



LENNA HAWKWOODÓW



CESARSKI PRZEGLĄD

1

WYDAWCA: WYDZIAŁ KULTURY I SZKOLNICTWA
MIASTA WARSZAWY

KUL

LENNA HAWKWOODÓW

Spis treści

Pod sztandarem z lwem	1
Delfy	2
Rawenna	9
Leminkainen	16
Gwyneth	24
Inne posiadłości	32

Wersja oryginalna

Tekst: Christopher Howard
Opracowanie i projekt typograficzny: Bill Bridges
Projekt graficzny: John Bridges
Ilustracje: John Poreda
Mapy: Christopher Howard
Ilustracja na okładce: John Bridges



Wersja polska

Tłumaczenie: Tomek Kreczmar, Grzesz Zieliński
Redakcja: Tomuś, Marcin „Seji” Segit
Redaktor linii: Tomek Kreczmar
Korekta: Maciej Nowak-Kreyer
Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał
Skład i łamanie: Barbara Brejnak



Produkcja: Wydawnictwo MAG
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa
tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85,
fax. 642-80-20
e-mail: krzaku@mag.com.pl
<http://www.mag.com.pl>

ISBN 83-87968-93-5

Wydanie I

© 1999, 2001 by Holistic Design Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gasnące Słońca, Lenna Hawkwoodów i Cesarski przegląd są zastrzeżonymi znakami towarowymi Holistic Design Inc.

Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1999, 2001 by Holistic Design Inc. All rights reserved. **Fading Suns**, **Hawkwood Fiefs** and **Imperial Survey** are trademarks and copyrights of Holistic Design Inc. Used under licence.

Copyright for Polish translation © 2001 by Wydawnictwo MAG.

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



Pod sztandarem z lwem

Pozwólcie, że się przedstawię. Jestem baron Geoffrey Antonin Hawkwood z Gwyneth. Mój ojciec był wspaniałym szlachcicem, lordem oraz jedynym władcą kontynentu Hôd, dumnym potomkiem pierwszych brązowoskórych kolonistów. Moja matka zaś wywodzi się z możnych rodu Juandaasta.

Urodziłem się w górskiej siedzibie ojca, na brzegach Morza Szczęścia, pięć lat przed wybuchem wojen o tron. W pierwszym okresie mego życia naszymi największymi wrogami byli al-Malikowie, z kosmosu bombardujący cywilne ośrodki i zabijający wielu naszych wojowników w odległych światach. A potem – w jedną niemalże noc – stali się naszymi sprzymierzeńcami w walce z domem Decados i vuldrokańskimi łupieżcami.

Kaprysy wojny okazały się tragiczne, a jednocześnie śmieszne. Dom al-Malik prowadził walkę na trzech frontach. Decadosi, my – Hawkwoodowie – i wzrastająca aktywność symbiontów zmusiły ród al-Malików do negocjacji z nami. Podobnie sprawa miała się z moim domem – jednak nas doprowadzili do tego barbarzyńcy i rosnąca brutalność Decadosów oraz Hazatów. Byłem żołnierzem, widziałem więc uszkodzone w walkach z al-Malikami statki. A co gorsza, ujrzałem również Shaprut po ataku symbiontów, które wybrały sobie za cel tę osłabioną planetę.

Kiedy wiatry wojny zmieniły kierunek – front po froncie, przymierze po przymierzu – usłyszałem wezwanie głowy rodu, Alexiusa. A gdy zawierucha dobiegła końca i Hawkwood zasiadł na tronie, cesarz wezwał nie tylko swój ród, ale również wszystkich ludzi – do jedności i uwolnienia się od dominacji domów.

Koniec wojny oznaczał początek obaw. Baliśmy się, że Znane Światy, które teraz zważyliśmy cesarstwem, ze wszystkich stron otaczają wrogie siły. Planety Hawkwoodów najeżdżali vuldrokańscy barbarzyńcy, a znenawidzeni Kurganowie zagrażali osłabionym Hazatom. Symbionci zadreżczali al-Malików na granicy przy Stygmacie. Nawet Decadosi i Li Halanowie mieli przed sobą milczące, acz potencjalne zagrożenie – tajemniczych vau. Jakby tego było mało, gwiazdy gały.

Żyjemy w okresie zmierzchu starego, być może ostatniego milenium. Nadszedł czas, który może być końcem lub początkiem wszystkiego. Czas, kiedy musimy stanąć razem lub paść jeden po drugim.

W takiej właśnie chwili cesarz zlecił wykonanie tego dzieła i innych, które po nim nadejdą. Każdy z tomów opisywać będzie Znane Światy. A mają one pokazać, że więcej nas łączy, niżli dzieli. Każdy tom napisany zostanie ręką jednego z Rycerzy Poszukujących – tego, który najlepiej zna dane światy. Cesarz dał autorom – bez względu na ród, z jakiego się wywodzą – prawo swobodnego wyrażania swych myśli, bez obawy o cenzurę. Zdecydował również, że na pierwszy ogień pójdzie jego dom – Hawkwoodowie.

Do napisania tego dzieła wybrano mnie, waszego uniżonego sługę. Dlaczego? Gdyż jestem żołnierzem, a nie dworzanie. I nie obawiam się widzieć rzeczy takimi, jakimi są. Opuściłem mą rodzinną planetę ponad dwa lata temu ze swiutą liczącą dwóch pilotów Przewoźników (jeden był gwiazdny kartografem), Inżyniera, amalteańskiego uzdrowiciela oraz ortodoksyjnego uczonego.

Przez ten czas podróżowałem po planetach Hawkwoodów na pokładzie kosmicznych statków oraz morskich okrętów, na koniach oraz pieszo. Jak zapewne się spodziewacie, podczas wędrówek poznałem wielu różnych ludzi, a także różnorodne zwyczaje i opinie. Mam nadzieję, że to dzieło odda choć odrobinę owej różnorodności.

Byłoby niedbalstwem z mej strony, gdybym nie wspominał, iż wszystkie zawarte w tym tomie informacje są wynikiem moich obserwacji i nie zawsze odzwierciedlają poglądy mego rodu czy cesarza. Niemniej podjąłem się misji sporządzenia pełnego i uczciwego raportu o naszych planetach. Żywię więc szczerą nadzieję, iż autorzy, którzy podążą moim śladem, wezmą sobie do serca mój przykład.

Baron Geoffrey Hawkwood
Gwyneth



Delfy

Delfy skąpane w świetle żółtopomarańczowego słońca z kosmosu wydają się być podzielone trzema poziomymi pasami. W środku znajduje się szeroki pas zieleni i błękit oceanu, otoczony przez wielkie czapy białego lodu, władające dwoma rozrastającymi się obszarami polarnymi. O mieszkańcach świadczą za dnia pasy brudnej szarości superbetonu, a w nocy – wzory z elektrycznego światła. Spiralne cyklony chmur niczym korkociągi wpijają się w atmosferę planety, świadcząc o jej zdradliwym klimacie. Delfy – kolebka rodu Hawkwoodów – to od wielu już lat siedziba wojska, kupców i politycznych sił.

Historia

Badacze, którzy za czasów Drugiej Republiki, w roku 2395, odkryli Delfy, szybko zrozumieli, że w przyszłości planeta będzie niezwykle ważna. Temperaturą i warunkami biologicznymi bardzo przypominała Świętą Terrę. Nic więc dziwnego, że na nią padł wybór znużonych kolonistów, pragnących wreszcie gdzieś się osiedlić. Władze rozrastającej się republiki pragnęły zachować nową planetę pod swoimi rządami. Jednakże buntownicze elementy widziały w niej krainę wolności, niedostępnej na bardziej rozwiniętych światach. Więzy z Pierwszą Republiką brutalnie zerwano – jeden z przywódców rewolucjonistów, Hans Nodol, poprowadził szturm na stolicę i stracił gubernatora. Wywalczywszy wolność, mieszkańcy Delf postanowili powrócić do normalności. Widząc szansę na ustabilizowanie sytuacji, Gerwazy Windsor-Hapsburg – szef korporacji, utrzymujący, że wywodzi się ze szlacheckiego rodu, którego początki sięgają czasów przedkosmicznych – skupił się na przywróceniu porządku.

Sprytna dyplomacja i zmysł ekonomiczny Gerwazego sprawiły, że rewolucjoniści i ocaleni republikanie oparli się na zbudowanych przez niego politycznych fundamentach. Wkrótce stał się prawdziwym władcą planety – aczkolwiek pozbawionym tytułu. A kiedy już osiągnął wystarczającą potęgę, aresztował przywódców walczących ze sobą frakcji. Następnie obu stronom złożył ofertę, której żadna nie mogła odrzucić: zaoferował ich przedstawicielom stanowiska w nowym rządzie, pod warunkiem jednak, iż nie przeszkodzą w bardzo potrzebnych reformach. W taki oto sposób Gerwazy zyskał potęgę w rodzinie i pośród najbliższych zaufanych, a jednocześnie położył podwaliny pod lojalność. Jeszcze długo po jego śmierci spadkobiercy kierowali się pragmatycznym idealizmem, którym i on cenił.

W 2525 roku wnuk Gerwazego, sir Robert Hawkwood, oficjalnie założył dom Hawkwood, składając terytorialne rozszczenia. Ród połączył siły z obiema stronami (pro- i anty-republikanami) oraz niewielkim domem Justynian, w którego posiadaniu znajdowała się nie tylko planeta Raj, ale również kontynent Courai.

W czasach Diaspory i narodzin Drugiej Republiki Delfy odgrywały ważną rolę w galaktycznej historii. Kiedy

Prorok Zebulon zaczął głosić kazania, jego filozofia szybko znalazła podatny grunt na tej planecie. A gdy Kościół zdobył znaczenie, Delfy uzyskały jeszcze znaczniejszy status. Wszak wielu wywodzących się z tej planety ludzi walczyło i zginęło podczas wojen z ukarami, co zostało docenione.

W czasach Drugiej Republiki Delfy znalazły się u szczytu potęgi – i to nie tylko w swoim układzie. Planeta wciąż uznawana była za idealną, jeśli brało się pod uwagę panujące na niej warunki pogodowe oraz rozwijającą się tu przyrodę. Nie trzeba było poddać jej wątpliwemu działaniu urządzeń terraformujących. A mieszkańcy zrezygnowali też z technologii umożliwiającej kontrolowanie pogody, czego dziś wielu Delfijczyków żałuje.

Po upadku Drugiej Republiki właśnie na Delfach po raz pierwszy zaobserwowano fenomen gaśnięcia słońca. W ciągu życia dwóch pokoleń gwiazda układu, podobna do urtyjskiego Słońca spuchła i nabrała pomarańczowej barwy. Powoli gasła, a na planecie było coraz chłodniej. Na słońcu zauważano coraz więcej plam, które dodatkowo pogorszyły warunki na Delfach, wziętych w kleszcze nowych warunków klimatycznych. Rdzenne formy życia zginęły; przetrwały jedynie gatunki sztucznie przeniesione na lepiej nadające się do życia tereny.

Delfy cierpiały. Szerzyły się bezrobocie i polityczny chaos. Szczęśliwie obyło się bez masowego upadku miejskich ośrodków. Silne związki z Kościołem pozwoliły uniknąć oskarżeń o herezję. Niemniej Hawkwoodowie z Delf stracili na znaczeniu w kościelnej hierarchii. Podobne nieszczęścia wstrząsały planetą przez stulecia. Wreszcie, w XLVI wieku, Delfy raz jeszcze udowodniły swą wartość, broniąc wiernych podczas najazdu barbarzyńców. Planeta przetrwała pożogę niemal nietknięta – fala wrogów zalała przede wszystkim znajdujące się bliżej Rawennę i Leminkainen. W tym czasie Delfy przede wszystkim wspierały swych sąsiadów.

Delfy oraz inne światy Hawkwoodów połączyły siły z Władymirem Alecto, który jednoczył gwiazdy przeciw barbarzyńcom. W tych czasach miało miejsce jeszcze jedno ważne wydarzenie: upadek już wcześniej tracącego na znaczeniu domu Justynian. Ród utracił wielu najlepszych wojowników, wspierając dom Alecto. Jednak ostatecznym ciosem okazało się zamknięcie gwiazdnej szlaku prowadzącego do Raju – głównej bazy Justynian. Hawkwoodowie podejrzewali, że w to wydarzenie wmieszani byli Decadosi (oraz, być może, Hazatowie). Dlatego też przyjęli Justynian do swego obozu i pozwolili im zachować władzę na Courai.

W L wieku Delfy stały się główną siłą – wojskową i dyplomatyczną – stojącą za dążeniami Hawkwoodów do zdobycia władzy podczas wojen o tron. Planeta znów była bezpieczna, gdyż nie groził jej żaden bezpośredni atak. I znów wiele zyskała, gdy Alexius zasiadł na tronie, gdyż była najtrwalszą bazą urodzonego na Rawennie cesarza.



Wraz z objęciem przez Hawkwooda władzy w Znanych Światach, wpływ Delf na Tetydę i Byzantium Secundus stał się większy niż kiedykolwiek wcześniej.

Podczas 2500 lat rządów Hawkwoodów „Lew Planet” nigdy nie został podbity. A teraz miał wprowadzić cesarstwo w następane tysiąclecie.

Układ gwiazdny

Chalora: Średniej wielkości skalista planeta, powoli wirująca wokół własnej osi (cykl zajmuje jej trzy urtyjskie miesiące). Dzienna strona niegdyś była palona słońcem, a nocna – skuta lodem. Od czasu pojawienia się fenomenu gasnących słońc, na gorącej stronie nieco się ochłodziło. W szerokim obszarze terminalnym, gdzie noc spotyka się z dniem, temperatury są znośne.

Cosa: Ta niewielka planeta niegdyś była bogata w rudy cennych metali. W minionych wiekach prowadzono na niej wiele operacji wydobywczych, z czasem jednak – kiedy koszty zbyt wzrosły – zarzucono je. Ukryty pod archaicznymi kopułami Cetus-12 to koncern górniczy Justynian i Przewoźników, z trudem utrzymujący się przy życiu.

Delfy (Miercoles): Trzeci duży satelita w układzie i jedna planeta posiadająca umożliwiającą życie atmosferę. Krążący wokół niej księżyc – Miercoles – ma mniej więcej 1/5 masy Delf. Znajduje się na nim wiele wojskowych obiektów Hawkwoodów. Nic dziwnego, że mogą tam przebywać jedynie osoby uprawnione.

Cylor: Duża, wulkanicznie aktywna planeta. Często podczas szkolenia wojsk Hawkwoodów staje się poligonem lub utrudnieniem w walce kosmicznej.

Camden: Planeta podobna do Jowisza; gazowa, błękitno-purpurowa.

Rochala: Mały, zamrożony kamień unoszący się w przestrzeni. Niegdyś służyła Hawkwoodom jako punkt nasłuchowy. Kiedy jednak członkowie kilku załóg – jedna po drugiej – oszaleli i pozabijali się, z Rochali wycofano wszystkie siły. Niemniej ostatnio dom odbudował niektóre obiekty, a fregata typu *Szerszeń* cały czas znajduje się w pobliżu planety.

Ludzie i miejsca

Planeta posiada niezwykle chaotyczną naturę, lecz mimo to większość mieszkańców stolicy to osoby śmiałe, pracowite i optymistycznie nastawione. Niewiele jest rzeczy, których ci codziennie testowani przez żywoły ludzie – od najwyższego pana po najbardziej uniożonego sługę – nie widzieli lub z którymi nie mogliby sobie dać rady. Populacja Delf jest wykształcona, a skupia się przede wszystkim w miastach. Jednak nawet żyjący w zapadłej wiosce chłop ma dostęp do ostatnich wiadomości, a to dzięki niezwykle systemowi heroldów miejskich.

Łądy Delf to przede wszystkim ogromny kontynent Virigo, politycznie podzielony na dwie części – Większe Virigo i Mniejsze Virigo. Virigo wraz z Courai (oddzielonym od tego pierwszego wąskim naturalnym kanałem) to niemal 80% łądów Delf. Pozostała część składa się na dwa polarne kontynenty: Fryzję i Dawros.

Delfy

Katedra: Ortodoksja

Agora: Przewoźnicy / Sędziowie

Garnizon: 8

Stolica: Okręg Zachodnie Anschok

Skoki: 2

Sąsiednie światy: Tetyda (strona dzienna), Pentateuch (strona nocna), Rawenna (równoległy skok)

Układ gwiazdny: Chalora, Cosa, Delfy (Miercoles), Cylor, Camden, Rochala

Rawenna orbituje wokół zwykłej żółtej gwiazdy G2 (temperatura na powierzchni ok. 5500° C), w odległości średnio ok. 200 000 000 kilometrów. Jest ona nieco większa od Słońca Świętej Terry i astronomowie Kościoła oraz Przewoźników oceniają, że ma 1,2 masy Słońca Świętej Terry (MSST). Na gwiazdę Delf miał jednak wielki wpływ fenomen gasnących słońc. Zyskała ona jasny, pomarańczowobiały odcień i promieniuje mniej ciepła niż gwiazdy jej typu.

Technologia: 6

Populacja ludzi: 2 015 000 000

Populacja obcych: 150 000 (w większości ur-obu-nowie)

Bogactwa naturalne: granit, złoto, deuter (ciężki wodór)

Eksport: granit, złoto, deuter (ciężki wodór), polityka

Krajobraz: Delfy to zimna, wietrzna planeta. Klimat w pobliżu równika i na obszarach o średniej szerokości geograficznej w lecie jest umiarkowany. Niemniej śnieg na obszarach równikowych nie jest niczym niezwykłym. Tereny te porastają również lasy liściaste. Krajobraz reszty planety to wiecznie zielone lasy, stopy i arktyczna tundra. Regiony polarne zajmują większy obszar niż skaliste kontynenty. Polarne lasy w czasie zimy zamarzają.

Większe Virigo

Z orbity Większe Virigo wygląda niczym wielka plama zieleni poprzecinanej obszarami intensywnej szarości superbetonu i geometrycznymi figurami gospodarstw. Flora kontynentu jest dość różnorodna – zrzucające liście drzewa i wysoka trawa preriowa na obszarach równikowych oraz alpejska tundra, północne lasy czy wiecznie zielone drzewa. Więcej tu również silne wiatry, które wielu uważa za swoisty wyraz uznania dla stolicy planety.

Na Większym Virigo znajdują się przede wszystkim majątki szlachciców i gospodarstwa wolnych, jednak większość mieszkańców kontynentu żyje w trzech zurbanizowanych okręgach. Te rozległe ośrodki łączy najlepiej utrzymana w całym cesarstwie sieć dróg, na których równie często można spotkać konie czy bydłce zaprzęgi co pojazdy motorowe (a to dzięki coraz szybszemu rozwojowi technologicznemu planety).

Ta część kontynentu podzielona jest na hrabstwa i baronie, mające postać niewielkich lenn lub małych miast-państw. Całym Większym Virigo włada księżna Wiktorie Hawkwood, zajmująca również stanowisko w sprawach





wagi międzyplanetarnej. Władza ona Delfami żelazną ręką w jedwabnej rękawiczce, a lud kocha ją bezgranicznie. Śmierć ukochanego bratanka, sir Eraziusa Henryka Hawkwooda, sprawiła, że zainteresowała się ostatnio Leminkainen i polityką.

Księżnej Wiktorii podlegają pomniejsi szlachcice, kościelni możni oraz członkowie gildii. Tworzą oni dobrze zorganizowany rząd, który zajmuje się wewnętrznymi sprawami kontynentu. Ten system sprawowania władzy obowiązuje od czasu Upadku i dobrze służył królestwu. Dzięki niemu Większe Virigo stało się jednym z najbogatszych i najbardziej stabilnych obszarów cesarstwa.

Zurbanizowane okręgi

Większe Virigo to siedziba trzech zurbanizowanych okręgów, które rozciągają się równolegle na północnym, równikowym i południowym obszarze kontynentu. Te megametropolie to tak naprawdę ciągnące się nieprzerwanie tereny zabudowane lub samotne miasta połączone przez mniejsze miściny, miasteczka i sioła. Należą one do najbardziej rozwiniętych pod względem technologicznym lenn Hawkwoodów, nawet jeśli chodzi o zwykłych mieszkańców (wielu poddanych cieszy się błogosławieństwem wody bieżącej i światła elektrycznego).

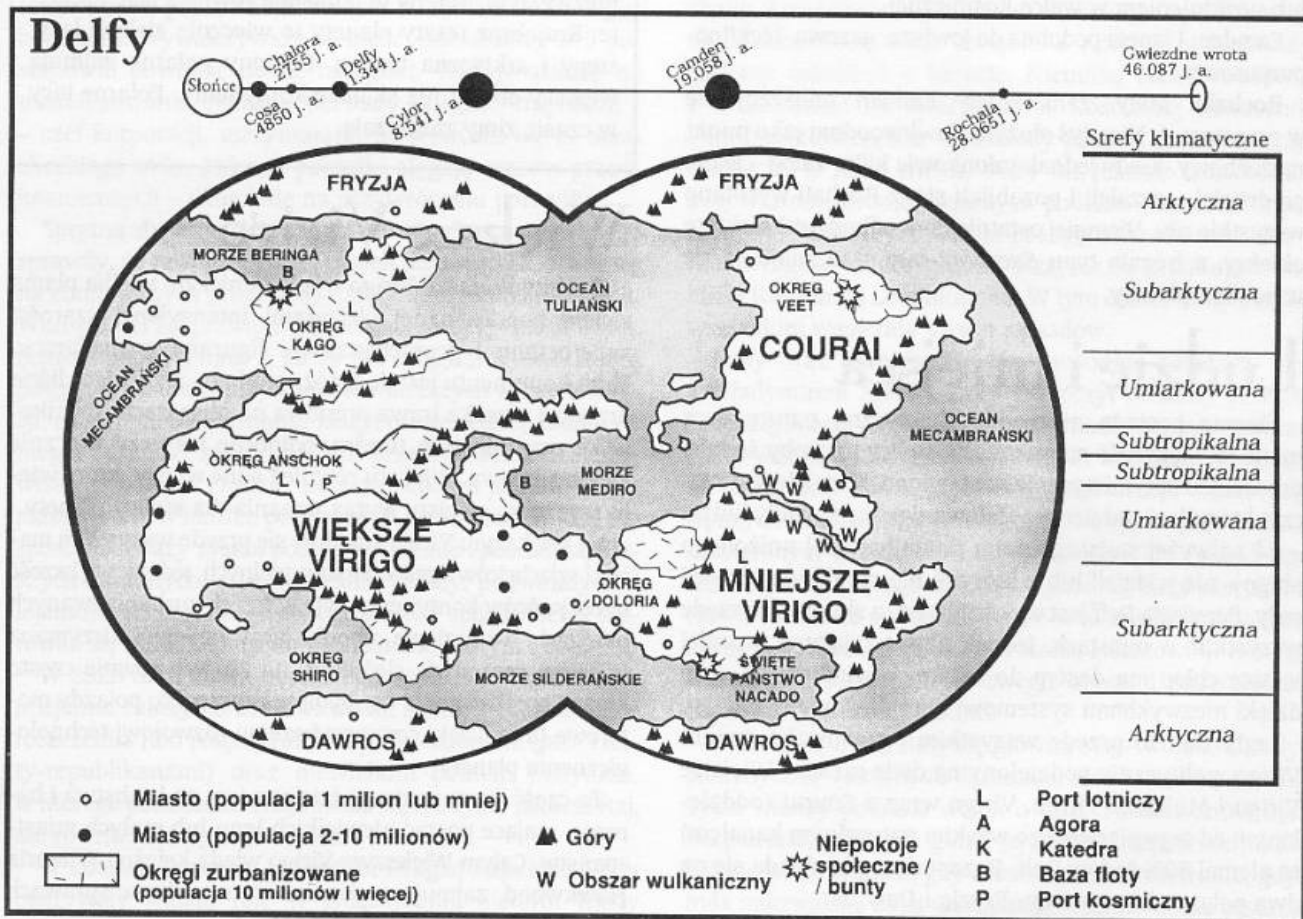
Okręg Kago: Zajmuje górzystą, północną część kontynentu, sięgającą do brzegów Morza Beringa i Oceanu Tulińskiego. W skład tego okręgu wchodzi przede wszystkim stare samotne miasta, połączone chaotycznym gąszczem wijących się autostrad. Kago to również różne style architektoniczne, ogromne slumsy i przemysł ciężki. Większa

część okręgu zajmują stopy, podobne do tych, które można znaleźć na Byzantium Secundus. Są to wielowarstwowe „kratownice” ze stali i superbetonu, podtrzymujące sieć dróg i budynki. Przypominają one mrówcze kopce, a umożliwiają ludziom na górskich obszarach, gdzie ziemia jest bardzo droga, żyć na kondygnacjach – jedni nad drugimi.

Stocznia w Kago zaspokaja zapotrzebowanie planety na statki pełnomorskie. Transport wodny jest na Delfach ceniony, choć porty zamarzają na 3-4 miesiące w roku. Jednak potężne lodołamacze wycinają w krze kanały, umożliwiające żeglugę.

W Kago znajdują się również rafinerie, kopalnie (w południowych obszarach miasta, gdzie skała jest niezwykle twarda) oraz niewielkie, ale wciąż rozwijające się ośrodki przemysłu samochodowego. Kierując się *Doktryną powszechnego dziedzictwa*, metropolia powoli przestawia się na paliwo kopalne, by pokazać chęć stosowania prymitywniejszej technologii. Ponadto zależy od topniejących zasobów surowców i często zdarzają się tu niedobory energii. Z tego też powodu stało się najbardziej zanieczyszczonym miastem w przestrzeni Hawkwoodów. Pozyskiwacze, Pośrednicy oraz wiele pomniejszych gildii przemysłowych i społecznych mają tu duże znaczenie, zatrudniają bowiem większość mieszkańców. W slumsach żyją zaś tysiące bezdomnych dzieci. Niektóre są żałosnymi żebrakami. Inne tworzą gangi i napadają na obcych używając pałek, noży, a czasem również broni palnej. Nawet straż rodu nie potrafi zapobiec morderstwom i chaosowi, które mają tu miejsce.

