

Jesteśmy Anthijczykami, dzielnymi wojownikami basileusa Oreinosa Sprawiedliwego. Jesteśmy jego gwardzistami, kapłanami Feniksa, żołnierzami w jego armii, technitesami. Naszym zadaniem jest zwalczać wrogów cesarstwa Anthium. Barbarzyńców, czarnoksiężników...

Xeniosów. Dzieci Lupinów, istoty zrodzone z magii dawnego imperium, po części ludzi, po części magiczne konstrukty ze spiżu i żelaza. Są sprytniejsi, liczniejsi od nas. Nasza magia nie może równać się z ich pradawną pogańską mocą.

Ale mamy coś, czego im brak – talenty. Jedni spośród nas władają ogniem, inni potrafią przemieniać się w trąbę powietrzną, inni – rozmawiać ze zwierzętami. Każdy dar się liczy. Zjednoczeni, wytrwamy u boku cesarza Oreinosa i cesarzowej Theomis! Jesteśmy bowiem

Koine niezwykłych rycerzy!

1. Mechanika

Aby stworzyć bohatera w świecie Koine rzuć pięcioma kostkami sześciennymi, i przyporządkuj cztery z nich swoim współczynnikiem, zależnie od konceptu swojego bohatera.

- **Siła** to twoja czysta krzepa fizyczna – 2 to ludzka średnia, 4 oznacza człowieka niezwykle silnego, 6 to osobnik godny lauru olimpijskiego w pankrationie, zaś Herakles miał zapewne siły 10.
- **Gibkość** to zdolność do szybkiego poruszania się. 4 – to jeden z najlepszych łuczników, 6 to mistrz uników. Mając Gibkość na poziomie 10 możesz stawać w zawody z nimfami.
- **Bystrość**, to dowcip i czułe zmysły. 4 to filozof, 6 – mistrz alchemii, zaś Odys miał Bystrość na poziomie 10.
- **Wola** to twoja siła psychiczna, określa zdolność do opierania się sugestiom czy torturom. 4 oznacza odważnego arystokratę, 6 człowieka absolutnie nieprzekupnego, zaś nieulekły Achilles zapewne miał wolę na poziomie 10.
- **Energii** nie określa się losowo, nowo stworzony bohater ma ją bowiem na poziomie swej najniższej cechy. Podczas gry poziom energii będzie podnosił się i malał, jednak nigdy nie może przekroczyć sumy Siły i Woli.

Aby przeprowadzić test należy rzucić odpowiednią kostką, stosownie do zadania. Jeśli wyrzucisz najwyżej tyle, ile wynosi twoja cecha, test się powiodł.

D3 – zadanie łatwe

D4 – zadanie przeciętne

d6 – zadanie niecodzienne

d8 – zadanie wymagające

d10 – zadanie trudne

d12 – zadanie niesamowicie trudne

d20 – zadanie nieludzko trudne

d30 – absolutnie nigdy nie uda ci się tego dokonać.

W wykonywaniu tych zadań mogą wspomóc cię twoje umiejętności. Posiadanie jakiejś umiejętności oznacza, że jesteś wyszkolony w jakiejś dziedzinie i dodajesz +1 do swojej cechy. Postaci startowe mają cztery różne umiejętności.

BG wybierają też moc – osobną kategorię zdolności. Moce napędza twoja Energia, a zawdzięczasz ją magii Xeniosów.

Po zakończonej przygodzie BG zyskują jeden punkt doświadczenia. Zwiększenie cechy kosztuje trzy punkty, a kupno nowej umiejętności – jeden.

Oto przykładowe postaci

Stratios – pogromca.

Joannes z Kelles był młodym żołnierzem na linii frontu na północy, gdzie imperium sąsiaduje z Maharami, dzikim ludem barbarzyńców. Tam zdobył podstawowe doświadczenie w walce, i nauczył się trochę o przetrwaniu w dzicy. Jednak jego patrol zapędził się zbyt daleko na zachód za wojskiem barbarzyńców... Razem z towarzyszami z oddziału natknęli się na fortecę Xeniosów. Bezwzględni łupieżcy próbowali zmienić go w jednego z nich, jednak był zbyt silny, zbyt zdeterminowany by poddać się. Obdarzony niezwykłymi zdolnościami walki, Stratios – niepowstrzymany wojownik dziś mści się za utratę towarzyszy!

