich egzystencji były widoczne gołym okiem, tylko nikt nie potrafił ich przejrzeć...

W zależności od tego, jakimi pryncypiami kieruje się człowiek, różnie można tłumaczyć to, co się stało. Wierzący powie, że Bóg lub opiekuńcze Słońce wchłonęło resztki umęczonego świata, osłaniając je przed zniszczeniem. Mag będzie snuł teorie astrologicznej koniunkcji i magicznej interferencji, a naukowiec, jeśli tacy jeszcze istnieją, powie, że nie ma odpowiednich danych, aby postawić tezy.

Pozostałości roztrzaskanej ziemi krążą więc w kuli gazów, która uwięziona jest z kolei wewnątrz Słońca. Niewielu zdaje sobie sprawę z tego faktu, bowiem skład atmosfery sprawia, że niebo nadal jest niebieskie, a systematyczna, monotonna pielgrzymka Salamander naśladuje ruch Słońca po nieboskłonie. Wszystko zdaje się być takie jak przed Katakлизmem, ale naprawdę jest zupełnie inne.

Co jest teraz?

Wbrew logice i rachunkowi prawdopodobieństwa, ścisłym prawom fizyki i matematyki, niewielki procent planety oraz jej mieszkańców ocalał. W zasadzie to cud, choć mało kto o nim mówi w ten sposób.

Od czasu wielkiej katastrofy minęło grubo ponad pięćdziesiąt lat. Łatwiej liczyć ten czas pokoleniami, bowiem niektórych regionach nie sposób określić przemijania pór roku, ludzie nie mają głowy do rocznic, a niektórzy nie chcą pamiętać o tym, co było kiedyś, a już nie wróci. Obecnie wyrasta już trzecia generacja, która w ogóle nigdy nie знаła świata sprzed katastrofy. Jej pradiadowie próbowali otrząsnąć się po traumatycznych przeżyciach Armagedonu i odtworzyć jakoś dawny porządek z resztek, które jakimś zrządzeniem losu udało się ocalić. Zadanie to było z góry skazane na niepowodzenie: zbyt rozproszona i szczegółowa była wiedza potrzebna do powrotu na technologiczne szczyty, z jakich została strącona ludzkość. Kiedy zabrakło specjalistów, nie było nikogo, kto potrafiłby rafinować benzynę, nadzorować wytop metali odpowiedniej czystości. W ciągu jednej nocy wysoko rozwinięta cywilizacja techniczna stoczyła się do poziomu koczowników i zbieraczy, którzy na dodatek nie wiedzieli jak koczować i co zbierać. Z wolna, metodą prób i błędów, ludzie ci przetrwali i okrzepli, płacąc cenę życia za każdą pomyłkę.

Z czasem narodziło się kolejne pokolenie, pierwsze które dawną Ziemię znało już tylko z opowieści. A były one gorzkie i smutne. Z jednej strony przepełniała je tęsknota za rajem utraconym, za światem gdzie żyło się łatwo, suto, bezpiecznie i bez problemów, a

drugiej goryczą, że owa rzeczywistość runęła jak domek z kart, nie potrafiąc obronić samej siebie przed pierwszym, naprawdę poważnym zagrożeniem. Dziadowie i babki waszych bohaterów żyli obarczeni tym brzemieniem, jednocześnie dostosowując się do wymogów nowej sytuacji i znosząc na przemian trudy życia codziennego oraz jątrzący ból tęsknoty za cudami, o których opowiadali ocaleni. Z wolna te mrzonki odchodziły w zapomnienie, w miarę jak wymierali ostatni świadkowie przeszłości i ich wspomnienia przysypywane były problemami codzienności.

Stabilizacja, o którą walczyło drugie pokolenie została w jakiś sposób osiągnięta. Ludzie ponownie nauczyli się, jak uprawiać ziemię i jak polować, które rośliny można uprawiać, które są jadalne, a które stanowią truciznę, czy lek. Wysiłki i myśli tej generacji skoncentrowane były na „teraz” i „tutaj”, rzadko kiedy ich myśli wybiegały poza granice sioła, najbliższą ziemię i gromadzenie zapasów. Odrzuciwszy rojenia o starych cudach, ludzie ci skupili się na przeżyciu, prosperowaniu i zapewnieniu bezpieczeństwa najbliższemu. Ciężka i znojna praca trzeciej generacji, ojców waszych bohaterów, przyniosła upragnione rezultaty. Ludzie udoskonalili techniki rolne i metody polowania. Część dawnej wiedzy przetrwała i dzięki niej osadom nie grożą zarazy, a z chorobami mniej więcej wiadomo jak walczyć. Rzecz jasna nikt nie stosuje już tabletek czy antybiotyków: jeśli nawet jakieś zapasy ocalały, to po tylu latach nie nadają się już do niczego, oprócz wykończenia chorego. Zioła i dawniej tak zwana „medycyna naturalna” zajęły miejsce medycyny hipokratejskiej.

Teraz na scenę wkraczają ich dzieci, pokolenie bohaterów, które zaczyna się wiercić, rozglądać i patrzeć łakomym lub ciekawskim okiem, co się kryje za najbliższym lasem, górą, za brzegiem wyspy. Wychowani w relatywnym dobrobycie (który oznacza pewność, że na przednówku nie będzie się głodowało), pokoju, obeznani z prawidłami rządzącymi naturą, zaczynają wymykać się z rodzinnych osad, aby zobaczyć, co się kryje za lasem, górą, A nawet krawędzią wyspy. Skoro wysiłki całego sioła nie muszą być skierowane na sianie i zbieranie plonów, łowy na zwierzyne, walkę z powodzią, śnieżycami czy innymi zagrożeniami naturalnymi, mogą sobie pozwolić na luksus wędrówki i odkrywania świata dookoła nich. Bo tak naprawdę, nikt nie wie, jaki on jest naprawdę.

Jaki znacie świat?

Zasadniczo odpowiedź brzmi: prosty i rzeczowy, taki który nie wybacza błędów, wymaga ciężkiej pracy, nie jest sprawiedliwy, ale daje nadzieję na lepsze jutro, pozwala żyć wolnym i pod otwartym niebem.

Ale pewnie nie o taką odpowiedź wam chodziło. Chcecie konkretów, czyż nie?

Świat jaki istniał przed katastrofą, już nie istnieje. Nie ma oceanów, kontynentów, linii brzegowych, tytanicznych masywów górskich czy nieprzebytych pustyń. Nie ma też Ziemi jako błękitnej planety. Co więcej, zniszczenie globu pokazało, że prawa nauki, zdrowego rozsądku, logiki i empirycznej poznawalności nie są jedynymi, jakie rządzą rzeczywistością. W niektórych rejonach do głosu powróciła dawna wiara, w innych dziwna siła, którą jedni nazywali magią, inni maną, mocą, czy którymkolwiek z wielu imion.

Uderzenie planetoidy wywołało falę uderzeniową, która zmiotła z powierzchni Ziemi miasta, linie kolei, powaliła całe połacie lasów. Wywołane przez nią burze, tornada i huragany nie trwały więcej niż kilkanaście minut, bowiem w ślad za nimi przyszły wielometrowe fale tsunami, które sięgnęły w głąb lądu na wiele kilometrów. Tuż za nimi po całym globie rozeszły się potworne drżenia ziemi, narastające z każdą chwilą. Góry zachwiały się i runęły. Łądy popękały jak roztopiająca się kra. W górę wystrzeliły gejzery lawy, gaz i ropa zapalały się w powietrzu, które rozgrzane było do ogromnej temperatury. Z potwornym trzaskiem, wyciem wichru, hukami żarów, przy udziale trujących jądów, wszechobecnego popiołu Ziemia po prostu pękła i rozpadła się na tysiące mniejszych lub większych kawałków. Koszmarowi daleko było jednak do końca: w tym zamieszaniu poszczególne odłamki planety wpadały na siebie i zderzały się, fale roztopionej materii i płynnego ognia zalewały ocalałe pozostałości lądu, para, chmury pyły, trujące gazy przesłoniły niebo na wiele, wiele tygodni.

Świat obecny jest potomkiem tamtego straszliwego dnia i nocy. Nie ma już Ziemi jako planety. Zamiast niej w kuli gazów, która jest cudem ocalałą atmosferą, wirują z wolna odłamki dawnego globu. Jedne są mniejsze, inne większe, niektóre przypominają ziarnka piasku, inne są niewiele większe od kamieni czy gładów. Armagedon przetrwały także i większe odłamki planety, takie na których ocaleli ludzie i byli w stanie przetrwać trudne czasy po katastrofie. Część z nich jest tak mała, że przeżyć mogła ledwie jedna rodzina, inne zaś na tyle rozległe, aby zamieszkiwały je całe wsie, czasem nawet dwie lub trzy. Pozostało też kilka tak zwanych Lądów, czyli największych spośród Wysp: są to fragmenty dawnych

kontynentów, na tyle warte i odporne, aby przetrwać w całości oraz dość duże aby podtrzymać nawet sporą populację mieszkańców.

Wędrowiec rzadko uświadczy cudów dawnej techniki. Ludzie przestali błyskawicznie porozumiewać się z przyjaciółmi z drugiego krańca globu lub podróżować przezeń z ogromną prędkością. Świat typowego człowieka ogranicza się najpierw do jego domu i najbliższych, potem wsi, siola, lokalnej społeczności, a kończy na granicy uprawianych pól, ewentualnie targu, gdzie spotyka się z mieszkańcami innych osad. To, co znajduje się za horyzontem jest niepewne, nieznanne, tajemnicze, a być może nawet groźne. Znaczna większość ludzi nie jest zainteresowana tymi rzeczami, jednak są tacy, których to właśnie one pociągają i intrygują.

Rzadko kiedy można spotkać kogoś, kto pochodzi z innej Wyspy, czy Lądu. Po pierwsze taki człowiek jest kimś obcym, i dziwnym. Zapewne wygląda niezwykle, ma dziwne obyczaje, być może jest wrogi, a na pewno trudny do zrozumienia. Co więcej, zwłaszcza w przypadku małych Wysp, stanowi realne niebezpieczeństwo: jest kolejną gębą do wyżywienia, która odbiera jedzenie prawowitym mieszkańcom domostwa. Stąd ludzie spoglądają na nieznanym z ukosa, częstokroć podejrzliwie, a nawet nieprzyjaźnie.

Takie wypadki są jednak bardzo rzadkie, bowiem pokonanie przestworzy jest ogromnie trudne. Nie ma już samolotów, które szybko i pewnie przemierzały niebiosa, wioząc w swoich brzuchach setki pasażerów z jednego kontynentu na drugi. Jedyne latające, jakim może dysponować człowiek to taki, który sam zbuduje i przetestuje. Biorąc pod uwagę brak dokładnych przyrządów pomiarowych, dosyć prymitywne narzędzia i materiały, podróże z jednej Wyspy na drugą są ogromnie ryzykowne. Jest też jeszcze jeden czynnik: nie ma czegoś takiego jak mapy Lądów i Wysp. Jest tak z dwóch powodów: pierwszy i najbardziej prozaiczny, nie było komu je tworzyć, nikt nie miał do tego czasu, głowy i chęci. Ludzie byli zajęci przetrwaniem następnej zimy i nie uważali za stosowne marnować energię na takie przedsięwzięcia. Czynnik drugi, to mało znany fakt, otóż Zarówno Wyspy jak i Lądy poruszają się po nieregularnych trajektoriach, gnane prądami powietrza, pływami grawitacji czy przyciąganiem Księżyca.

Niemniej, podróże z Wyspy na Wyspę niekiedy się zdarzają, choć są zwykle bardzo dramatyczne i w jedną stronę. Zdarza się niekiedy, że dwa kawałki ziemi zbliżą się do siebie na naprawdę niewielką odległość. Jest to moment ogromnego napięcia, bowiem nie wiadomo, czy ten drugi jest zamieszkały przez ludzi, jakie będzie ich nastawienie i co takie spotkanie przyniesie. Częstokroć wysyłane są wtedy misje zwiadowcze, które przedostają się na drugi

łód przy pomocy lin z hakami, drabin, przenośnych pomostów i rozpoczynają pośpieszną eksplorację. Zdarza się tak, że nagły podmuch lub pływ rozłączy obydwie wyspy i wtedy odkrywcy zostają na uwiecznieniu. Bywa tak, że nie wracają w ogóle, bo spotkała ich śmierć, wypadek lub coś jeszcze gorszego. Jeśli okaże się, że nowa wyspa jest niezamieszkała, a nadaje się do zasiedlenia, przed ludźmi staje poważny dylemat: czy porzucić rodzinę, bliskich i ukochanych i spróbować znaleźć szczęście na tej nowej ziemi? Jeśli zamieszkała wyspa jest przeludniona, taka wyprawa staje się wręcz obowiązkowa i „nadliczbowych” zmusza się do podjęcia ryzyka. Tak czy inaczej, widok nowego, nieznanego łądu na horyzoncie zwiastuje wiele emocji, poruszenie i zmiany.

ROZDZIAŁ DRUGI: ZIEMIA

„Prawie nie pamiętam naszej rodzinnej Wyspy. Wiem tylko, że byliśmy skazani tam na śmierć. Nazywałam się wtedy Ewa 16, miałam braci Abrahama 17, Dawida 19 i dwie siostry Sarę 16, Marię 21 i Magdalenę 19. Zbliżało się święto Wybawienia, kiedy Starszyczna składała Panu wdzięczność za ocalenie nas przed końcem świata i przysięgała, że wytrwamy w wierze, aż podejmie nas do niebios. Tego dnia dokonywało się także Oczyszczenie. Nasz Wyspa była niewielka i jeden z pierwszych Pielgrzymów obliczył, że może utrzymać przy życiu ledwie 300 osób. Stąd każdemu Dziecku nadawano jedno z dwudziestu biblijnych imion oraz numer. Jeśli umierał ktoś o niższym, wtedy wszyscy za nim w kolejności schodzili w dół tej drabinki, modląc się, aby przed kolejnym Oczyszczeniem mieć za miano numer piętnaście lub mniejszy. Podczas tej ceremonii bowiem strącano z klifu wszystkich dojrzałych, którzy byli ponadliczbowi.

Na tydzień przed dniem, kiedy i mnie miano zrzucić ze skał, abym pozwoliła przetrwać wspólnocie, na horyzoncie pojawiła się inna Wyspa. Nawet, gdyby nie kazano mi się na nią udać, zrobiłabym to bez wahania...”

Lądy, Wyspy, Skały i cała reszta

Kiedy meteoryt uderzył w Ziemię, ta rozpadła się na kawałki. Kataklyzm nie nastąpił w jednej chwili, o nie, najpierw zapłonęła atmosfera, kiedy ogromna skała wdarła się z nią z siłą tysiąckrotnie o tysiąckrotnie większą od najpotężniejszego huraganu. W ślad za ogniem ruszyły płomienne wichry, omiatając ziemię, spopielając ją i pozostawiając za sobą jedynie osmalone ruiny miast, budynków, wytworów ludzkiej ręki i samych ludzi. Była to chwila, kiedy śmierć poniosła znaczna część mieszkańców świata. Ludzie płonęli żywcem, dusili się, gotowali od wewnątrz. Na nic zdały się modlitwy, błagania. Schronienia nie zapewniły im ani bunkry, ani ściany kościołów, ani też wiara w naukę, cudaczy szczęście.

Tuż przed tym, jak nastąpiło właściwe uderzenie, planetoida wtargnęła w oceaniczne odmęty, wzbudzając tsunami, jakiego nikt wcześniej i nikt później nie widział. Fale wysokie na wiele dziesiątków metrów runęły na lądy, zatapiając to, co jeszcze przed chwilą trawiły płomienie. Ci nieliczni, którzy przeżyli płynne jezory ognia zalewające świat, zostali zalani przez wody mórz i oceanów. Niszczycielski żywioł dokończył dzieła zniszczenia, kładąc kres dziełom ludzkiej ręki, które zostały wzniesione na wybrzeżach, ale też i o wiele kilometrów

dalej, w głąb ląd. Fale sięgnęły miejsc, w których nikt by się nie spodziewał zobaczyć takiej ilości wody.