Kago było pierwszą powstałą na Delfach osadą, dlatego też wiąże się z nim wiele legend. Jedną z najbardziej



godnych uwagi opowiada o apostołe Homborze Żebraku, który odwiedził to miejsce (już w czasach Diaspory będące dużym miastem), usłyszawszy o dwóch udających księży demonach, zwodzących wędrowców i zjadających pielgrzymów. Plugawe stwory zaprosiły apostoła do swej siedziby, nakarmiły go kozą i miliryzem, a potem pożarły. Jednakże Hombor – natchniony duchem Wszechstworcy – odtworzył się w ich żołądkach i wyrwał z cielesnego więzienia stworów, uwalniając okolicę od tego przekleństwa. Choć opowieść ta nie pojawia się w „Ewangelii omega”, jest znaną legendą w Okręgu Kago. Nic też dziwnego, że jedna z najwspanialszych świątyń Hombora stoi właśnie w tym mieście. Mieszkają w niej opiekujący się biedakami amalteanie.

Okręg Anschok: Wizytówka planety, a także jej stolica. Tu znajduje się również katedra Domaldo i pałac księżnej Wiktorii. Za czasów Diaspory i Drugiej Republiki powstawały dwa sąsiadujące ze sobą ośrodki miejskie, które dziś – połączone – rozciągają się na szerokość całego kontynentu.

Pod względem architektonicznym, Anschok pozostało idealnym przykładem stylu tak hawkwoodowskiego, jak i republikańskiego. Wiekowe i, zdawałoby się, delikatne budowle przetrwały tysiąclecia od czasu Upadku, by zmieszać się ze współczesnymi wieżami gildii ze szkłostali, marmurowymi pałacami i skromniejszymi konstrukcjami z superbetonu oraz cegły.

Metropolia nazywana jest często „wietrznym miastem”, bowiem wieją tu naprawdę silne wiatry. Wykorzystywane są one jako źródło energii. Dlatego też okręg zdobią pola pełne stalowych turbin, wypełniających Anschok buzieniem i brzęczeniem.

Anschok to centrum handlu i nauki. Wielkie kościelne uniwersytety, rozrastające się agory, metropolitalne muzea i teatry uczą oraz bawią mieszkańców. Nic dziwnego, że żyją tu najbardziej wykształceni poddani cesarstwa. Metropolia jest również popularnym tłem dla powieści i przemysłu magicznych latarni. A większość finansów miasta przechodzi przez ręce Pośredników i Sędziów.

Metropolię zbudowano wzdłuż równika – najcieplejszego obszaru planety. W lecie temperatury czasem osiągają 25 stopni Celsjusza, co wielu ludzi zachęca do wypraw w te okolice i wygrzewania się w cieple. Szczególnie popularne są wypoczynkowe plaże Mediro. Zyskały sobie one reputację przystani grzechu i ustronia dla niezwykle bogatych osobników. Okolice pracującego całą dobę portu kosmicznego znajdują się w rękach silnego kontyngentu Przewoźników i innych, mniej znaczących grup, takich jak Kurtyzany.

Chyba najlepiej znaną osobistością Anschok jest przysposobiona bratanica księżnej Wiktorii – lady Penelopa Hawkwood. Księżna adoptowała dziewczynę po śmierci jej ojca, księcia Luisa Cardalo Hawkwooda, który zginął na *Bazyliuszku* (ten właśnie statek zgotował też zagładę ojcu Alexiusa, Utarowi Winicjuszowi). Ostatnio na lady Penelopę spadła kolejna tragedia – jej brat, sir Erazius Henryk Hawkwood, w tajemniczych okolicznościach zmarł na Leminkainen.

Odwiedzając Anschok, miałem okazję spotkać księżniczkę podczas obchodów jej siedemnastych urodzin (na

Delfach w tym wieku wkracza się w dorosłość). Lady Penelopa jest niesamowicie piękna, zachowuje się nienagannie, a okazuje się być niezwykle wrażliwa. Nie posiada ani żelaznej woli ciotki, ani jej przenikliwości w sprawach politycznych. Warto jeszcze dodać, że zarówno księżna Wiktorja, jak i matka cesarza (lady Regnus-Oktawia) uważają małżeństwo Alexiusa z Penelopą za polityczną konieczność. Choć o zainteresowanie ze strony władcy Znanych Światów walczą bardziej rzucające się w oczy księżna Salandra Decados i siostra Theafana al-Malik z Wojennego Bractwa, to jednak właśnie ta skromna dama zyskała sobie największe poparcie w domu Hawkwood.


Lady Penelopa mieszkała we wspaniałej rezydencji na wybrzeżu Mediro. Jednak po niemiłym incydencie – odkryto oszałałego z miłości szlachcica al-Malików, wspinającego się do jej okna – młoda dama przeprowadziła się wraz z matką do książęcego pałacu. Tu łatwiej chronić ją przed pokusami i bronić jej cnoty. Mimo tych wszystkich środków zaradczych miejscowi romantycy i skandaliści spreparowali długą listę rzekomych kochanków księżniczki.

Inny znany mieszkaniec Anschok to dziekan Ebenezer Mek z Sędziów. Jest to najprawdopodobniej najbogatszy człowiek w królestwie Hawkwoodów, który przez 85 lat zarządzał planetarną siecią agor. Uważa się również, że to dzięki niemu Delfy przeżywają finansową prosperitę. Z drugiej jednak strony, krytycy oskarżają Ebenezera o celowe tłumienie ekonomicznego rozwoju pewnych regionów, by zyskały na tym inne. (Niedawno w Świętym Państwie Nacado wściekły tłum obrzucił jego śmigacz kamieniami). Mimo otaczającej dziekana sławy, pozostaje on zagadkowym człowiekiem. Mieszka w doskonale strzeżonym majątku zbudowanym na sztucznej wyspie na Mediro. Często opuszcza planetę, udając się na Tetydę i ponoć prowadzi jakieś wątpliwe interesy na Leminkainen.

Okręg Shiro: Południowa, kwitnąca, nabrzeżna metropolia, która przytuliła się do wysokich gór i wąskich fiordów. Okręg zyskał sławę za sprawą przemysłu precyzyjnego i technologii z nim związanych. Rozwinięto tu między innymi techniki telekomunikacyjne oraz medyczne. Produkuje się tu również elementy wykorzystywane przez przemysł kosmiczny na Tetydzie. Nic dziwnego, że w okręgu prym wiodą Inżynierowie i pomniejsze gildie technologiczne.

Mimo poszanowania dla nauki, w mglistych dolinach okręgu roi się od przesądów, często mających realne podstawy. Lodowe czerwie i dawrosańskie kotowilki pożarły niejednego mieszkańca rolniczych obszarów otaczających Shiro. Co gorsza, ponoć w metropolii ma siedzibę sabat psychoników – i tak naprawdę to właśnie głównie niepokoi mieszkańców. Psychonicy wpędzają ludzi w szaleństwo, które trwa miesiącami, a kończy się zabójczym szałem. Owych opętanych nieszczęśników można rozpoznać po czerwonych, nabiegłych krwią oczach. Często umierają oni w wyniku wewnętrznych krwotoków – jeśli wcześniej nie zostaną zabici. Oczywiście w tej krainie śniegu i lodu istnieje wiele innych przyczyn, by czyjeś oczy nabiegły krwią. Ortodoksja i Cesarskie Oko prowadziły dochodzenie w sprawie tak zwanej „krwawej twardówki” i związanych z nią morderstw, ale niczego nie odkryto.





Mniejsze Virigo

Mniejsze Virigo zajmuje jedną trzecią gigantycznego kontynentu (południowo-wschodnią). Jest biedniejsze i mniej zaawansowane technologicznie niż jego większy brat. Długo tłumione społeczne napięcia ostatnio wy dostały się na powierzchnię i przybrały postać krwawych rozruchów. Szczęśliwie, nie całe Mniejsze Virigo opanowało szaleństwo – są tu również tereny cieszące się pokojem i spokojem, będącym częstym atrybutem ziem Hawkwoodów.

Nowy rządca tych ziem – książę Montgomery Hawkwood – przejął władzę po ojcu, który zmarł rok temu. Miałem przyjemność spotkać się z księciem Montgomerym w jego tajemnym ustroniu w Dolorii. Podzielił się ze mną obawami związanymi z władzą, którą dzierży. Zajął wszak tron po ojcu – Egilu Gordonie Hawkwoodzie – kiedy ten wreszcie poddał się ranom, jakich doznał podczas wojen o tron (decadoski genomorficzny gaz to doprawdy ohydna broń). Młody książę, pełen dobrych intencji, szybko przeszedł bojowy chrzest. W ostatnich latach panowania Egila książęcy dwór był magnesem dla fałszywych doradców, skorumpowanych polityków i chciwych członków gildii. Stary marszałek dworu, hrabia Humboldt Hawkwood, był główną przyczyną przegranej przez Egila wyścigu do tronu cesarstwa. Hrabia Humboldt wciąż posiada wielkie wpływy, a Montgomery – mimo kilku prób – nie zdołał go odsunąć od władzy.

Książę Montgomery musiał również stawić czoło niepokojom w Świętym Państwie Nacado – głodowe rozruchy, wzrost przestępczości i niekończące się spory między Kościołem a Ligą. Ich podłoże jest proste: gildie pragną zmian, duchowieństwo zaś zachowania tradycji. Sytuacja stała się tak zaogniona, iż niemal doszło do otwartej wymiany ciosów między Ligą a Kościołem.

Książę Montgomery Hawkwood to wykształcony, spokojny mężczyzna mający nieco ponad 20 lat. Mimo zainteresowania książkami, jest najlepszą partią na Delfach. Słyszałem, że na święta rodu przybywają najpiękniejsze damy, spadkobierczynie majątków oraz ziem z całej planety i nie tylko – w nadziei, że w przyszłości będą miały wpływ na losy kontynentu.

Zurbanizowane okręgi

W Mniejszym Virigo są dwa okręgi – Doloria, znajdująca się na północnym-zachodzie, nad brzegami Mediro, oraz bliskie buntu Święte Państwo Nacado. Ponieważ jest to mniej rozwinięta technologicznie część kontynentu, owe metropolie są bardziej „tradycyjne”, jeśli zastosować definicję obecną w opisie grzechu technozofii.

Okręg Doloria: Spokojna metropolia, dająca mile widziane wytchnienie wszystkim tym mieszkańcom Anshok, którzy mają dość technologicznego blasku i szybkiego tempa życia. Doloria jest niemal całkowicie pozbawiona budowli z czasów Drugiej Republiki. Charakteryzuje ją popadkowa architektura kościelna i styl Hawkwoodów. Do budowy używano przede wszystkim granitu i drewna, których jest w okolicy pod dostatkiem.

W tym okręgu znajdują się siedziby firm Justynianów, zajmujące się wydobywaniem złota i innych cennych rud metali.

Władcą miasta jest hrabina Colette'a Hawkwood, oddana stronniczka Kościoła. Jej przodkowie również cenili wiarę, o czym świadczą setki powstających przez wieki kaplic, katedr i parafii. Zapewne dlatego też to spokojne miasto stało się prawdziwym centrum prowadzonych na planecie teologicznych dysput – choć główna katedra stoi w Anshok. Wszak, kiedy rada biskupów napotka trudności lub nie będzie mogła dojść do porozumienia, nic nie oderwie ich myśli od problemu – może z wyjątkiem setek malowniczych jezior i bezpiecznych kościołów miasta.

Doloria to także siedziba arcybiskupa Lyandera – delfijskiego metropolity, odpowiedzialnego za dusze mieszkańców wszystkich czterech planet Hawkwoodów. Lyander jest tradycyjnym teologiem podążającym klasyczną, nieco tylko zreformowaną ścieżką Hinayana. Ma zaś nadzieję być następcą Hezekiaha Starszego i zostać patriarchą na Świętej Terrze, kiedy wiekowy duchowny umrze. Rywalizuje on o zaszczytne stanowisko syneculli z takimi kandydatami jak Macion Li Halan z Kish czy Jordano z Aragonii. Zapewne dlatego też jego teologiczne zapatrywania są coraz bardziej konserwatywne. To zaś ma wpływ na mianowania księży na różne stanowiska we wszystkich światach Hawkwoodów. Trudno już dziś stwierdzić, czy wyjdzie to Kościołowi i nam na dobre, czy nie.

Święte Państwo Nacado: Ród Hawkwoodów w 4120 roku na znak wiary przekazał Ortodoksji Okręg Nacado. Zakon rządził tym obszarem jak autonomicznym miastem-państwem, a dom zapewniał mu ochronę przed atakami z zewnątrz. Nic dziwnego, że Nacado szybko pozbyło się wszystkich technologicznych pozostałości po Drugiej Republice; wiele zurbanizowanych terenów powróciło do rolnictwa. Przez stulecia ta zmiana wychodziła wszystkim na dobre. Jednak kiedy fenomen gasnących słońc wpłynął na gwiazdę układu i temperatury na planecie nagle gwałtownie spadły, pojawił się poważny problem – niedobór żywności. Dziś życie Nacado zależy od transportów pożywienia, a to rodzi protesty mieszkańców obszarów zurbanizowanych. Coraz bardziej otwarcie opowiadają się oni za osłabieniem praw technozofii oraz zwiększeniem produkcji żywności. Ci mieszkańcy Nacado są jednak w mniejszości, gdyż Kościół i żyjący na obszarach rolniczych ludzie cenią tradycyjne wartości.

Teologicznym autorytetem w Nacado jest sumienny człowiek, biskup Vereen. Przez dłuższy czas starał się on zaspokoić potrzeby wszystkich mieszkańców miasta. Ostatnio jednak sytuacja zmusiła go do zwrócenia się do Hawkwoodów o pomoc w przywróceniu porządku.

Courai

Courai było częścią kontynentu Virigo, ale powolne ruchy tektoniczne i nagłe trzęsienia ziemi oddzieliły te dwa lądy. Trzęsienia ziemi i aktywność wulkaniczna to wciąż poważne problemy południowego i wschodniego Courai. Ponad wodami oddzielającymi owe dwa kontynenty często unosi się ciężka, smolista chmura dymu. Podwodne wulkany również nie są tu niczym niezwykłym, przez

co na morskich cieśninach wokół Courai nawigacja jest prawie niemożliwa.

Starożytny traktat oddał część Courai w ręce domu Justynian. Po nieszczęściach, jakie spadły na wspomniany ród podczas pierwszej wojny o tron, Hawkwoodowie pozwolili jego członkom administrować część regionu. Był to – i do dziś jest – rodzaj półautonomicznego, konstytucyjno-monarchistycznego układu, według którego Hawkwood (hrabina Chirona Hawkwood) przewodniczył rządzącemu triumwiratowi. Ów triumwirat zajmuje się wewnętrznymi sprawami kontynentu, a ród Hawkwoodów odpowiada za kontakty z zagranicą. W skład wspomnianego ciała wchodzi aktualnie: hrabia Udoro Justynian, biskup Megnasi i dziekan Mozak z Pośredników. Niestety, owa umowa ostatnio chwieje się w posadach, a to z racji rosnącej niechęci między członkami triumwiratu.

Dom Justynian i Pośrednicy coraz intensywniej walczą ze sobą o kontrolę nad surowcami planety. Hrabia Udoro i inni szlachcice rodu – ku rosnącemu przerażeniu Kajdaniarzy – starają się rozszerzyć wpływy poza światem i zdobyć koncesję na wydobycie złóż na Rawennie i Leminkainen. W odpowiedzi Pośrednicy z Courai i inne grupy Ligi, pod przewodnictwem radykalnego dziekana Mozaka, również zaczęły walczyć o swoje. Dziekan Mozak nawet otwarcie wychwala zalety Drugiej Republiki. A w międzyczasie Kościół – który zawsze uważał triumwirat za instytucję nieco republikańską – próbuje zakończyć jego istnienie.

Biskup Megnasi został ostatnio mianowany na stanowisko na Courai przez arcybiskupa Zygmunta Durala, ortodoksyjnego synecullę z samej Świętej Terry. Zwykle takich mianowań dokonuje arcybiskup Lyander, tym jednak razem z niewiadomych przyczyn przekazał ten zaszczyt syneculli. Biskup Megnasi jest zaś najbardziej konserwatywną osobą w regionie w ostatnich stuleciach.

Kościół zwykle starał się zachować neutralność w sporach między Justynianami a Pośrednikami. Jednak coraz silniejsza niechęć biskupa Megnasi do republikańskiego dziekana sprawia, że miejscowa ortodoksja powoli skłania się ku pomniejszemu rodowi. No, a hrabia Udoro Justynian, który dopiero niedawno nawrócił się z eurygnostycznej tradycji, jest hojnym patronem i stronnikiem Ortodoksji. Wielu kwestionuje jego nagłe nawrócenie, uważając, iż uczynił to, by zyskać poparcie Kościoła w sporach z Pośrednikami.

Gubernator regionu z ramienia Hawkwoodów – hrabina Chirona – to zdolna kobieta, która stara się zachować ostrożną neutralność. Działa tylko wtedy, kiedy ryzyko dotyka porządku publicznego.

Veet: Największe na planecie centrum wydobywcze i rafineria w jednym. Stąd na niemal dziesięć odległych światów eksportowany jest granit, deuter i cenne metale. Można powiedzieć, że miasto dobrze prosperuje, choć większość jego bogactwa kradną skorumpowani urzędnicy gildii i Kościoła. Oczywiście, planetarna rada biskupów walczy o powstrzymanie tego procederu, z marnym jednak skutkiem.

Konkurencyjność lukratywnych kontraktów wydobywczych domu Hawkwood dodała goryczy do waśni między Justynianami i Pośrednikami, którzy posiadają niemal

równe udziały w lokalnych kopalniach. Obie strony okopały się, gotując do walki. Kościół wsparł Justynian, uznając ich za obrońców wiary i władzy szlacheckiej przed niekontrolowanymi aspiracjami republikańskiej gildii. Gwardziści rodu i wyrobnicy Pośredników nieraz starli się na ulicach. Konflikt osiągnął wreszcie taki poziom, że zagroził innym interesom Ligi. Szeptano nawet o nieuchronnej interwencji inkwizycji. Ostatnio nawet aresztowano i oskarżono Inżyniera, posiadającego dużą liczbę cybernetycznych ulepszeń. Grozi mu śmierć na stosie. Oczywiście, gildia oskarżyła Kościół o polityczne podłożę tego aresztowania.

Fryzja

Na tym północnym polarnym kontynencie – równie surowym i samotnym co jego władczyni, księżna Leda Hawkwood – jest najwięcej żołnierzy i członków gildii w całej przestrzeni Hawkwoodów. Owi „osadnicy” z trudem utrzymują się przy życiu dzięki nielicznym ocalałym kopalniom i z darów skutej lodem tundry. Fryzja przyciąga również niezwykle sekty, akceptując grupy, które w bardziej konserwatywnych miejscach oskarżono by o herezję. Trafia tu wielu hezychatów, Eurygnostycznych Wcielonych z Gwyneth, a czasem nawet Dzieci Zuran. Plotki o tajnych składach z technologią Drugiej Republiki od czasu do czasu zachęcają do poszukiwań łowców skarbów, choć znalezisk nie było wiele. Większość owych mieszkańców żyje z rybołówstwa i zakładania sideł. A najcenniejszym i najniebezpieczniejszym zwierzem Fryzji jest lodowy czerw.

Fyzyjski czerw lodowy jest jednocześnie najlepszym łowcą i najczęstszą ofiarą polowań na Delfach. Stwory te przypominają ogromne, gadopodobne smoki; są ogromne, smukłe, pełne wdzięku i zabójczo niebezpieczne. Doskonale przystosowały się do lodowych pustkowi planety. Mają 2,7 metra wysokości, a długość nawet 13,5 metra. Ich krokodyle głowy zwężają się ku pyskowi wypełnionemu długimi, czarnymi zębami. Oczy stworów zdradzają przerażający, zwierzęcy spryt. Czerwie mają różnorodną barwę, lecz najczęściej spotkać można lśniące, stalowo-błękitne łuski, które – w wyniku słabo poznanych biologicznych procesów – rozgrzewają się do czerwoności. Stwory wykorzystują ową niezwykłą zdolność do „wytapiania” drogi przez lód, a czasem do obrony. W czasach Drugiej Republiki ogromne projektory dźwiękowe oraz ściany z superbetonu ograniczały obszar, na którym żyły czerwie. Były one wtedy główną atrakcją turystyczną i niezwykłym symbolem planety. Kiedy jednak Druga Republika rozpadła się w gruzy, to samo spotkało technologiczne urządzenia obronne. Dziś, choć liczebność stworów nie osiągnęła jeszcze stanu sprzed kolonizacji, ich populacja stale wzrasta. Z kolei lokalne religie uważają czerwie za święte istoty, a tradycja zakazuje nie-szlachcicom polowania na nie. Mimo to, na Delfy z różnych planet przybywają łowcy wszelkiej maści, pragnący sprawdzić swe umiejętności.

Księżna Leda to rozsądny władca i zagorzały rzecznik cnot Hawkwoodów. Była szanowanym dowódcą wojskowym i stronnikiem poprzednika Alexiusa, regenta Dariusza. Zapewne między innymi z tego powodu nie cieszy





się przychylnością cesarza. Na dodatek często krytykuje Alexiusa, choć czasami także go wspiera.

Leda to rudowłosa kobieta po pięćdziesiątce, gardząca eliksirami długowieczności. Miałem przyjemność spotkać ją w jej górskim pałacu – Gnieździe Sokoła – a ona zaprosiła mnie na safari z lodowymi czerwiami. Dziś mogę stwierdzić, że księżna jest honorową, prostolinijną kobietą nie mającą cierpliwości do rządzącej planetą polityki. Bez ogródek mówi o swych sporach z cesarzem, z których większość dotyczy jego decyzji odsunięcia się od rodziny. Mimo wielu rzeczy, które nas odróżniały, uznałem jej szczerść za odświeżającą, bardziej przypominającą moje rodzinne Gwyneth niż subtelną politykę Delf.

Fryzyjski czerw lodowy

Ciało: Siła 15, Zręczność 10, Wytrzymałość 13

Umysł: Spryt 1, Percepcja 6, Technika 0

Umiejętności wrodzone: *skradanie się* 4, *sposrzegawczość* 5, *uniki* 4, *walka wręcz* 6, *wigor* 8, *wywieranie wrażenia* 8.

Błogosławieństwa: wielki (bazowe poruszanie: 20 metrów)

Broń: ugryzienie (8k), pazury (6k), rozgrzane łuski (5k)
Pancerz: 10k

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

Uwaga: Wprawny metalurg / płatnerz może z dobrze wyprawionej skóry czerwia wykonać świetną zbroję łuskową (+2k do pancerza, +10 feniksów).

Dawros

Dawros to południowy, polarny kontynent planety, do którego można się dostać idąc lub żeglując z Virigo – zależnie od pory roku. W zimie otaczające kontynent Morze Silderańskie jest zamrożone. Nawet podczas krótkich letnich miesięcy, lodowe kry potrafią uszkodzić niemal każdy statek. Wielu ludzi pokonuje oddzielające kontynenty morze na wyposażonych w żagle, poruszanych siłą wiatru bojerach.

Samo Dawros jest surowym, pięknym lądem ozdobionym pokrytymi śniegiem szczytami i lodowymi dolinami. Za czasów Drugiej Republiki bogate konsorcjum turystyczne na pylonach ze stali i superbetonu osadziło ogromne soczewki, przywiozło okazy fauny i flory z innych planet, tworząc w ten sposób oazy tropikalnych wspaniałości pośród lodowych pustkowi. Późniejsze stulecia nienajlepiej obeszły się z tymi cudami. Znaczna ich część uległa zniszczeniu, choć nieliczne wciąż istnieją, gdyż opiekują się nimi lokalne gildie rozrywkowe. Warto dodać, że nawet mimo gasnącej gwiazdy układu, owe soczewki zapewniają zieleni wystarczająco dużo ciepła i słońca – choć nie są już warunki tropikalne.

Kontynent szczyty się też gorącymi źródłami, posiadającymi podobno właściwości lecznicze i przyciągającymi uwagę różnych ważnych osobistości Kościoła, gildii oraz szlacheckich domów. Tu również znajduje się wiele od dawna istniejących, ośrodków zimowego wypoczynku, oferujących doskonale warunki do narciarstwa, łyżwiarstwa, myślistwa i innych rozrywek.

Większość miejscowych to osoby spokojne. Jednakże bogactwo regionu i fakt, iż przybywa tu wielu zamożnych

i potężnych ludzi, przyciągnęły także różnych przestępców. Przez stulecia w Dawros miały miejsce słynne zabójstwa (w tym dokonane rok temu zabójstwo hrabiego al-Malików). Tu również panoszyli się zręczni złodzieje biżuterii, a także pospolitsi bandyci, parający się doliniarstwem i napadami. Dawros oferuje także niebezpieczeństwa bardziej naturalne – złotą odmianę fryzyjskiego czerwia, osunięcia ziemi i lodu oraz straszliwe zamiecie śnieżne. I te zupełnie niezwykle, jak krwawa twarzędka i zabójczy szal z nią związany, o których głośno w Shiro.

Władca regionu – hrabia Rogan Tyberiusz Hawkwood – to barwny, populistyczny przywódca. Czasem nazywany jest „Purpurowym Księciem”, choć raczej nie ma to wiele

wspólnego ze skandalicznymi romansami z osobami różnej płci, a nawet z obcymi. Mimo tego nieprzystojnego zachowania, poddani hrabiego zdają się go nie potępiać, dopóki jego reputacja przyciąga do Dawros pielgrzymów i innych podróżników.

Rogana najczęściej można spotkać podczas organizowania przyjęć lub gdy zadaje się z pomniejszych szlachcicami, przedstawicielami gildii i najmniej tradycyjnymi księżmi. Hrabia ma również skłonność do mechanicznych cudów, które wykraczają nawet poza najmniej tradycyjną definicję grzechu technozofii. Niemniej, mimo dziwnego zachowania, Rogan służył na Suthecu podczas wojny i zyskał sobie reputację niezłego zawadiaki.

Rawenna

Rawenna to spokojna, błękitnozielona kula, którą szpecą jedynie rzadkie góry i nieliczne pustynie. Niemniej ta planeta to gwiazdna anomalia, nie wiruje bowiem wokół własnej osi, lecz łagodnie kręci się po wiecznie zmiennym wzorze, którego centrum stanowią ogromne maszyny grawitacyjne. Zapewne z tego powodu Rawenna jest skąpana w gorących promieniach stabilnego żółtego słońca. I dlatego też jej mieszkańcy często nazywają ją rajem we wszechświecie.

Szlachcice Rawenny zdają się odzwierciedlać geologiczną stabilność planety i najwyższą ceną sobie polityczny spokój. To twierdzenie sprzed wieków dziś zdaje się być naprawdę w mocy.