Potem asteroida uderzyła w płaszcz ziemi. Impet uderzenia, osłabiony przez tarcie atmosfery i opór wody był jednak tak wielki, że spowodował wstrząsy tektoniczne, odczuwalne na całym świecie. Góry się zachwiały, lawiny zaczęły niszczyć to, co przetrwało ogień z nieba i umknęło falom oceanu. Konającą planetę przeszło ostatnie drzenie, kiedy wrogi pocisk sięgnął jej trzewi, rozerwał je i rozszarpał, na koniec wypruł na wierzch. Roztopiony rdzeń planety zaczął wyciekać. W ciągu kilkunastu godzin linie pojawiły się widoczne na powierzchni linie pęknięć i w ciągu kilku straszliwych dób cała planeta rozpadła się na kawałki!

Nie był to jednak koniec koszmaru. Do atmosfery wydostały się ogromne ilości pary, dymów i pyłu. Wody oceaniczne ugaiły pożary, które na szczęście dla nielicznych ocalałych, nie strawiły całej atmosfery. Jednak los tych, którzy pozostali przy życiu nie był jeszcze ostateczny. Przez następne kilkanaście miesięcy panował szary półmrok, kiedy chmury gruzu, pyłu i piachu blokowały słońce. W tym diabolicznym półcieniu fragmenty dawnej planety zderzały się ze sobą, niosąc niekiedy śmierć i zniszczenie. Z wolna wszystkie zawałidrogi zostały usunięte, poszczególne bryły stałej materii ustatkowały się, krążąc i wirując po swoich trajektoriach i ci, którzy ocaleli, mogli spróbować wyjść z kryjówek i zbudować życie na nowo. Tych, którzy jako pierwsi wychynęli ze schronienia przywitały promienie słońca, które z każdym rokiem stawało się coraz bardziej wyraźne, ale i ciemniejsze, jak dogasający płomień.

Fragmenty planety ocalałe z Katakliizmu dzieli się na kilka rodzajów, biorąc pod uwagę ich wielkość:

Pył to określenie wszelkiej latającej drobnicy od kamienia, które do ręki może wziąć dziecko, po bryły wielkości sporego głazu. Wirują gnane wiatrem, wiecznie spadając dół, a potem wzlatując w górę, targane prądami przyciągania i grawitacji. Ich ruchy są chaotyczne i nieskoordynowane, a *Pył* zagraża lataczom, a nawet większym statkom i niejeden podniebny statek został rozbity na kawałki przez skupisko, którego nikt się nie spodziewał lub nie było zaznaczone na mapie.

Skały duże obiekty materialne, które unoszą się pośród Sfery. Większość z nich jest niewielka i pusta, pozbawiona roślinności, choć największe ze *Skal* są w stanie podtrzymywać ubogie życie. Jedno dwa drzewa, niewielka grotka ze źródłem wody kilka metrów powierzchni do rozprostowania nóg, to wszystko, jednak zawsze jest to jakieś schronienie. *Skały* to idealne schronienie dla pustelnika, wyrzutka lub miejsce kaźni dla więźnia czy wygnańca, jednak znaczna część z nich jest po prostu gołym kawałkiem terenu, który stanowi jakiś mniej lub bardziej charakterystyczny punkt nawigacyjny. Większość *Skał* unosi się w jednym miejscu i jest zbyt ciężka, aby ulec naporowi wiatru o zwykłej sile.

Wyspy są miejscem, którego kurczowo czepia się życie. Zazwyczaj mają od kilkuset metrów do kilku kilometrów kwadratowych powierzchni i są w stanie podtrzymać życie niewielkiej ludzkiej osady. Ich mieszkańcy to ciężko pracujący, nieufni ludzie, permanentnie przyparci do niewidzialnego muru. Zazwyczaj nie mają środków aby opuścić swoją wyspę, trudno byłoby im zresztą znaleźć inną zdatną do zamieszkania, a nie bronioną. Każda burza, wichura, czy zmiana orientacji ich siedziby może doprowadzić do katastrofy, zmarnienia upraw, a przez to głodu i śmierci, stąd mieszkańcy *wysp* niechętnie patrzą na każda nowość i obawiają się wszelkich zmian. Wiek, który minął od Katakliizmu, zmienił postawę i mentalność ludzi: stali się ksenofobiczni i zaściankowi. Nie interesują się niczym, co nie przekłada się na zwiększenie szans przetrwania, jak ognia unikając niesprawdzonych nowości. Mało kto wie cokolwiek na temat okolicznych *Wysp* czy *Skal*, a jeden na wielu wyprawił się poza rodzinne tereny. Jeśli *Wyspy* są punktami światła pośród mroków barbarzyństwa i niebezpieczeństwa, to przypominają płomień świecy: słaby, chybotliwy i do zdmuchnięcia przez silniejszy podmuch wiatru.

Archipelagi to skupiska kilku *Wysp*, które unoszą się w niewielkiej odległości od siebie. Ich mieszkańcy są ze sobą spokrewnieni i sprzymierzeni, stanowią jeden organizm państwowy. Bardzo częste dzieje się tak, że poszczególne *Wyspy* specjalizują się w odmiennych rodzajach upraw, hodowli czy rzemiośle. *Wyspy* tworzące *Archipelag* połączone są zwykle linowymi mostami lub windami, te na których przetrwały dawne tradycje mogą dysponować artefaktami sprzed Katakliizmu, a z ich pomocą mieszkańcy nawet byli w stanie opracować wehikuł latający.

Lądy to fragmenty starego świata, które przetrwały uderzenie w jednym kawałku. Mogą mieć od kilkunastu do kilkuset kilometrów kwadratowych powierzchni, być domem dla kilkunastu ludzkich osad, a nawet lasów, zwierzyny, czy niewielkiego miasta. *Lądy* mogą być

zamieszkałe i dzikie, niektóre utrzymują flotyle statków powietrznych, a ich władcy marzą o zbudowaniu własnego dominium, inne pograżyły się w otchłani barbarzyństwa. Najbardziej znaczące Łądy to: Glacia, Ungoro, Nippon, Avalon, Tiko-Nui, Brasil i Mexica. Oprócz nich istnieją jeszcze inne, jednak trudno do nich dotrzeć, mało kto o nich wie, nie natrafiono na żadne ślady po zamieszkujących je ludziach, którzy mogli się wybrać w podróż na inne wyspy.

GLACIA

Opis: Wyspa skuta wiecznym lodem i smagana mroźnym wichrem. Zamieszkują ją nieliczne szczepy ludzi, którzy przystosowali się do nieprzyjaznych warunków i jakimś cudem utrzymują przy życiu w nieprzyjaznym środowisku. Tylko nieliczni z nich zdają sobie sprawę, że istnieje coś poza Glacią, ale żaden z nich nie odważył się opuścić rodzinnego Łądu. Kilku nielicznych awanturników zdołało opuścić tę zmarzlinę, okrętując się na któryś z statków, jaki na niej wylądował, ale żaden nie powrócił do ojczyzny.

Wymiary: O rozmiarach Glacii trudno jest mówić, ale można przypuszczać, że mierzy sobie ona jakieś 150 na 100 kilometrów. Chodzą plotki, że pokrywa lodowa może mieć grubość wielu kilometrów, ale opowiadający je ludzie twierdzą, że pośrodku pustkowi jest zejście do podziemnej krainy pełnej prehistorycznych bestii, tak więc ich opowieści można raczej między bajki włożyć lub uznać za wynik halucynacji i majaków.

Prawo i rządy: Glacia nie tworzy jednego, zwartego organizmu państwowego. Każda wioska ma swoją starszyznę i wodzów, rzadko kiedy toczą ze sobą wojny czy zawierają sojusze. Ludzie zdają sobie sprawę, że w obliczu tak nieprzyjaznego środowiska, jak to, w którym żyją, muszą się skupiać na przetrwaniu i nie mogą pozwalać na czcze utarczki i niepotrzebny rozlew krwi.

Warunki życia: Lodowe pustkowia, smagana mroźnym wichrem tundra i morze zamrożone na aż po sam kres, oto krajobraz Glacii. Białe lodowce są niekiedy urozmaicane porostami, nagimi skałami, gejzerami gorącej wody lub aktywnym wulkanem, spowitym chmurą trujących gazów. Pośród tej jałowej krainy istnieje jednak życie: pingwiny, foki, morsy, a nawet groźne niedźwiedzie polarne.

Mieszkańcy: Glacia to pozostałość Arktyki sprzed Katakliizmu. Zamieszkujący ją potomkowie Inuuków byli przystosowani do życia w takim klimacie, są więc niscy i drobni, odporni na zimno, mają skośne oczy, żółtawa skórę i ciemne, gęste włosy. Ludzie utrzymują się z polowania na foki, morsy, łowienia ryb, zbierania korzeni, porostów i jagód. Są pragmatyczni i praktyczni, ich głównym celem jest przetrwanie.

Mieszkańcy Glacii nie dysponują własnymi statkami powietrznymi.

UNUGORO

Opis: Unugoro to pozostałość dawnego wulkanu, kaldera w której rozwinął się i przetrwał osobny ekosystem. Zwarte formacje skalne i odosobnienie od otaczających terenów sprawiły, że nieomal nietknięty przetrwał Katakliizm i był w stanie podtrzymać życie zamieszkujących go istot. Wydarzenia jakie miały miejsce podczas apokalipsy wywarły ogromny wpływ na ludzi, którzy ostatecznie przekonali się, że technika, postęp i rozsądek są ślepą uliczką i do niczego dobrego nie doprowadzą, zwrócili się więc ku odwiecznej wierze przodków, oddając swoje życia pod opiekę duchów, i dawnych bożków. Ci, jak widać, okazali się wdzięcznymi i szczodrymi patronami i teraz Unugoro zdaje się być rajskim ogrodem, wyspą szczęśliwości i dostatku pośród morza cierpienia. Wewnątrz krateru znajduje się duże jezioro, dostarczające mieszkańcom wody pitnej i ryb, sawanna oraz dżungla, porastająca wewnętrzne zbocza. Na tych terenach tętni życie, pełno jest zwierzyny łownej, ale też i drapieżników, lasy wręcz kuszą swoimi owocami, orzechami i skarbami. Mieszkańcy krateru powrócili do koczowniczego trybu życia i wędrują z miejsca na miejsce, żyjąc tak jak ich przodkowie przez tysiące lat. Jedyne miejsca których unikają to brama do Unugoro, gdzie znajdują się pozostałości budowli białego człowieka. Ci nieliczni intruzi, którzy zostali w kraterze do końca i przeżyli Katakliizm, zostali wypędzeni do nich i nie wolno im było opuszczać więzienia. Jaki jest ich los, czy wszyscy wymarli, czy może ktoś jeszcze żyje, nie wiadomo.

Wymiary: Krater Ungoro ma około 36 kilometrów średnicy, a jego powierzchnia to prawie 17 000 kilometrów kwadratowych. Wewnętrzne ściany kaldery sięgają na 600 metrów w górę. Klify te są bardzo strome, a wspinaczkę utrudniają silne wiatry i agresywne zwierzęta, zamieszkujące skalne załomy. Jedyne dość bezpieczna droga na zewnątrz prowadzi

przez Bramę Ungoro, jednak miejscowi unikają jej, uważając, że jest nawiedzona i przynosi pecha. W jej okolicach znajdowała się baza białych.

Prawo i rządy: Mieszkańcy Ungoro dzielą się na wiele plemion i szczepów, ponad którymi nie ma jednego władcy. Zasadnicza różnica przebiega na tle zamieszkiwanych terenów i sposobu życia. Plemiona z dżungli to myśliwi, rybacy i zbieracze, którzy uważają mieszkańców sawanny za zwierzynę, taką samą, jak ta, na którą polują w puszczy. Niekiedy wyprawiają się po jeńców i wtedy błąd strach pada na każdego, kto znajduje się w pobliżu ściany lasu i słyszy warkot i wojennych bębnow. Równiny zamieszkiwane są przez koczowniczych pasterzy bydła, którzy wędrują za pastwiskami i źródłami wody, przepędzając swoje stada z miejsca na miejsce i nigdzie nie zatrzymują się na dłużej. Te szczepy uważają, że całe bydło na świecie jest ich własnością i nie cofną się przed napaścią, byleby „odzyskać” zwierzęta, znajdujące się w posiadaniu innych. Trzecią grupą są osiadłe plemiona, uprawiające ziemię, zajmujące hodowlą zwierząt oraz wyrobem prostych przedmiotów codziennego użytku, tkactwem a także ozdób i biżuterii. Ostatnią grupą, o której dużo się opowiada, ale mało kto na pewno widział są biali ludzie, żyjący podobno opodal Bramy Ungoro. Jeśli ich istnienie jest prawdą, muszą to być potomkowie naukowców, którzy badali faunę i florę krateru przed Katakлизmem. Ich grupa przetrwała zagładę świata zewnętrznego i szukała pomocy u miejscowych, ale została odegnana, jako że w oczach mieszkańców Ungoro to biali ludzie spowodowali Katakлизm. Jeśli istnienie białych to prawda, mogą dysponować pozostałościami dawnych technologii, ale równie dobrze być dzikusami i barbarzyńcami, nie pojmującymi własnego dziedzictwa.

Warunki życia: Życie na Ungoro wydaje się być całkiem znośne, choć nie pozbawione trudów. Natura i los obdarzyły mieszkańców kaldery ogromną przestrzenią, uprawną ziemią, zwierzyną łowną, dostępem do wody pitnej. Największym zagrożeniem są choroby, drapieżniki i inne plemiona, które częstokroć prowadzą między sobą wojny. Pasterze ściągają na siebie gniew rolników wypasając bydło na ich polach, a sami uważają tamtych hodowców za złodziei krów. Plemiona z dżungli, znacznie dziksze niż te z sawanny, najeżdżają sąsiadów dla narzędzi, jeńców i zwykłej chęci zabijania.

Mieszkańcy: Mieszkańcy Ungoro dzielą się na trzy grupy: plemiona z dżungli, koczowników i szczepy osiadłe. Ci pierwsi są dosyć niscy i krępi, nie noszą odzienia, posługują się prymitywną bronią i nie znają metalu. Za ozdoby służą i kości czaszki zabitych

zwierząt oraz straszliwe trofea z ludzi. Na swoich terenach są mistrzami kamuflażu i tropienia, nie sposób im ujść w dżungli.

Koczownicy są wysocy i szczupli, mają regularne rysy twarzy, skórę czarną jak heban, doskonale proporcje ciała, a poruszają się płynnie z gracją, jakby tanecznym ruchem. Ich dobytek, odzienie i broń są czysto praktyczne, aczkolwiek nie pozbawione zdobień. Za odzienie służy im zazwyczaj płachta materiału, obwijana dookoła ciała, która jednocześnie spełnia funkcję koca i derki do spania. Ich wierzenia, kultura i tradycje obracają się wokół bydła, wypasem którego się trudnią. Ci nomadzi spędzają całe życie w nieśpiesznej drodze ku następnemu pastwisku lub wodopojowi, z rzadka obozując w jednym miejscu dłużej, jak przez kilka dni.

Plemiona osiadłe żyją w glinianych chatkach, wzniesionych dookoła baobabów, które stanowią centrum osady. Ta jest zwykle otoczona płotem z ciernistych krzewów, który chroni mieszkańców przed atakiem drapieżników. Drzewo daje cień i chroni przed promieniami słońca, stanowi miejsce narad, wspomnień, przekazywania wiedzy i dyskusji. Dookoła osady rozciągają się pola, gdzie w trudzie i pocie czoła rolnicy uprawiają różne jadalne rośliny. Te działki, które powoli się wyjaławiają, są częściowo porzucane, aby zarosły trawą lub chwastami, a następnie oddawane pod wypas trzodzie. Rolnicy są dość krepni i średniego wzrostu, mają czarną, matową skórę i kręcone włosy. Ich twarze są szerokie, nosy spłaszczone, a zęby lśniące białe. Ozdabiają się błyskotkami ze szlifowanych kamieni, kości, częstokroć malują ciała barwnikami pozyskanymi z roślin lub gliny.