Historia

Za czasów Diaspory przedstawiciele domu Hawkwood zrozumieli, że jedyną ich nadzieją na przetrwanie w walce z konkurencją jest rozwój rodu. Jednakże w tych właśnie dniach, zwykli obywatele – pozbawieni złudzeń przez republikański rząd – podejrzliwie patrzyli również na szlachtę. Nie stanowiło to wielkiego problemu w dziedzinach Hawkwoodów, zwykle łagodnie zarządzanych. Nic dziwnego, że w większości nie rzucających się w oczy spraw związanych z finansami i wolnością osobistą, rządy rodu były przez obywateli represyjnych reżimów witane z radością i nadzieją.

W roku 2505 – podczas ekscytujących rządów nad Delfami Gerwazego Windsor-Hapsburga – niezależni badacze dotarli na Rawennę. Z punktu widzenia bogactw mineralnych, świat okazał się największym odkryciem tych czasów – był jednak dość niebezpieczny. Niezwykle pochylona oś obrotu planety stała się przyczyną powstania obszarów o bardzo wysokiej i bardzo niskiej temperaturze. Skalistą powierzchnią planety wstrząsały trzęsienia, niszczące prymitywne formy życia, nierzadko wrogie ludziom. Wszystko wskazywało na to, iż wykorzystanie bogatego w złoża świata wymaga wielkiego poświęcenia człowieka i ogromnych nakładów finansowych.

Do wyścigu „po swoje” – obok Hapsburgów – stanęło kilka innych bogatych domów (w tym Mountbattenowie i Hawkwoodowie) oraz konglomeraty, które przetrwały krach Pierwszej Republiki. W przeciągu dwudziestu lat od odkrycia planety ród Hawkwood połączył się z Hapsburgami, a po stu kolejnych większość Rawenny znalazła się w jego władaniu.

W roku 2899 Rawennę odwiedził Prorok Zebulon, co na zawsze odmieniło planetę. Do tego czasu, wrogie środowisko świata stało się przyczyną wielu apokaliptycznych wizji. Nic więc dziwnego, że mieszkańcy Rawenny słuchali opowiadającego o zbawieniu Proroka z zapalem prawdziwie nawróconych. Wtedy właśnie planeta stała się najbardziej religijną (i konserwatywną) ze wszystkich lenn Hawkwoodów. Kiedy zaś Prorok zginął, Rawenna okryła się głęboką żałobą. Smutek był tak wielki, że jeden z najbardziej pobożnych zwolenników Zebulona – lord Cato Hawkwood – podążył za swym idolem: rozbił pełen wiernych statek na gwiazdnych wrotach. Za jego przykładem chciało pójść wielu innych, ale dom Hawkwood powstrzymał te samobójcze próby, w obawie, że gwiazdne wrota ulegną uszkodzeniu. Niemniej wizerunek świętego Cato pozostał do dziś jednym z najczęściej spotykanych na witrażach i w ikonografii Rawenny.

Za czasów Drugiej Republiki Rawenna przeszła fizyczną metamorfozę, podobną przebytej już duchowej. Doskonale prosperująca, bogata w złoża planeta mogła pozwolić sobie na niezwykle inwestycję – najbardziej zaawansowaną technologię terraformacyjną, dzięki której wrogie świat stał się rajskim ogrodem. Myśliwi zmietli z powierzchni ziemi większość miejscowych drapieżników, których niedobitki schroniły się w niemal niekończących się pieczarach. Ogromne obszary planety stały się naturalnymi ogrodami, na które sprowadzono mniej niebezpieczne zwierzęta z dziesiątkami innych światów. W tym projekcie nieodzowny był udział rozmawiających ze zwierzętami przedstawicieli domu Tursnikron, mającego siedzibę na Północnym Folari. Od tego czasu ród stał się bliskim sprzymierzeńcem Hawkwoodów.



Rawenna

Katedra: Ortodoksja

Agora: Suryada (Sędziowie / Pośrednicy)

Garnizon: 7

Stolica: Celdor

Skoki: 2

Sąsiednie światy: Velisamil (strona dzienna), Leminkainen (strona nocna), Gwyneth (równoległy skok), Delfy (równoległy skok)

Układ gwiazdny: Mosari, Rawenna (Triangulus), Jualwa, Dro, Madro, Nylus, Ploo

Delfy orbitują wokół żółtopomarańczowej gwiazdy K5 typowej wielkości (temperatura na powierzchni ok. 3900° C) w odległości średnio ok. 152 000 000 kilometrów. Astronomowie Kościoła i Przewoźników oceniają jej masę na 1,1 MSST. Fenomen gasnących słońc miał na nią tylko niewielki wpływ.

Technologia: 5

Populacja ludzi: 450 000 000

Populacja obcych: 30 000 (w większości ur-obunowie)

Bogactwa naturalne: raweński marmur, kamienie szlachetne, rudy metali, deuter (ciężki wodór)

Eksport: surowce mineralne, sztuka, żywność

Krajobraz: Rawenna to świat o umiarkowanej temperaturze, pozbawiony dostrzegalnych zmian pór roku. Flora planety to przede wszystkim, nigdy nie zmieniające barwy, lasy liściaste oraz zimnolubne lasy iglaste na wyżynach. Rawenna obfituje również w trawiaste prerie, jałowe (ale niezbyt gorące) pustynie, wysokie łańcuchy górskie oraz przybrzeżne bagna. W górach planety żyją *urroki* – wielkie ptaki drapieżne, służące miejscowej szlachcie (Hawkwoodom i Trusnikrom) za wierzchowce.

Co było jeszcze bardziej zadziwiające, naukowcy Drugiej Republiki wykorzystali pola siłowe i potężne silniki grawitacyjne, by poprawić niezwykle kąt nachylenia osi planety. W taki oto sposób powstała unikatowa w Znanych Światach zmienna rotacja Rawenny. Oczywiście, dziś wielu uważa ten czyn za dzieło zrodzone z ostatecznej pychy, za zmianę planów Wszechstwórcy. Niektórzy posuwają się nawet do tego, by uznawać całą operację za przyczynę pojawienia się fenomenu gasnących słońc, mającego miejsce całe wieki później.

W taki oto sposób Rawenna stała się jeszcze bardziej zależna od zaawansowanej technologii. Mimo to była jedną z pierwszych planet, które posłuchały wezwania Kościoła i zrzuciły jarzmo republiki. I jako jednej z nielicznych, udało jej się uniknąć gwałtownych zmian i przemocy, które w tym czasie targają wieloma światami.

Wierni opuścili miasta i powrócili do zdrowszego oraz bardziej świątobliwego życia na wsi. Zachowali tylko technologię niezbędną do obrony samej planety i do wspomnienia jej mniej skłonnych do powrotu do rolnictwa sąsiadów (w szczególności Gwyneth, Leminkainen i Velisamil). Tak oto konserwatywna populacja – zadomowiona w czymś, co uważała za nową erę wiary – powoli adoptowała *Doktrynę przywileju męczenników*, pozwalającą

duchowieństwu (oraz, ewentualnie, szlachcom i członkom gildii) na łatwiejszy dostęp do techniki. Dopiero mająca miejsce w 4525 roku inwazja barbarzyńców zmieniła pogląd większości ludzi na tą sprawę. Podczas wojny, która w tym czasie wybuchła, większość planet Hawkwoodów wiele wycierpiała, choć Rawennę – chronioną przez Gwyneth i Leminkainen – ominęła najgorsza fala najeźdźców.

Następny punkt zwrotny w historii Rawenny miał miejsce w roku 4684, kiedy to lady Avyryl Hawkwood – nominalny rządca planety – wyszła za mąż za biskupa Halvora Li Halana z Kish, po czym swą polityczną siłą wsparła jego starania o zostanie patriarchą i cesarzem. Rodzina – pełna obaw, iż lady Avyryl odda planetę Li Halanom, i niechętna teokracji – odcięła świat od reszty kosmosu. Połączone siły domu Hawkwood zniszczyły inwazyjną flotę Halvora i aresztowały lady Avyryl. Rok później niedoszły biskup i cesarz zmarł w wyniku tajemniczej choroby, rodzina zaś zesłała ambitną księżną do klasztoru na Velisimil.

Trzy wieki później, Rawenna znów zyskała na znaczeniu w oczach całego wszechświata, jako miejsce narodzin cesarza Alexiusa. Przyszły władca Znanych Światów urodził się w matriarchalnej rodzinie księżnej Regnus-Oktawii i jej kochanka, Utara Winicjusza Hawkwooda z Leminkainen. Alexius dorastał w czasach wojny. Jego wuj, regent Dariusz Hawkwood z Delf, rywalizował z innymi arystokratami w walce o tron. Kiedy zmarł, lady Oktawia całym swymi siłami poparła syna. Alexius miał więc za sobą dziedziczącą tytuł po mężu wdowę i był w stanie uciszyć protesty rodziny oraz wymanewrować pozostałych rywali w walce o władzę Dariusza.

Zasiadłszy na tronie, Alexius zaskoczył wielu szlachciców, cedując wszystkie swe raweńskie włości na brata, księcia Alvarexa, i odsuwając się od rodu. Ten czyn nie spodobał się większości mieszkańców jego rodzinnej planety. Dlatego też Rawenna zakończyła tysiąclecie w bezprecedensowym stanie – znany ze stabilności świat utracił jedność i spójność; między członkami tej samej rodziny wybuchła wojna.

Układ gwiazdny

Mosari: Planeta pokryta grubą warstwą węgla i dwutlenku siarki. Bardzo niebezpieczna, z racji szalejących na jej powierzchni huraganów. Wciąż jest niemal niezbadana.

Rawenna (Triangulus): Ta planeta to drugi duży satelita układu i jedyna posiadająca atmosferę pozwalającą żyć. Księżyc – Triangulus – jest mniej więcej wielkości 1/10 Rawenny. Posiada sztucznie wytworzoną atmosferę i grawitację sześć razy większą niż planetoida o podobnej masie. Na księżycu tym pracują dwie kopalnie Pośredników, w których – z racji dużego ryzyka – zatrudnieni są w większości kryminaliści, ur-ukarowie i inni obcy.

Jualwa: Mała, nieopisana planetoida. Przed wiekami wydobyto z niej prawie całą rudę żelaza i dziś zdaje się nie przedstawiać żadnej wartości.

Dro i Madro: Dwa ogromne, czerwone gazowe olbrzymy podobnej wielkości i budowy. Poruszają się po swych orbitach w przeciwnych kierunkach. Na nocnym niebie Rawenny wyglądają jak jasnoczerwone okulary. Dlatego też często zwane są „Oczami Azzurayelosa” (demonicznego Pana Wrót Śmierci), a ich koniunkcja zwiastuje śmierć i klęskę. Obu planet w zasadzie nie da się zbadać, a to z racji niezwyklej grawitacji i wiecznie wirującej, trującej atmosfery. Niemniej Dro i Madro posiadają ponad 40 księżyców – niektóre z nich zasiedlono w minionych stuleciach.

Nylus: Wielki skalisty świat o masie co najmniej trzykrotnie większej niż Rawenna. Straszliwa grawitacja sprawiła, iż Nylus nigdy nie został zbadany, choć – potencjalnie – oferuje wielkie bogactwa mineralne.

Gwiezdne wrota: Poruszają się po eliptycznej orbicie poza Nylusem. Układ jest na tyle blisko obleganych przez barbarzyńcy światów, że wrót cały czas strzeże przynajmniej jedna fregata klasy *Szerszeń*.

Ploo: Niewielki kawałek zamrożonej skały. Większość astronomów uważa, że nie powinno się go uznawać za planetę.

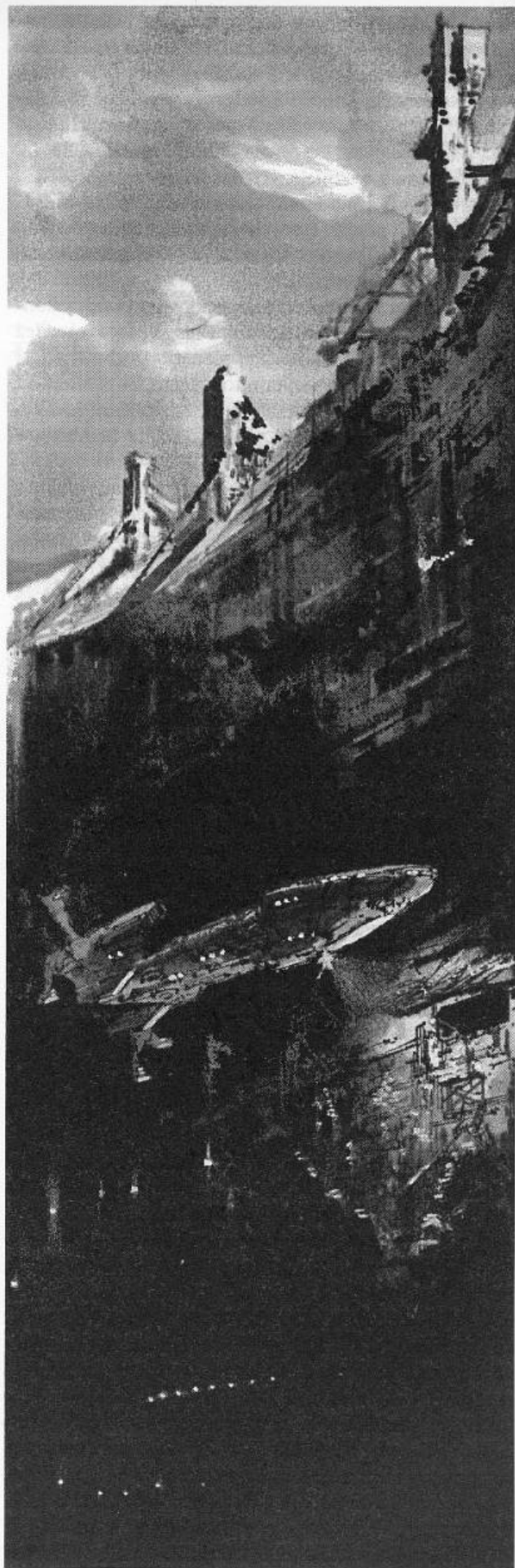
Ludzie i miejsca

Stereotypowe i często przytaczane wyobrażenie obywatela Rawenny pojawiło się w *Kronikach komety Dan* ojca Scowlera, gdzie opisano go jako pełnego dezaprobaty, małomównego fanatyka. Cóż, tak jak w przypadku wszystkich stereotypów, ten również bierze pod uwagę tylko część prawdy i portretuje przy jej użyciu każdego mieszkańca planety. Niemniej nie ulega wątpliwości, iż Rawenna jest najbardziej tradycjonalistycznym ze światów Hawkwoodów. Mimo to nie zauważyłem, by jej mieszkańcy byli bardziej ograniczeni niż obywatele jakiegokolwiek innej planety.

Łądy Rawenny to tak naprawdę trzy kontynenty (Castillo, Andyra i Folari) i osiem wysp (Chul, Kasi, Trieste, Wschodnie Austram, Zachodnie Austram, Lugano, Locarno i Bredonia). Niegdyś planetą wstrząsały spektakularne trzęsienia ziemi; dziś jej geologiczne przeznaczenie zależy od starzejącego się sprzętu.

Castillo

Po Upadku dom Hawkwood przekazał ten kontynent Kościołowi i dziś Castillo – z punktu widzenia dyplomatycznego – jest uznawane za *Terra Firma* (część Świętej Terry). W większości łąd ten zamieszkują ludzie ze Świętej Terry i różne sekty z Delf. A mieszkańcy Castillo są uznawani za najświętszych i inkwizycja otwarcie działa na kontynencie, jednak tu – w odróżnieniu od innych miejsc – ma społeczne poparcie, jako stróż porządku publicznego. Nieraz na własne oczy widziałem, jak mieszkańcy pozdrawiali na ulicy inkwizytorów. Mimo to wciąż pojawiają się tu oskarżenia o korupcję wśród duchownych. Nie wiadomo również, czy uczciwość Castillyjczyków to wynik wrodzonej świętości kontynentu, czy drakońskiego stosowania kościelnego ortodoksyjnego prawa i kar.



Castillijski Uniwersytet Teologiczny to jeden z najważniejszych ośrodków nauczania w całym cesarstwie. A castillijską ziemię świętą każdego roku odwiedzają tysiące uczonych, kupców i pielgrzymów. Choć na kontynencie nie pozostało wiele bogactw naturalnych, jego winnice, żyzne pola i pracowita ludność sprawiły, że stał się on jednym z ważniejszych źródeł dochodu Kościoła jako takiego. Castillo znane jest również ze swych katedr i świętych miejsc. Do tych ostatnich zalicza się górę na południu kontynentu, z której Zebulon prawił kazania rzeszom wiernych.

Znakomitym duchowym i świeckim przywódcą kontynentu jest arcybiskup Sondra Nies, będąca również teologicznym autorytetem całej planety. Duchowna jest niezwykle konserwatywnym ortodoksem, zwolennikiem tradycji Hinayana i zagorzałym przeciwnikiem idei cesarza wywodzącego się z dowolnego domu (a Alexiusa w szczególności).

Odwiedziłem arcybiskupa w katedrze św. Maksymiliana w Południowym Castillo. Przyjęła mnie serdecznie, i to mimo konfliktu, jaki ostatnio zrodził się między mym panem a nią. Arcybiskup jest starą kobietą, znacznie wyższą niż się spodziewałem (rzadko spotykam kobiety, które mogą mi patrzeć w oczy), otoczoną aurą surowości i spokoju zarazem. Podczas naszego spotkania wielokrotnie wspominała o swych obawach dotyczących cesarza, wypraw w przestrzeń, do których zachęca, i wspieraniu przez niego – jak to określiła – „wątpliwych republikańskich ideałów”. Moje zapewnienia, że owe niepokoje są wynikiem propagandy i braku komunikacji, raczej nie zrobiły na niej wrażenia.

Arcybiskup Sondra Nies pozostała na Rawennie jedną z niewielu osób, które otwarcie krytykują Alexiusa. Wspiera ona również jego brata (tradycjonalistycznie nastawionego arystokratę), co przynosi szkodę cesarzowi. Alexius nie zdobywa jej względów, szczególnie że dwa lata temu próbował pozbawić ją stanowiska arcybiskupa planety.

Andyra

Tu właśnie przyszedł na świat Alexius, ale teraz – pod jego nieobecność – Andyra włada brat cesarza, książę Alvarex. Mimo natarczywej krytyki ze strony raweńskiej Ortodoksji, cesarz Alexius wciąż jest popularny na swym rodzinnym kontynencie, którego mieszkańcy pamiętają jego łagodne rządy. Nawet dziś w chatkach pospółstwa w całym niemal regionie obrazy przedstawiające cesarza wiszą na honorowym miejscu, a chłopcy co noc modlą się o zdrowie swego władcy. Samych zaś mieszkańców można podzielić na dwie grupy – żyjących w wiejskich rolniczych wspólnotach i częściowo zaawansowanych technologicznie podziemnych miastach-kopalniach.

Rządy Alexiusa stały się przyczyną ery prosperity Andyry. Planetę zalały rzesze pielgrzymów, pragnących zobaczyć miejsce narodzin cesarza, który jest najdłużej władającym Znanymi Światami rządcą. Być może jednak większy wpływ na bogactwa Rawenny i jej zdolnych kamieniarzy miał *boom* na Byzantium Secundus i innych

planetach cesarstwa. Tutejszy marmur jest dziś źródłem największego bogactwa regionu od czasu Upadku. A Andyra to drugie co do bogactwa w ów kamień miejsce na planecie, ustępujące jedynie niektórym obszarom Północnego Folari.

Andyra ma status centrum politycznego i eksportowego, nic więc dziwnego, że w jej stolicy (Suryadzie) znajduje się największy port kosmiczny. Kontynent cieszy się również z dobrodziejstwa sieci kolei, szczególnie gęstej w bardziej zaludnionej, południowej części. Na południu sieć również istnieje, dociera jednak tylko w kilka miejsc. Niemniej niewiele jest na Andyrze miejsc, na dotarcie do których trzeba poświęcić więcej niż kilka godzin.

Oczywiście starałem się dostać na audiencję u księcia Alvarexa. Przez dwa tygodnie czekałem w jego zamku, aż wreszcie szambelan powiedział, iż brat cesarza nie będzie miał dla mnie czasu. Nie mogę więc powiedzieć nic od siebie na temat osobowości księcia i jego rzekomym fizycznym podobieństwie do Alexiusa. Powszechnie zaś wiadomo, że Alvarex od dłuższego czasu wywiera przeróżne naciski, by zyskać dowództwo nad cesarską flotą, choć jednocześnie otwarcie (i nie tylko) podkopuje pozycję brata. Alexius opiera się większej hawkwoodzkiej kontroli nad flotą, gdyż miałoby to zły wpływ na jedność cesarstwa – wszak pozostałe domy nigdy nie wyrażą na to zgody.

Księżu Alvarexowi nie można odmówić zmysłu taktycznego, czego dowiódł podczas Cadavuskiej Ofensywy, jeśli jednak chodzi o walkę polityczną – jest nowicjuszem. Niemniej Andyra dobrze się rozwija pod jego rządami. A panujący ostatnio w hawkwoodzkich lennach finansowy *boom* sprawił, że książę znalazł się w rozterce (jak zresztą większość mieszkańców planety). Z jednej strony pragnie wpiąć tradycyjną raweńską wolność i prostotę, z drugiej zaś – zachęcać gildie do większego inwestowania na planecie.

Ostatnio książę odbył ze swą prywatną flotą misję dobrej woli po przestrzeni Hawkwoodów. W układzie Leminkainen jego siły ostrzelały dwa vuldrokańskie statki, niszcząc je bez problemu i ostrzegając tym samym wrogów cesarstwa, by mieli się na baczności. Na Delfach przywitano go po królewsku. Jedynie mieszkańcy Gwyneth zachowali się niezwykle ozięble, zapewne pamiętając, iż Alvarex hucznie obchodził rocznicę zbombardowania tej planety podczas Upadku przez raweńskie siły.

Jakie były przyczyny owej wyprawy? Jakie były motywy księcia? Odpowiedzi są bardzo różnorodne, choć większość ludzi uważa, iż była to jeszcze jednak próba zdobycia pozycji dowódcy cesarskiej floty.

Suryada: Wielkie, uporządkowane miasto w północno-centralnej Andyrze. Z punktu widzenia raweńskiego standardu, nie należy do bardzo zaawansowanych technologicznie. Niemniej Suryada cieszy się wieloma nowinkami. Patrolująca ulice gwardia jest w znacznej mierze wyposażona w nowoczesną broń palną, a wyżsi rangą oficerowie mają nawet tarcze. Istnieje również jako taki ruch, choć im dalej na północ, tym pojazdy mechaniczne spotyka się coraz rzadziej, jako że drogi są tu znacznie gorsze.

W Suryadai działa wiele gildii – więcej nawet, niż w pozostałych miastach planety.

Niemal wszystkie budynki miasta są wykonane ze zwykłego kamienia. Miejscowi budowniczcy pogardzali syntetycznymi materiałami, takimi jak superbeton. Na dodatek mieszkańcy podczas Upadku zniszczyli wszelką architekturę Drugiej Republiki. Najważniejsze budowle miasta wykonano zaś z raweńskiego marmuru, ozdabiając je wieloma olśniewającymi wzorami i odcieniami. A w Suryadał stoją między innymi pałac królewski, agora (Viceroy) i katedra św. Regoe'a, w której podczas uroczystości państwowych msze koncelebrowane przez arcybiskupa Sondra Nies. Znajduje się tu również port kosmiczny – duży i bardzo bogaty, a łączący w sobie zarówno nowoczesność, jak i tradycję.

Trzydzieści kilometrów na zachód od miasta stoi pałac, w którym urodził się Alexius.

Podziemne miasta

Podziemne miasta to tak naprawdę kompleksy mieszkalne zbudowane w czasach Diaspory i Drugiej Republiki wokół sięgających daleko w głąb szybów kopalni. Liczą sobie nawet do ośmiu kilometrów średnicy, a niektóre ciągną się ponoć nawet na setki kilometrów ku wnętrzu planety.

Dziś te podziemne miasta stanowią zagadkę. Oryginalnie zbudowano je, żeby łatwiej było eksplorować znajdujące się głęboko pod powierzchnią bogactwa mineralne planety. Potem zainstalowano w nich urządzenia terraformacyjne i planetarne. Niemniej we wczesnych latach istnienia, w tych potężnych podziemnych metropoliach żyły tysiące robotników. Wielkie place, ogromne sklepy, centra rozrywki i lądowiska dla statków kosmicznych sterczały setki metrów ponad ziejące ciemnością przepaście.

Na początku Mrocznych Wieków mieszkańcy opuścili podziemne miasta. Niedługo później Kościół obłożył je interdyktem. W XLVI wieku, podczas inwazji barbarzyńców, niektóre znów zaczęły działać. Dziś pracuje trzynaście z nich, a w przeciągu następnej dekady planuje się uruchomienie dwóch kolejnych. Posiadają one nieoficjalne nazwy, choć większość znana jest pod typowymi republikańskimi mianami (tzn. Podziemne 1, 2, 3 itd.). W większości wypadków zarządzają nimi górnicy Pośredników i archeolodzy Pozyskiwaczy, choć dom Justynian również walczy o kilka kopalni, twierdząc, iż będzie skuteczniej respektował planetarną tradycję niż Liga. Doprowadziło to, oczywiście, do brutalnego współzawodnictwa, które nieraz przerodziło się w starcia między lokalnymi gildiami a szlachtą spoza Rawenny.

W niektórych z kompleksów uruchomiono źródła energii (przynajmniej częściowo), podczas gdy w innych górnicy przyświecają sobie lampami olejowymi. Surowe edykty – tak kościoła, jak i szlachty – zakazują eksploracji głębszych tuneli, w obawie przed potworami, planetarnymi mechanizmami i wystawieniem wiernych na działanie zakazanej technologii.

W większości wypadków te podziemne miasta uznawane są za przeklęte – i nie są to zwykłe podejrzenia. Ostatnio górników coraz częściej atakowały przerażające, podziemne stwory. A winę za częstsze trzęsienia ziemi we Wschodnim

Austram zrzucono na nieposłusznych górników Pozyskiwaczy. Po tym incydencie zresztą Synod Inkwizytorów wysłał spowiednika, który ma zbadać technologiczną czystość wszystkich kopalni. Niemniej Kościołowi raczej rzadko udaje się odwieść Andryczyków od badania antycznej technologii. Jeśli unikają oni szybów, to tylko z zabobonnych obaw.

Podziemne miasta-kopalnie zwróciły również uwagę eskatonicznych geomantów, którzy pragną zbadać najgłębsze sekrety planety. Niestety, doprowadziło to do wymiany argumentów między mistykami a inkwizytorami.

Folari

W czasie Upadku Folari zostało podzielone między dwa potężne lenna. Południowa część kontynentu to typowe księstwo Hawkwoodów, podczas gdy górzystą północą zarządzają Trusnikronowie – od wieków będący sprzymierzeńcami Hawkwoodów.

Południowe Folari

Mineralne bogactwa – choć po stuleciach eksploatacji są na wyczerpaniu – wciąż przynoszą dziedzinie zyski. Wydobywane są jedynie w trzech działających podziemnych miastach kontynentu – dwóch należących do Pośredników, a jednego do domu Justynian. Nic więc dziwnego, że coraz więcej oczu spogląda na wciąż bogatą w minerały północ. Niemniej władca tego regionu, książę Kasjusz, wzorując się na swych poprzednikach, z lubością kieruje lokalną ekonomią ku rolnictwu.

Książca Kasjusza uznałem za typowego raweńskiego Hawkwooda – nieco konserwatywnego (niemal reakcyjnie), jeśli chodzi o polityczne i teologiczne pryncypia – a jednocześnie łaskawego gospodarza i racjonalnego, sumiennego rządcę. Książę jest wysokim mężczyzną o długich, srebrnych włosach i niezwykle poważnym wyglądem. To niewątpliwie wielki przywódca, dobrze znany z racji posiadanej teologicznej i historycznej wiedzy. Udowodnił on również, że potrafi skutecznie walczyć o stabilność – i to w czasach, gdy tradycyjny świat przechodzi bezprecedensowe zmiany.

Przywódcy Pośredników, szefowie Pozyskiwaczy i emsariusze Justynian zwrócili się do księcia z prośbą, by zmusił kontrolujący Północne Folari dom Trusnikron do otwarcia kontynentu dla górnictwa. Jak łatwo się domyślić, Kasjusz odmówił. Częściowo z powodu obiekcji Kościoła, niechętnego ekspansji technologii. Jednakże najważniejszym powodem był chęć uhonorowania wielowiekowego traktatu z Trusnikronami.

Ostatnio, książę niemal cudem uniknął zasadzki podczas przejażdżki po swej posiadłości. Wpiew podejrzania padły na Pozyskiwaczy, niewątpliwie zainteresowanych północną częścią kontynentu. Ci odparli zarzutu, wskazując na dom Justynian. Książę zaś – choć niechętny gildiom – nie pragnie ferować wyroków. Póki co prowadzone jest śledztwo; za wskazanie sprawców czeka wysoka nagroda.

Tymczasem Ortodoksja wspiera szlachtę, niechcąc doprowadzić do zwiększenia wpływów gildii na kontynencie.



Obawy Kościoła potęguje fakt, iż pospólstwo – choć w większości stroniące od polityki – ma niezmiennie zdanie na temat religii i teologii.

Północne Folari

Ta część kontynentu jest górzysta, zalesiona i dzika. Żyje tu więcej gatunków zwierząt niż wszędzie indziej na całej planecie. Choć Północne Folari znacznie ogranicza zapędy gildii dotyczące górnictwa i wycięcia lasów, na górskim wschodnim wybrzeżu działają – póki co ostrożnie – Pośrednicy. Sędziowie również chcą dokończyć swoje trzy grosze do bogactwa regionu, ale bardziej zaawansowane technologicznie gildie – takie jak Inżynierowie czy Przewoźnicy – niemal nie istnieją. Działania Ligi utrudnia również miejscowy Kościół, wspierający władzę Trusnikronów.

Na Północnym Folari miały ostatnio miejsce liczne podpalenia kościołów oraz morderstwa ważnych kapłanów Ortodoksji. Jedni winią za te „nieszczęścia” obarczyli agentów Pozyskiwaczy, Pośredników i domu Justynian, którzy ponoć starają się przestraszyć miejscowe duchowieństwo. Inni – barbarzyńskich prowokatorów, sprzedających ziemię spekulantom z hawkwoodzkiego południa, a nawet dekadentów agentów.

Twardzi poddani Trusnikronów żyją w domach z drewna lub kamienia, często wraz z wieloma zwierzętami. Ich panowie z kolei mieszkają we wspaniałych górskich siedzibach, latając wysoko ponad pospólstwem na urroczkach. Niezwykle

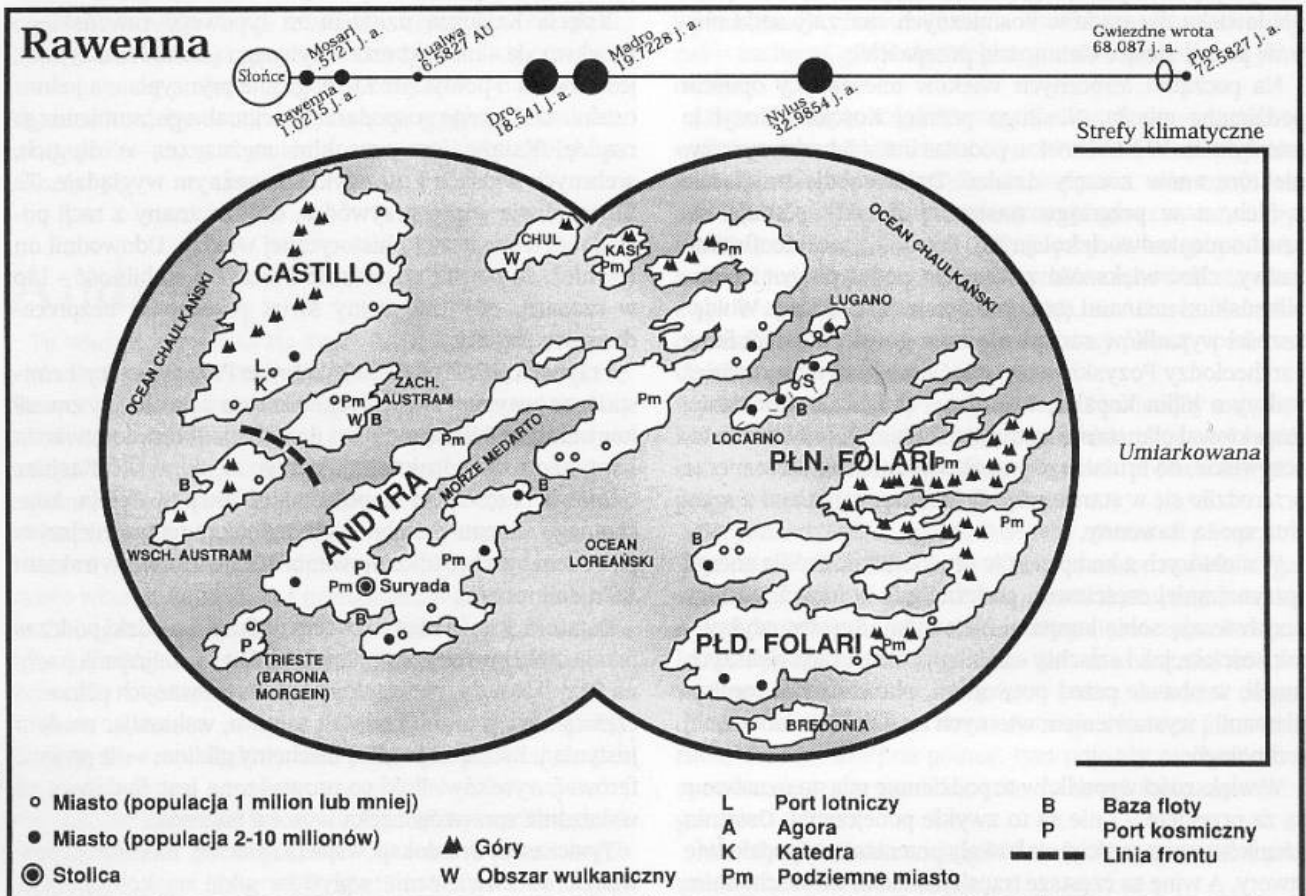
lojalni Trusnikronowie często w czasach wojny wspierali dom Hawkwood, przede wszystkim jako kurierzy i agenci.

Za czasów Drugiej Republiki na Północnym Folari działało wiele miast-kopalń, lecz mieszkańcy opuścili je po Upadku. Dziś Kościół i dom Trusnikron odpędza badaczy, choć Pozyskiwacze wysłali już kilka próśb o zgodę na archeologiczne ekspedycje. Oczywiście, głowa rodu, hrabina Morgana Solara Trusnikron, odmawia prawa do wszelkich badań.

Pierwszy raz miałem przyjemność spotkać hrabinę Morgane Trusnikron na królewskich łowach, mających miejsce 10 lat temu na Gwyneth. Podczas moich ostatnich podróży przyjęła mnie w swej podniebnej siedzibie z wszelkimi honorami. Uznałem ją za przykuwającą uwagę osobę, ozdobioną długimi, ciemnorudymi włosami z pasemkami bieli. Choć na pierwszy rzut oka wydaje się porywczą i nieokrzesaną, ma silne poczucie dyscypliny i honoru. Jest również wspaniałym szermierzem i mistrzem w jeździe na urroczkach (nauczyła mnie, jak oswoić te ptaki). Przy okazji mej wizyty Morgana opowiedziała mi, jaki wpływ na kontynent mają górnicy Pośredników i Justynian oraz pędzący za zyskiem poddani Hawkwoodów, którzy oferują ogromne pieniądze za choćby skrawek ziemi.

Większe wyspy

Poza trzema kontynentami, lądy Rawenny to również wyspy.



Austram (Zachodnie i Wschodnie)

To miejsce tragedii na ciele spokojnej Rawenny, gdyż między dwoma wyspami Austram toczy się wojna. Ten archipelag był tradycyjnie jednym księstwem, jednak ostatni władca przed śmiercią podzielił go na dwie niezależne dziedziny, zarządzane przez najstarsze jego dzieci – hrabiego Ottona Kirkegaard i hrabinę Kasandrę Justynian Hawkwood. W testamencie zaznaczył, iż ziemie winny znów stanowić jedność i znaleźć się we władaniu tego dziecka, które dłużej będzie żyć – lub jego potomków.

Do dnia dzisiejszego w bezsensownej wojnie zginęło ponad 25 000 osób. Wielu Hawkwoodów zaproponowało arbitraż – jednak bez rezultatu. Pozostali szlachetnie urodzeni podzielili się, wspierając różne walczące strony. Jeśli aktywniej włączą się do sporu, być może całą Rawennę opanuje wojna.

Zachodnie Austram: Tą górzystą, bogatszą z wysp rządzi hrabia Otto Kirkegaard. Jest ona porośnięta gęstymi lasami i posiada reputację świętego regionu łowieckiego (poluje się tu m.in. na ocelynksa – wybitego niemal do cna kota-olbrzyma), w którym żyją stworzenia nie spotykane nigdzie indziej na planecie. Znaczną władzę posiada tu Ortodoksja, choć coraz bardziej widoczne są też wpływy Pośredników i Sędziów. Niemniej tu Kościół i Liga nie są sobie tak wrogie, jak w innych regionach planety.

Towarzyszyłem hrabiemu Ottonowi podczas łowów; jest on miłym, choć ekscentrycznym człowiekiem. Jednakże ma nienajlepsze usposobienie – pobił służącego tylko dlatego, iż ten zbyt wolno go obsłużył. Niemniej przywitał mnie serdecznie, tak jak jednemu szlachcicowi wypada powitać drugiego. Do dziś zachował wygląd z czasów, gdy był bohaterem wojen o tron. Wciąż nosi królewski czerwony uniform, wiele odznaczeń (śmieje się, że większość sam sobie wręczył) i płaszcz ze skóry ocelynksa.

Hrabia Otto jest młodszym z rodzeństwa wplątane go w konflikt o Austram. Niemniej uznaje on, iż cała dziedzina ojca winna przypaść jemu, gdyż jest pierwszym MĘSKIM potomkiem. Historia i tradycja w pewnym stopniu potwierdzają jego żądania (wyspy Austram są patriarchalne), jednakże wola rodzica została jasno określona w testamencie.

Biskup Austram (Hidalgo Lear) wspiera raczej hrabiego Ottona, wydaje się on bowiem duchownemu bardziej przywiązany do tradycji niż jego siostra. Na to poparcie ma niewątpliwie wpływ fakt, iż hrabia wybudował wiele nowych kościołów. Otto Kirkegaard był tak miły, iż pokazał mi każdy z tych przybytków. Ja zaś z niepokojem zauważyłem, że jego wizerunek pojawia się chyba nazbyt często w kościelnej ikonografii.

Wschodnie Austram: Zarządzana przez hrabinę Kasandrę Hawkwood nizinna wyspa – bogata w nowoodkryte minerały – to punkt centralny niedawnych trzęsień ziemi i wulkanicznej aktywności. Wycierpiała ostatnio od powodzi oraz licznych sabotaży tam i akweduktów. Zapewne te wydarzenia przyciągnęły na wyspę amaltean, pragnących uleczyć miejscowych rannych.

Mniej więcej 20 lat temu Wschodnie Austram oddało Pośrednikom do badań jedno ze znajdujących się na jego

terenie podziemnych miast. Od tego czasu zwykle stabilnym kontynentem wstrząsnęły liczne trzęsienia. Pośrednicy wpięrowali wszelkie zarzuty, jakoby byli zamieszani w tą sprawę. Jednak przyciśnięci, oddali dwóch swych górników inkwizycji. W wyniku śledztwa odkryto, iż ludzie ci złamali zakazy Kościoła oraz gildii i zbadali głębsze szyby kopalni. Oczywiście pojawiły się głosy, że górników poświęcono, by ochronić wyższych rangą Pośredników.

Hrabina Kasandra to cicha, zadbana kobieta, zdawałoby się bardziej zainteresowana morzem i sztuką niż prowadzeniem wojny, w którą się wplątała. Wprowadziła liczne reformy ziemskie, dzięki którym wiele zyskała w oczach swych poddanych. Niemniej traci poparcie planety jako takiej.

Nie jest niczym szokującym, iż hrabina Kasandra odziedziczyła nieco skandalizmu po swej matce, która zmarła przy porodzie – pierwszej żonie starego hrabiego, urodzonej na Delfach arystokratce z rodu Justynian. Wielu uważa, że stwierdzenie ojca Kasandry, iż poślubił jej matkę z miłości, jest prawdziwie. Równie wielu twierdzi jednak, że ową kobietę bardziej interesowały mineralne bogactwa Rawenny niż jej mąż.

Fakt, iż hrabia przeżył swą żonę nienajlepiej wpłynął na pozycję Kasandry na dworze. Najwięcej wsparcia otrzymała ona od przyjaciółki – hrabiny Morgany Trusnikron. Pomogło jej również to, iż jest drugim ukochanym kuzynem cesarza (co w zupełności wystarczyło, by księżę Alvarez stanął po stronie jej brata). Na niekorzyść Kasandry działa zaś to, że regularnie na jej dworze występują ur-obuńscy artyści. Lokalnemu Kościołowi bardzo to nie odpowiada, a sytuacji nie poprawia fakt, iż hrabina wspiera Sanktuarium Wieczności.

Chul

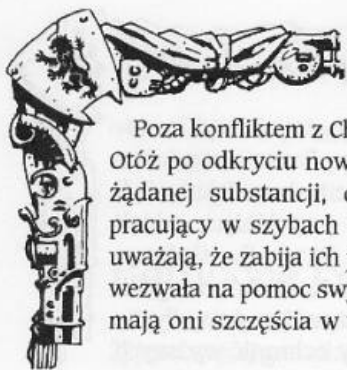
Mieszkańcy Chul są zacofani, zamknięci w sobie i bardzo podejrzliwi. Nie akceptują nawet najmniej zaawansowanej technologii spotykanej na Rawennie, uważają bowiem, iż nawet świece czy młyn wodny są złe. Pozostają wierni swoistemu odłamowi Kościoła Ortodoksyjnego, w którym aktywny wulkan wyspy jest uznawany za awatara Wszczęstwórcy.

Sąsiadujący z Chul Kasijczycy oskarżali mieszkańców tej wyspy niemal o wszystko – począwszy od antynomii, a skończywszy na składaniu ofiar z ludzi. W odpowiedzi Chulanie zarzucali sąsiadom grzech technozofii. Przeprowadzone ostatnio śledztwo inkwizytorskie nie znalazło żadnych dowodów potwierdzających oskarżenia o antynomie. Niemniej odwiedzający Chul ludzie znikają w niewyjaśnionych okolicznościach.

Kasi

Ta surowo wyglądająca wyspa znana jest przede wszystkim z działającej kopalni Pośredników w Podziemnym mieście 12. Mieszkańcy Kasi cieszą się dobrodziejstwami nieco wyższego poziomu zaawansowania technologicznego niż reszta planety. Wielu z nich posiada światło elektryczne. Niemniej Pośrednicy ograniczają nieco dostęp do naprawdę zaawansowanej technologii.





Poza konfliktem z Chul, Kasi ma ostatnio inne problemy. Otóż po odkryciu nowej żyły rawennium (niezwykle pożądaną substancji, obecnej w najlepszej ceramstali), pracujący w szybach górnicy zaczęli zniknąć. Pośrednicy uważają, że zabija ich jakiś żyjący pod ziemią stwór. Gildia wezwała na pomoc swych najemników, jednak póki co nie mają oni szczęścia w walce z tą niewidzialną bestią.

Trieste (baronia Morgein)

Ostatnimi czasy wyspa ta stała się sławna dzięki skandalicznemu wybrykom jej władczyni, baronowej Morgein Hawkwood. Tak naprawdę trudno ją spotkać na Trieste, gdyż wędruje pośród gwiazd. W tym czasie w jej imieniu rządzi „uświęcona ciocia” baronowej, lady Elwynn.

O baronowej krąży wiele plotek. Na szczycie lodowej góry znajduje się ta, które opowiada, jakoby Morgein była dzieckiem swej matki – lady Augusty Hawkwood – i jej decadoskiego kochanka. Za potwierdzenie tej plotki niektórzy uznają fakt, iż triestańscy Hawkwoodowie często szukali małżonków poza rodem.

Na dodatek Trieste zawsze było podejrzane, gdyż jako jedyna wyspa nigdy w pełni nie zaakceptowała nauk Proroka. Baronowa jest zaś uważana za kolejną uprzykrzającą ludziom życie muchę w długiej linii innych much.

Wyspa jest gęsto porośnięta lasami i mimo niewielkich rozmiarów, to właśnie tu znajduje jeden z trzech portów kosmicznych planety. Mieszkańcy Trieste patrzą wszak na technologię łaskawszym okiem niż większość Raweńczyków. Dzięki temu wyspa stała się centrum handlu, Liga zaznaczyła na niej swą obecność i powstało tu kilka większych agor.

Ważniejsze od kosmicznego portu są obecne na Trieste złoża luminitu. Baronowa wydzierżawia prawa do ich wydobycia na okres pięciu lat. I zachęca tak Pośredników, jak i dom Justynian, do walki o następną pięć lat dzierżawy.

Lugano i Locarno

Te spokojne wyspy służą za miejsca wypoczynku. Słyną z urthyjskopodobnej przyrody, zapierających dech w piersiach krajobrazów oraz bogatego życia w błękitnych oceanach i koralowych rafach. Nic dziwnego, że Lugano i Locarno są największymi turystycznymi i biznesowymi atrakcjami – tak dla Raweńczyków, jak i mieszkańców innych planet. Można tu więc spotkać szlachtę Znanych Światów, kupców Ligi (przede wszystkim Sędziów i Inżynierów), uczonych ur-obunów oraz Hawkwoodów i duchownych Ortodoksji.

Na wyspach zbudowano wiele luksusowych hoteli. Na Locarno znajduje się również port kosmiczny, wokół którego skoncentrowana jest technologia.

Obie wyspy mają bardziej kosmopolityczny charakter niż reszta Rawenny razem wzięta. Ich populacja zaś przekracza liczebność mieszkańców każdego kontynentu, z wyjątkiem Andry.

Bredonia

Jest to mała, spokojna baronia zarządzana przez brata Bernardo Li Halana, byłego dowódcę teldorskiego garnizonu na Leminkainen. Od czasu mającego miejsce w XLVI wieku najazdu barbarzyńców Bredonia stała się domem emerytowanych wojowników, którzy spędzają resztę życia w klasztornej samotności lub ucząc przyszłe pokolenia żołnierzy. Nic dziwnego, że na tej rolniczej wysepce powstała słynna szkoła wojskowości – Akademia Lextiusa – do której zgłaszają się młodzi rycerze zakonni Wojennego Bractwa i szlachcice z różnych rodów. Co ciekawe, choć Bredonia jest zacofana technologicznie, we wspomnianej szkole znajduje się cały arsenał broni: starożytnej, współczesnej i stworzonej przez obcych.

Leminkainen

Z orbity, Leminkainen, wygląda na spokojny, błękitno-zielony świat. Większość jego powierzchni zajmują oceany, a dwa kontynenty porasta dywan lasów, poprzecinanych znacznymi połaciami czerwonych pustyń. Jednak to, co wydaje się zdrowe, częściowo okazuje się utrudą – tak to już jest w przypadku Leminkainen. Skąpane w ogniu czerwonego olbrzyma lasy powstały w czasach Drugiej Republiki, dzięki ogromowi biologicznej wiedzy. I choć Leminkainen powinno przemienić się z powrotem w pustynny świat, wciąż rozkwita. Jest zaś (a nie: Jest więc?) graniczną planetą pełną kontrastów.

Historia

Leminkainen – młodą planetę oświetloną żółtym słońcem – odkryła w XXV wieku wyprawa z Byzantium Secundus

(Nowego Istambułu). Świat był bogaty w życie roślinne, niemal jednak pozbawiony fauny, z wyjątkiem owadów. Dlatego też niemal od razu stał się laboratorium naukowym najbogatszych konglomeratów Pierwszej Republiki. Kilka korporacji wykupiło od zawsze łasej na pieniądze Pierwszej Republiki prawa do planety i z miejsca rozpoczęło prace. Brak szczegółowych danych dotyczących tego okresu, wiadomo jednak, że największymi koncernami były: Międzygwiazdowa Agrokorporacja (która objęła we władanie kontynent dziś zwany Grikkorem), kilka pomniejszych firm górniczych oraz Interplanetarne Medyczne Konsorcjum Dextrite, budujące broń biologiczną dla przeróżnych republikańskich i korporacyjnych frakcji. W tych czasach Leminkainen nie posiadało mieszkańców, a pracowników.

Właściciele planety, chcąc zmienić ją na skorumpowaną kupiecką modłę, nie musieli składać oficjalnych próśb



żadnym urzędem. Dzięki temu Agrokorporacja zasiała eksperymentalne rośliny, używając do tego eksperymentalnych nawozów, dzięki czemu stała się w owych czasach największym eksporterem żywności obok Folwarku (dziś zwanego Pandemonium). Wspomniana umowa była w mocy przez ponad 1000 lat i przeżyła zarówno rozpad Pierwszej Republiki, jak i Diasporę oraz Drugą Republikę. W tym czasie właściciele również niewiele się zmienili. Nie oznacza to oczywiście, że planety nie ominęły konflikty. Międzykorporacyjne walki zastąpiły spory o podłożu nacjonalistycznym, na stulecia przemieniając Leminkainen w pole bitew o władzę. Przedsiębiorstwa były tak zaangażowane w spory, że ich pracownicy niemal nie zwrócili uwagi na historyczne spotkanie Proroka z ur-obuńskim apostołem, Ven Lohji. Korporacyjne siły nie zdusiły filozoficznej debaty jeszcze w zarodku. I tak oto Kościół Zebulona znalazł na planecie wielu oddanych wyznawców.

Podczas Diaspory właśnie na Leminkainen zrodziła się animistyczna filozofia Matki Wszechświata (Gjarti), która wciąż ma zwolenników na Manitou, Graalu i – wszystko na to wskazuje – kilku planetach Vuldroków. Słyszałem co nieco o owych gjartianach: są ponoć niegroźni, a nawet dobroduszeni, acz tajemniczy. Nie wiem jednak nic pewnego o tych szamanach, lecz ich powiązania z Vuldrokami nie kojarzą mi się najlepiej. Niemniej mieszkańcy Leminkainen mogli oddawać cześć wspomnianej Matce Wszechświata – i to mimo korporacyjnej hegemonii.

Jednakże wszystko ma swój koniec. Połączone siły korporacji nie mogły samotnie władać planetą w nieskończoność. Podczas gdy one zmieniały swój świat, kosmos wokół niego również ulegał przemianom. Na sąsiednich planetach – Nowym Istambule, Rawennie i Aylonie – pojawiły się nowe idee. Ich władcy nie byli zadowoleni z faktu, że posiadającym strategiczne znaczenie Leminkainen rządzą nieodpowiedzialne korporacje.

Historycy twierdzą, że przełomowym wydarzeniem była zabójcza choroba, którą Agrokorporacja sprowadziła na Nowy Istambuł wraz z transportem owoców. Epidemia spowodowała śmierć miliona ludzi. Dom Hawkwood nie czekał na kolejne nieszczęście – przejął kontrolę nad planetą i jej mieszkańcami. Zmianę układu sił przetrwali szefowie korporacji Dextrite, wynajdując szczepionkę na śmiertelną plagę. Wielu stawia w wątpliwość, czy aby na pewno przedsiębiorstwo przypadkowo znalazło lekarstwo, czy też miało niezwykle „wycucie czasu”. Niemniej nie znaleziono żadnych dowodów potwierdzających lub zaprzeczających którejkolwiek z teorii. Na całą sytuację niewątpliwie wpłynął fakt, iż z punktu widzenia czysto praktycznego, dom Dextrite był już wtedy rodem szlacheckim, a jednocześnie posiadał sprzymierzeńców pośród innych korporacji (a potem w pewnych frakcjach Najwyższego Zakonu Inżynierów). Zapewne dzięki temu przetrwał on (choć pod władzą mających swą siedzibę daleko Masserich) na wyspie Kriel po dziś.

Jak zapewne wszyscy wiedzą, po Upadku wiele planet świadomie wyzbywało się technologii. Jednakże Leminkainen oparło się temu trendowi. Niemniej po wprowadzeniu *Doktryny oczyszczającego płomienia*, planeta została bombardowaniami przymuszona do posłuszeństwa. Co prawda trzeba było aż stu lat, by do tego doprowadzić.