Mieszkańcy Unugoro nie dysponują własnymi statkami powietrznymi.

AVALON

Opis: Avalon przetrwał tylko dlatego, że ogromne fale wywołane przez Katakliizm wyrwały go z korzeniami z morskiego leża i poniosły w górę, ze swoim prądem. Podczas gdy kontynentalna część Avalonu rozpadła się i pękła, została pochłonięta najpierw przez ogień z nieba, a potem fale, Avalon poszybował w przestworza, stając się pierwszym latającym Lądem w historii. Pierwsze lata po Katakliźmie to okres niepokoju i wojny domowej, a na koniec buntów na tle religijnym. Z początku rząd próbował zachować dotychczasowe *status quo* i przystosować naród do nowych warunków, jednak niezdarna i niemrawa polityka,

walka o władzę i intrygi doprowadziły do rozruchów. Te stłumiono, jednak na krótko, bowiem zrozpaczeni ludzie zwrócili się przeciwko rządzącym oraz wszystkiemu, co się z nimi kojarzyło: obyczajom, religii, tradycji. Nastąpił kolejny okres zamętu, z którego Avalon wyszedł takim, jakim był u zarania swoich dziejów. Gdzie kiedyś wyspa była potęgą kolonialną, tam stała się bytem skoncentrowanym na sobie. Dawna potęga gospodarcza powróciła do ogrodzonych trójpółówek, lasy wycięte w trakcie Wielkiej Rewolucji Przemysłowej, ponownie pokryły ogromne połacie ziemi. Dwa Kościoły, które do niedawna walczyły o supremację nad duszami mieszkańców wyspy zostały obalone, gdy na jaw wyszła obłuda ich hierarchów, a lud masowo powrócił do ogromnych, megalitycznych kręgów, kurhanów i leśnych chramów, gdzie przez tysiąclecia przetrwała wiedza starożytnych druidów. Jedyne, co przetrwało dawnego porządku, to tradycja szlachetnych wojowników, SASów, którzy uzbrojeni w broń białą, a niekiedy artefaktyczne karabiny i relikty z czasów Królewskiej Armii, przemierzają Avalon wzdłuż i wszerz, walcząc z bandytami, groźnymi bestiami oraz istotami, które przybywają spoza Avalonu. Nawrót do Dawnej Wiary i rewitalizacja miejsc kultów druidycznych sprawiły, że pomiędzy Avalonem a księżycem otworzyły się mistyczne ścieżki, przez które ludzi władający Kunsztem Magicznym i Fae potrafią podróżować i nawiedzać sąsiednie światy.

Wymiary: Avalon to skalista wyspa, porośnięta gestymi lasami, pomiędzy którymi wiją się rzeki, drogi, gdzieś tam można natknąć się na otoczone polami wsie, a także miasta. Powierzchnia wyspy to około 130 000 kilometrów kwadratowych, wyspa jest dosyć rzadko zaludniona, choć większe skupiska występują w pobliżu utartych traktów, źródeł wody, uprawnej ziemi.

Prawo i rządy: Tuż po Kataklizmie dawny rząd próbował utrzymać dawien porządek, jednak jego niemrawe i nieudolne ruchy były z góry skazane na zagładę. Bunty i rewolty chwiały tym, co pozostało ze struktur cywilizowanego społeczeństwa, ale kres dawnemu Imperium położył nawrót mocy do *ley lines* i otwarcie połączeń z Wesołą Anglią. Widząc dostatek, spokój i szczęście jakie tam panowało, ludzie zwrócili się ku dawnym obrządkom i ich piewcom, brutalnie odpowiadając tym, którzy usiłowali ich od tego odwieść. W krótkim czasie Londyn był jedynym miastem, które podporządkowywało się władzy Gabinetu, ale i on wkrótce opustoszał, a na koniec stał się ofiarą najazdu i pożaru.

Warunki życia: Avalon to kraina mglista i deszczowa, która zdaje się skrywać większość swoich tajemnic w sercu pradawnych puszczy i pod pagórkami, które są

pozostałością grobowców dawnych królów. Ludzie po Katakliźmie ułożyli sobie życia na nowo, tak jak im pozwalały na to warunki. Większość z nich odeszła od wiary kościelnej i zwróciła się ku powracającym bogom domostw, płodności, lasu, pogody, ku Słońcu i Księżycowi. Ten ruch oraz obecność *ley lines* i wielu pozostałości pradawnych kultów magicznych sprawiły, że w starych kamiennych kręgach, dookoła omszałych menhirów, w puszczańskich matecznikach i miejscach, gdzie blask księżyca jest szczególnie srebrzysty, otworzyły się przejścia do tak zwanej Wesołej Anglii. Jest to kraina wyidealizowana, baśniowa, która na pierwszy rzut oka może zdawać się beztroska i szczęśliwa. Panuje w niej wieczne lato, nie za gorące i niezbyt deszczowe, co noc wyprawiane są zabawy ku czci równonocy, gdzie ludzie *fae* tańczą, śpiewają, kochają się, stają w szrankach konkursów, turniejów rycerskich, śpiewają pieśni i recytują wiersze. To jedynie pół prawdy, bowiem istnieje też druga strona medalu: kraina do której można się dostać przemierzywszy Wesołą Anglię, daleko za zamkiem Camelot, magiczną puszcza, ziemiami Rycerzy, świętym gajem i wieżą Merlina. Tam rozciąga się kraina wiecznego zmierzchu, zdrady, cierpienia, złowrogiej dwulicowości, gdzie trucizna i podszept są narzędziami zbrodni tak doskonałej i akceptowalnej, że zyskała miano sztuki. Sprawna intryga, korzystna zmiana frontu, wystawienie niedawnego przyjaciela na pośmiewisko zyskują sobie poklask na Dworze Nieszczęścia, gdzie ludzie są trzymani jak nadworne zwierzęta, stanowią przedmiot rozrywki i chwilowego zaspokojenia najdzikszych żądz.

Avalon żyje w cieniu tej łączności z Włóściami *Fey* (o czym mało kto wie, są one jak najbardziej rzeczywiste, tyle że mieszczą się na Księżycu, dokąd właśnie prowadzą portale). Obecność tych istot jest czymś zupełnie naturalnym, stąd nikogo nie dziwią kręgi grzybów w lasach, dziwne światełka na szczycie łysej góry, śmiech dobiegający z krzewów. Ludzie czynią wtedy znaki ochronne, a jeśli stanie się coś dziwnego, udają po pomoc do druida, który jako strażnik wiedzy, tradycji, jest także znawcą rzeczy niesamowitych. Zwykły człowiek spędza dnie na pracy: uprawie roli, rybołówie i polowaniach na wiosnę, w lato i jesienią, a zimą wyciąga narzędzia i tka materiał, szyje buty ze skóry, lepi garnki i zajmuje się wieloma innymi dziedzinami rękodzieła.

Choć Dawna Wiara zajmuje obecnie pozycję dominującą pośród gminu, to szlachcie oddają jej cześć, nie zapominając o wierze chrześcijańskiej. Kilka opactw i mniej znanych zakonów przetrwało pogańską rewoltę i w skrytości kultywuje dawne tradycje. Mnisi powrócili do takiego życia, jakie wiedli u zarania swych dziejów: zamknięci w odosobnieniu

przechowują dawną wiedzę, ręcznie powielają księgi, modlą się, wytwarzają lekarstwa, balsamy, a także cenione przez możnych zacne alkohole.

Po Avalonie wędruje też zakon SASów, samotnych mścicieli, obrońców uciśnionych i tępicielei wszystkiego, co zagraża ludziom. Zwykle podróżują samotnie lub w parach lub trójkach, bardzo rzadko zdarza się, aby można było spotkać ich większą grupę. Taki widok oznacza, że w okolicy zaległo się potężne zło i nadciąga sroga bitwa. SASi dysponują ryszunkiem i orężem z czasów przed Katakлизmem, kultywują dawne tradycje i sztuki walki. Aby stać się jednym z nich należy przejść wiele trudnych i niebezpiecznych testów, wykazać się posłuszeństwem, skromnością, hartem i czystością duszy. Niekiedy mówi się o SASach jako o rycerzach zakonnych, ale nie kłaniają się oni w szczególności Dawnej Wierze, ani monastycznej. Ich uzbrojenie w starą, ale sprawną broń rodzi pogłoski, że dysponują oni sporymi zapasami wyposażenia, ukrytymi w bunkrach wojskowych, które ocalały ze zniszczenia świata.

Mieszkańcy: Mieszkańcy Avalonu to zasadniczo ludzie. Można spotkać tutaj wszystkie kolory skóry, jako że przed Katakлизmem wyspę zamieszkiwała mieszanka wszystkich możliwych ras, kultur i nacji. Czas jaki minął od zagłady sprawił, że większość różnic religijnych i pochodzeniowych zanikła i dla przeciętnego avalończyka nie liczy się kolor skóry. Niemniej, w społeczeństwie zdarzają ci „inni” Są ich dwa rodzaje: Podrzutki i Mieszkańcy.

Podrzutki to *fae*, które zostało pozostawione w domu ludzkiej rodziny po tym, jak ich własne dziecko zostało porwane do Włości *Fae*. Zazwyczaj różnica pomiędzy dzieckiem ludzi, a Podrzutkiem nie widać do momentu, kiedy pacholę skończy dziesięć, może dwanaście lat. Wtedy dookoła takiego niezwyklego dziecka zaczynają dziać się dziwne rzeczy: kwiaty nagle rozkwitają, piasek zamienia się w szkło, dochodzi do niewyjaśnionych wypadków, przedmioty zaczynają błyszczeć różnokolorowym światłem. W miarę jak ludzie zaczynają postrzegać młodego Podrzutka jako kogoś obcego, budzi się w nim chęć poznania swojego prawdziwego domu i rodziny, dlatego bez żalu porzuca dotychczasowe przańskie życie i wyrusza na poszukiwanie bramy do Włości *Fae*, a kiedy już się do nich dostanie, próbuje odszukać swój ród i zająć należne mu miejsce wśród jego członków.

Mieszkańcy to potomstwo ludzi i *fae*. Zazwyczaj rodzą się ze związku takich, którzy zostali zaproszeni do Włości lub mieli nieszczęście spotkać w odosobnionym miejscu grupę przybyszów. Po dziecku widać od razu, że jedno z jego rodziców nie było człowiekiem i jego

los jest trudny już od samego początku. W zależności od rodu z jakiego pochodził rodzic *fae*, Mieszaniec może przejawiać najprzeróżniejsze cechy: dysponować ogromną siłą, zręcznością, urodą. Niemniej, taki dar idzie zawsze w parze z przekleństwem: silny Mieszaniec będzie niezbyt lotny, piękny okaże się chutliwy ponad miarę się. Rzadko kiedy ludzie decydują się na wychowywanie takiego dziecka i jeśli taki płód nie zostanie spędzony, to po urodzeniu Mieszaniec zwykle porzuca się go w lesie. Coś jednak jest na rzeczy, bowiem inne stwory tego typu zazwyczaj ściągają w miejsce, gdzie ma być wyrzucony rodak i czekają na niego, aby wychować go pośród siebie.

Mieszkańcy Avalonu dysponują nielicznymi statkami powietrznymi, jednak od lat żadnego z nich nie uruchamiali, najwidoczniej okres wielkich odkryć powietrznych jest jeszcze przed nimi.

TIKO-NUI

Mieszkańcy Tiko-Nui przez lata kultywowali tradycje, jakie zostały im przekazane z dziada-pradziada. Podczas gdy mieszkańcy innych wysp z wolna porzucali obyczaje przodków i przyjmowali styl życia białego człowieka, krajowcy spoglądali na nich z wyższością, pobłażliwie ignorując nowinki techniczne, łatwy i bezmyślny sposób życia. Ich opór okazał się jak najbardziej sensowny, kiedy cywilizacja techniczna zawiodła świat i pozwoliła, aby został on rozbity na kawałki. Kiedy nadeszła zagłada i wiadomo było, że nic nie uratuje Ziemi, ludzie z Tiko-Nui postąpili tak, jak nakazywały im odwieczne tradycje, które ochroniły ich przed każdą burzą, cyklonem, tsunami i katastrofą w historii. Posłusznie i karnie podążyli do jaskiń, które znajdowały się w ścianach najwyższej góry, uspiętego wulkanu Papa Tekana, gromadząc tam pokaźne zapasy żywności, wody, medykamentów oraz zapewniając miejsce dla każdego pobratymca. Zdziwić mogłoby posłuszeństwo ludzi, ale było ono w ich krwi, bowiem tylko dzięki dyscyplinie byli ono w stanie przetrwać bez widma głodu, zarazy i wojen domowych na maluteńkiej wyspie zagubionej pośród bezkresnego błękitu oceanu. Wodzowie klanów ogłosili więc, że wszyscy mają schronić się w pieczarach i opuścić je dopiero, kiedy duch wulkanu na to zezwoli.

Nie sposób powiedzieć, ile czasu upłynęło na czekaniu, dość powiedzieć, że ci którzy schronili się w trzewiach góry, nigdy nie wyszli na powierzchnię i nie widzieli słońca na oczy. Dopiero ich potomkowie ośmielili się wychynąć na zewnątrz. Ku swemu zaskoczeniu

zastali świat podobnym do tego, który porzucili: zbocza gór były gęsto zalesione, atol w ramionach wyspy pełen ryb i słodkiej wody. Tu i ówdzie można było znaleźć wypalone ruiny dawnych budowli, wiosek i miasta. Wichry i płomienie, które owiały wyspę w dniu zagłady sprawiły, że w niektórych miejscach odsłonięte zostały kamienne posągi, których istnienia nikt do tej pory nie podejrzewał. Co dziwniejsze, pierwsi odkrywcy przekonali się, że nie są to zwykłe rzeźby, a istoty żywe, *Moai* obdarzone nadprzyrodzoną mocą. Zamieszkujące je duchy były zdolne zsyłać błogosławieństwa, ale i klątwy, sprzyjać w pewnych przedsięwzięciach, a winnych przeszkadzać. Niektóre były chętne ludziom, inne im wrogie, pewne rzeźby lubiły się z innymi, a nie tolerowały sprzymierzeńców swoich wrogów. Wkrótce dookoła owych *mana* powstały kulty i stowarzyszenia, niekiedy wojujące ze sobą lub nawzajem się wspierające, a kapłani zaczęli odkrywać świat duchów i Śnienie, jakie otaczało Tiko-Nui.

Wzrastające znaczenie *mana* sprawiło jednak, że mistyczna równowaga w tym idyllicznym mikrokosmosie została zachowana. Duch Papa Tekana przebudził się i ogarnęła go zazdrość, że ludzkie dzieci, które ocalił od niechybnej zagłady swymi jaskiniami i ciepłem serca, oddają cześć pomniejszym bóstwom, a nie jemu. Erupcja, która spopieliała część wyspy, miała być ostrzeżeniem dla niewiernych. Przerażeni ludzie poczęli składać mu na nowo ofiary, a z czasem powstał rygorystyczny i fanatyczny kult Ojca-Wulkanu. Jego władza, oparta na strachu, sile i totalitarnej władzy sięgnęła do każdej sfery ludzkiego życia: kapłani decydowali o przydziale żywności, wody, o tym kto mógł posiadać dzieci, komu z kim wolno było się żenić i kto miał zostać złożony w ofierze ku czci Papa Tekana.

Nie wszyscy jednak poddali się terrorowi kapłanów. Są tacy, którzy potajemnie oddają cześć posągom *Moai*, szukają ich wsparcia i rady oraz ochrony. Dzięki zdolności Śnienia, która pozwala im na podróż przez sny własne i innych ludzi, są w stanie siać ziarna nieposłuszeństwa i otuchy. Choć większość z nich działa w tajemnicy, to ostatnimi czasy zaczynają nawzajem się szukać i próbują współpracować. Jako że ich spotkania odbywają się w Śnieniu, mówi się o nich jako o Mówcach Snów. Z wolna próbują nawiązać kontakty i przekonać swoich patronów do odłożenia na bok sporów i wspólnego przeciwstawienia się władzy kapłanów. Kwestią otwartą, którą próbują wysondować, pozostaje, czy Papa Tekana zdaje sobie sprawę z potworności, jakie dzieją się w jego imieniu, czy dba o nie, a jeśli tak, to jakie ma na ich temat zdanie.