Leminkainen

Katedra: Wojenne Bractwo / Ortodoksja

Agora: Otwarta

Garnizon: 7

Stolica: Hakkonen

Skoki: 1

Sąsiednie światy: Byzantium Secundus (strona dzienna), Rawenna (strona nocna), Aylon (strona nocna), Pentateuch (równoległy skok)

Układ gwiazdny: Nax, Leminkainen (Staltos, Cox, Momerath), Shylkor, Tantalus, Ivald, Mort, Bilgo

Leminkainen krąży wokół czerwonego olbrzyma A0 (temperatura powierzchni 9400 stopni Celsjusza) w średniej odległości 296 000 000 kilometrów. Astronomowie Kościoła i Przewoźników oceniają masę gwiazdy na 3,5 MSST. Miał na nią znaczny wpływ fenomen gasnących słońc – ze stabilnej żółtej gwiazdy zmienia się w umierającego czerwonego olbrzyma.

Technologia: 5

Populacja ludzi: 500 000 Hawkwoodów / 200 000 barbarzyńców (szacunkowo)

Populacja obcych: 8000 ur-obunowie / 4000 ur-ukarowie

Bogactwa naturalne: pigmallium, rolnictwo, więźniowie

Eksport: pigmallium, olbrzymie owoce, uchodźcy, niezwykle rozwinięta technologia medyczna

Krajobraz: Łądy Leminkainen to cztery kontynenty (Jyväs kylä, Grikkor, Valdalla i Isalight) oraz sześć większych wysp (Kriel, Vree, Mog, Tesla, Mazor i Łańcuch Cordan). Mimo panujących na całej planecie temperatury niczym w piecu i suchego klimatu, większość świata porasta wyhodowana dzięki inżynierii genetycznej zieleni. Jednakże miejscowe rośliny wcale nie wyglądają niezwykle, są za to bardzo wytrzymałe, co trudno wytłumaczyć tylko zastosowaną przed wiekami bioinżynierią. Przyczyną częstych i znacznych pływów płytkich, słonych oceanów są trzy księżycy Leminkainen. Podczas przyływu woda może sięgnąć nawet na 80 kilometrów w głąb łąd. Część planety to strefa straszliwych burz i dom nielicznych gatunków, powstałych dzięki bioinżynierii.

Przez ten czas Kościół, przywódcy planety i Hawkwoodowie negocjowali, sprzeczali się i grozili sobie nawzajem. Wreszcie, na początku XLIII wieku, Kościół ekskomunikował przywódców Leminkainen i zmusił bardziej pobożnych (włączając w to Li Halanów i szlachtę Rawenny) do przeprowadzenia bombardowań.

Wspomniane czasy to dni niesławnej wojny domowej w naszym rodzie. Leminkainen zostało zdane na własne siły. Delfy je opuściło, a Gwyneth nie było w stanie zapewnić wystarczającego wsparcia. Kiedy więc wreszcie planeta wyparła się swej wiary, z jej miast pozostały ruiny. Mieszkańcy nie mieli wyjścia – musieli powrócić do natury.





Mimo to reputacja Leminkainen przez wiele jeszcze lat przyciągała uwagę inkwizytorów.

Ironia historii sprawiła, że właśnie pochodzący z tego świata błyskotliwy dyplomata – książe Lawrence Hawkwood – wynegocjował *Doktrynę przywileju męczenników* i zdjął z duchowieństwa technologiczne sankcje. Leminkainen jako pierwsze skorzystało z tego zwrotu w wierze i bardzo szybko pchnęło technologię ku jej granicom – i to jeszcze niemal 200 lat przed tym, jak patriarcha Nadrim oficjalnie rozszerzył przywilej na szlachtę. Jednakże mimo kościelnego błogosławieństwa we wspomnianej sprawie, coś złego stało się ze słońcem układu.

Przez kilka pokoleń gwiazda nabrała krwistoczerwonej barwy i dwukrotnie zwiększyła swą wielkość. Oceany Leminkainen wyparowały, a zwierzęta ginęły tysiącami. I znów, jak na ironię, technologia, która mogła być przyczyną wszelkiego zła, okazała się częściowym ratunkiem. Planeta sięgnęła po zakopane głęboko botaniczne tajemnice i wydała na świat odporne gatunki flory, które były w stanie nie tylko przetrwać w gorących warunkach, ale nawet się w nich rozwijać. Te biologiczne, potrafiące przetrwać lata bez deszczu cuda miały niezwykle twardą skórę, mięśniowo-ścięgniste wnętrza zbierające wilgoć oraz korzenie, które potrafiły znaleźć oparcie nawet w najtwardszej skale. Wierni uznali owe nieustępliwie życie roślinne za błogosławieństwo Wszechstworcy, a gjartianie-szamani – za nagrodę od dobrej Gjarti.

W roku 4525, podczas inwazji barbarzyńców na Znane Światy, planeta stała się polem bitewnym. Najeźdźcy naprawdę zasłużyli sobie na miano barbarzyńców – stosując zakazaną broń biologiczną zabili jedną trzecią populacji planety i zatruli środowisko. Nawet dziś, choć minęły już wieki, część sprowadzonych przez nich zaraz wypelza z ukrycia, mutując się z lokalnymi chorobami, i zbiera srogie żniwo. Mówi się, że barbarzyńcy posiadają lekarstwo na najgorszą z tych plag – chorobę Kesslera. Zarówno dom Hawkwood, jak i cesarstwo oferują ogromną nagrodę każdemu, kto zdobędzie owe antidotum.

Mimo wszystkich tych trudności, Leminkainen przetrwało, choć przyjęło na siebie znaczną część impetu barbarzyńców, dając innym planetom czas potrzebny na przygotowanie obrony. Kolejny cios spadł na świat podczas wojen o tron. Wreszcie, pod koniec L wieku, połączone siły Hawkwoodów i al-Malików uwolniły Leminkainen. Walki zakończono podpisaniem Traktatu Teldorskiego, na mocy którego Valdalla przeszła w ręce Vuldroków.

Na początku naszego wieku wiele światów objęła schizma, a znaczna część mieszkańców Leminkainen otwarcie się zbuntowała. To zaś wywołało ostrą reakcję Świątyni Avesti, której Ortodoksja w żaden sposób nie starła się powstrzymać. Jedynie Hawkwoodowie potępiali najbardziej ekstremalne działania awestian. Mimo to dziewięć lat temu w swych *Błogosławieństwach* urtyjski biskup Obion zachęcił do spoglądania ku nowym horyzontom i nazwał Leminkainen zwiastunem lepszej przyszłości. Dziś wielu mieszkańców niesprawiedliwie osądzanej planety żywi nadzieję, iż ich odwaga w końcu wywalczyła nieco łask w Kościele i że odkupili choć odrobinę ze swych grzechów.

Układ gwiazdny

Nax: Skalista planeta średniej wielkości, w czasach Drugiej Republiki będąca siedzibą kompleksu naukowego. Dziś znajduje się w „koronie” słońca układu; panują tu niezwykle wysokie temperatury. Z ceramstalowych kopuł ciśnieniowych zbudowanych w czasach Drugiej Republiki pozostał jedynie stopiony metal.

Leminkainen (Staltos, Cox, Momerath): Drugi satelita układu i jedyna planeta obdarzona pozwalającą żyć atmosferą. Jej trzy księżycy powodują straszliwe pływy. Vuldrokańscy barbarzyńcy uważają je za trzy siostry-boginie.

Shylkor: Podczas wojen o tron barbarzyńscy najeźdźcy opanowali tę planetę i uznali ją za własność gwiazdnej nacji Vuldroków. Na mocy Traktatu Teldorskiego nie mogą oni wykorzystać Shylkora jako bazy wypadowej, choć Hawkwoodowie uważają, iż ten warunek umowy barbarzyńcy złamali. Na planecie znajduje się port kosmiczny oraz – prawdopodobnie – ukryta w jaskiniach i kraterach broń. Świat ten jest dosyć wietrzny i znany z burz piaskowych, jednak brak atmosfery umożliwiającej życie sprawia, że ma on niewielkie znaczenie strategiczne.

Tantalus: Wulkaniczna planeta o cienkiej atmosferze składającej się w głównej mierze z czystego tlenu. W przeszłości badacze odkryli pod jej powierzchnią wodę w stanie ciekłym oraz prymitywne organizmy białkowe i rośliny, a w pobliżu ujść lawy – rybopodobne istoty. Dom Dextrite, Inżynierowie oraz decadoscy genotechnicy nieraz odwiedzali planetę z różnych, nie zawsze zbożnych powodów.

Ivald: Wrzący, brutalny świat o dziesiątkach wulkanów wypluwających lawę oraz wielokilometrowej warstwie pyłu w atmosferze. Planeta jest tak radioaktywna, że lądującego na niej człowieka musiałyby chronić ołowiane płyty grubości kilkudziesięciu centymetrów, by był w stanie przetrwać dłużej niż chwilę.

Mort: Jałowa, zdobna w setki kraterów planeta, znajdująca się w samym środku pasa asteroidów. Statkami, które pragną wylądować na Morcie, muszą kierować świetni piloci – inaczej rozpadną się one w drobny mak. Krążą opowieści, jakoby na planecie niegdyś istniała – dziś już starożytna – kolonia badawcza z czasów Diaspory. Ukryto ją ponoć w jednym z głębokich kanionów Morta – ponoć dlatego wszystkie próby odkrycia jej się nie powiodły.

Bilgo: Lodowaty świat, wstrząsany uderzeniami deszczu asteroid.

Gwiazdne wrota: Od chwili złamania Traktatu Teldorskiego, gwiazdne wrota są zablokowane przed vuldrokańskimi siłami. Przeróżne statki cesarstwa, domów i Ligi mają prawo je pokonywać, a chlebem powszednim są również piraci i przemytnicy. Na pokłady statków skaczących do układu Leminkainen często wchodzą siły Hawkwoodów.

Ludzie i miejsca

Populacja Leminkainen jest bardzo zróżnicowana, z czego niewątpliwie zdają sobie sprawę władcy planety. Historia zaś sprawiła, że miejscowe pospólstwo bywa

bardzo nieufne wobec obcych, choć – co może zaskoczyć – nie jest to regułą.

Jyväs kylä

Tym skalistym, w większości równinnym łądem ozdobionym kilkoma niskimi łańcuchami górskimi i jasnoczerwonymi pustyniami włada księżna Katarzyna Hawkwood. Wietrzny interior Jyväs kylä przecinają wielkie rzeki, które na niemal całej długości są powolne i zamulone lub pełne piasku.

W samym sercu kontynentu znajduje się tak zwana Krwawa Pustynia – ogromny obszar pokryty jasnoczerwonym piaskiem. Swe miano zyskała ona dzięki utlenionym metalom, których pełno jest w jej piaskach. Niedługo był to ważny region wydobywczy i przemysłowy. Niestety, liczne bombardowania podczas kilku wojen przemieniły go w opuszczone pustkowia, na którym próżno szukać ludzi. Dziś z pustyni sterczą tylko ruiny budynków, choć krążą plotki o żyjących tu przemienionych i kultystach, a także o potwornościach z czasów Drugiej Republiki. Nic dziwnego, że tylko najodważniejsi badacze decydują się na wyprawę w te strony.

Sprawa ma się inaczej w jednym punkcie pustyni. Mniej więcej 50 lat temu zespół Inżynierów-geologów odkrył tam złoża pigmallium – materiału stosowanego w matrycach neuronowych inteligentnych golemów (tak przynajmniej poinformowali mnie uczeni tej gildii). Dom Hawkwood zamknął ów obszar i obsadził go niewielkim garnizonem, chroniącym kopalnię przed atakami i nadużyciami. Póki co księżna grzecznie odmawiała wyrażenia zgody na wprowadzenie tu cesarskiego nadzoru. Lady Katarzyna zaprzeczyła również publicznym oskarżeniom ze strony Synodu Inkwizytorów, zarzucającego liczne odstępstwa od kanonów wiary i „tworzenie potworów”. Owe oskarżenia skupiły się przede wszystkim na Tesli – wyspie-laboratorium Inżynierów, leżącej u południowych wybrzeży Jyväs kylä.

Północne Jyväs kylä jest chłodniejsze, a opady deszczu są tu częstsze niż gdziekolwiek indziej. Liczne, dobrze rozwinięte gospodarstwa tego regionu dostarczają żywności reszcie kontynentu. Tu ogromne pola czerwonej pszenicy czasem ustępują miejsca lasom.

Zupełnym przeciwieństwem jest piaszczysta, wschodnia część kontynentu, zwana przez mieszkańców Krainą Tornad. I to nie bez przyczyny. Warunki pogodowe są tu chyba najgorsze w całym cesarstwie. Tornada wyniszczyły całą lokalną roślinność, zdzierając glebę aż do skalistego podłoża. Słyszałem, że jednego dnia może tu powstać nawet 10 wirów, zdolnych zniszczyć najtwardsze budowle i rozrzucających ofiary na obszarze o promieniu wielu kilometrów. Ponoć wicher wyje tu cały czas, wpędzając ludzi w szaleństwo. Niektórzy twierdzą, że to zły duch kradnie dusze oszalałych. Mimo to wciąż mieszkają tu ludzie, choć jest ich naprawdę niewiele. Żyją oni pod kopułami z superbetonu, a zajmują się poszukiwaniem pigmallium i innych złóż.

Obdarzone słabą, piaszczystą glebą Południowe Jyväs kylä porastają gęste lasy, omijające jedynie rzeczne kaniony. Również tu wieją silne wiatry, zdolne powalić największe

drzewa i zniszczyć niemal wszystko. Miejscowe przysłowie mówi, że silny mężczyzna może kopnięciem przewrócić największe drzewo.

Powyższy powód nie jest jedynym, dla którego prowadzenie gospodarki rolnej jest tu dość ryzykowne. Innym są barbarzyńcy, którzy najechali tę część Jyväs kylä. Hawkwoodowie oczywiście w końcu wyparli wroga, ten jednak pozostawił za sobą nowe szczepy choroby Kesslera. W przeciągu kilku lat od najazdu epidemia zebrała potworne żniwo – zmarła ponad jedna trzecia populacji. Tak więc dziś większość tego regionu jest niemal całkowicie wyludniona. Chętnych osadników nie ma zbyt wielu, tym bardziej, iż krążą opowieści o ukrytych enklawach, w których wciąż jeszcze żyją barbarzyńcy, przygotowujący zwiad przed kolejną inwazją. Raz po raz rodzą się również plotki o broni Vuldroków i tajnych składach technologii, lecz oczywiście nikt nigdy ich nie potwierdził.

Władczyni Jyväs kylä – księżna Katarzyna – jest sprytną, obdarzoną silną wolą, sześćdziesięcioletnią kobietą, która włada kontynentem od dzieciństwa. Przeżyła ona atak barbarzyńców, którego ofiarami padło między innymi oboje jej rodziców. Kiedy osiągnęła dojrzałość, była już bastionem oporu przeciw anarchii wrogich hord. A gdy miała lat trzydzieści, jej dziedzina była świetnie rozwinięta pod względem militarnym. Dziś jest niewątpliwie lojalną poddaną cesarza. Nie wszczyna nawet najmniejszych potyczek z valdallańskimi barbarzyńcami – dopóki przestrzegają oni Traktatu Teldorskiego. Jest jednak cały czas gotowa „do walki z barbarzyńskim najeźdźcą”, gdy tylko zajdzie taka potrzeba. Swych zdolności dowódczych oraz strategicznych dowiodła podczas wojen o tron, kiedy to kierowała flotą Hawkwoodów i wiele dobrego uczyniła daleko w przestrzeni Hazatów. Do teraz – w 30 lat po pierwszym rzuceniu na frontie aragońskim, w którym brała udział – pozostała świetnym wojownikiem, a to dzięki środkom przedłużającym życie. Wciąż jest również wysoką kobietą o włosach koloru blond.

Hakkonen: Stolica kontynentu jest piękna, choć znajduje się na granicy Krwawej Pustyni. Jej serce to labirynt pięknych, powstałych w czasie Drugiej Republiki, wyszlifowanych piaskiem budowli z terracytu i palonego szkła oraz wystających z pustyni złotych wież. Z dobrodziejstwa klimatyzacji korzystają jedynie urzędnicy Pośredników, pobliski port kosmiczny i szlachta w Karmazynowym Pałacu królowej. Jednak nawet stojący niżej w hierarchii społecznej mają tu dostęp do wody i mogą schronić się przed upałem.

Mniej niż 50 lat temu w Hakkonen popularne było powiedzenie „Każdy poddany jest królem”. Później jednak – w wyniku wzrastającego znaczenia planety – poddani trafili do biedniejszych budynków, podczas gdy przybyli spoza planety przedstawiciele Ligi, Kościoła i cesarstwa zajmowali coraz większe tereny.

Wielka katedra Moralii, zbudowana na planie ośmioboku, to jedna z największych bibliotek cesarstwa.

Grikkor

Ten kontynent leży na północnej półkuli Leminkainen. Wpierw znajdował się pod kontrolą Międzygwiazdnej





Agrokorporacji, a swą nazwę zawdzięcza nieistniejącej już firmie. Mieszka tu w rozproszeniu bardzo niewielu twardych rolników, próbujących wyżyć z jałowej ziemi.

Póki co, Grikkor ominęły dziwne zmiany pogodowe i tektoniczna niestabilność obecne na pobliskim Jyväskylä. Mimo tego szczęśliwego zrzędzenia losu, kontynentu nie ominęły inne nieszczęścia. Otoczony jest aurą mrocznej reputacji – powstaje tu ponoć więcej chorób niż gdziekolwiek indziej w przestrzeni Hawkwoodów.

Południowe obszary Grikkoru należą do najtrudniejszych w uprawie. Nie żyje tu nikt, z wyjątkiem najodważniejszych leśnych nomadów i powstałych dzięki genetyce stworów. Jednakże to właśnie tu znajduje się najżyźniejszy region kontynentu – Mikkelsshire – słynny z racji unikatowej roślinności i niezwykłego tempa jej rozwoju. Obszar usytuowany w dorzeczu często wylewającej rzeki rodzi isticie fantastyczne ilości czerwonej pszenicy i specjalność planety: ogromne warzywa. Na własne oczy widziałem rzodkiew wielkości bydłęcia i jeszcze większe bulwy. Może z tego powodu o Mikkelsshire krążą plotki o antynomistach, przemienionych i innych potwornościach Drugiej Republiki, które przyciągają uwagę avestian?

Największą gęstością zaludnienia cieszy się północne wybrzeże kontynentu. Tu ludzie żyją w wiejskich enklawach oraz okrytym kopułą mieście Sardan. Miejscowy klimat jest chłodniejszy, bardziej „polarny” niż na pozostałym obszarze Leminkainen. Dlatego też pada tu regularnie i często. Niegdyś tę część kontynentu pokrywał lodowiec, teraz jednak pozostały tylko jego ślady – rzeczne doliny, fiordy, moreny, zwalowa glina morenowa i skały wielkości domu, stojące w samym środku trawiastych łąk. Niemal wszędzie, na

każdej powierzchni rośnie błękitna trawa, przeróżne porosty i mech.

Region jest spokojny i gościnny, choć ostatnio coraz częściej kłopoty sprawiają bandyci i barbarzyńcy, żyjący w otoczonych mgłą klifach. Wielu z owych barbarzyńców nie czuje się sygnatariuszami Traktatu Teldorskiego i otwarcie napada na wioski. Niemniej, mimo wspomnianych kłopotów, kontynent jest politycznie stabilny, a władza nim książe Redoran Hawkwood.

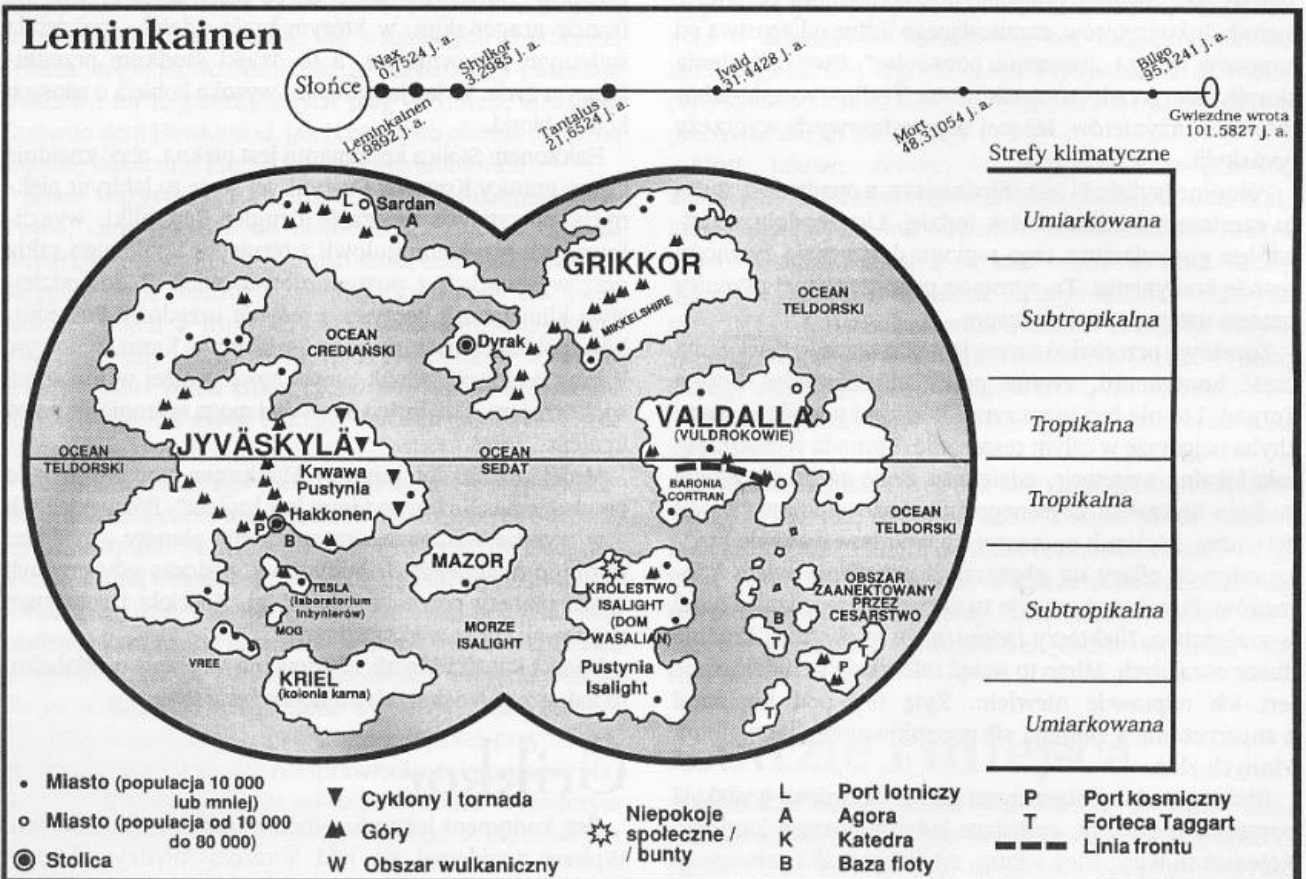
Książę Redoran zaskoczył mnie. Okazał się być niezwykle honorowym mężczyzną. Poprosił mnie o przekazanie swych obaw i podejrzeń dotyczących zbliżającej się ofensywy Vuldroków. Dodał przy okazji, iż zawsze starał się być w pokojowych stosunkach z barbarzyńcami okupującymi Valdallę – i to mimo ostatnich ataków.

Dyrak: Stolica kontynentu stoi na brzegu wymarłego morza śródlądowego. Wygląda na mało znaczące miasto z superbetonu, sterczące na wyludnionym południowym Grikkorze. Na jego obszarze toczy się ponure życie.

Wewnętrzna część miasta jest funkcjonalna, nie poruszy jednak niczyjego serca. W pewnym stopniu pozostała technologicznie zaawansowana (tu znajduje się port lotniczy), niegdyś bowiem była centrum Agrokorporacji. Jest zaś ważnym ogniwem w produkcji żywności – tu wytwarzane są hydroponiki i inne artykuły żywnościowe oraz prowadzi się bardzo intensywny chów przemysłowy. Miasto mogłoby z powodzeniem wyżywić całą planetę, uniemożliwiają to jednak problemy z transportem, korupcja i ataki barbarzyńców.

Z góry miasto przypomina koło z odchodzącymi od niego promieniami. W centrum znajdują się książęcy pałac

Leminkainen



i królewski plac. Dwór zbudowano z terracytu, jeszcze w czasach Drugiej Republiki, a służył wtedy za kwaterę główną Agro-korporacji. Przy placu stoi również katedra i największa agora miasta. Ta ostatnia była niegdyś niezwykle bogato wyglądającą budowlą, jednak najcenniejsze jej elementy sprzedano, by pokryć długi. Mimo to Liga ma się tu dobrze i wspiera nawet – poprzez Pozyskiwaczy – podziemie, co oczywiście przyciągnęło uwagę Świątyni Avesti.

Wokół placu – w dalszej odległości, w kręgach – stoi setka innych budynków: to opuszczone biura i fabryki superbetonu. Wiele z tych ostatnich wciąż mogłoby działać, choć wybite okna i zniszczone fasady wskazują na coś zupełnie innego.

Sardan: Ta wypoczynkowa miejscowość powstała na północnym wybrzeżu Grikkoru. Dla jednych to oaza i raj; dla innych – ocean grzechów i niegodziwości. Niemniej jest głównym źródłem przychodu kontynentu i niewątpliwie odplaca się okazałymi zyskami wszelkim inwestorom. Przed wrogimi żywiołami miasto chroni ogromna, wielowarstwowa, błękitna kopuła zbudowana dzięki „wygrzebanej na śmietniku” technologii Drugiej Republiki. Nic dziwnego, że wypoczywają tu jedynie prawdziwi bogacze. Oczywiście do Sardanu wejść może każdy, kto zechce płacić.

Można tu spotkać ekstrawaganckich dziwaków z różnych domów, dziekanów Ligi, kryminalistów, którym się powiodło, arcybiskupów, przywódców barbarzyńców oraz – jeśli wierzyć plotkom – agentów w przebraniu, pracujących dla Jingcha Li Halanów, Cesarskiego Oka czy Jakovian Decadosów. Widać więc, że niemal wszystkie siły Znanych Światów są zainteresowane Sardanem. Zapewne dlatego miasto póki co oparło się inkwizytorskim próbom zamknięcia go.