Wymiary: Tiko Nui to niewielka wyspa w kształci zamkniętego półksiężyca. Pośrodku znajduje się słodkowodny atol. Stały ląd ma około 200 kilometrów kwadratowych powierzchni. W centrum „półksiężyca” wznosi się wysoka góra o ściętym wierzchołku nad którą zwykle unosi się chmura siwego lub czarnego dymu. Każdy, kto wespnie się na szczyt, zobaczy we wnętrzu krateru chmury gazów, dym i kotłująca się wewnątrz magmę. Papa Tekana bezustannie mruczy i grzmi, co jakiś czas wstrząsając wyspą. Kiedy jego niezadowolenie przybiera na sile, kapłani jego kultu składają ofiary z ludzi, zwierząt i żywności, próbując przebłagać surowe bóstwo. Na ołtarzach pod ofiarnym nożem kończy każdy, na kogo padnie podejrzenie o bycie jednym z wyznawców *Moai* lub kimś, kto jest w korszachach z nimi.

Prawo i rządy: Wyspa podzielona jest na cztery rejony, na czele których stoją kapłani Papa Tekana. Cieszą się oni władzą absolutną i od ich kaprysu zależy rozdział żywności uprawianej kolektywnie na polach, zezwolenia na zawarcie małżeństwa, przydział chaty, ziemi, zwierząt, a nawet wizyta uzdrowiciela. Kapłani są podejrzliwi i wszędzie wietrzą spiski Mówców snów, których obarczają winą za to, że wulkan prawie bez przerwy jest niespokojny. Dotychczas nie odważyli się nakazać zniszczenia kogoś z *Moai*, nie chcą ściągnąć na siebie gniewu duchów, jednak mogą się w końcu posunąć do takiego ruchu.

Warunki życia: Tiko-Nui to rajska kraina: klimat jest ciepły i przyjemny, wody pitnej, owoców jest pod dostatkiem. Miejscowi zajmują się uprawą pól i hodowlą zwierząt, poza tym nie trapią ją żadne problemy. Na wyspie brak jest drapieżników, które zagrażałyby ludziom, nie ma też specjalnie niebezpiecznych zwierząt, chorób, a jedyne poważne niebezpieczeństwo to erupcje wulkanu, okazjonalne drżenia ziemi i fanatyzm kapłanów Papa Tekana.

Mieszkańcy: Ludność miejscowa ma ciemną skórę, czarne włosy, szerokie twarze, zazwyczaj jest średniego wzrostu i o pełnych kształtach. Ludzie ubierają się w stroje z listowia, muszli oraz plecionki, ozdabia ciała skomplikowanymi tatuażami, uwielbia taniec i muzykę. Choć w dawnych czasach nie było podziałów społecznych, to obecnie kapłani Papa Tekana tworzą osobną kastę, żeniąc się bądź to w jej obrębie, bądź dopuszczając do niej najbardziej oddanych wyznawców Ojca-Wulkanu. Oznaką ich statusu są wydłużone uszy, ozdobione kolczykami ze skały wulkanicznej, wprawionymi w małżowinę.

Mieszkańcy Tiko-Nui nie znają maszyn latających, ale są zapalonymi żeglarzami, którzy bez obaw przemierzają atol, który w najgłębszym miejscu stanowi prawdziwą otchłań.

Śniący potrafią wędrować po snach swoich pobratymców, najwięksi z nich próbują odnaleźć marzenia innych ludzi, ale jak do tej pory nie zdołali tego uczynić, co rodzi przekonanie, że tylko mieszkańcy Tiko-Nui ocaleli z zagłady.

NIPPON

Opis: Nippon w zasadzie nie zasługuje na miano *Lądu*, a powinien być określany jako Archipelag. Tworzy go łańcuch wysp, obracających się dookoła wspólnej osi. Nippon dawniej był kolebką cywilizacji i religii, a także przodującym pionierem nauki i techniki. Wiele spośród tych cech przetrwało Kataklyzm oraz najazd uchodźców z Państwa Środka, jaki miał miejsce tuż po końcu świata. Obecnie Nippon to zaskakująca mieszanka: z jednej strony tradycyjna wieś, klasztory zagubione górach, animistyczne świątynie, sztuka medytacji i walki, życie w harmonii z naturą i jej rytmem, ludzie pełni honoru i sztywnych zasad feudalnych, a z drugiej ostatnie pozostałości cywilizacji technicznej, jaka kwitła przed Kataklyzmem. W nielicznych ośrodkach naukowcy nadal pracują nad projektami, które rozpoczęto wiele lat temu. Nie ma ich komu nadzorować i nie wiadomo, jakim celom miały służyć. Cesarz i jego możni zajęci są bowiem polityką, utrzymywaniem i powiększaniem zakresu władzy, nie odbudową kraju, który jak wiele razy wcześniej, zamknął się na świat zewnętrzny.

Krótko po Kataklyzmie miliony uchodźców z rozpadającego się Państwa Środka ruszyły w kierunku Wysp, jednak ich tratwy, łodzie i dżonki zostały bezlitośnie zatopione, a ci, którym udało się wylądować na brzegu, zostali wyrznięci w pień, jak bydło. Nielicznym udało się jednak zbiec i przedostać w góry, gdzie żyją teraz w niewielkich siołach, ukrytych przed oczyma obcych.

Wymiary: Nippon składa się z dziewięciu Wysp, zbitych w jedną gromadę. Krążą one dookoła sporego jeziora, lub małego morza, po którym żeglują dżonki. Wyspy są dość duże, aby zapewnić przestrzeń życiową i wykarmić dosyć duże społeczności. Przeciętnie mają około 10 000 kilometrów kwadratowych powietrzni i średnicę do 20 kilometrów. Podróż po nich nie jest łatwa ze względu na górzysty, zalesiony teren.

Prawo i rządy: Na czele drabiny społecznej stoi Cesarz, uznawany za potomka bogów, Niebianina, który swoją obecnością zaszczyca Ląd. Wszyscy obywatele są mu winni

posłuszeństwo i szacunek, on jest panem ich życia, śmierci oraz dobytku. W imieniu Cesarza rządzą Szogunowie, którym oddane we władanie zostały poszczególne Wyspy. Ich słowo jest wolą Cesarza, stąd poddanie muszą liczyć się z nim, jak z cesarskim. Lud dzieli się na trzy kasty: samurajów, którzy służą Szogunom i są zbrojnym ramieniem ich władzy, chłopstwo, które jest przywiązane do ziemi, trudni się uprawą roli, rybołówstwem oraz wypasem zwierząt i kupców, którzy zajmują się handlem, rzemiosłem, usługami finansowymi i wszystkim tym, co niegodne samuraja, a przerasta kmiecia.

Warunki życia: Nippon składa się z kilkunastu Wysp, które krążą w relatywnym porządku wokół jednej osi. Wszystkie one są górzyste i gęsto zalesione. Wody jest pod dostatkiem za sprawą strumieni, rzek oraz jezior. Gleba jest żyzna, choć jej uprawa bywa dość uciążliwa. W lasach jest dużo zwierzyny, w rzekach ryb, a na polach sadi się głównie ryż, który stanowi podstawę diety Nipponczyków, a także materiał bazowy wielu innych gałęzi ich życia. Klimat jest dosyć surowy, zimy bywają długie i śnieżne, lato ciepłe, a jesień i wiosna odpowiednio chłodne i słoneczne. Dawne pory deszczowe i suche zostały zastąpione przez nową aurę, kiedy to zniszczenie planety zakłóciło naturalną cyrkulację mas powietrza.

Mieszkańcy: Nippon zamieszkują potomkowie starodawnych kultur powstałych jeszcze sprzed Kataklyzmem. W górach żyją niewielkie grupki zdziczałych i zezwierzęconych potomków imigrantów, którzy salwowali się ucieczką z rozpadającej się ojczyzny, przeżyli hekatombę na plażach, zdołali przedostać się w głąb kraju i umknąć pogoni. Obecnie żyją ze zbieractwa korzonków, jagód, owoców runa leśnego oraz polowań, znajdując schronienie wysoko w górach, gdzie znajdują się dosyć liczne jaskinie i pieczary. Jedni i drudzy są dość niscy, mają skośne oczy i żółtawą cerę, a włosy czarne i gęste. Ludzie są zamknięci w sobie i nieufni obcym. Z jednej strony winni są ślepe posłuszeństwo swemu *daymyo*, a z drugiej żyją w strachu przed złowrogimi *bakemono*, które są w stanie przyjąć formę ich pana. Dodawszy do tego przebudzenie *kami*, które zamieszkują każde drzewo, głąz, strumień i wszystko to, co otacza ludzi, mieszkańcy Nipponu znaleźli się w zupełnie innym świecie niż ten, który istniał wiele lat temu. Obecne pokolenia odziedziczyły po przodkach naukę i mądrość, okupioną wieloma nieszczęściami, krwią i bólem.

Mieszkańcy Nipponu odseparowali się od świata i zamknęli w obrębie swojej górzystej krainy. Ich rzeczywistość kończy się ośnieżonych szczytach gór i mało kto ośmiela się myśleć, co może za nimi się znajdować. Tak jak w zamierzchłej przeszłości Chin i Japonii, tak i obecnie nastąpiło zamknięcie krainy od świata zewnętrznego: ewentualni

przybysze są bezlitośnie tępieni, sami poddani Cesarza nie wyprawiają się poza jego domenę. Jedyne, nieliczne statki powietrzne należą do ukrywających się w górach potomków badaczy, którzy używają ich ostrożnie i tylko w ostateczności.

ROZDZIAŁ TRZECI: KSIĘZYC, ZŁE ZIEMIE I SŁOŃCE

„Moje początki? Och, nie ma w nich nic niezwykłego! Lepiej opowiem ci, jak trafiłem do Wesolej Anglii! Pewnego dnia pojechaliśmy na targ. Rodzice zabrali trochę warzyw, prosiaka i kilka metrów płótna, które utkała mama. Ruszyliśmy w drogę, idąc obok wózka, a rozstajach skręciliśmy w lewo i skierowaliśmy się ku Mouintainberry. Do bram dotarliśmy po zmierzchu, więc zatrzymaliśmy w pobliskim sadzie. Była późna wiosna, więc noc była ciepła, niebo bezchmurne i rozgwieżdżone, a księżyc prawie w pełni. Następnego dnia weszliśmy na rynek i przez cały dzień handlowaliśmy. Szczęście nam dopisało i sprzedaliśmy wszystkie warzywa, płótno mamy poszło za godziwy grosz, a nasz prosiak trafił na możny stół, za co dostaliśmy aż dwie złote monety! Rodzice postanowili to uczcić i poszli do oberży, mnie zostawiając przy wózku. Byłem rozżalony, że oni świętują, a ja muszę pilnować, ale momentalnie zapomniałem o złości, kiedy zobaczyłem, że nocą rynek nie jest taki pusty, jakby się wydawało. Jeśli spojrzeć tam, gdzie inni nie zerkają, widać było różne postacie, które kupczyły, targowały się, bawiły i śmiały, zupełnie niezauważone. Jedna z nich mnie zaintrygowała. Była to kobieta, zgrabna i powabna o wyjątkowo rozczochranych włosach. Księżyc e jej kosmykach błyszczał jakby odbijał się od tafli wody. Pachniała jabłkami i przypominała mi sad, w którym zeszłej nocy spaliśmy. Poszedłem za nią, ale zgubiłem się w tłumie. Dookoła mnie tłoczyły się dziwne istoty: niektóre wielkie, silne, przypominające żywe góry, inne małe, brodate i w śmiesznych kapelusikach. Trudno było mi poznać niekiedy, czy patrzę na żywe stworzenie, czy na jakiś dziw natury, który znalazł się na rynku za sprawą niesamowitego zbiegu okoliczności. Coś mówiło mi, że nie pasuję do tego miejsca i że powinienem wracać, więc postanowiłem tak uczynić. Jak widzisz, nie miałem racji. Obróciłem się na pięcie i poszedłem w prawo, ale zamiast do wózka, trafiłem na rozstajne drogi. Droga po prawej wiodła przez ciemny bór, pełen wilków, nieszczęsnych podróżników i kończyła się w kamiennym dworze, który co noc płonął podpalony smoczym tchnięciem. Postanowiłem tam nie iść, a ruszyłem w ślad za dźwięczną muzyką, która dobiegała od strony wysokiego zamku o białych ścianach. Droga była szeroka i wyłożona kamiennymi płytami, wiodła pośród pól zboża, zagajników gdzie brzęczały pszczoły i obok kryształowo czystego ruczaju. Na polach opodal zamku odbywał się turniej rycerski, gdzie walczono o honor, wstążki dam, sławiono bohaterskie czyny, słuchano pieśni minstreli i podziwiano honor. Jak oczarowany wędrowałem później po mieście, podziwiając jego wysokie blanki, szerokie aleje, królewski pałac, strzeliste wieżycy, alabastrowe ściany i powiewające na wietrze sztandary. Zanim się obejrzałem, trzeba było wracać.

Nigdy nie opowiedziałem rodzicom o tej wyprawie. W zasadzie zapomniałem o niej do dnia, kiedy natrafiłem w zagajniku opodal mojego pola na srebrzystą ścieżkę ze światła księżyca. Wspomniałem wtedy białe mury zamku i ciepłe lato, jakie tam nigdy nie przemija. Bez wahania wkroczyłem na trakt, pozostawiając po sobie świat głodu, ucisku, chorób i przaśności...”

- Opowieść Travariususa, wędrownego barda z Wesolej Anglii

KSIĘZYC, WŁOŚCI *FAE*

Srebrny glob.

Tak naprawdę ludzie nie zdążyli go zbadać, bowiem przyziemne kłopoty, spory polityczne i finansowe sprawiły, że tylko kilku ludziom było dane stąpać po jego powierzchni. Co więcej, zbadano tylko część powierzchni księżyca, nie zdając sobie sprawę, że za całunem jego ciemnej strony kryje się świat zrodzony z wierzeń, baśni, klechd i bajań. Być może trzeba było na Ciemną Stronę Księżyca spojrzeć nie przez teleskop, a dziecięce okulary, zawiesić na chwile niewiarę, logikę i zdrowy rozsądek. Jaka by nie była przyczyna, ludziom jako większości nie było dane spojrzeć na Włości *Fae* i zauważyć ich istnienia do chwili, kiedy przybycie asteroidy nie zerwało zasłony. Ale wtedy było już za późno.

Włości *Fae* to wyidealizowana epoka arturiańska, biorąca się z ludzkiej tęsknoty za mitem, za światem prostszym, pełnym czystych ideałów, nawet jeśli reprezentują one zło i dobre po równi, światem bez konformizmu, fałszu i mierności życia codziennego. Kraina dzieli się na dwie części: Wesolą Anglię i Dwór Nieszczęścia, zamieszkiwana przez *fae*. Wesola Anglia mieści się po jasnej stronie Księżyca, zaś Dwór Nieszczęścia po ciemnej. Jedne i drugie są uosobieniem pewnych cech, przynależnych etosowi, związanemu z królestwem.

Wesola Anglia to kraina głębokich borów, zielonych lasów, prastarych tajemnic, uśpionych gigantów, jednorożców wędrujących przez mateczniki. Zamieszkują ją uczciwi kmiecie, ciężko pracujący za dnia i wesoło bawiący się nocami, rycerze poszukujący chwały i broniący ich przed bestiami, jakie zakradają się z Dworu Nieszczęścia. Pielgrzymi wędrują po świętych miejscach, okazując też szacunek druidycznym kręgom i świętym gajom. Na rozstajnych drogach można spotkać Targi Goblinów, gdzie za uśmiech można kupić cuda pokroju jabłek mądrości, eliksirów miłości, czy oddechu gwiazd. Stolicą Wesolej Anglii jest zamek Camelot, w którym na tronie zasiadają Artur i Ginewra, otoczeni przez Rycerzy

Okrągłego Stołu. Do tego grona dołączyć może każdy, człowiek lub *fae*, jeśli udowodni iż bliskie mu jest Siedem Cnót, wykaże się odwagą, męstwem i zdolnością w boju. W ciągu długiej historii panowania Artura (mieszkańcy Wesołej Anglii w przedziwny sposób się nie starzeją) do grona Rycerzy dołączyło kilku ludzi z Avalonu, w tym trzech SASów.

Dwór Nieszczęścia leży po ciemnej stronie księżyca i jest krainą smutku i rozpacz, zdradę ceni się jako formę sztuki, podobnie jak czarną magię i knucie intryg. Podążając ku stolicy, wędrowiec zagłębi się w ciemne puszcze, pełne wilkołaków, mściwych drzew, pajaków i kusicielek, czyhających na dusze nieostrożnych. Stolicą Dworu Nieszczęścia jest twierdza Medrod, która co noc staje w ogniu, palona przez smoczy dech i w tajemniczy sposób odbudowywana przed świtem.

Choć obydwa rodzaje *fae* reprezentują zupełnie odmienne postawy, charaktery czy sposoby życia, to pomiędzy obydwojma rodami nie dochodzi do walk czy wojen na masową skalę. *Fae* z Dworu Nieszczęścia zajmują się hodowlą złych bestii i potworów, które wypuszczają później na ziemie Wesołej Anglii, gdzie te stają się przeciwnikami dzielnych rycerzy, którzy mogą przed nimi bronić zwyczajnych mieszkańców. Z kolei ich wyprawy przeciwko gniazdom ciemności docierają nawet w głąb uroczysk i bagnisk Dworu Nieszczęścia, kończąc się tradycyjnymi pojedynkami między *fae*. Rzadko który toczony jest do śmierci, a raczej do pierwszej krwi lub poddania się.

Podobnie rzecz się ma ze spiskami Mordreda, który pragnie posiadać Ginewrę i zająć Camelot dla siebie. Co zimą udaje mu się podstępem zdobyć miasto, z którego jest wypierany na wiosnę, podczas przesilenia, przez prawowitego władcę. Wtedy następują celebacje i festiwale, uświetniane turniejami rycerskimi i pieśniami bardów.

ZŁE ZIEMIE

Pośród tysięcy Wysp i Łądów krążą także inne odłamki, które nie mają ziemskiego pochodzenia. To resztki planetoidy, która roztrzaskała Ziemię na tysiące kawałków, kładąc kres istnieniu ludzkiej cywilizacji. Nie jest ich wiele, a praktycznie wszystkie oprócz jednego mają nie więcej jak kilkadziesiąt metrów średnicy. Emanują one dziwną, złowrogą energią, która podobno sprowadza na człowieka nieszczęścia, choroby, ale na ich powierzchni można znaleźć niespotykane metale, dziwne skarby. Powiada się, że na powierzchni jednego z większych fragmentów znajduje się osada, założona przez ludzi, którzy jako pierwsi odkryli

ten dziwny glob i zamieszkali na nim. Nikt z obecnie żyjących nie będzie w stanie powiedzieć, czy rzeczywiście są to szczątki bazy astronautów, którzy próbowali rozbić asteroidę, czy też pozostałości jakiejś dziwnej cywilizacji.

Największym fragmentem Złych Ziemi jest dziwna skalno-metalowa konstrukcja orbitująca w sposób nieprzewidywalny i chaotyczny po najdalszej trajektorii. To pozostałość rdzenia planetoidy, która przyniosła koniec istnienia Ziemi. W jej wnętrzu i na powierzchni kryje się tajemnica niepowodzenia wszelkich starań zmiany trajektorii czy zniszczenia obiektu. Czym są dziwne pylony, resztki instalacji z tworzywa nieznanego na Ziemi sprzed Katakliizmu? Czy to pozostałość cywilizacji, która żyła we wnętrzu asteroidy? Czy to możliwe, że zbrojnie przeciwstawiła się próbom rozbicia ojczystego ciała niebieskiego, a potem w tajemniczy sposób osłoniła je przed desperackimi próbami zniszczenia? Czy możliwe jest, aby mieszkańcy planetoidy nie zdawali sobie sprawy z tego, co się dzieje dookoła ich kolebki, żyjąc tylko w jej wnętrzu i nie dbając o to, co znajduje się poza wydrążonymi przez nich miastami w trzewiach asteroidy?

SŁOŃCE

Naukowcy twierdzili, że słońce jest gwiazdą, na której powierzchni dochodzi do wybuchów nuklearnych i w płynnym wnętrzu której pierwiastki przeistaczają się z jednego na drugi, jak pod mocą alchemicznego zaklęcia. Jednak ci sami badacze nie potrafili opracować sposobu na zepchnięcie asteroidy z jej niszczycielskiego toru, nie byli w stanie jej zniszczyć i koniec końców zginęli tak samo, jak wszyscy inni.

Co dowodzi ponad wszelką wątpliwość, że się mylili. We wszystkim.

Słońce dogorywa. To, co brano za strumienie radioaktywnych pierwiastków, rozgrzanej plazmy, to nic innego jak kosmiczne byty, istoty którym mistycy nadali miano Salamander. Te ogromne behemoty bez ustanku przemierzały bezkresy słońca, pełząc jeden po drugim, przeplatając się jak kłębowisko węży, walcząc i parząc się ze sobą bez końca. A jednak, ich odwieczny i jak się zdawało nieskończony żywot został zakłócony. Coś się stało i Salamandry zaczynają zamierać, a wraz z nimi słońce przygasa. Nie ma w tej chwili mędrca dość przenikliwego, aby odgadnąć jaka, jest przyczyna i czy Katakliizm ma coś z nią wspólnego.

Gdyby ktoś z ludzi XXI wieku spojrział na słońce, ze zdziwieniem stwierdziłby, że wygląda ono inaczej, niż za jego czasów. Zdaje się być to bledsze, to intensywniej świecące, faluje i zdaje się tętnić. Bieguny Słońca opustoszały, a salamandry zgromadziły się dookoła jego równikowej części, ogrzewając nawzajem i trwając w pół-śnie, pół-stagnacji. Raz na jakiś czas co odważniejsze z nich wyruszają skąd wypęzły w zamierzonych czasach. Wnętrze słońca jest wydrążone i na wewnętrznej stronie jego skorupy rozciąga się niespodziewany krajobraz i niezwykła rzeczywistość.

Wędrowna Salamandra najpierw zacznie się zagłębiać w skomplikowany labirynt jaskiń, pieczar i grot, w których czeka na nią wiele niebezpieczeństw: woda, lód, zimno. Jeśli dopisze jej szczęście, znajdzie drogę do zapomnianego świata, z którego niegdyś wypęzła, gnana ślepyim instynktem. Pod skorupą z zestalonych pierwiastków, pradałnych skał i materii pochodzących z pierwszych dni życia wszechświata znajduje się zupełnie inny świat, dawno zaginiony i zatracony. Jego powierzchnię pokrywają pradawne dżungle, niebotyczne góry, wulkany, przemierzają prehistoryczne zwierzęta, bestie i fantastyczne stwory. Po między nimi znajdują się nawet prymitywni ludzie, z kościaną lub krzemienią bronią w dłoni polujący na niebezpieczną zwierzynę. Ponad tym światem we wnętrzu dogorywającego słońca znajduje się mniejsze słońce, pra-Salamandra, matka wszystkich ognistych jaszczurów, która unosi się w samym centrum tego mikroskopijnego uniwersum, oświetlając i ogrzewając go swoim blaskiem. W wulkanach rozsianych pośród tej krainy zamieszkują jej mężowie, śniąc o dawnych czasach i z rzadka przebudzając się z letargu. Ostatnie gody salamander miały miejsce bardzo dawno temu i być może dlatego Słońce poczyna dogasać: brak jest nowych bestii, które swym żarem były w stanie rozpalić je na nowo.

Na powierzchnię wewnętrznej części słońca można się przedostać za pomocą statków latających lub dzięki mocy kultów solarnych. Największą wiarą cieszą się one w Mexice, gdzie Słońce jest królem bogów, ale podróż jest możliwa za pośrednictwem Papa Tekana, który zachowuje łączność z duchami innych wulkanów, także tych poza Roztrzaskaną Ziemię. Taka podróż powinna być jednak epopeją samą w sobie, bowiem człowiek nie może już chyba marzyć o bardziej epickiej wyprawie.

ROZDZIAŁ CZWARTY: NOWE PRZEWAGI I ZAWADY

Podrzutek (Avalon) (Drobna/Poważna Zawada) – Nie jesteś dzieckiem swoich rodziców. Wiesz o tym ty, jeśli ta Zawada jest drobna, lub wszyscy którzy cię znają, jeśli jest Poważna. W tym drugim przypadku ludzie będą cię unikać i oskarżać o wszystko złe, co ich spotka. Możesz podróżować przez Księżycowe Wrota i wędrować po Włościach *Fae*. Jeśli twoje pochodzenie jest znane (przyznałeś się do niego kiedykolwiek w życiu, co czyni tę Zawadę Poważną) możesz przemierzać szlaki bez obaw, że któreś z *fae* spróbuje cię zniewolić, oszukać, czy okraść. Jeżeli nigdy się nie przyznałeś do swego pochodzenia, inne *fae* mogą traktować cię jako przybłędę i spróbują wykorzystać sytuację, za co nie spotkają ich żadne konsekwencje.

Mieszaniec (Avalon) (Poważna Zawada)– krew w twoich żyłach jest skażona przez dziedzictwo pochodzące z jednej z bram, które prowadzą do Włości *Fae*. Czy chcesz tego czy nie, widać, że jesteś kimś odmiennym od reszty ludzi. Twój pobratymcy, rodzina, nawet ta najbliższa, spoglądają na ciebie krzywym okiem, i gdyby mogli, najchętniej pozbyliby się z domostwa. Zawada Mieszaniec zmienia rasę twojego bohatera na mieszaniec. Musisz wybrać jeden ze szczepów do którego należysz: Troll, Ogr, Elf, Skrzat, Truposz, Gnom, Sylf, Goblin. Zarówno *fae* jak i ludzie traktują cię jako istotę poślednią, prawie niewolnika i tylko pośród swego szczepu możesz poczuć się jak w domu.

Rudowłosa (Avalon) (Przewaga) – mieszkańcy Avalonu wierzą, że osoba o rudych włosach ma w sercu specjalny dar i przeznaczone jej jest być czarodziejem. Kiedy takie dziecko dokona czegoś niezwykłego, nadawane jest mu nowe imię, powiązane z tym czynem i wysyła się je do druida, aby ten zdecydował o jego dalszych losach.

Nowicjusz SAS (Albion) (Przewaga, Nowicjusz, Siła k6, Zręczność k6, Walka k6) – zostałeś wybrany i zaprzysiężony do zakonu SAS. Możesz liczyć na wsparcie braci, znasz ich tajemne znaki oraz rytuały. Wiesz także, jak rozpoznać, kiedy w okolicy czai się zło, które zwalcza twoja jednostka. Otrzymujesz modyfikator +1 do testów Walki i obrażeń przeciwko wrogowi wybranemu z poniższej listy: *fae*, mieszańce, mutanci, potwory, bandyci. Po awansie na kolejną rangę musisz udać się do kwatery zakonu i tam zaświadczyć o swoich czynach. Jeśli spełnisz wszystkie warunki, będziesz mógł darmowo wybrać Przewagę [...] SAS odpowiednią dla swojej Rangi.

Mówca Snów (Tika-Nui) (Przewaga, Duch k8, Opiekuńczy Maoi) – Potrafisz Śnić. Kiedy zapadasz w sen, twoja dusza opuszcza ciała i wraca do krainy zamieszkiwanej przez *mana*, duchy których fizyczna formą są *Maoi*. Możesz z nimi rozmawiać, próbować werbować do pomocy, a traktować cię będą jak równego sobie, a nawet darzyć szacunkiem dla hartu ducha, wymaganego aby pozyskać zdolność Śnienia. Jeśli twoje ciało zostanie ranne lub zabite, na zawsze pozostaniesz w krainie snów, z czasem stając się jednym z *mana*. Śniący potrafi podróżować do Włości *Fae*, ale żaden z tych którzy się tam zapuścili, nie wrócił jeszcze.

Opiekuńczy Maoi (Tika-Nui) (Przewaga) – Nawiązałeś potajemny kontakt z *Maoi*, który opiekuje się Tobą – odpowiada na twoje pytania, zadane we śnie. Często cię w nim nawiedza i przekazuje swoją wolę, a obcowanie z duchem pozostawiło piętno na twoim ciele. Znak ten automatycznie identyfikuje cię jako wroga kapłanów Papa Tekana, stąd musisz go skrzętnie ukrywać. Obecność ducha zapewnia ci następujące korzyści, do wykorzystania raz na sesję, jeden na rundę (nie można ich ze sobą łączyć):

- *Profetyczna wizja* – po pociągnięciu karty inicjatywy możesz pociągnąć następną i wybrać korzystniejszy wynik.
- „*Teraz!*” – kiedy sytuacja tego wymaga, *Maoi* tchnie w ciebie swoją siłę: działasz tak, jakbyś wyciągnął Jokera.
- *Siła ducha* – otrzymujesz modyfikator +2 do jednego testu w tej rundzie.

Podniebny żeglarz (Przewaga) – Jesteś w stanie pilotować statek powietrzny, którego rodzaj musisz określić. Wykupienie tej Przewagi zapewnia ci zdolność sterowania, nawigacji, startu i lądowania. Rozumiesz, na czym polega działanie prądów powietrznych, znasz podstawy aerodynamiki i pojąłeś, jak należy się zachowywać w podstawowych sytuacjach i podczas bazowych manewrów. Dzięki niej możliwe jest w ogóle testowanie umiejętności Pilotowanie i masz pewność, że pierwszy lot nie zakończy się nieuniknioną katastrofą. Wybierając tę Przewagę, musisz od razu określić, jaki aparat latający jesteś w stanie pilotować. Aby nauczyć się obsługi innego, musisz wykupić Przewagę kolejny raz, spełniając wszystkie wymagania, jakie postawi przed tobą Mistrz Gry.

Rodzaje statków: Balon, Latawiec, Szybowiec, Aeroplan

Artefakt (Przewaga) – dysponujesz działającym, sprawnym reliktem z czasów przed Katakлизmem. Jeśli to broń, masz również do niej amunicję, zapewniającą jej 10 użycie.

Podobnie rzecz się ma w przypadku maszynierii (samolot może odbyć 10 podróży na średni dystans).

„W mojej rodzinie jest taka opowieść...”(Przewaga, Wrodzona) – raz na sesję otrzymujesz dodatkowego Fuksa, związanego z jednym testem, który wiąże się z twoją postacią, ale nie w walce. Może to być test umiejętności, zdolności specjalnej czy Przewagi.

ROZDZIAŁ PIĄTY: NOWE ZASADY I EKWIPUNEK

Aby świat Roztrzaskanej Ziemi nie był po prostu kolejną „autorką” czy bezbarwnym przeniesieniem zasad podatkowych do innego świata, wymaga pewnych modyfikacji. Większość z nich zawiera się w nowych Przewagach i Zawadach, o których mowa była w poprzednim rozdziale, jednak należy poświęcić uwagę na kilka aspektów gry, które muszą ulec zmianie, aby w pełni oddać warunki po Katakлизmie.