Valdalla

Na mocy Traktatu Teldorskiego Valdalla znalazła się w posiadaniu barbarzyńców. Dziś zdbiła ją ich gospodarstwa rolne, slumsy i koszary. Przywódcy barbarzyńców zamieszkali w lepszych warunkach – w pałacach, katedrach i agorach, często je niszcząc.

Zgodnie z warunkami traktatu, nominalnie właścicielami kontynentu są Hawkwoodowie. Nic więc dziwnego, że Valdalla posiada i cywilizowane aspekty. A także administratorów rodu, którzy teoretycznie zarządzają kontynentem. Niestety, takie stanowisko bywa niebezpieczne i otoczone siecią intryg. Służba na Valdalli uznawana jest za karę lub niełatwy do pokonania szczebel ku szybkiej promocji.

Niemniej mieszkańcy Valdalli to barbarzyńcy i poganie. Wielu żyjących tu Vuldroków to gjartianie, choć ich wiara różni się nieco od rozpowszechnionego gdzie indziej gjartianizmu. Zwolennicy tej religii opowiadają się za oświeceniem człowieka, co stoi w sprzeczności z zasadami Wszechświatowego Kościoła. Wyznający gjartianizm szamani władają dziwnymi mocami, którym mój ortodoksyjny spowiednik nadał miano „plugawej taumaturgii”.

Wymiana handlowa i kulturalna jest bardzo ograniczona, ale istnieje. Valdallsy barbarzyńcy – choć oddzielili się od tak zwanego gwiazdowego narodu – pozostali przydatnym

oknem na ludy, które zebrały się za gwiazdnymi wrotami Leminkainen i Gwyneth.

Traktat Teldorski zakazuje barbarzyńcom wszelkich działań wojskowych poza granicami Valdalli, jednak nie raz w przeszłości złamali oni jego postanowienia. Niewątpliwie wpływa na to fakt, iż mają skłonność do buntów, nawet wewnętrznych. Tak czy inaczej, niektórzy barbarzyńcy nie widzą interesu w przestrzeganiu umowy i dlatego raz na jakiś czas rozpoczynają wojnę ze swymi sąsiadami. W jednej z nich, w 4989 roku, zginął poprzedni władca Valdalli, gubernator Krychek. Na stanowisku zastąpił go potworny i odważny Thorium Ukrops, który w 4991 roku poprowadził „ekspedycję” do królestwa Isalight. Król najechanego państwa, Waclaw Wasalian II, odparł przeciwnika, potem zaś zmarł w niezwykłych okolicznościach. Wyparci barbarzyńcy zaatakowali jeszcze baronię Cortran – lenno Hawkwoodów, które ostatkiem sił, acz uparcie trzyma się południowo-zachodniego wybrzeża Valdalli.

Spotkałem Ukropsa osobiście, na froncie. Przypuszczam, że jego uwagę przykuł noszony przeze mnie cesarski herb „Feniksa”. Zapewne dlatego też zaproponował mi spotkanie. W jego trakcie upewniłem się, iż Ukrops jest produktem zakazanej inżynierii genetycznej. To potwór, nie człowiek. Mierzy sobie prawie 2,5 metra wzrostu, ma niebieskie włosy i skórę niczym kamień.

Lord Thorium Ukrops odnosi się z należnym szacunkiem do domu Hawkwood, jednak z pogardą wyraża się o Wszechświatowym Kościele i cesarstwie. Kiedy wspominałem o tym, iż jego lud – atakując Isalight – łamie postanowienia traktatu, uśmiechnął się i oskarżył królestwo o zadanie pierwszego ciosu. Potem zasugerował, że liczna vuldrokańska armada jest gotowa do „wygezkwowania warunków traktatu”. Niemniej wciąż zachowywał się honorowo i utrzymywał, że jego lud będzie przestrzegał umowy i to „mimo hańbiących czynów Hawkwoodów i Wasalian”.

Baronia Cortran: Ta starożytna dziedzina Hawkwoodów niegdyś zajmowała niemal połowę Valdalli. Tradycje wojskowe są tu niezwykle silne. Mieszkańcy baronii czują się urażeni utratą swych ziem tylko dlatego, że reszta rodu postanowiła przehandlować je za wątpliwy pokój.

Cortran jest w większości pagórkowate, a niegdyś syciło się najwspanialszą zielenią na Leminkainen. Niestety, lata wojen przemieniły ziemię baronii niemal w pustynię – szczególnie na obszarze frontu u północnych granic, ciągnącego się przez 750 kilometrów. Na tym zresztą froncie spotkałem barona Antoniusa Cortrana Hawkwooda – niskiego, silnego, śniadego mężczyznę, którego twarz zdobią szpeciniaste wąsy. On zaś opowiedział mi o tym, że barbarzyńcy rozwinęli ostatnio technologię militarną i zamiast koni, mieczy oraz lanc używają latających pojazdów czy broni palnej – czym, oczywiście, łamią postanowienia Teldorskiego Traktatu. Wspomniał również o tym, iż jedynie interwencja w ostatniej chwili oraz ochotnicy z Jyväskylä uratowali valdallskich Hawkwoodów przed zepchnięciem do morza. Skrytykował obojętność rodziny, która nie przejmuje się wysiłkami baronii – choć powszechnie wiadomo, iż ród finansuje działania wojenne.





Lord Antonius pokazał mi również coś niezwykle niepokojącego. Kilku zabitych przez jego ludzi barbarzyńców było wyposażonych w miotacze radu, niewątpliwie decadoskiej produkcji. Ofiary tej plugawej broni albo giną po wystrzale, albo znacznie później, w wyniku promieniowania. Oczywiście, dom Decados zaprzeczył jakimkolwiek związkom z tą sprawą, stwierdzając, iż oręż ów może pochodzić z utraconych przez niego transportów. Baron zaś powiedział mi, że zdobył więcej niż jeden dowód łączący „doradców” Vuldroków z Agencją Jakovian.

Ważniejsze wyspy

Królestwo Isalight (dom Wasalian)

Isalight to niezależne królestwo, którym włada dom Wasalian. Ród ów jest uważany za honorowego sprzymierzeńca Hawkwoodów, choć niezależność nieraz doprowadziła go do poważnych błędów. Niemniej zdołał w zeszłym roku ostatecznie odeprzeć najazd barbarzyńców. Niestety, albo z racji zbytnej pewności siebie, albo z zupełnie innych przyczyn, oddziały Wasalian zaatakowały obiekty militarne Hawkwoodów w baronii Cortran i w południowej części samego królestwa. Było to oczywiście niemądre posunięcie.

Wkrótce później przywódca domu, król Waclaw II, zginął w tajemniczych okolicznościach, co doprowadziło do walki o tron. Zwycięzcą został syn zmarłego władcy – Sasza Wasalian. A w tym samym mniej więcej czasie życie stracił sir Erazius Henryk Hawkwood – wspaniały człowiek i ukochany bratanek księżnej Wiktorii z Delf.

Tak czy inaczej koronę po lordzie Waclawie założył jego syn – Sasza. I od razu zapragnął odzyskać względy Hawkwoodów, oddał więc ciało zabitego rycerza. Wtedy zaś okazało się, iż Erazius nie dokonał żywota na polu walki, a na sali tortur. Incydent ów oczywiście wywołał gniew tak na Leminkainen, jak i w rodzinnych stronach zabitego, na Delfach. W odpowiedzi na zniewagę na Jyväskylä i w baronii Cortran szybko zebrała się tzw. „Brygada Eraziusa”, w której skład weszli rwący się do walki młodzi szlachcice. Ci rozgniewani arystokraci domagali się zniszczenia domu Wasalian. Przestraszeni członkowie rodu zaproponowali odpłatę za uczynione krzywdy.

Napięcie między domami trwa do dziś. Wspomniany incydent oraz fakt, iż – jak wszyscy przypuszczają – w morderstwie Eraziusa palce maczali Decadosi, bardzo utrudnia pojednanie między Wasalianami i Hawkwoodami.

Mazor

Ta niewielka wyspa jest spokojnym – jak na Leminkainen – miejscem. Cudem oparła się wczesnym najazdom barbarzyńców, a dziś jej dżungle znajdują się w stanie pełnej obaw czujności. Dziś wyspą rządzi baronowa Latera al-Malik, utrzymująca piękny, stojący na wzgórzu pałac i dworzan. Jej dwór zdobył sobie reputację poprzez sztukę i cywilizowane zwyczaje, przyciąga zaś artystów, poetów oraz uczonych z dziesiątków światów. Niestety,

bogactwo baronowej zwraca również uwagę piratów i bandytów. Szczęśliwie niezależność i bezpieczeństwo wyspy zapewnia potężny system obronny.

Kriel

Ta wyspa to siedziba Dextrite'ów i rywal Valdalli w najczystszej barbarzyństwie. Jak wspomniany ród – pasujący raczej do przestrzeni Decadosów – przetrwał tyle lat na Leminkainen, trudno stwierdzić. Potwierdza to jednak albo jego znajomości, albo tolerancyjność (niektórzy powiedzieliby: łatwowierność) Hawkwoodów. Tak czy inaczej, Dextrite'owie przetrwali liczne skandale i kryminalne oskarżenia, rozwijając się pod egidą swych panów – Masserich. Gromadzili bogactwa i przywileje, sprzedając swe niewątpliwe, znaczne umiejętności medyczne Hawkwoodom i Inżynierom. Nawet kilku amaltean przymknęło oko na okrucieństwo Dextrite'ów, ceniąc sobie ich zaawansowaną technologię leczniczą. A władca wyspy i – *de facto* – przywódca domu, „książe” Honoriusz Masseri, został wyróżniony honorowymi doktoratami na tak odmiennych planetach jak Ligheim, Criticorum czy Severus.

Przez ostatnie 200 lat Kriel oferowało również inne, niesławne już usługi. Wyspa stała się bowiem kolonią karną dla brutalnych kryminalistów, którzy trafiali tu z każdego zakątka przestrzeni Hawkwoodów. Mało kto współczuje tym przestępcom, a jeszcze mniej osób pragnie wiedzieć o ich istnieniu. Niektórzy jednak podejrzewają, iż istnieje pewien związek między kolonią a pojawieniem się dziwnych, zdeformowanych piratów i ich metalowych okrętów podwodnych w wodach otaczającego Kriel oceanu. Owi przemienieni korsarze przeprowadzili wiele brutalnych ataków na statki transportowe oraz bogatsze osady nadmorskie i porty Mazonu, Vree i królestwa Isalight. Zawsze udawało im się zniknąć gdzieś w odmętach mórz nim przybyła odsiecz. Zapewne ich kryjówka znajduje się na jednej z wysepek rozsianych po oceanie. Królowa Katarzyna gotowa jest wypłacić znaczną nagrodę temu, kto wskaże siedzibę owych piratów.

Tesla

Ród Hawkwood w 4965 roku oddał Teslę w stuletnią dzierżawę Najwyższemu Zakonowi Inżynierów w zamian za bliżej nieokreślone usługi. Gildia w krótkim czasie zbudowała na wyspie laboratorium badawcze (surowy kompleks z superbetonu), a otaczające ją wody zaminowała, by zniechęcić odwiedzających. Mając cesarski list polecający, byłem wstanie odwiedzić ten świetnie chroniony ośrodek. Zarządca wyspy, mistrz Gridz Kodak, zorganizował mi uważnie zaplanowaną wycieczkę. Nie jestem naukowcem i niewiele zrozumiałem z tego, co ujrzałem, choć towarzyszący mi kościelny uczoney wykręcał się raz po raz. Twierdził, iż wszystko, co widzimy, mieści się w ograniczeniach Kościoła (jeśli je odpowiednio zinterpretować).

Spśród wielu rzeczy, jakie mi pokazano, zapamiętałem nowe odmiany fauny, medyczne substancje i niezwykle urządzenia. Nie znalazłem jednak żadnych dowodów potwierdzających zarzuty avestian, uważających, iż Inżynierowie budują na Tesli golemi. Niemniej na wyspie znajduje się wiele miejsc i rzeczy, których moje oczy nie ujrzały.

Vree

Vree – podobnie jak południowe wybrzeże Jyvaskylä – szczyty się fiordami z czasów lodowej ery planety, które przed wiekami obnażyło bezlitosne słońce. Wielkie kamienne łuki, liczne pieczary i podziemne rzeki sprawiają, że jest to idealna kryjówka dla piratów, zbiegłych poddanych i, ponoć, sekt antynomistów. Zapewne dlatego też wyspa cieszy się reputacją nawiedzonej. Jej nieliczni legalni mieszkańcy żyją w trzech miasteczkach na północnym wybrzeżu. Nieustannie dręczą ich różne obawy – i to mimo bliskości kontyngentu żołnierzy z Jyvaskylä.

Mog

Wybrzeże tej niewielkiej, porośniętej lasem wyspy ma urwiste brzegi przypominające wybrzeże Vree. Rzekomo jest niezamieszka. W minionych wiekach zaś było to miejsce testów broni nuklearnej i biologicznej. Dlatego też na Mog rozwijają się przeróżne zarazy, a żyją tu niezwyklej rozmiarów insekty.

W pierwszych latach Upadku na wyspie wciąż jeszcze znajdowało się laboratorium badawcze Dextrite'ów. Dziś jednakże nawet oni nie rozważają możliwości odzyskania jakichkolwiek pozostałości z jego źródeł. Ryzyko jest po prostu zbyt duże.

Od czasu do czasu wzdłuż wybrzeży przepłyną okręty Hawkwoodów. Prawo domu zakazuje zaś wstępu na Moga.

Teldor / Obszar zaanektowany przez cesarstwo

Obszar zaanektowany obejmuje Łańcuch Cordan, zajmując strategiczną pozycję względem Grikkoru, Jyvaskylä, Valdalli i królestwa Isalight. Władzę sprawuje tu biskup Nostroma Del z Wojennego Bractwa. Sam obszar zaś trafił pod kontrolę Hawkwoodów i Kościoła w wyniku Traktatu Teldorskiego. Dziś chronią go forty Taggart, a patrolują statki Hawkwoodów. Ta zmilitaryzowana strefa stanowi zaporę przed agresją barbarzyńców, gdyby ci zapragnęli złamać postanowienia umowy. Zarówno wkroczenie na ten teren, jak i opuszczenie go wymaga odpowiednich uprawnień.

Forty Taggart to surowe budowle w kształcie kopuł, skonstruowane z superbetonu i prefabrykowanej ceram-stali. Podczas wojen o tron nieraz udowodniły swą przydatność obronną.



Gwyneth

Gwyneth jest zdatnym do zamieszkania światem w podwójnym układzie słonecznym. Jest satelitą starego, czerwonego giganta i żyzną, zieloną planetą, a większość jej łądów porastają prastare, dziewicze lasy.

Znacznie bardziej odległa, niebieska gwiazda to druga część tego niezwykłego układu. Bliźniacze słońca sprawiają, że gęste poszycie przenikają podwójne, dwukolorowe cienie. Właśnie temu Gwyneth zawdzięcza miano jednej z najbardziej tajemniczych planet. Niezmierzone i niezbadane ostępy zamieszkują przedziwne stwory i skryci poganie.

Historia

Układ Gwyneth od początku otaczał nimb tajemnicy. W XXVI wieku korporacyjny statek naukowy wracał do systemu Delfy z Rawenny. Jednak nie dotarł do celu. Po drugiej stronie bramy załoga odkryła niezwykły podwójny system z żyzną, pokrytą lasami planetą. Podczas dalszego badania statek miał poważne problemy nawigacyjne, a kilku członków załogi w tajemniczy sposób spłonęło, gdy przebywali na korytarzach i w swoich kajutach. Przyszłe wieki pokazały, że jest to typowy los statków, które zbliżą się za blisko do Pasa Paracelsusa, który orbituje pomiędzy bliźniaczymi słońcami układu. Sama planeta – z dwukolorowymi cieniami – wydała się pierwszym badaczom raczej niecodzienna niż niebezpieczna; dopiero późniejsi osadnicy spotkali się z jej bardziej złowieszczyymi mieszkańcami.

Pierwszych kolonistów oczekiwali spowite mgłą lasy, w których roilo się od zwierza, i pełne życia oceany. Po całej planecie rozsiane były ruiny anunnaki. Biorąc pod uwagę fakt, że znaczna część łądów nadal pozostaje niezbadana, z pewnością wielu ruin jeszcze nigdy nie widziało ludzkie oko. Odkrywczy planety sprzedali wiedzę o planecie domowi Juandaasta, jednak temu brakowało środków, by w pełni ją wykorzystać. Osadnicy i poszukiwacze szczęścia z wielu sąsiadujących planet napłynęli na ten nowy świat; najważniejszymi pośród tych nowych przybyszów byli Hawkwoodowie.

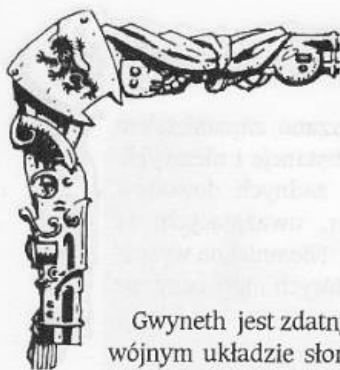
Lasy pokrywające prawie każdy skrawek łądów dawały bezpieczne schronienie przed władzami. Gwyneth zyskała stale rozwijającą się populację ludzi lasu (często pogan), którzy w znacznym stopniu pozostają niezależni. Dla osadników planeta okazała się gościnna – do czasu jednak. Nie napotkali oni większych problemów przy zabudowaniu wybrzeża i niektórych miejsc w głębi łądu, jednak próby zasiedlenia głębokiego lasu kończyły się tragicznie. Pierwsza taka próba miała miejsce 10 lat po odkryciu planety. Licząca 3000 osób grupa drwali wezwała pomoc, twierdząc, że jest atakowana przez sam las. Gdy na miejsce przybył statek ratunkowy, załoga zastała tylko zniszczone budynki i roztrzaskane urządzenia – i ani jednego człowieka.

Niedługo później okazało się, że sprawcami są wcześniejsi mieszkańcy planety – rasa prymitywnych, człekokształtnych istot, których przerażeni koloniści nazwali kamiennymi trollami. Te potwory cechują się niewysoką, ale przebiegłą inteligencją i władały Gwyneth na długo przed przybyciem ludzi. Są to potężne, przygarbione humanoidalne stwory o kostropatej, przypominającej kamień, twardej skórze i wielkimi szcypcami zamiast dłoni. Planetę zamieszkiwały także inni, równie niebezpieczni drapieżcy, jednak praktycznie tylko trollom udało się uniknąć systematycznej eksterminacji, przeprowadzanej przez ludzkich osadników. W przeciągu pierwszych stu lat kolonizacji większość będących zagrożeniem stworów została wybita, jednak kamienne trolle znalazły schronienie w rozległym systemie podziemnych grot i jaskiń. Mimo okazjonalnych krwawych incydentów, większość mieszkańców zapomniała, że planetę zamieszkiwały kiedyś potwory.

W 2849 roku delficki władca, lord Cyprian Hawkwood, zaręczył swoją córkę, Analise Hawkwood z Fergalem ap Llwynem, członkiem bardzo wpływowego rodu kolonistów. Dzięki temu związkowi Hawkwoodowie mieli w pokojowy sposób zyskać zwierzchnictwo nad większością świata. Jednak młoda arystokratka została zamordowana, zanim doszło do ślubu. Podejrzanie padło na grupę dekadskich doradców, którzy tuż po zamachu schronili się w posiadłościach możnych w innych częściach planety. Decadosi oskarżyli Hawkwoodów o skłonności despotyczne i zachęcili wiele lokalnych władców do ataku na ich ziemie. Rozwścieczony lord Cyprian dokonał inwazji, bez większego trudu pokonując przeciwników. Nikogo nie zaskoczyło, że wśród ofiar tego konfliktu zabrakło dekadskich doradców.

Panowanie Hawkwoodów zostało zagrożone w 2855 roku, kiedy to ur-ukarowie zaatakowali ludzkie światy. Obcy zbombardowali Criticorum i zgromadzili duże siły na Gwyneth. Wykazali oni wielkie zainteresowanie leśną planetą; później okazało się, że w przeszłości grupa ur-ukarów dotarła na planetę i w obliczu ludzkiej kolonizacji zawarła tajemne przymierze z kamiennymi trollami. Ludzcy obrońcy Gwyneth zjednoczyli się przeciw obcym i wspólnymi siłami udało im się odeprzeć najazd. Wielu historyków uważa, że to właśnie w trakcie samobójczego wręcz ataku na Gwyneth ur-ukarowie stracili znaczną część swoich sił, które – użyte gdzieś indziej – mogły by wpłynąć na wynik konfliktu.

W czasach Drugiej Republiki na Gwyneth przybywały rzesze turystów i pielgrzymów, pragnących zobaczyć jej podwójne słońca i majestatyczne lasy. Miasta pełne były strzelistych arcydzieł architektonicznych, jednak widowiskowe agory i katedry nigdy nie przyćmiły naturalnego piękna przyrody. Planetę zawsze zamieszkiwali szczodrzy, spokojni ludzie, a duży procent populacji stanowili artyści, filozofowie i mistycy. Dzięki temu na Gwyneth prosperowały rozmaite sekty Kościoła i inni odszczepieńcy,



Gwyneth

Katedra: Zakonu Eskatonicznego / Ortodoksji

Agora: Przewoźnicy / Pośrednicy

Garnizon: 7

Stolica: Llanfyrth

Skoki: 2

Sąsiednie światy: Criticorum (strona dzienna), Rawenna i Bannockburn (skoki równoległe)

Układ gwiazdny: Alfa, Vanth, Gwyneth (Norian, Cheux), Somme, Manx-1, Saturnus, Chantacrier, Manx-2

Technologia: 5

Populacja ludzi: 840 000 000 Hawkwoodów

/ 100 000 000 leśnych ludzi (szacunkowo)

/ 1 350 000 barbarzyńców (szacunkowo)

Populacja obcych: 25 000 ur-ukarów (szacunkowo)

/ 10 000 ur-obunów

Bogactwa naturalne: drewno

Eksport: drewno, meble, itd.

Krajobraz: Na Gwyneth występuje wiele stref klimatycznych, od tropikalnej dżungli w okolicy równika, do wiecznego śniegu na biegunach. Planeta ma cztery kontynenty (Moshala, Fordan, Tolth i Paltrow) i cztery większe wyspy (baronia Clement, Dún, Hód i Rangor). Większość planety porastają prastare lasy i dżungle, z wyjątkiem średniej wielkości pustyni w centrum Fordanu i masywów górskich, znajdujących się prawie na wszystkich kontynentach. Większość lądów Gwyneth ma podłoże wapienne, pocięte rozległymi tunelami i podziemnymi jeziorami. Planeta jest również domem dla pewnej liczby dziwnych gatunków zwierząt. Najniebezpieczniejszymi z nich jest rasa mieszkających pod ziemią kamiennych trolli.

których na innych planetach czekało więzienie lub coś jeszcze gorszego. Planeta jest główną siedzibą eurygnostyków (sekty Wcielonych). Również Nauczyciele, Dzieci Zuran i leśni poganie są tolerowani, o ile nie wchodzą w drogę wiernym.

Gwyneth nie pogrążyła się w Mrocznych Wiekach po Upadku, zamiast tego powoli osuwała się w półmrok. Ponieważ mieszkańcy planety nie chcieli wyzbyć się zdobyczy techniki, Gwyneth, podobnie jak Leminkainen, ściągnęła na siebie gniew Kościoła. Ta sama flota, która zbombardowała Leminkainen, zaatakowała później technologiczne enklawy Gwyneth. Jednak mieszkańcy stawili zacięty opór i krążownikom miejscowych Hawkwoodów udało się odeprzeć atak. Kościół ekskomunikował przywódców planety i obłożył ją kwarantanną na prawie 300 lat. I choć doprowadziło to do wielkiego, trwającego sto lat załamania rynku w XLII wieku, i kolejnego ataku w XLIII wieku, Kościołowi nie udało się podbić planety. Blokada okazała się nieskuteczna i zakończyła się wynegocjowaniem ugody. Mieszkańcy Gwyneth musieli wyrzec się wielu urządzeń codziennego użytku, jednak miasta nie zostały zniszczone. Szczęśliwie, infrastruktura miast (ścieki itp.) była tak dobrze zaprojektowana, że przystosowanie ich do niższego poziomu techniki odbyło się prawie bezboleśnie.

Gwyneth leży w podwójnym układzie gwiazdnym, jednym z najdziwniejszych w całym cesarstwie. Krąży wokół starego czerwonego giganta klasy F5 (temperatura powierzchni ok. 6300 stopni Celsjusza) w średniej odległości 400 000 000 kilometrów. Drugim słońcem układu jest niebieska gwiazda sekwencyjna klasy B0 (temperatura powierzchni 27 700 stopni Celsjusza), znajdująca się w odległości około 36,16 miliardów kilometrów od czerwonego giganta. W wyniku tego na Gwyneth występują cztery natężenia światła: dzień, prawdziwy dzień, nibynoc i prawdziwa noc. Dzień występuje, gdy na niebie widoczna jest tylko czerwona (główna) gwiazda. Prawdziwy, albo „rzeczywisty” dzień, występuje, gdy widoczne są obie gwiazdy (co jest widokiem mogącym wywołać niepokój u osób nieprzyzwyczajonych do podwójnego układu). Nibynoc ma miejsce kiedy widoczna jest tylko bardziej odległa, niebieska gwiazda, prawdziwa noc zaś (najrzadsze zjawisko) jest wtedy, gdy żadna z gwiazd nie jest widoczna. Astronomowie Kościoła i Przewoźników szacują masy niebieskiej i czerwonej gwiazdy na odpowiednio 9,5 MSST i 2,1 MSST. Najbardziej niezwykłym elementem układu jest Pas Paracelsusa.

Ujawniło się jeszcze jedno nowe, a właściwie stare zagrożenie. Kamienne trolle – po stuleciach spędzonych w ciemnościach – przypomniały sobie, że kiedyś władają Gwyneth. Gdy zawiodła technologia, olbrzymy ponownie odważyły się wyjść na powierzchnię, choć przez tysiące lat spędzonych pod ziemią odzwyczaiły się od słonecznego światła. Obecnie napadają nocą na osamotnione wioski i utrudniają eksploatację kopalń.

Po dojściu do teokratycznej władzy Halvora Li Halana, Gwyneth stanowczo przeciwstawiło się przyłączeniu Rawenny do domu Li Halan. Wielu mieszkańców Rawenny uważa, że blokada ich planety przez siły Gwyneth (4687-4689) była zemstą za udział w kwarantannie tej ostatniej. Pomiędzy rodami rządzącymi tymi dwiema planetami panuje niechęć. Również stosunki z sąsiadującym Criticorum bywały napięte. Planeta jest bowiem niestabilna politycznie i czasami, gdy napięcia wewnętrzne osiągają zbyt wysoki poziom, jej władcy usiłują je rozładować zewnętrzną agresją – a Gwyneth był już celem owej agresji. W 4810 roku al-Malikowie dokonali inwazji na wielką skalę, bombardując największe skupiska i zajmując sporą część powierzchni planety. Okupacja trwała dwa lata, po czym Hawkwoodowie odnieśli druzgoczące zwycięstwo nad flotą al-Malików w bitwie przy planecie Somme, oswobodzili Gwyneth i najechali Criticorum. Ta okupacja trwała z kolei rok – do czasu, kiedy patriarcha zagroził władcom obu planet, że ich ekskomunikuje, jeśli nie zawrą pokoju.

Niestety, pokój nie trwał długo. Podczas wojen o tron Gwyneth najpierw walczyła przeciw, a później była sprzymierzona z Criticorum. Dodatkowo, podczas schizm, do których doszło podczas wojny, Kościół poszczuł inkwizycję na leśnych ludzi. W wyniku tego wszystkiego ostatnimi



Kamienny troll

Ciało: Siła 13, Zręczność 6, Wytrzymałość 10

Umysł: Spryt 2, Percepcja 4, Technika 0

Umiejętności wrodzone: *sposrzegawczość 5, uniki 2, walka wręcz 6, wigor 7*

Błogosławieństwo: Ogromny (bieg: bazowo 14 metrów)

Broń: szczytce (7k)

Pancerz: 7k

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

czasy gdzieniedzie dochodzi do walk, a nawet do otwartych buntów przeciw domowi. Barbarzyńcy wykorzystali niespokojne czasy i zwiększyli siłę ataków. Często nie ograniczają się do pirackich ataków w kosmosie i atakują samą planetę.

Niemniej, mimo tych wszystkich nieszczęść, mieszkańcy Gwyneth nadal odważnie trwają przy dumnych tradycjach najwcześniejszych osadników.

Układ gwiazdny

Wszystkie wymienione poniżej planety są satelitami czerwonego słońca. Niebieska gwiazda ma trzy znane planety: Scorpius 1, 2 i 3 (ich oddalenie oraz plotki o salamandrach, krakenach z Pustki i innych zagrożeniach powodują, że planety te są rzadko, o ile w ogóle odwiedzane).

Pas Paracelsusa: Zwany również Zagładą Paulusa. Jest to długa na 36,16 miliardów kilometrów, wijąca się kolumna czerwonej, słonecznej plazmy, która okrąża system szerokim, falującym łukiem. Zazwyczaj pozostaje widoczny z Gwyneth podczas prawdziwej nocy. Jest ważnym elementem w tutejszego folkloru. Najniebezpieczniejszym zjawiskiem związanym z pasem są dziwne słoneczne istoty, znane jako salamandry. Gdy jakiś statek zbliży się za blisko do Pasa Paracelsusa, może się okazać, że niektóre jego newralgiczne części – drzwi, okablowanie, ekrany wy-roczni – ulegną nadpaleniu bądź też nadtopieniu. Kluczowe układy statku zamierają, a potem błędzące po statku ogniste zjawy palą członków załogi. Całe konwoje ginęły w taki właśnie sposób. Pozbawione załogi statki dryfowały w pustkę lub były wciągane w głąb pasa, gdzie ulegały zniszczeniu. Niektórzy uważają, że ogniste duchy są demonami, inni zaś – argumentując, że większość demonów boi się ognia i światła – twierdzą, że istoty te są czymś innym, choć nie mniej groźnym, niż siły nieczyste.

O ile niektórzy utrzymują, że jest to naturalne zjawisko, o tyle większość twierdzi, że stwory te są inteligentne i wrogie ludziom; ogniste potwory wykazują się instynktowną znajomością ludzkiej techniki i wiedzą, które systemy należy zniszczyć, by wywołać największe zamieszanie i strach. Salamandry mają kilka znanych postaci. Gdy przemierzają pustkę, są prawie niewidoczne – można zauważyć najwyżej drobne załamania przestrzeni. Od mojego pilota, Przewoźnika, dowiedziałem się, że można je wykryć za pomocą czujników elektromagnetycznych i podczerwieni, jednak precyzja odczytów nie

zawsze jest najwyższa. W atmosferze tlenowej istoty te przypominają płomienne kule, kolumny lub macki.

Alfa: Mała, stopiona planeta, prawie pochłonięta przez koronę słońca.

Vanth: Gorący i niespokojny świat, którego wysokie czerwone góry, porywiste wiatry słoneczne i rozległe oceany srebrzystej lawy wywołują zarówno strach, jak i podziw. Planeta ta często przechodzi przez Pas Paracelsusa i jest uważana za miejsce pochodzenia tajemniczych salamander. Statki, które wyruszają badać Vanth, zazwyczaj już nie wracają.

Gwyneth (Norian, Cheux): Trzecia planeta systemu; jedyna z nadającą się do oddychania atmosferą.

Somme: Planeta wielkości Gwyneth. W odległej przeszłości założono na niej wiele kolonii i stała się domem wolnomyślicieli i dysydentów; potem przemieniła się w wojskowy zakład przemysłowy republiki. Przyjemna grawitacja, wielkie zasoby mineralne i niewielka odległość od Gwyneth sprawiły, że Somme była atrakcyjnym miejscem do zasiedlenia. W czasie Upadku stała się zaś celem intensywnych bombardowań; walki toczyły się również na jej powierzchni. W późniejszym okresie atakowali ją al-Malikowie i Vuldrokowie. To właśnie na tej planecie dom Hawkwood ukrywał po Upadku stocznie budujące statki kosmiczne. W obecnych czasach na Sommie nadal magazynuje się towary i wydobywa kopaliny. Znajduje się tu również port kosmiczny.

Manx-1: Nieciekawa kamienna kula tak mała, że ledwo zasługuje na miano planety.

Saturnus: Planeta bardzo podobna do Saturna w systemie Świętej Terry; w przeszłości stanowiła wielką atrakcję turystyczną. Dziś na kilku jej księżycach można znaleźć ruiny kosmicznych kasyn i luksusowych hoteli. Na jednej z asteroid w zewnętrznym pierścieniu nadal działa hotel („Saturna”), klientelę którego stanowią najzamożniejsze osobistości. Niedawno założone konsorcjum Przewoźników i Sędziów uruchomiło regularne rejsy na Saturnusa z Gwyneth i innych planet luksusowym jachtem empyreańskim. Niestety, tak widoczne bogactwo przyciąga uwagę vuldrokańskich piratów.

Chantacrier: Przypomina Jowisza z układu Świętej Terry. Jest mniej więcej dwa razy większa od Saturnusa. W regularnych odstępach czasu – dokładnie co osiem sekund – emituje ona silny impuls elektromagnetyczny. Naukowcy Drugiej Republiki badali ten fenomen, jednak ich ewentualne odkrycia nie przetrwały Upadku. Na planecie występują zburzenia grawitacyjne i sejsmiczne, a wiatry w górnych częściach atmosfery dochodzą do prędkości 1600 kilometrów na godzinę. Planeta ma ponad dwadzieścia księżyców, jednak nie nadają się one do zamieszkania ze względu na wspomniany impuls elektromagnetyczny. Jednak plotki głoszą, że na jednym z nich znajduje się silnie ekranowana i od dawna opuszczona stacja badawcza.

Gwiazdne wrota: Przy wrotach stacjonuje stale przynajmniej jeden krążownik klasy *Władymir*, gotowy ich bronić. Na stacji Chandrasekhar – ośrodku badawczym Przewoźników i Inżynierów – która utrzymuje stałą odległość od wrót, dokonywane są pomiary i przeprowadzane rozmaite eksperymenty. Porusza się ona po tej samej orbicie co wrota, w przeciwnym kierunku niż pozostałe

planety. Odwiedziłem ową stację; pracujący na niej naukowcy z zapałem opowiadali mi o łańcuchach hiperhetorycznych i plazmie kosmologicznej, stanowiących niezbite dowody na istnienie Wszecstwórcy. Choć niewiele pojmowałem z tego, co mówili (żaden ze mnie naukowiec), rozumiałem, iż niepokoiły ich „duchy z innych wymiarów” oraz fakt, że kilku członków załogi stacji zniknęło w niewyjaśnionych okolicznościach. Stacja przyciągnęła uwagę inkwizycji i naciski Kościoła sprawiły, że do załogi ośrodka dołączył obserwator z Zakonu Eskatonicznego.

Vuldrokańscy najeźdźcy są stałym zagrożeniem na kosmicznych szlakach. Nikt nie wie kiedy się pojawiają, ani ilu ich będzie. Nie wiadomo także, dokładnie skąd pochodzą owi barbarzyńcy. Statki Hawkwoodów, które wyruszyły ich śladami, nigdy nie powróciły. Dom Hawkwood próbował negocjować z przywódcami Vuldroków na Leminkainen, chcąc doprowadzić do zakończenia ataków, jednak tamtejsi barbarzyńcy twierdzą, że nie znają pochodzenia najeźdźców (możliwe, iż jest to prawda – barbarzyńcy rządzeni są przez niezależnych wodzów, którzy raczej nie dzielą się tajemnicami). Osoba, która dostarczy władzom gwiazdny klucz do rodzinnego świata piratów, może liczyć na wielką nagrodę.

Manx-2: Niewyróżniająca się planetoida, podobna do Manx-1, choć znajdują się na niej ruiny urów. Ekspedycja Pośredników odkryła je ponad pięćset lat temu; pogłoski głoszą, że wciąż można tam znaleźć artefakty. Jednakże ponieważ planeta orbituje poza gwiazdnymi wrotami, uważa się, iż znajduje się niebezpiecznie blisko Mroku. Kościół zabronił jej badania, w obawie przed istotami, które mogły by zamieszkiwać otchłań znacznie oddaloną od

światła czerwonego słońca. Mimo to naukowcy, poszukiwacze szczęścia i mistycy podróżują tam, unikając statków Kościoła, które co pewien czas patrolują okolice wrót. Póki co poszukiwania nie przyniosły wielkich rezultatów.

Ludzie i miejsca

Podobnie jak na innych planetach Hawkwoodów, mieszkańcy Gwyneth są w większości uczciwymi, pracowitymi ludźmi. Należą do osób gościnnych i mniej podejrzliwych wobec obcych, niż ma to miejsce na innych planetach. Zręcznie udaje się im zaspokajać swe potrzeby materialne i duchowe.

Po Delfach, Gwyneth ma drugą co do liczebności populację pośród planet przestrzeni Hawkwoodów, choć trudno w to uwierzyć, patrząc z orbity. Populacja jest po prostu rozrzucona po całej planecie. Istnieje tylko kilka większych miast, jednak nawet one są wkomponowane w leśne otoczenie. Jedynie nocą ludzkie osiedla, dzięki oświetleniu elektrycznemu, są widoczne z orbity.

Fordan

Rządzony przez księcia Erazma kontynent jest domem ponad połowy mieszkańców planety i głównym ośrodkiem kultury oraz międzygwiazdowego handlu. Tak jak całą planetę, większość łądu porasta prastary las. Jedynie w środkowej, równikowej części, ustępuje on miejsca pustyni Qualuth. Dodatkowo kontynent przecina na pół jedno z najwyższych pasm górskich w całym cesarstwie.

Liczne w tym regionie nawiedzone, spowite mgłą lasy i ruiny urów przyciągają poetów, uczonych oraz mistyków





z całych Znanych Światów. Również często wykorzystują je twórcy widowisk magicznych latarni.

Niestety, ostatnio ziemie te stały się znane z innego powodu. Otwarte bunty leśnych pogan są na porządku dziennym. Niedawno podczas napadu spalono jedną z najstarszych na kontynencie i najbardziej cenionych katedr, a wszyscy znajdujący się w niej duchowni zostali zamordowani. Było to odwet za wcześniejsze brutalne prześladowania inkwizycji, jednak zniszczony kościół nie miał nic wspólnego z awestianami. Wręcz przeciwnie – jedną z zabitych była matka Twyla Nirak, powszechnie uwielbiana amalteanka. Wywołana owym incydem agresja tamtejszych wieśniaków skierowana przeciw wszystkim okolicznym leśnym ludziom (z których większość nie miała z napadem nic wspólnego) na pewno zasmuciła by uzdrowicielkę.

Znam władcę Fordanu, księcia Erazma, od dawna, ponieważ odwiedzał mojego ojca na Hôd, kiedy byłem dzieckiem. Niewiele się od tamtego czasu zmienił. Dostojny, siwowłosy książę przejawia wszystkie najlepsze cechy członków naszego domu. Jest dzielny wojownikiem i dobrym mówcą; pozostaje wierny cesarzowi, nie zapominając przy tym o powinnościach wobec rodziny. Przed paru laty, wbrew naciskom ze strony Kościoła i rodziny, książę Erazm przeprowadził światowym próbom ukarania księcia Williama Rochforta za jego bestialstwo.

Llanfyrth: To urokliwe, zbudowane w czasach republiki miasto leży w delcie rzeki, jakieś 80 kilometrów od południowo-wschodniego wybrzeża. Jest architektonicznie zróżnicowane – wymieszane są w nim style Drugiej Republiki, po-Upadkowe i skromniejsze współczesne budynki, dzięki czemu stało się ono jednym z najpiękniejszych miast cesarstwa. Wszędzie obecne są wielkie parki i wysadzone drzewami aleje, a nawet najwyższe budynki mają dachy porośnięte drzewami i inną roślinnością. Popularne są tu różne środki transportu – od koni i śmigaczy, po rowery. Najciekawsza jest jednak pozostałość z czasów Drugiej Republiki: dużą część miasta pokrywa sieć szkła stalowych rur pneumatycznych, które przewożą pasażerów. Rury te przebiegają na wysokości czubków drzew. Widziałem podobne urządzenia w innych miejscach (w Anshok i na Byzantium Secundus) jednak tutaj są wszechobecne.

Tolth

Kontynent ten jest pod wieloma względami podobny do Fordanu. Ich krajobraz, historia i zwyczaje są bardzo zbliżone, jednak obecna sytuacja wielce się różni. Bez oporów przyznaję się do moich uprzedzeń w stosunku do władcy tych ziem. Książę William Rochfort Hawkwood jest równie tajemniczy, co sama Gwyneth. To asceta i mistyk, potomek domu Hawkwood i luminarz świętego Kościoła, a zarazem fanatyk religijny, ludobójca i czarna owca naszego rodu. Odpowiada za śmierć milionów swoich poddanych, a cały jego kontynent stoi na krawędzi anarchii.

W żyłach księcia Rochfort płynie krew dwóch rodów. Jest młodszym dzieckiem księcia Manarda Hawkwooda i lady Dary Li Halan, a został wychowany i wykształcony na

Midian. Wydawało się, że oddany Kościołowi młody szlachcic poświęci życie Ortodoksji. Miał jednak miejsce pewien nieszczęśliwy wypadek – jego brat utonął w Oceanie Komasi. Gdy Manard powrócił z Midian, zszokował go stan jego dziedzictwa. Po całym kontynencie zdawały się panoszyć pogaństwo i inne okropieństwa. Na jego wezwanie do wyplenia grzechu stawili się inkwizytorzy z Rawenny, a nawet z odległego Stosu. Masowe egzekucje stały się codziennością na całym kontynencie i – choć sam książę twierdzi, że nie odegrał w nich żadnej roli – jednak oczywiste było, iż nie uczynił nic, by powstrzymać te zbrodnie.

Inkwizycja początkowo tępiła leśnych pogan, jednak szybko rozszerzyła swe działania i szukała ofiar wśród gildii, inteligencji, wspólnot obcych, a później również wśród rywali księcia. Te działania nie podobały się szlachcie planety, ani nawet lokalnej Ortodoksji. Ponieważ książę nigdy nie wystąpił zbrojnie przeciw innym członkom rodziny, początkowo nikt się specjalnie nie kwapił, by powstrzymać rozszalałego władcę. Kiedy jednak na jaw wyszedł pełny rozmiar jego zbrodni, jasne się stało, że jego działania były pogwałceniem norm obowiązujących na planecie, jak i w całej przestrzeni Hawkwoodów. Niedługo potem nawet najzagorzalsi stronnicy Ortodoksji na Gwyneth dołączyli się do protestu i w końcu wymusili naganę bezpośrednio ze Świętej Terry. Tymczasem – w wyniku działań księcia – napady mieszkańców lasu, zamiast ustać, tylko się nasiliły. Z ostatecznych szacunków Kościoła wynika, że w wyniku działań inkwizycji życie straciło 2,3 miliona osób, chociaż inne źródła podają liczbę nawet dwa razy większą.

Książę Rochfort – obecnie potępiany przez władze Kościoła – kontynuuje swoją prywatną krucjatę, tym razem pod pozorem ochrony porządku publicznego. W wyniku tego Tolth (a szczególnie Londynium) jest obecnie najbardziej niestabilnym politycznie obszarem na planecie. Jednak póki co, zbrojne działania przeciw księciu raczej nie wchodzi w grę, a skrytobójstwo nie jest uznawane przez nas sposobem rozwiązywania problemów. Tolth od początku dysponował największymi siłami zbrojnymi na planecie, a obecnie książę wynajął dodatkowo oddziały Pośredników, aby wzmocnić swoje wojska i kontynuować czystki. Narazie przeciw księciu stosuje się politykę odosobnienia, embargo i działania wywiadowcze. Wśród pomniejszej szlachty kontynentu rośnie opór, jednak potęga sił księcia i pogłoski, że jest on potężnym teurgiem, powstrzymują możliwych przed wszelkimi wystąpieniami. Media z miejsc tak odległych jak Kish i Vera Cruz przedstawiały księcia zarówno jako niebezpiecznego szaleńca, jak też prześladowanego męczennika i wysłannika do Mroku Pomiedzy Gwiazdami.

Londynium: Miasto to podobne wielkością i wyglądem przypomina Llanfyrth, obecnie jednak rządzi w nim strach. Schwytani pomiędzy rozpasanymi najemnikami Pośredników z jednej, a leśnymi terrorystami z drugiej strony, mieszkańcy miasta próbują jakoś przeżyć ciężki okres. Choć leśni ludzie są prymitywni z punktu widzenia cywilizacji, niektórzy z nich posiadli wystarczająco dużo wiedzy, by stać się niebezpiecznymi terrorystami. Londynium i innymi miastami Tolth wstrząsają od czasu do czasu zamachy bombowe w zatłoczonych halach targowych,

obiektach sportowych i agorach. Zwykle bomby konstruowane są z materiałów wybuchowych otoczonych tarczami gwoździ, bądź innych kawałków metalu. Ich celem jest niewątpliwie spowodowanie jak największych strat w ludności cywilnej i wprowadzenie terroru. Listy żądające autonomii religijnej i niezależności od Kościoła dowodzą, że za zamachami stoją leśni poganie. Mimo to władze kontynentu oskarżają o owe zamachy na przemian agentów Vuldroków i al-Malików – miały by to być przygotowania do inwazji. Choć wiele osób kwestionuje stanowisko władz, strach przed wpływami obcych umożliwia księciu kontynuować stan wojenny. Strażnicy Pośredników patrolują miasto w śmigaczach i zaprzęgach zwierzęcych, wymachując pałkami i karabinami. Noszą oni zniekształconego lwa Hawkwoodów, otoczonego przez płonący krzyż Gwiezdných Wrót.

Moshala

Wulkanicznie aktywny, północny kontynent planety. Jako jedyna część Gwyneth był on poddany intensywnej terraformacji w czasach Drugiej Republiki. Wulkaniczna aktywność, choć czasami niebezpieczna, sprawia, że region ten jest bardziej przyjazny niż południowy polarny kontynent (Paltrow). Ogrzewane przez magmę kanały parowe ocieplają wybrzeże, umożliwiając rozwój roślinom normalnie spotykanych w cieplejszych rejonach. Mieszkańcy zamieszkują w osadach rozrzuconych po gorących dolinach; są spokojni i pracowici. Lodowi ludzie – jak czasami sami siebie nazywają – są jednymi z najbardziej uprzejmych osób jakie spotkałem w życiu. Ich letnie święto, obchodzone z okazji pęknięcia lodów, jest na tyle kolorowe i ciekawe, że może zainteresować podróżnych, których nie odstraszy zimno.

Pomimo pozornego spokoju tego regionu, coś zupełnie odmiennego czai się pod powierzchnią. Geomanci eskatoników uważają, że w odróżnieniu do reszty planety, pod obszarem tym przebiega sieć linii mocy. Nie jestem mistykiem i konsekwencje tego faktu nie są mi znane, jednak nie ma wątpliwości, iż już od wieków trwają zmagania eskatonicznych magów z mrocznymi siłami antynomii o kontrolę nad tajemnymi zasobami tych ziem. Konflikt ten co pewien czas wywiera wpływ na zwykłych ludzi – niektórzy wpadali w morderczy szał, inni zaś odprawiali ohydne rytuały, by zadowolić mroczne siły.

Czasami krytykowana przez inkwizycję hrabina Elan Hawkwood jest bodajże najpopularniejszą władczynią na całej planecie. Kobieta ta to potomka jednej z najstarszych, ciągłych dynastii Gwyneth, jednak w wieku pięciu lat odkryła, że ma pewien dar, nie posiadany przez żadnego innego członka rodziny – jest naturalną uzdrowicielką. Jej nieliczni krytycy twierdzą, że tworzy ona własny kult, jednak niedawny zamach na jej osobę uciszył te głosy. Hrabina nie mogła uleczyć samej siebie i o włos uniknęła śmierci po tym, jak została ugryziona przez robala vrasht (który nie występuje na Moshali). Winą za zamach obarczono przebywającego w gościnie rycerza z domu Van Gelder. Popełnił on samobójstwo w celu, zanim doszło do przesłuchania. Jednak zwykle za atakiem Van Gelderów stoją Decadosi. Póki co nie znane są ewentualne motywy

Decadosów, jednak wiadomo, że najgorsi członkowie tego domu nie stronią nawet od antynomii.

Paltrow

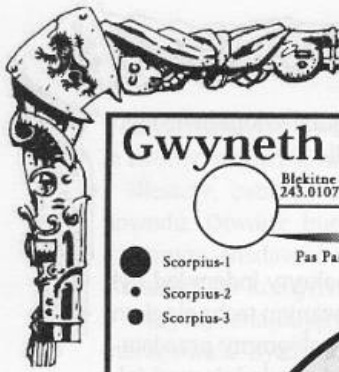
W czasach Drugiej Republiki ten pokryty lodem ląd był gęsto zamieszkały, dzięki zaawansowanym technologiom konstrukcyjnym i grzewczym. Stare hologramy przedstawiają rozległe miasta zbudowane pod wyglądającymi jak szklane kopułami – wyspy zieleni na morzu lodu. Jednak po Upadku część tych miast została zniszczona podczas bombardowań, inne zaś powoli uległy zniszczeniu – w miarę jak wyczerpywały się zasoby techniczne i finansowe planety. Kontynent leżał odłogiem przez 500 lat, aż do roku 4745, kiedy to baronowa Maria Elżbieta Hawkwood z Hód otworzyła go dla kolonizacji. Będąca pod silnym wpływem filozofii Juandaastów i amaltean, baronowa publicznie usprawiedliwiła swe działania, opisując operację jako decyzję handlową i oddając nadzór nad obszarem w ręce Pozyskiwaczy.

Choć oficjalnym celem było wydobycie minerałów, niektórzy twierdzili, że oddanie władzy Pozyskiwaczom (a nie Pośrednikom, czy górnikom Justynian) wskazywało na inny cel – wydobycie zakazanych technologii. Początkowo Kościół nie krytykował operacji – według pewnych źródeł ze względu na bogate ofiary płacone przez gildię – i przez pewien czas odnosiła ona sukces. Kupcy, wyzwoleni poddani, leśni ludzie i włościanie migrowali na skutym lodem kontynent, aby spróbować szczęścia. Niestety, przedsięwzięcie to nie przeżyło śmierci założycielki i do 4810 roku rosła krytyka Pośredników i Kościoła spowodowała zakończenie operacji – wydawałoby się, że już na stałe.