Kolejna sprawa to ekwipunek, jakim dysponują bohaterowie. W podręczniku podstawowym mamy do dyspozycji go aż nader dużo, jednak lwią jego część odnosi się do czasów nam współczesnych. Zaczniemy od tego, że nie ograniczymy naszych graczy mówiąc: „nie, tego nie możesz wziąć!”. Słowo „tak” ma wręcz magiczną moc, nawet jeśli idzie za nim „ale”. Co zrobić, jeśli gracz zechce kupić kamizelkę kewlarową lub karabin automatyczny? Zgodzić się i zaaplikować do owej broni jedną z zasad dotykowych, które odrobinę zredukują jej siłę, oddając jednocześnie to, że od upadku cywilizacji technicznej minęło wiele lat.

Zasady dodatkowe

Wyrobiony mechanizm – przy rzucie dubletu na trafienie, obsługę, wykorzystanie (na dzikiej kości i kości charakterystyki), sprzęt się zacina. Wykonywana za jego pomocą akcja kończy się niepowodzeniem. Wyjątkiem jest rzucenie dwóch asów, kiedy to bohater sprawia się tak dobrze, że wykorzystuje możliwości sprzętu do maksimum. Jeśli przerzut zakończy się dubletem, wtedy przedmiot się psuje, ale po tym jak spełni swoje zadanie.

Jedna, mała poprawka – Sprzęt został usprawniony przez domorosłego mechanika, który ulepszył jego działanie, choć nie przewidział pewnych skutków ubocznych. Przedmiot daje premię +2 do testów umiejętności związanych z jego wykorzystaniem, jednak rzucenie „1” na kości oznacza automatyczne zadanie rany, bez wymogów wcześniejszego Szoku, wyparowań pancerza, Wytrzymałości się.

Sprawa druga, większość z przedmiotów, które znajdują się w sferze zainteresowań graczy nie jest potężna sama w sobie. Pojazdy wymagają części zamiennych, paliwa i, co najważniejsze, umiejętności obsługi. Nie łudźmy się, opanowanie obsługi czołgu nie jest łatwe dla człowieka XXI wieku, który na podstawie choćby filmów może przypuszczać, jak

go prowadzić na podatnie filmów, ogólnych opowieści czy szczegółowych zainteresowań, w przypadku fanów militariów. Biorąc poprawkę na prowadzenie samochodu, obsługę dźwigów, ogólną znajomość mechaniki, po kilku błędach opanuje podstawy obsługi takiej maszyny. Jak ma zrobić to człowiek, który do tej pory zajmował się uprawą roli, polowaniem z łukiem w rękę? Nawet jeśli w jego rodzie przetrwały jakieś historie, to zanim pojmie znaczenie nawet najbardziej podstawowych przyrządów, uruchomi machinę i nie zabije się przy eksperymentach, upłynie sporo czasu. A nawet później możesz zaskoczyć go jakimś dziwnym komunikatem, awarią, czy nietypowym zachowaniem maszyny, biorącym się z okoliczności, jakie do tej pory nie miały miejsca.

Na tym nie koniec kłopotów. Broń jest bezużyteczna bez amunicji lub części na wymianę. Nie daj się nabrać na to, że bohaterowie zaczną sami odlewać łuski, czy produkować koła do zębatki w dymarce. To zbyt precyzyjna robota, a amunicja jak do samopału spowoduje raczej eksplozję i zniszczenie broni, niż zadziała jak powinna.

Czy to oznacza, że bohaterowie mogą zapomnieć o ekwipunku sprzed Kataklizmu?

Oczywiście, że nie!

Sprzęt i wyposażenie, które pozostało z okresu świetności techniki na Ziemi jest rzadkie i ogromnie cenne, ale nadal występuje. Bohaterowie dysponujący takimi artefaktami będą obrastali w legendę i muszą się liczyć, że staną się obiektami zazdrości, zawiści, być może kradzieży lub napaści. Ich celem staną się z kolei ci, którzy dysponują wiedzą i stepem do zapasów, paliwa, amunicji. Samo posiadanie takiego sprzętu, jego utrzymanie w stanie sprawności może stanowić ogromny wysiłek i źródło wielu niezwykłych przygód.

ROZDZIAŁ SZÓSTY: PODRÓŻE I WALKA W POWIETRZU

Koniec końców, przyjdzie taki moment, kiedy bohaterowie postanowią opuścić rodzinną Wyspę, poszukać czegoś, co znajduje się za horyzontem. Jeśli w okolicy nie będzie przelatywać jakiś inny fragment dawnej Ziemi, będą do tego potrzebowali wehikułu latającego. Jeśli go zdobędą i nauczą się nim posługiwać, staną w obliczu jednej z największych przygód swego życia!

Aparat latający to nie byle co, więc niech jego zdobycie, skonstruowanie okaże się przygodą samą w sobie. Być może potrzebne będą plany, odpowiednie materiały, mapa starego kompleksu industrialnego. Każdy pomysł jest dobry, żeby urozmaicić graczom życie.

Kiedy już bohaterowie zdobędą upragniony statek powietrzny, muszą nauczyć się go obsługiwać. Do tego wymagana jest Przewaga Podniebny Żeglarz, chyba że chcą ryzykować rozbicie swego cennego wehikułu. Dzięki niej bohater może w ogóle testować pilotaż i unieść statek w przestworza. Tutaj należy wspomnieć o pewnym fakcie. Taka przewaga nie powinna brać się znikąd, „bo starczyło na nią punktów”. Każ graczowi dokładnie opisać, jak nauczył się sterować powietrzem. Latał ojcem na lotni? Jest jednym z ostatnich ludzi, którzy obsługiwali symulator lotu w wojskowym bunkrze? Jak napisano przy okazji Przewagi Podniebny Żeglarz, pozwala ona na pilotowanie jednego rodzaju statku powietrznego. Znajomość specyfiki balonu nie pomoże przy sterowaniu lotnią. Nie zapominaj, że w świecie po Katakлизmie nie ma kursów pilotażu, instruktorów, podręczników, latać można nauczyć się w sposób empiryczny. Nie istnieje ogólna teoria lotu, a jedynie wąskie pole bezpośrednich doświadczeń, stosowanych do jednego rodzaju aparatu.

Kiedy już bohaterowie wzniosą się przestworza, pozwól im nacieszyć się tą chwilą, a potem zacznij bezwzględnie stosować wszystkie zasady dotyczące lotu, pilotażu, jakie znajdują się w podręczniku podstawowym. Nie zapominaj o braku przyrządów i map. Skąd bohaterowie mają wiedzieć, gdzie lecieć? Czy mają dość paliwa? Co się stanie, jeśli ich samolot zacznie spadać? Pozwól im poznać odpowiedzi w twardy sposób. To będzie cena za możliwość i luksus opuszczenia rodzinnego skrawka ziemi.

Poniżej znajduje się kilka przykładowych aparatów latających, z których mogą skorzystać bohaterowie. Są to gotowe modele, jednak nie należy ograniczać się tylko i wyłącznie do nich. Być może z czasem pojawią się także zasady, pozwalające na projektowanie własnych.

Latawce i Lotnie – Latawce i lotnie to duże jednostki latające, zdolne przenieść do dwóch osób na raz. Ich konstrukcja jest lekka i delikatna, składa się z ramy, zazwyczaj drewnianej lub z rzadka aluminiowej, na której rozpięty jest materiał, zapewniający siłę nośną. Jakikolwiek uszkodzenie szkieletu lub rozdarcie płachty sprawia, że aparat traci jakakolwiek lotność i spada w dół. Co więcej, do startu potrzebne jest jakieś wzniesienie, z którego trzeba się rzucić i modlić, aby prądy wnoszące nie pozwoliły rozbić się o ziemię. Dzięki latawcowi szybować może jedna osoba, na odpowiednio dużej lotni do trzech.

Szybowce – Szybowce działają w zasadzie na tej samej zasadzie co latawce i lotnie, z tą różnicą, że pilot nie jest wystawiony bezpośrednio na smagający wicher, bowiem chroni go kabina. Największą wadą takiego aparatu jest to, że by wzniósł się, wymaga naprawdę dużego wzniesienia, z którego musi zostać zepchnięty lub pociągnięty przez inną maszynę latającą, o własnym napędzie. W szybowcu lecieć może do dwóch osób.

Balony – Balon jest najbezpieczniejszym, najbardziej uniwersalnym aparatem latającym, jaki mogą skonstruować sobie ludzie, żyjący na Wyspach. Do jego skonstruowania potrzebny jest jakiś lekki kosz, palenisko, które wytworzy ciepłe powietrze i materiał, który go nie przepuści. On jest kluczowym elementem i tajemnica jego wytwarzania jest pilnie strzeżona przez tych nielicznych, którzy posiadli jej arkana. W balonie miejsce znajdzie się dla pięciu osób podczas krótkiego lotu lub czterech wyruszających w dłuższą podróż z bagażami i zapasami.

Samoloty śmigłowe – Samolot śmigłowy może się zdawać marzeniem dla podniebnych podróżników, jednak to zaledwie jedna strona medalu. Choć zapewnia możliwość szybkiego podróżowania w miarę komfortowych warunkach, to wymaga długiego pasa startowego, paliwa oraz części zamiennych, które mogą być w najgorszym wypadku niedostępne, a w najlepszym bardzo trudno osiągalne. Szczegóły dotyczące samolotów znajdują się w podręczniku podstawowym do **Savage Worlds**.

Helikoptery – Helikopterów tyczy się prawie wszystko to, co napisano o samolotach, z wyjątkiem jednej rzeczy: nie wymagają pasa startowego. Choć są wolniejsze i pilotowanie ich jest trudniejsze, to mogą osiąść praktycznie wszędzie, a dodatkową ich zaletą jest możliwość zawisnięcia nieruchomo nad ziemią. Więcej informacji na temat śmigłowców znajduje się w podręczniku do **Savage Worlds**.

Istoty żywe – Olbrzymie orły, latające manty, gigantyczne nietoperze mogą przenosić bohaterów nawet na bardzo dalekie dystanse, pod warunkiem że ci zdołają je okiełznać, zaprzyjaźnić z nimi i wytresować. Trzeba też pamiętać o zapewnieniu pupilowi pożywienia i tym, że każdy z nich ma jednak swoją osobowość i kieruje się instynktami. W zależności od wielkości stworzenia, może ono przewozić na swoim grzbiecie nawet do trzech pasażerów.

ROZDZIAŁ SIÓDMY: PRZYKŁADOWA PIASKOWNICA

W tym miejscu podręcznika zazwyczaj znajduje się przygoda, która ma wprowadzić graczy w opisywany świat. Prowadzący otrzymuje gotowca, bazowy materiał, który może wykorzystać od razu po tym, jak gracze stworzą swoich bohaterów. Z jednej strony rozwiązanie to jest idealne, z drugiej niesie ze sobą pewne wady. Po pierwsze często dzieje się tak, że scenariusz pasuje do stworzonych postaci jak pięść do nosa, gracze wymyślili sobie koterię dworskich fircyków, intrygantów i trucicieli, a przygoda mówi o wyprawie w ciemne lasy, aby ubić odradzające się tam mroczne bóstwo. Gracze myśleli o zorganizowaniu gangu przemytników w rodzinnym mieście, a autorzy chcą ich przepędzić przez pół kontynentu, w poszukiwaniu zaginionej biblioteki dawno zmarłego czarodzieja. Powstaje kłopot.

Co gorsza, taka przygoda-instant nadaje się do jednorazowego wykorzystania. Nawet kreatywny i pomysłowy Prowadzący jak Ty nie wydusi z niej wiele więcej, niż to, co wsadzili w nią autorzy. Jasne, można badać wątki poboczne, rozwinąć Bohaterów Niezależnych, którzy pojawiają się w kluczowych scenach czy logicznie pociągnąć konsekwencje poczynań bohaterów, ale prędzej czy później ten materiał się wyczerpie.

Osobiście, nie lubię przygód startowych. Trudno je dopasować do drużyny i nie dają więcej, niż kilka godzin zabawy. Zazwyczaj są też proste i liniowe do bólu, prowadząc graczy od spotkania do spotkania jak po sznurku. Ich celem jest zaprezentowanie mechaniki i nic więcej. Stąd Prowadzący nie ma co szukać w tym rozdziale takiego scenariusza, bo go tutaj nie ma. Jest za to coś innego, zestaw narzędzi, które zapewnią mu i drużynie rozrywkę na wiele godzin, a nawet kilka kampanii. Przy ich pomocy będzie w stanie stworzyć startową Wyspę, określić jakie przygody mogą czekać bohaterów i jakie niespodzianki szykuje dla nich los.

Tutaj kilka małych rad.

Po pierwsze, zdaj się na kostki. Choć wyniki testów mogą być na pierwszy rzut oka absurdalne, to usiądź i pomyśl chwilę. Połącz ogień z wodą, a otrzymasz parę, która zasili twój świat. Wymyśl sensowne wytłumaczenie dla dwóch całkowicie niespójnych faktów.

Po drugie, słuchaj swoich graczy. Jeden z bohaterów miał ojca, który jeździł w karawanach kupieckich, jakie ukradkowo przemykają się przez Włości *Fae*? Nie podoba ci się koneksja z innym światem u samego początku losów bohatera? Nie mów „nie”. Niech będzie jak chce gracz. Ty jedynie wyciągnij z tego wnioski: może podczas tych wypraw staruszek

oszukiwał któregoś z *fae* Dworu Nieszczęścia i ten chce się zemścić. Na ojcu bohatera już nie może, bowiem zmarł, ale cóż... grzechy ojców przechodzą na synów, czyż nie? Wysłuchaj gracza do końca, przełknij obiekcje i myśl pozytywnie. Jeśli pomysł jest ci kompletnie nie po drodze, porozmawiaj o tym z drużyną, jeżeli przeszkadza tylko trochę, zastanów się, jak obrócić go w coś dobrego dla gry. W słowie „tak” tkwi prawdziwa magia.

Po trzecie, daj graczom luz. Niech idą tam gdzie chcą, a nie gdzie chcesz ich zagnać ty. Dlaczego? Bo to będzie też rozrywka dla ciebie. Potraktuj to jako wyzwanie, wymyśl w locie ciekawą lokację, zdarzenie. Chwyć inspirację z byle czego i stwórz coś z powietrza. Nagle okaże się, że świat powołany do życia na sesji jest tysiąc razy bogatszy od tego, który wymyśliłeś przed sesją. Zaręczam ci, że gracze będą patrzeć na ciebie z podziwem, że jesteś tak przygotowany i masz tyle pomysłów. Najważniejsze jednak jest to, że mają wolną rękę i mogą iść tam, gdzie chcą. Tym się RPG różni od cRPG.

Po czwarte, rób notatki, wyciągaj wnioski, spisuj kampanię. To nieocenione źródło informacji, pomysłów i idei. Kiedy znajdziesz się w kropce, sięgnij do nich i wyciągnij jakiś cień z przeszłości”. Powrót dawnego wroga, który uważany był za martwego, podniesie ciśnienie krwi drużyny. Poza tym, takie zagranie da poczucie, że ten świat żyje własnym życiem, a nie jest statyczną dekoracją dookoła bohaterów.

Skoro wyjaśniliśmy sobie te kilka spraw, oto narzędzia do stworzenia ojczystej Wyspy bohaterów i tchnięcia w nią życia.

RODZINNE ZIEMIE

Nic tak nie definiuje bohatera, jak jego miejsce urodzenia, wychowania, z którego pochodził i gdzie uczył się życia. Aby je określić, należy wykorzystać poniższą tabelę:

Tabela 7-1: Rodzinne ziemie

Rzut k100 Wynik

01-05 Skąła

06-20 Mała wyspa

21-60	Wyspa średniej wielkości
61-75	Duża Wyspa
76-85	Archipelag
86-00	Ląd

Skała – Pochodzicie z niewielkiej wysepki pośród pustki przestworzy, która od lat unosi się samotnie w powietrzu. Zapewne należycie do jednej rodziny, znacie się od dzieciństwa i wiecie o sobie wszystko. Wasza społeczność liczy 10+2k10 osób i jest to maksymalna populacja, bowiem rodzinna Skała nie jest w stanie wyżywić większej ilości mieszkańców. Każdy dzień życia to zmaganie się z pogodą, ciężka praca na roli, której stawką jest przeżycie rodziny. Powierzchni Skały to 1k6 kilometrów kwadratowych.