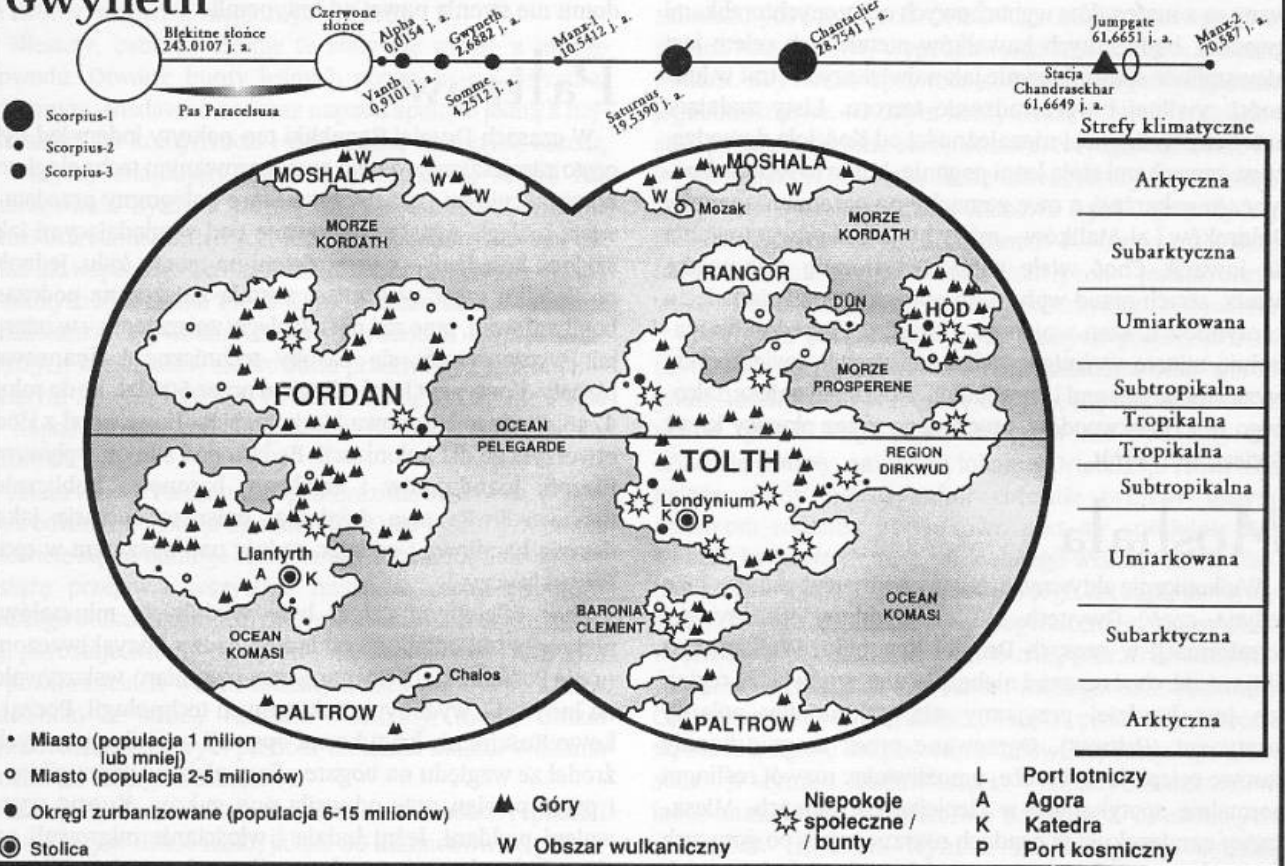
Jednak cztery lata temu – w odpowiedzi na sugestie cesarza – kontynent został ponownie otwarty dla osadników. Zarządza nim komitet, w którego skład wchodzi przedstawiciele szlachty, Kościoła i Ligi. Siedzibą komitetu jest jedyne miast tego lądu – Chalos. Wolni otrzymali pozwolenie na badanie i zasiedlanie kontynentu. Surowe kościelne i cesarskie prawa określają, jakie urządzenia można odzyskiwać z regionu. Specjaliści Pozyskiwaczy i Inżynierów badają znalezione przedmioty. Osoby, które zdobędą jakieś urządzenia, mogą otrzymać znalezione lub sami używać technologie, jeśli jest ona odpowiednia. Choć tłum badaczy zalał te ziemie, początkowe znaleziska rozczarowują. Wielu odkrywców jest słabo wyszkolonych oraz wyposażonych i padają oni ofiarami pułapek, których pełno na kontynencie.

Wyjące, arktyczne wiatry, ogromne połacie lodu i drapieżcy (w tym odległy kuzyn lodowego czerwia z Delf) nie są jedynymi niebezpieczeństwami czyhającymi na nieostrożnych wędrowców. Pośrednicy, mimo że otrzymali prawa górnicze, są niezbyt zadowoleni z sytuacji. Kajdaniarze i inne grupy nie stronią od brutalnych napadów. Dodatkowo od wieków region ten zamieszkują małe wspólnoty tak zwanych lodowych pogan. I choć niektóre z nich są nieszkodliwe, można też napotkać fanatyków religijnych (w tym kultu trucicieli) i zwykłych bandytów. Mimo to liczba śmiałości, którzy uważają, że warto podjąć ryzyko, wciąż rośnie.





Gwyneth



Większe wyspy

Hód

Dom. Jak opisać własną ojczyznę bez przechwalania się, usprawiedliwiania i bycia sentymentalnym? Mógłbym opisać piękno krajobrazów. Wielki pierścień gór, który otaczając całą wyspę niczym smocze zęby, chroni ją przed najazdem i burzami znad Morza Fordańskiego. Trzy wartkie rzeki, które spływają z górzystego centrum i suną przez żyzne niziny, wijąc się pomiędzy srebrzystymi drzewami lasów. Mógłbym opisać mieszkańców. Większość ma ciemną karnację, są pracowici (jak i inni na planecie), ale mają też większą wiedzę i na tematy duchowe, i na doczesne. Mógłbym opowiedzieć o strzelistych, drewnianych katedrach i o tym, że przez ponad tysiąc lat wyspa nie została podbita. Jednak nie była to cała prawda.

Hód, jak każde inne miejsce w cesarstwie, nie jest doskonałe. Choć mój ojciec poskromił zapędy inkwizycji, stosunki z leśnymi poganami są coraz bardziej napięte. Po strzelaninie, która wywiązała się między grupą leśnych ludzi a moimi żołnierzami (miała ona miejsce gdy przebywałem na Rawennie), znaleziono trzy vuldrokańskie karabiny i węzowe monety, podobne do widzianych przeze mnie na Valdalli. Przesady, ubóstwo i niepokoje społeczne też są obecne w baronii. Choć całość i tak wypada lepiej niż w większości cesarstwa, wiele jeszcze można poprawić.

Rangor

W dziedzinie Rangor znajdują się najgęstsze lasy planety. Jest to siedziba drugiego domu tej planety – Juandaasta. Jego władcy od dawna starali się osiągnąć pokój i harmonię pomiędzy ludzkimi i obcymi mieszkańcami – cel godny podziwu, choć niepraktyczny. W pałacu Rangor przebywa prawie tyłu ur-obunów, co w księżących pałacach na Dalfach czy Rawennie. Wyspa ta stała się pewnego typu schronieniem dla obcych, niepopularnych sekt Kościoła, a nawet – jak głoszą plotki – niezależnych psychoników.

Hrabia Filip Juandaasta ma też przyjaciół wśród leśnych ludzi, jednak nie jest zwolennikiem ich pogaństwa. Niestety, owe znajomości sprawiają, że niektórzy oskarżają go o dawanie schronienia vuldrokańskim szpiegom. Sam hrabia jest inteligentną, pogodną osobą i zawsze znajduje czas dla kogoś, kto przybędzie na jego dwór z jakąś nową dziedziną sztuki, muzyki lub czymś w tym rodzaju.

Dun

Niewielka zalesiona wyspa, położona pomiędzy morzami Kordath i Prosperene. Wyrabia się na niej słynne sery i tworzy muzykę ludową, jednak niektórzy twierdzą, że eksportuje się stamtąd również bardziej kłopotliwe towary. Władca wyspy – baron William Erhardt Hawkwood – jest orędownikiem sprawy leśnych pogan i był już niejednokrotnie publicznie oskarżany o dawanie schronienia vuldrokańskim szpiegom. Do tej pory nie podjęto w związku z tym żadnych

akcji, zarówno ze względu na jedność rodziny, jak i na brak bezpośrednich dowodów. Istnieją też teorie, że plotki przeciw baronowi rozprowadzają przeciwnicy domu w celu skłócenia rodziny i tak już poruszonej czynami księcia Rochfort. W każdym razie osoba, której uda się rzucić światło na tę sprawę, może liczyć na wdzięczność naszej rodziny.

Baronia Clement

Położona w pobliżu południowego bieguna i przedzielona na pół łańcuchem górskim. Politycznie jest również podzielona – tu brat występuje przeciwko bratu. Władca wyspy, baron Clement Hawkwood, wypełnia swe obowiązki względem rodziny, ale ma bardzo konserwatywne poglądy na temat roli poddanych. Był wielkim zwolennikiem działania inkwizycji na planecie, choć nie posunął się tak daleko, jak księżę Rochfort. Jego młodszy brat (lord Randall Hawkwood), stał się ostatnio orędownikiem zwiększenia równouprawnienia. Został wykształcony na Delfach oraz Velisamil i wywołał sporo zamieszania, publicznie występując o prawo wolnego wyznania dla leśnych pogan. Jego czyny – wykraczające o wiele poza egalitarystyczne

tradycje planety – ściągnęły na niego uwagę inkwizycji. Przeprowadzono proces, w wyniku którego barona skazano na wygnanie na Leminkainen. Jednak lord Randall – zamiast zastosować się do wyroku – uciekł do lasu i namawia pogan do zjednoczenia się przeciwko jego bratu. Sytuacja wymyka się spod kontroli i już wkrótce tą małą baronią może wstrząsnąć wojna domowa.

Znacznie większym zagrożeniem dla pokoju baronii jest jednak pogański terrorysta znany jako „Fala”. Działa on na całym świecie. Pierwszy raz objawił się na Fordan w trakcie wojen o tron – podłożył bombę pod rurę transportową w Llanfyrth; w wyniku wybuchu śmierć poniosło kilkanaście osób. Oskarżany jest również o zniszczenie kilku agor, katedr i o słynne zniszczenie *Calbo* – statku kosmicznego, na pokładzie którego przebywała delegacja z domu Justynian. Nikt nie wie, jak „Fala” wygląda, a niektórzy sugerują, że nie jest to jedna osoba, ale fikcyjna postać, tak jak Szkarłatna Śmierć w przestrzeni al-Malików, wymyślona, by wywołać strach i zamieszanie. W ostatnich latach „Fala” był najaktywniejszy w Londynium i Baronii Clement. Krążą plotki łączące go ze zbuntowanym lordem Randallem Hawkwoodem, jednak mam nadzieję, że nie są one prawdziwe.



Inne posiadłości

Velisimil

(protektorat ur-obunów)

Obun (lub, jak go nazywają mieszkańcy, Velisimil) to protektorat Hawkwoodów, choć nie jest to planeta domu. Historia ur-obunów to bardzo długa opowieść, która sięga daleko w przeszłość, w czasy przed ich kontaktem z ludźmi. Jednak to my jako pierwsi wyruszyliśmy między gwiazdy i podzieliliśmy się z nimi prawdą o Wszechstwórcy.

Dom Hawkwood rozpoznaje wartość kultury tej rasy i pozostawia im daleko idącą niezależność. I choć pierwsze kontakty między dwiema rasami nie były zbyt szczęśliwe, Velisimil wspomógł ludzi w walce z ukarami w XXIX wieku – szczególnie psychonicznie. W podzięce za pomoc, księżna Augusta Hawkwood przysięgła, że nasz dom chronić będzie Velisimil, co też robimy do dnia dzisiejszego. Nasza obecność na planecie koncentruje się wokół stolicy, Looajen, gdzie w pobliżu centrum znajduje się duży kompleks budynków. Mieszczą się w nim biura, kwatery i ortodoksyjna kapliczka.

Obecnie rada planety – Umo'rin (czyli Konklawe Reprezentantów) – sprawuje władzę nad światem, zasięgając opinii domu Hawkwood jedynie w kwestii najważniejszych decyzji politycznych. Zdobyte władzy przez Alexiusa oraz zmiany polityki Kościoła umożliwiły obunom podróżowanie po cesarstwie. Gwiazdne wrota nadal są strzeżone przez statki Hawkwoodów, chroniąc układ przed rabusiami i uniemożliwiając wydostanie się ur-obuńskim separatystom (których szczęśliwie jest niewielu).

Święta Terra

Kolebka ludzkości i siedziba władz kościelnych. Z tego powodu obecność możliwych rodów na tej planecie ogranicza się do placówki dyplomatycznej. Ambasada Hawkwoodów położona jest w Vallee du Rhne Meridionale, w biskupstwie Avignon. W regionie tym przeważają żyzne winnice, które wybrano na miejsce ambasady w XLII wieku, gdyż krajobrazem i klimatem przypominały Rawennę. Hawkwoodowie mają też małe posiadłości w Anglii, w okolicach Rawenny (co w sumie jest zrozumiałe) i w Finlandii.

Stosunki naszego domu z Kościołem mają swoje wzloty i upadki, zależnie od planety i zmian w klimacie teologicznym. Obecnie są raczej dobre, pomimo doktrynalnych dysput prowadzonych przez Kościół z cesarzem.

Tetyda

Choć oficjalnie świat ten nie należy do Hawkwoodów, jednak moja rodzina od początku utrzymywała z nim

bliskie stosunki. Bodajże najważniejszy dla domu jest kontakt z rzemieślniczą rodziną Ambrim, który zapewnia on stały dopływ statków kosmicznych. Inne rody też są ich klientami, jednak to Hawkwoodowie mają najlepsze umowy. Układ ten jest też od lat miejscem manewrów naszej floty i cesarstwo kontynuuje tę tradycję. Wdowa-matka, lady Regnus-Oktawia Hawkwood, jest ważną osobistością Tetydy. Trzyma ona na planecie i jej orbicie znaczną część swej osobistej floty. Ponieważ układ ten znajduje się po drodze między Delfami i Byzantium Secundus, uważany jest przez rodzinę za ważny strategicznie. Wpływy Hawkwoodów okazały się przydatne w czasie wojen o tron, kiedy dom użył stacjonujących tu sił, by zaskoczyć jednostki atakujące z Suthec i Aragonii, biorąc Hazatów w dwa ognie. Oprócz sił cesarskich stacjonuje tu również znaczna część floty domu.

Bannockburn

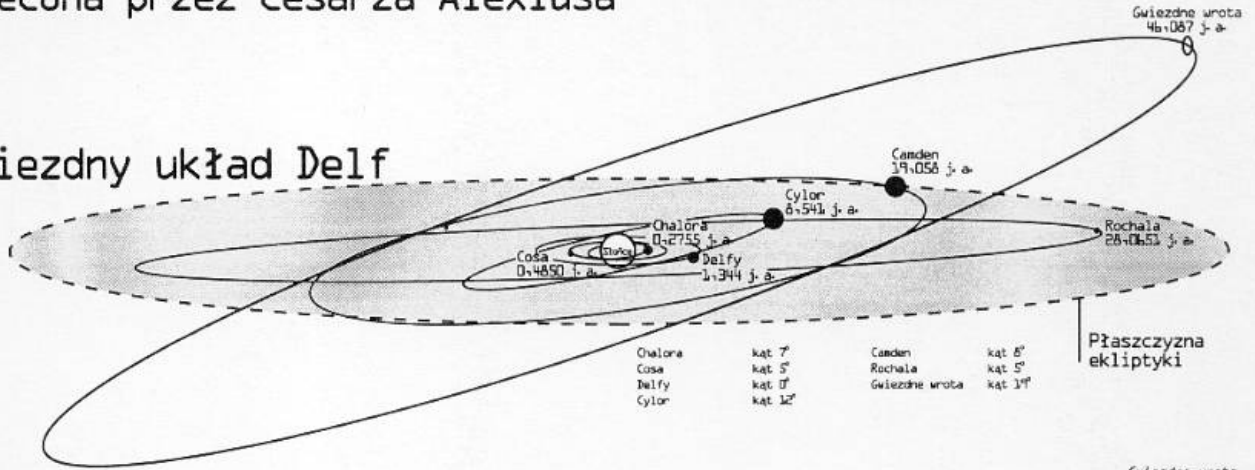
Mimo że planeta ta należy do Ligi, obecność sił domu jest wymuszona jej położeniem na szlaku między Stygmatem a światami Hawkwoodów. Ponadto ród był zawsze największym odbiorcą produkowanych tu dóbr i usług. Dom użył nacisku, aby upewnić swą i tak silną pozycję na planecie. Ze względu na możliwe skażenie symbiontami, wszelkie towary przewożone do przestrzeni Hawkwoodów z Bannockburn muszą zostać sprawdzone. Dom utrzymuje skład celny, by uniemożliwić nielegalny handel towarami ze Stygmatu i innych podejrzanych światów. Dodatkowo, Hawkwoodowie wspomagają obronę układu i utrzymują garnizon na samej planecie.

Severus

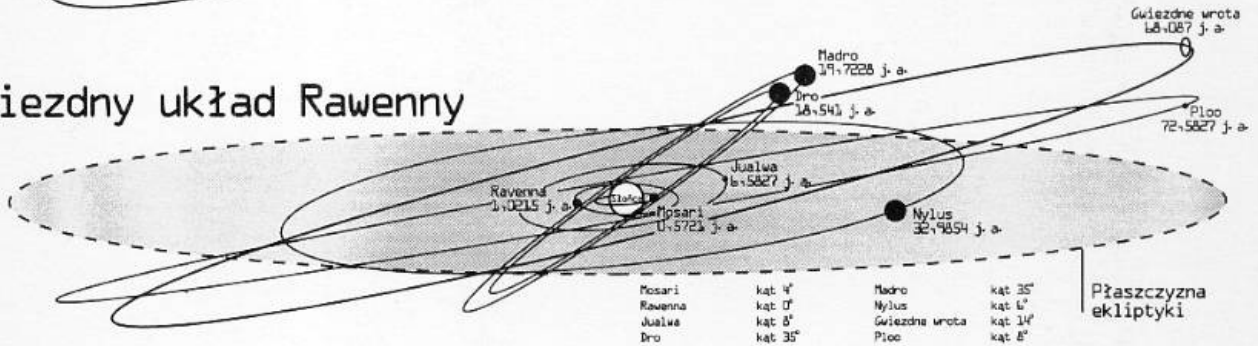
Stare powiedzenie mówi, że powinno się być blisko przyjaciół i jeszcze bliżej wrogów. Nie jest więc zaskoczeniem obecność ambasady domu na głównej planecie Decadosów. Służba na tej zdradliwej, porośniętej dżunglą planecie nie jest przeznaczona dla słabych sercem, jednak Hawkwoodowie nigdy nie uchylali się od wyzwania. Ambasada stoi w parnym regionie Buorka, a utrzymywana w niej czujność wydawałaby się graniczyć z paranoją – gdyby znajdowała się ona na jakiejś innej planecie. Przedstawiciele Hawkwoodów na Severusie byli już mordowani, popadali w szaleństwo, a niektórzy nawet zdradzali dom. Jednak ta nieprzyjemna służba ma pewne zalety, takie jak możliwość zdobycia doświadczenia i szybki awans; wielu ochotników pragnie służyć przy „Dworze Modliszki”.

Gildii Przewoźników mapa lenn Hawkwoodów Zlecona przez cesarza Alexiusa

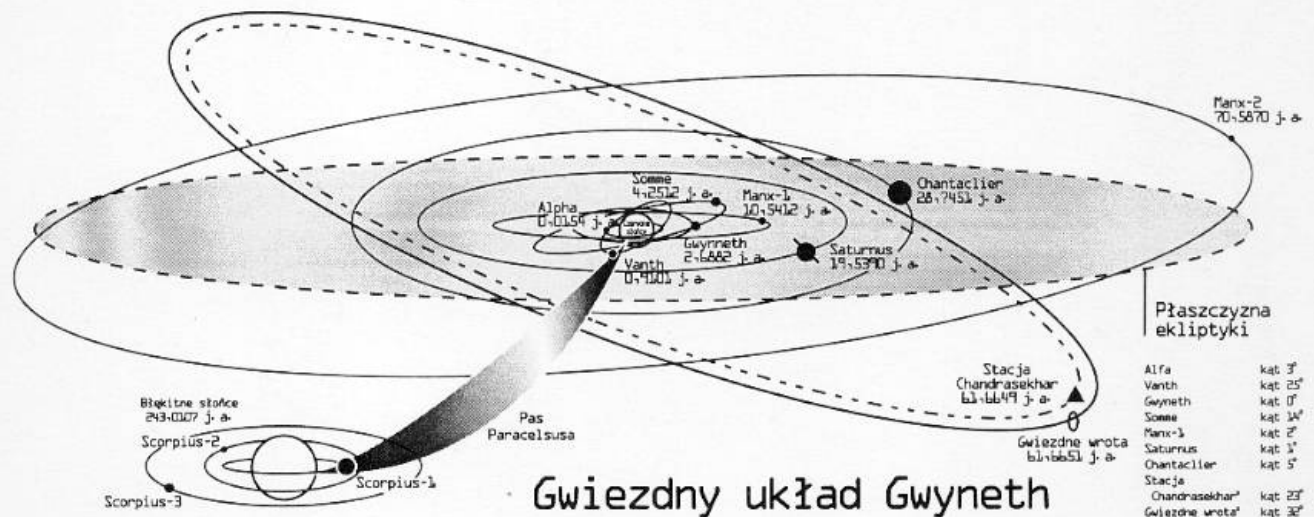
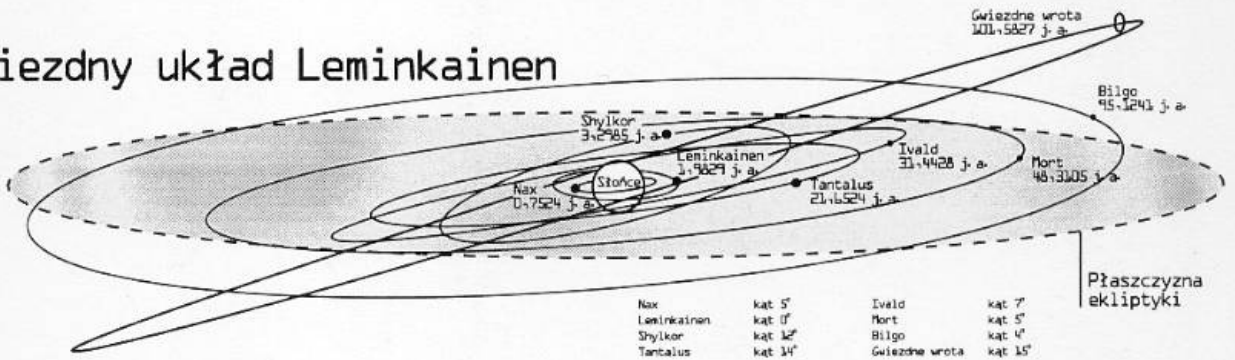
Gwiezdny układ Delf



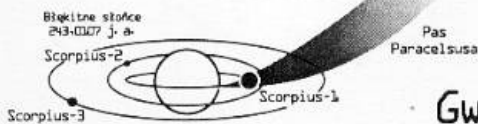
Gwiezdny układ Rawenny



Gwiezdny układ Leminkainen



Gwiezdny układ Gwyneth

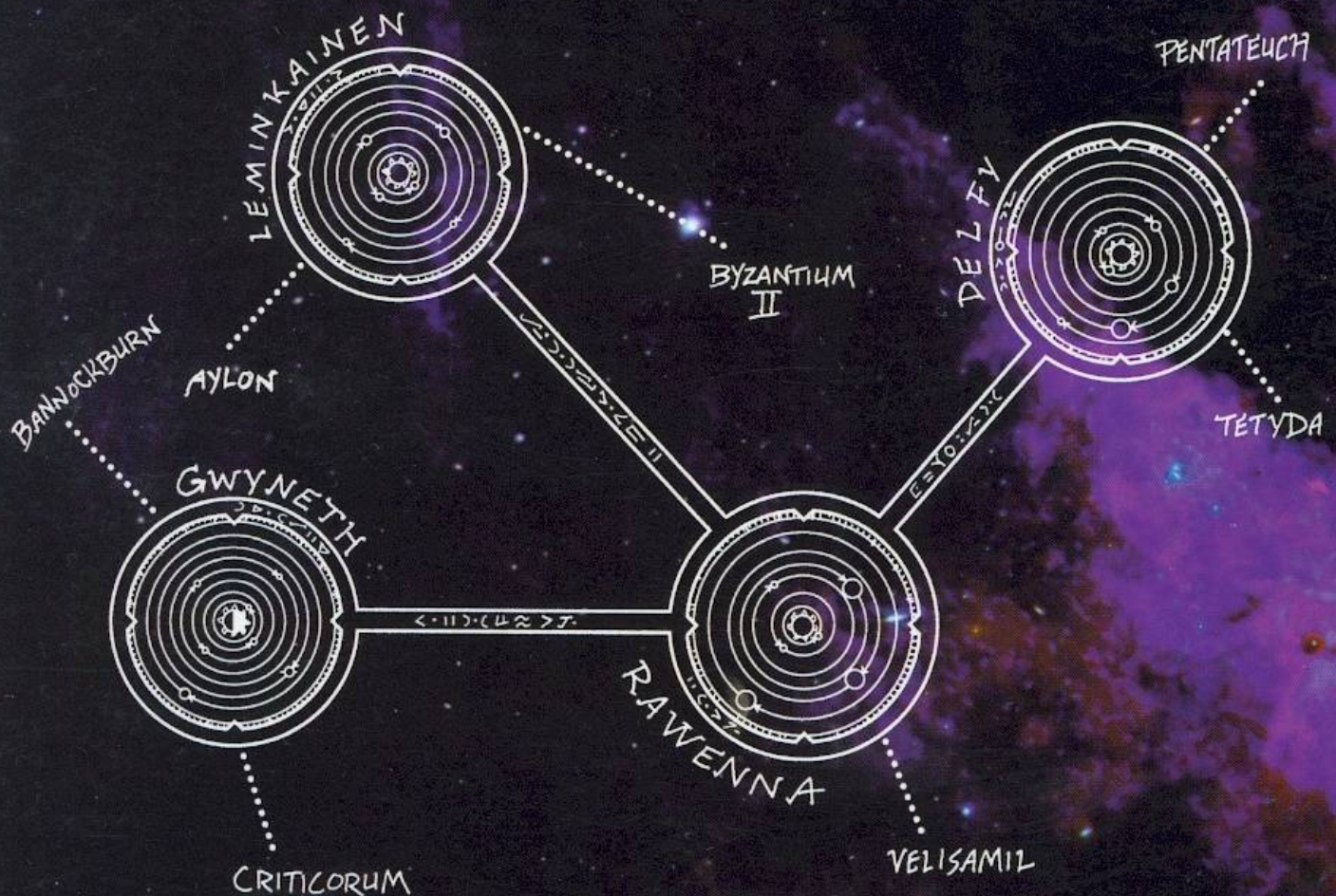


Alpha	kat 3'
Vanth	kat 25'
Gwyneth	kat 0'
Somme	kat 14'
Manx-1	kat 2'
Saturnus	kat 3'
Chantaciler	kat 5'
Stacja Chandrasekhar	kat 23'
Gwiezdne wrota	kat 32'
Manx-2	kat 6'
1/2 przeciwny kierunek	

LENNA HAWKWOODÓW

Cesarz Alexius wysłał Rycerzy Poszukujących, by przygotowali raporty o wszystkich zakątkach Znanych Światów, należących do jego imperium. Pierwszy tom tego przeglądu dotyczy lenn Hawkwoodów - rodu, z którego wywodził się Alexius, i jednocześnie jednej z najpotężniejszych sił w ludzkim kosmosie. W tym dziele ujawniono informacje o podziemnych miastach Rawenny, nekanej przez lodowe czerwie delfickiej Fryzji, wielkich górach Gwyneth oraz lasach barbarzyńskiego Leminkainen.

Każdy tom przeglądu napisał inny Rycerz Poszukujący. Wszystkie zaś przeznaczone są zarówno dla graczy, jak i prowadzących.



#FSCP 1

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



GASZĄCE SŁONCA