Mała wyspa – Zapewne urodziliście się w jednej i jedynej wsi, zamieszkiwanej przez kilka rodzin. Prawdę mówiąc, jesteście ze sobą spokrewnieni to w bliższym, to w dalszym stopniu i znacie się od podszewki. Dni upływają na pracy w polu, czasem wyprawie na ryby lub do niewielkiego lasu, o który dbacie jak o domowy sad. Najprawdopodobniej nie uchowała się w nim żadna dzika zwierzyna, większa od królika. Populacja waszej wyspy to 2k6x20 osób, a jej powierzchnia 2k4 kilometrów kwadratowych.

Wyspa średniej wielkości – Wasi bohaterowie pochodzą z wyspy, która jest sporej wielkości odłamkiem skalnym. Rozwinęły się na niej 1+1k2 wsie, a powierzchnia wynosi 2k6x5 kilometrów. Populacja ludności osiąga poziom 2k8x20 głów. Ludzie zajmują się uprawą roli, rzemiosłem i handlem barterowym. Jeśli na Wyspie znajdują się strumienie, rzeki czy jeziora, to zapewne niektórzy będą też trudnić się rybołówstwem. Jeśli ostał się jakiś las, być może jest w nim dość zwierzyny, aby utrzymywać się z łowiectwa.

Duża Wyspa – Różnica pomiędzy Dużą Wyspą, a Lądem jest płynna. Wasza ojczyzna jest zdolna pomieścić 2k4 osady, z których jedna może być na tyle duża, aby uznać ją za miasto. Być może wsie zachowały niezależność, ale równie prawdopodobne jest, że część z nich zawiązała sojusze i powoli tworzą się załączki organizmów państwowych. Być może doszło lub dochodzi do wojen. Populacja waszej Wyspy jest równa 2k20x20 osób, a jej powierzchnia to 3k6x20 kilometrów kwadratowych. Ludzie zajmują się handlem,

rzemiosłem, uprawą roli, a także łowiectwem i rybołówstwem. Na Wyspie znajduje się też kilka elementów terenu: lasy, rzeki, wodospady czy nawet góry.

Archipelag – składa się z 1k6+1 Wysp różnej wielkości, unoszących się w niewielkiej odległości. Pomiędzy nimi istnieją przejścia: kładki, mosty linowe, być może windy lub ruchome podesty. Każdą z Wysp wylosuj tak, jak startową.

Ląd – wasi bohaterowie mieli szczęście urodzić się na jednym któryś Lądów, jakie przetrwały Kataklyzm i na których przetrwała cywilizacja. Prowadzący może wybrać go z listy poniżej lub zdać się na decyzję kostek:

Tabela 7-2: Startowy Ląd

<u>Rzut 1k100</u>	<u>Wynik</u>
01-20	Avalon
21-40	Glacia
41-60	Nippon
61-80	Tiko-Nui
81-00	Ungoro

Skoro już wiemy skąd pochodzą nasi bohaterowie, należy określić kilka cech, jakie opisują ich miejsce urodzenia. Po pierwsze będzie to **metoda przetrwania, kultura, klimat** oraz **władza**.

METODA PRZETRWANIA

To, jak społeczność ocalała z Kataklyzmu, ma ogromny wpływ na to, jak wygląda ona teraz. Choć od tamtych czasów minęło wiele lat, to pewne cechy, zwyczaje czy nawyki są przenoszone z jednego pokolenia na drugie.

Tabela 7-3: Metoda Przetrwania

<u>Rzut 1k100</u>	<u>Wynik</u>
01-15	Bunkry wojskowe

16-40	Cywilne schrony
41-60	Laboratorium badawcze
61-70	Magia
71-95	Pieczary
96-00	Wiara

Bunkry wojskowe – Wasi przodkowie byli wojskowymi i członkami ich rodzin, być może należeli do elity politycznej kraju. Przetrwali zagładę w świetnie wyposażonym bunkrze wojskowym, nie znając głodu, ognia, gniewu żywiołów czy innych nieszczęść, jakie spadały na ocalałych.

Cywilne schrony – Wasi przodkowie byli przewidujący. Odnowili, zabezpieczyli i zaopatrzyli schron przeciwatomowy, który był pozostałością po wojnach toczonych na świecie przed Katakлизmem. Gnani strachem i pragnieniem przeżycia, zamknęli się w nim i o dziwo przetrwali burze ognia, trzęsienia ziemi i fale tsunami. Kiedy wychynęli z niego na powrót, znaleźli się w zupełnie innym świecie. Podczas długiej izolacji mogli stanąć w obliczu poważnych problemów: brak prądu, żywności, wody, leków, ale pokonali je jakoś, choć zapewne ślad w ich psychice pozostał i odcisnął się na kolejnych pokoleniach.

Laboratorium badawcze – Wasi przodkowie byli mędrcami, uczonymi. Zamknięci w placówce badawczej, która dla was jest w zasadzie równoznaczna z laboratorium alchemika, przetrwali dzięki swojej wiedzy, umiejętności improwizacji oraz chłodnej logice. Prawdopodobnie znaczna część ich mądrości nie była przydatna w nowym świecie, ale niektóre informacje okazały się przydatne i być może zostały przekazane następnym pokoleniom.

Magia – Wasi przodkowie ocaleli dzięki sile swoich czarów. Zaklęcia osłoniły ich przed odłamkami rozpadającego się świata, gniewem żywiołów i wściekłości Katakлизmu. Sztuka magiczna przekazywana jest dalej z generacji na generację jako prawdziwy dar i tajemnica, którą można odsłonić tylko przed wartościowymi.

Pieczary – W ostatnim szale ludzie rzucili się ku jaskiniom, aby jak pierwotni przodkowie, tam szukać schronienia. Dla wielu z nieszczęśników stały się one grobem, gdy pieczary zawały się pod impetem uderzenia lub zostały zasypane wejścia, ale niektórym udało się

przetrwąć i dostosować do życia w mroku. Minęły lata, kiedy wychynęli z grot na owo, mrużąc oczy w jasnym świetle gwiazd i unikając słońca...

Wiara – To wiara osłoniła waszych przodków i nic nie jest w stanie temu zaprzeczyć. Siła modlitw, łaska niebiańskich opiekunów i czystość serc zapewniły zbawienie i następne pokolenia żyją tylko po to, aby zanosić dziękczynienie w modlitwach, znoonej pracy i pieśni na ustach.

KULTURA

Kultura z jakiej pochodzili ocaleli może rzucić światło na to, jacy są, jak wyglądają i jak się zachowują. Być może przetrwały wśród nich pewne zwyczaje, nawyki lub sposób zachowania.

Tabela 7-4: Kultura

Rzut 1k100 Wynik

01-15	Afrykańska
16-30	Arabska
31-45	Azjatycka
46-60	Europejska
61-75	Latynoska
76-00	Północnoamerykańska

Kultura Afrykańska – Cechy szczególne, jakie mogły zostać przekazane potomkom to wiara w obecność duchów przodków, brak poczucia presji czasu, optymizm i życie w zgodzie z naturą.

Kultura Arabska – Wiara w Boga kształtuje życie człowieka, prowadząc go nakazami i zakazami. Zachowanie obyczajów, duma z rodu, honor mężczyzny i jego najbliższych są wartościami, za które warto umrzeć, bowiem w Niebie oczekuje zacna nagroda.

Kultura Azjatycka – Te społeczności będą charakteryzowały się silnym poczuciem wspólnoty, gdzie każdy zna swoje miejsce, obowiązki i powinności. Dobro ogółu jest najważniejsze, a jednostki musi mu ustąpić. Pracowitość, posłuszeństwo, dobry takt i pamięć o przodkach kierują życiem urodzonego w takiej społeczności.

Kultura Europejska – Potomkowie Europejczyków są ekspansywni i pragmatyczni. Cenią sobie skuteczność i racjonalizm, a także jak największą efektywność. Sporo wśród nich indywidualistów, którzy na własny sposób próbują osiągnąć cele, uzyskując maksimum wyników przy minimum nakładów pracy.

Kultura Latynoska – Potomkowie Latynosów są ekspansywni i działają pod wpływem emocji. Jeśli w coś wierzą, to całym sercem, jeśli się czemuś poświęcają, to całym sobą. Liczy się dla nich rodzina i najbliżsi, dla dobra których nie zawahają się uciec nawet do przemocy.

Kultura Północnoamerykańska – Indywidualiści ponad wszelką miarę, zawsze głośno mówiący, co im się nie podoba, zorientowani na sukces, do którego dążą z niesamowitym uporem. Mają podobną do Europejczyków skłonność do maksymalizowania efektów i minimalizowania wysiłków.

KLIMAT

Klimat, w jakim przyszło egzystować ocalałym z Katakliizmu jest ogromnie ważną cechą, definiującą to, jak wygląda społeczeństwo, czym zajmują się jego członkowie, jacy są i jak idą rzez życie. Aby określić te warunki, można skorzystać z poniższej tabeli:

Tabela 7-5: Klimat

Rzut 1k100 Wynik

01-20 Monsonowy

21—40	Polarny
41-60	Pustynny
61-80	Tropik
81-00	Umiarkowany

Monsunowy – Siekące deszcze i huraganowe wiatry, duża wilgotność powietrza i stosunkowo wysoka temperatura. Dodatkowo, zagrożeniem są okresowe wichury, towarzyszące im opady deszczu i powodzie.

Polarny – Przenikliwe zimno, mało słońca, króciutki i chodne lato zmuszają ludzi do radykalnej zmiany obyczajów i gwałtownego przystosowania się do nowej aury, bowiem jedyną ewentualnością jest śmierć od mrozu!

Pustynny – Suche i gorące powietrze, ukrop lejący się z nieba, brak lub niewielka ilość roślin, sprawiają, że woda jest cenniejsza od złota, podobnie jak cień i ziemia, której nie pokrywa piach.

Tropik – Bogata roślinność, obfitość wody i pożywienia mogłyby sprawić, że Wyspa byłaby rajem na ziemi, gdyby nie mordercze upały i zabójcza wilgotność, śmiertelnie niebezpieczne zwierzęta i choroby.

Umiarkowany – W miarę regularne pory roku, równowaga między zimnem a ciepłem, suchością a wilgocią, brak zagrożenia ze strony tornad, ulew czy innych niebezpieczeństw, zsyłanych przez naturę. Niestety, klimat ten nie jest idylliczny, bowiem z jednej strony łączy to co dobre, ale i to co złe darów natury. Zimy mogą skuć lodem, a lata spiekotą. Jeden zły rok wystarczy, aby widmo głodu zajrzało ludziom do oczu.

WŁADZA

Każda społeczność, nawet najmniejsza, musi się rządzić w jakiś sposób, inaczej zgonie. Poniżej znajduje się tabela, umożliwiając określenie sposobu sprawowania władzy.

Tabela 7-6: Rodzaj Władzy

<u>Rzut 1k100</u>	<u>Wynik</u>
01-20	Demokracja
21-40	Dyktatura
41-60	Magokracja
61-80	Rada starszych
81-90	Teokracja

Demokracja – Ludzie rządzą wybierając swoich przedstawicieli w wolnych wyborach, gdzie każdy dorosły może zabrać głos, bez obaw o swój los, nawet jeśli opowie się przeciwko władzy.

Dyktatura – Rządy jednostki, nieważne czy to generała który zdusił przeciwników, czy króla, księcia, czy nawet wodza bandytów, terroryzującego okolicę. Jego słowo jest prawem, robi co chce i nikt nie może mu się przeciwstawić, obawiając się o to, co może go spotkać później...

Magokacja – Rządy sprawowane są przez czarodziejów i to od ich kaprysu zależą losy poddanych. Magowie dysponują władzą realną i mistyczną, a ich wrogowie muszą obawiać się zarówno potęgi zaklęć, jak i edyktów, straży czy gniewu poddanych.

Rada starszych – Władzę sprawują starsi wiekiem, mądrzejsi ludzie, których doświadczenie życiowe, chłodna rozważa, mądrość i wiedza prowadzą młodszych przez zawirowania życia w niebezpiecznym świecie. Do rady przynależą tylko starsi wiekiem, a cezurą ta określana jest przez samą radę.

Teokracja – Społecznością rządzą kapłani, występujący w imieniu opiekuńczych lub złowrogich bóstw, odpowiadający na ich życzenia i przekazujący im modlitwy wiernych. Tacy bogowie bacznie obserwują wiernych, gotowi ukarać ich za najdrobniejsze przewinienie czy odstępstwo od wiary, a wysłannikami ich woli oraz ich oczami i uszami są właśnie klerycy.

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE

Wiemy już, jakiej wielkości jest rodzinna Wyspa bohaterów, z jakiej wzięła się cywilizacja, jak się rządzi oraz jak przetrwali zagładę jej przodkowie. To solidne podstawy, ale musimy tchnąć w nią jeszcze trochę życia. Aby uczynić ją bardziej realną, wystarczy zastosować kilka zabiegów i narzędzi z poniższych tabel. Po pierwsze określimy **cechy charakterystyczne** Wyspy, **niebezpieczeństwa** jakie jej zagrażają oraz **wydarzenia**, które będą rozgrywać się w tle.

Cechy charakterystyczne wyspy to drobne szczegóły, które pomogą odróżnić ją od wielu innych, jakie zapewne unoszą się w pozostałości atmosfery dawnej Ziemi. Nie należy przesadzać z ich ilością, chodzi nam o stworzenie ciekawego miejsca, a nie dziwołagu, na powierzchni którego życie nie utrzymałoby się jednego pokolenia. 1k3 cechy szczególnie spokojnie wystarczą i zapewnią pomysły na kilka przygód. Wystarczy podejść do nich z otwartym umysłem i kreatywnością. Wyniki z **Tabeli 7-7: Cechy szczególne** są hasłami, słowami-kluczami, które mają zainspirować wyobraźnię Prowadzącego, a nie dobrać element ze ściśle określonej puli.

Tabela 7-7: Cechy szczególne

<u>Rzut 1k20</u>	<u>Wynik</u>
1	Działająca maszyna sprzed Katakliizmu
2	Brama do...
3	Tajemnicze głazy
4	Radioaktywnie skażona okolica
5	Krąg dziwnych posągów
6	Inteligentne zwierzęta
7	Skażone zapasy
8	Komputerowy bank danych
9	Pozostałości po ekspedycji odkrywców

- 10 Dziwne źródło
- 11 Tajemnicza, ukryta osada
- 12 Nawiedzona okolica
- 13 Podziemia
- 14 Cmentarzysko
- 15 Pozostałości bazy wojskowej
- 16 Tajemniczy kult
- 17 Sprzęt z demobilu
- 18 Składowisko niebezpiecznych odpadów
- 19 Zapomniane groty
- 20 Obcy?

Działająca maszyna sprzed Katakliizmu – na Wyspie bohaterów znajduje się być może zautomatyzowana fabryka, elektrownia, zarządzany przez SI kompleks wojskowy.

Brama do... - Wrota prowadzą być może do wnętrza Wyspy, na inny ląd, a być może do Włości *Fae* czy Słońca? Równie prawdopodobne, że nie wiedzą nigdzie, a tych, którzy je przekroczą, spotka smutny koniec.

Tajemnicze gazy – W maceczniku, na uroczysku lub pośrodku pustkowie wznosi się kilka dziwnych kamieni. Ludzie powiadają, że w określonych warunkach dysponują one dziwną mocą. Czy to pozostałość dziwnych eksperymentów, magiczny krąg lub miejsce ważne dla wiary? A może to po prostu ludzkie bajanie?

Radioaktywnie skażona okolica – Za górami, za lasami, za granicą rodzinnej osady, trochę dalej lub bliżej znajduje się teren skażony przez odpady techniki sprzed Katakliizmu. Być może składowano tam materiały rozszczepialne, wylewano ścieki, porzucano nielegalnie medykamenty. Obecnie zwierzęta tam żerujące są większe i bardziej dzikie, ludzie ulegają mutacjom i zwracają się przeciwko swoim. Kto wie, co tam się może jeszcze czaić?

Krąg dziwnych posągów – Obrosnięte bluszczem, omszałe lub przysypane piachem, dziwne rzeźby spoglądają ślepych oczyma na podróżników, być może kryjąc tajemnice lub będąc jedynie ostatnią pozostałością jakiejś dawnej cywilizacji...

Inteligentne zwierzęta – W okolicy pojawiły się nadnaturalnie inteligentne zwierzęta. Powiada się, że niektóre dorównują ludziom, jeśli chodzi o podchodzenie ofiar, czy unikanie niebezpieczeństw. Do czego to może doprowadzić? Co jest przyczyną takiego stanu rzeczy?

Skażone zapasy – Nieopodal ruin dawnej cywilizacji odkryto składowisko żywności, leków czy amunicji. Być może są one skażone radioaktywnością, po prostu zepsute lub stanowią część diabolicznej intrygi eksterminacji krewniaków bohaterów. Gorzej, że wygłodniali ludzie chcą jeść i żadne argumenty do nich nie przemawiają.

Komputerowy bank danych – Kto go tutaj umieścił, co za dane przechowywano, jakie informacje uznano za dość ważne, aby je ocalić? Czy da się je odczytać, czy będą pomocne?

Pozostałości po ekspedycji odkrywców – Ku zaskoczeniu mieszkańców Wyspy, okazuje się, że nie tak dawno temu odwiedzili ją inni ludzie. Nie kontaktowali się, a jedyne ślady po nich to być może paleniska, czy resztki chat. Kim byli i skąd pochodzili, czemu odeszli i czy zamierzają wrócić?

Dziwne źródło – Niedawno wybiło nowe źródło. Woda zdaje się być zdatna do picia, ale podobno ci którzy jej zakosztowali dziwnie się czuli, doświadczali niespotykanych halucynacji, zdrowieli lub przeciwnie, zapadali w śpiączkę. Co może być przyczyną takiego stanu rzeczy? Czy inne źródła wody są bezpieczne?

Tajemnicza, ukryta osada – Wydawać się mogło, że ludzie znają tę wyspę jak własną kieszeń, ale ostatnio wpadli na top dziwnej osady. Kto ją zamieszkuje? Czy znajduje się ona na Wyspie, czy gdzieś działa niewidzialny portal? Kim są jej mieszkańcy i jak zareagują na spotkanie z bohaterami?

Nawiedzona okolica – Coś złego wisi w powietrzu, co gorsza nadnaturalnego i strasznego. Źródłem tej aury może być uroczysko, opuszczone mokradła, lub chata na uboczu wsi. Co się dzieje? Czy to sprawka magii?

Podziemia – Po ostatnich burzach osunęła się ziemia, odsłaniając wejście do podziemnego kompleksu, którego istnienia nikt nie podejrzewał i się nie spodziewał. Cóż to może być?

Cmentarzysko – Jest taka okolica, gdzie nikt nie chadza. Być może to masowe groby żołnierzy, pozostałości starego cmentarza, miejsce grupowego samobójstwa członków jednego z wielu obłąkanych kultów, jakie powstały tuż przed Katakлизmem albo po prostu składowisko starych pojazdów, na którym co dziwnego się dzieje.

Pozostałości bazy wojskowej – Rodzinna osada znajduje się w cieniu bazy wojskowej, której konstrukcja pozwoliła oprzeć się Katakлизmowi, rozbiciu Ziemi i zapewne dała szansę ludziom na przetrwanie. Obecnie nikt tam nie wraca, ale być może zostało w jej podziemiach coś wartościowego, utajonego lub po prostu ciekawego?

Tajemniczy kult – Pośród mieszkańców Wyspy szerzy się nowa religia, dziwna wiara, która niewiadomo skąd przyszła. Czy jej wyznawcy będą w stanie współżyć z niewierzącymi? Jakie są jej przykazania i jej źródła?

Sprzęt z demobilu – W podziemnych garażach, jaskiniach lub innym miejscu, które nadawało się an skrytkę, znajduje się sporo wojskowego sprzętu. Trzeba go zabezpieczyć i przywrócić do sprawności.

Składowisko niebezpiecznych odpadów – Zaczęło się od świecącej wody i ludzi, którzy marnieli w czach po jej wypiciu. Teraz zaraza spadła na zwierzęta i plony, a w jednej z jaskiń odkryto stopy dziwnych beczek, które zdają się być źródłem problemu. Czy bohaterowie zdołają ocalić rodzinne strony?

Zapomniane grotty – Jak się okazuje, pod ziemią znajdują się Jaksinie, które niegdyś dały schronienie ludziom. Po ich opuszczeniu, nikt nie chciał tam wracać i pamięć nich lekko się zatarała, jednak chodzą pogłoski, że w grotach mieszkają jakieś istoty. Czy to zwierzęta, a może potomkowie zaognionych rodzin, czy ludzi wypędzonych podczas ucieczki przed Katakлизmem?

Obcy? – Czy to możliwe, aby Obcy odwiedzili pozostałości Ziemi? Jeśli tak, to skąd pochodzą i jakie są ich zamiary?

NIEBEZPIECZEŃSTWA

Jakby nie było dosyć problemów związanych z elementami wyróżniającymi Wyspę od innych, tej którą zamieszkują bohaterowie, grozi jakieś niebezpieczeństwo. Możecie zapytać,

„czemu”? Bohaterowie zawsze pochodzą z zagrożonych terytoriów, muszą bronić rodzinnych stron przed najazdami, plagami, kataklizmami. Ano dlatego, że mają właśnie być bohaterami, a światy idylliczne nie specjalnie nadają się do rozwiązywania konfliktów. Poniżej znajduje się tabela, w której zebrano kilka przykładowych niebezpieczeństw. Podobnie jak w przypadku **cech charakterystycznych** Wyspy, są to luźne hasła, które mają zainspirować, a nie bezpośrednio naprowadzić na opis. Zaczynij od pierwszego skojarzenia, jakie przyjdzie ci do głowy po odczytaniu wyniku, Potem zmień w nim jeden element, następnie kolejny i jeszcze jeden. W ten sposób przejdziesz od utartego schematu do czegoś nowego, co zaskoczy twoich graczy!

Niech niebezpieczeństwo zamajaczy najpierw na horyzoncie, a nie spada od razu na bohaterów jak głaz z nieba. Pozwól im przeczuwać, że coś się święci, najlepiej będzie jeśli sami zadecydują, że „coś z tym trzeba zrobić”. Przygody biorące się z takiego zagrania wyjdą bardzo naturalnie i gracze zyskają poczucie (prawdziwe zresztą), że sami kierują losami swoich bohaterów, nie podążając jakąś sztuczną, narzuconą im z góry ścieżką.

Nie należy przesadzać z liczbą niebezpieczeństw, jakie mają zagrozić rodzinnej okolicy bohaterów. Nie chcemy chyba, aby uznali swoje strony a przeklęte, czyż nie? Jedno wydarzenie na pół roku, a być może nawet rok czasu gry spokojnie wystarczy. Biorąc pod uwagę efekty wynikające z cech charakterystycznych Wyspy oraz wydarzeń, jakie się będą na niej rozgrywały, bohaterowie będą mieli i tak ręce pełne roboty. A przecież Czekają ich jeszcze twoje pomysły...

Tabela 7-8: Niebezpieczeństwa

<u>Rzut 1k10</u>	<u>Wynik</u>
1	Głód
2	Zaraza
3	Nadnaturalne zagrożenie
4	Cień z przeszłości Wyspy
5	Pogoda

- 6 Wojna lub rozruchy
- 7 Kult
- 8 Powietrzni łupieżcy
- 9 Obcy?
- 10 Kolizja z inną Wyspą

Głód – Nad Wyspą zawisło widmo głodu, spowodowane kiepskimi plonami, złą pogodą lub przeludnieniem.

Zaraza – Zaczęło się od kilku chorych, ale niebawem ludzie będą konać, ich zwłoki gnić w domach, a jęki chorych będą mieszać się z krakaniem wron.

Nadnaturalne zagrożenie – Ktoś rzucił klątwę na Wyspę czy rodzinę bohaterów lub nadciąga jakieś nadnaturalne zagrożenie. Być może w grobach przewracają się martwi albo mają miejsce dziwne znaki, czy omeny, jedno jest pewne, nie wróżą nic dobrego.

Cień z przeszłości Wyspy – Jakiś mroczny fakt z przeszłości Wyspy niebawem objawi się z ogromną mocą. Być może jej mieszkańcy siłą przejęli schrony, a ich pierwotni mieszkańcy zdolali przetrwać i pozyskać środki do skutecznego odwetu, może reaktor atomowy jest na krawędzi eksplozji lub ukryty mechanizm samozniszczenia uruchomił się w bazie wojskowej?

Pogoda – Ostatnio nie można wierzyć pogodzie: w lecie pada śnieg, na horyzoncie widać burzowe chmury lub tornada i kwestią czasu jest, kiedy żywioł uderzy w Wyspę.

Wojna lub rozruchy – Sytuacja stała się nie do zniesienia i niebawem dojdzie do wybuchu przemocy. Być może wasza wieś prowadzi wojnę z sąsiednią lub ścierają się dwie frakcje. Jedno jest pewne, niedługo ktoś sięgnie po broń, a wtedy wystarczy jedna iskra.

Kult – Dziwna wiara, z początku traktowana jako nieszkodliwa fanaberia, teraz zyskała na znaczeniu, a jej wyznawcy nie spoczną, póki nie przejmą władzy i nie nawrócą na nią wszystkich dookoła.

Powietrzni łupieżcy – Ostatnio na niebie widziano statek powietrzny, ale jego załoga nie była skora do lądowania czy handlu. Jakby nie dosyć tego, kilka dni później odkryto spalone zgliszczą pobliskiej osady czy domu. Czy to, że statek poleciał w ich stronę ma jakieś znaczenie? Czy Wyspie grozi najazd podniebnych piratów?

Obcy? – Wszystkie ślady wskazują, że nie pozostawili ich ludzie. Czy to możliwe, aby gdzieś tam byli Obcy? Jakie mają zamiary, czego chcą i czego należy się po nich spodziewać?

Kolizja z inną Wyspą – Na horyzoncie pojawiła się inna Wyspa. Nie wydaje się być zamieszkała, ale z każdym dniem przybliża się i jasnym jest, że niebawem dojdzie do kolizji. Czy można coś zrobić, aby jej zapobiec?

WYDARZENIA

Na koniec zostały nam wydarzenia, które mogą pobudzić bohaterów do działania, zaintrygować ich lub po prostu wpłynąć na ich losy. Podobnie jak w przypadku dwu poprzednich tabel, wyniki losowania mają być jedynie przyczynkiem inspiracyjnym dla twoich pomysłów. Rozbuduj je, osadź w realiach Wyspy, zmień jeden lub dwa elementy, aby zaskoczyć graczy i zejść z utartej ścieżki.

Jedno wydarzenie na dwa tygodnie czasu gry lub miesiąc, spokojnie wystarczy. Nie pozwól, aby ich natłok, a także efekty losowania z innych tabel, przytłoczyły graczy. Daj im wolną rękę w wybieraniu tego, czym chcą się zająć i nie przymuszaj do rozwiązania któregoś z problemów. Jeżeli go zignorują, to też dobrze, określ jak rozwinęła się sytuacja i jakie są jej efekty oraz to, w jaki sposób wpłynie na losy bohaterów.

Tabela 7-9: Wydarzenia

Rzut 1k10 Wynik

1	Nadnaturalne dziwadła
2	Złe plony
3	Zaginięcie

- 4 Lokalne porachunki
- 5 Huczny ślub
- 6 Zabójstwo
- 7 Zmiana władzy
- 8 Ważna rocznica
- 9 Porwanie
- 10 Kontakt!
- 11 Klęska urodzaju
- 12 Rzuć dwa razy i połącz ze sobą wyniki

Nadnaturalne dziwadła – W okolicznych lasach słysząc wycie wilkołaka, albo na cmentarzu zapanowało nadzwyczajne ożywienie. Być może jedno z domostw nawiedza duch albo mieszkańców trapią niepokojące sny. Tylko czekać, aż zaczną padać oskarżenia o czary...

Złe plony – Bydło marnieje, rośliny gniją, przymrozki odciskają swoje piętno na sadach. Wiele wskazuje na to, że mieszkańcom osady może zajrzeć w oczy głód.

Zaginienie – Ktoś z rodzinnej osady bohaterów zaginął. Być może znikł bez śladu, być może nie wrócił do domu i nikt nie wie, co się z nim stało. Jakie efekty przyniesie ekspedycja wysłana na poszukiwania?

Lokalne porachunki – Rodzinna waśń weszła w kolejną fazę lub ktoś jest komuś winien pieniądze. Efektem jest przelana krew, siniaki, połamane kończyny, a być może nowe nagrobki na cmentarzu. Jeśli sprawy potoczą się dalej tym torem, może dojść do regularnych zamieszek, podjazdów i wielkiego nieszczęścia.

Huczny ślub – szykuje się weselisko, jakie okolica wspominać będzie przez lata. Taka uroczystość wymaga jadła, napitku i prezentów, które przyćmią inne!

Zabójstwo – W okolicy doszło do zabójstwa. Kto zginął, dlaczego, z czyjej ręki i czy za zbrodnią kryje się coś więcej?

Zmiana władzy – Być może nadchodzą wybory do rady wiejskiej lub umiera stary król, a koronę ma po nim przejąć dziedzic. Zapowiadają się ciekawe czasy, które mogą sprytnym przynieść bogactwo, władzę, wpływy lub pogrążyć ich w niełasce, jeśli opowiedzą się za niewłaściwym stronnictwem.

Ważna rocznica – Zbliża się ważna rocznica dla mieszkańców Wyspy. Może to pamiątka po opuszczeniu schronu, albo data ważnego święta religijnego? Być może tradycja ta bierze się z czasów przed Katakлизmem, albo ma ważne znaczenie magiczne? Czy celebrowanie ma przynieść łaskę bogów, czy uchronić przed ich gniewem?

Porwanie – Ktoś został porwany, być może dla okupu, a być może z miłości. Czy bohaterowie pomogą schwycić porywaczy, czy też pozwolą im uciec?

Kontakt! – Znalaziono ślady, sugerujące, że Wyspę odwiedził ktoś lub coś, kto pochodzi spoza niej i nie ma nic wspólnego z jej mieszkańcami. Jakie są jego zamiary, kim jest i co te odwiedziny oznaczają dla bohaterów?

Kłeska urodzaju – Sady uginają się od jabłek, pola obrodziły zbożem, a w spichlerzach brak już miejsca. Ludzie powinni się cieszyć, jednak czy sąsiedzi nie spoglądają łakomym okiem na ten dobrobyt i nie postanowią sami uszczknąć sobie nieco z tego rogu obfitości?

POSŁOWIE

Skończyłem!

Patrzę na trochę ponad 60 stron tekstu i zastanawiam się, kiedy je napisałem?

Tak, to jest Jazda Próbną, wiem że nie ma w niej wielu rzeczy, ale przybędą z czasem. Choćby pomysłów od graczy, bo dopiero kilka postaci z wolną doprowadzam do Rozbitego Świata. Uczę się cały czas systemu i spisuję pomysły. Jest ich sporo, ale nie ma sensu wrzucać ich od razu do tej wersji testowej: nie opiszę ich z takim detalem na jaki zasługują, wprowadzą tylko hałas i szum informacyjny. Ale są, czekają w notesie.

Zobaczymy, co przyniesie przyszłość.

Dajcie sygnał, czy ktoś z was gra, czy ktoś wykorzystuje ten świat.

Co chcecie zobaczyć, gdzie chcielibyście się udać? Na pewno coś wymyślimy. Wiadomość zostawcie na marginesie **Zwoju ze Skelos**, o tutaj: <http://scrollofskelos.blogspot.com>

Logo Paladyn's Tower Games by Gonzo, <http://blackgromstudio.blogspot.com>

Ilustracja na okładce jasonrpg, <http://i783.photobucket.com/albums/yy117/justinrpg/1002181239058377.jpg>