Siła 5, Gibkość 3, Bystrość 2, Wola 5

Energia 2/10

Umiejętności:

Walka włócznią

Tarcza

Przetrwanie

Walka bronią lekką.

Moc: Zmysł Walki – bohater może wydając punkt energii automatycznie zwyciężyć w rundzie walki, z dowolną liczbą przeciwników.

Teknites – geniusz

Kephas syn Mathissa był zawsze niespokojnym dzieckiem. Wszędzie było go pełno, i nie można było go utrzymać na miejscu. Kiedy Primos, legendarny wojownik powstrzymał atak Xeniosów, Kephas schował mistyczne części pokonanego stwora. Postanowił sobie, że będzie taki jak Primos! Zajął się kowalstwem, i sztuką alchemiczną, a z dziwnego metalu wykonał swoją zbroję. Dziś, jako Teknites walczy z najeźdźcami!

Siła 2, Gibkość 3, Bystrość 6, Wola 3

Energia 2/5

Umiejętności:

Kowalstwo

Alchemia

Walka na pięści

Wiedza tajemna

Moc: Kostium – wydaj punkt energii aby zignorować ranę, lub dwa punkty energii żeby dodać +1 do dowolnej cechy na okres jednej sceny.

Ignatia, iskra

Maro była wierną kapłanką jedyne prawdziwego boga, Feniksa. Dlatego nie zdziwiła się, kiedy w starciu z Xeniosami, którzy najechali jej wieś on obdarzył ją mocą ognia! Dziś walczy z wrogami w imię Ptaka Płomieni.

Siła 3, Gibkość 3, Bystrość 4, Wola 5

Energia 3/8

Umiejętności:

Teologia

Historia

Wiedza tajemna

Obelgi

Moc: Pyrokineza – wydając energię Ignatia może kontrolować i rozpałać płomienie. Ich wielkość zależy od kosztów.

2. Walka

Walka jest raczej narracyjna niż 'realistyczna'. Inicjatywę wygrywa osoba o wyższej Gibkości. Jeśli dwie osoby mają tę samą Gibkość określ postać startującą losowo.

Atak rozstrzyga się poprzez testu Gibkości (d6), chyba że warunki są trudniejsze (deszcz, burza, horda zmutowanych insektów zjadająca mięso z twoich nóg), udany atak powoduje otrzymanie Ran w wysokości d6+ wartość Siły atakującego(+1 za umiejętność, +1 za broń) zmniejszonej o siłę Obrońcy (+1 za pancerz, +1 za tarczę). Jeśli ktoś otrzyma więcej Ran niż wynosi jego Wola, przegra starcie.

3. Moce

Moce to dziwne umiejętności, które rycerze dzierżą przeciwko Xeniosom. Z reguły zawdzięczają ją ich niezwykłej magii, choć mogą sądzić inaczej. Ironią losu jest to, że to właśnie rycerze posiadający moce są największą zadrą w boku tych, którzy mimowolnie czy nie, ich właśnie stworzyli.

Moce napędza Energia – mistyczna siła będąca istotą Xeniosów. Wydając ją, używasz mocy.

Odzyskujesz ją, kiedy pokonasz istotę stworzoną z energii – Xeniosa lub jeden z ich pomiotów, w ilości równej najniższej cesze wroga. (Zapewne istnieją też moce pozwalające na przekazywanie energii komuś innemu). Noc spędzona na odpoczynku przywróci też twoją energię do poziomu równemu najniższej z twoich cech.

Nie istnieje zawierająca wszystko lista mocy – tworząc je kieruj się wyobraźnią i równowagą gry. Posiadają jednak pewne ogólne efekty:

- Wspomożenie zwiększa cechy, lub umiejętności pomagając ci w zdaniu testu. Super-siła jest dobrym przykładem.
- Zmiana – zmienia ciebie, twój wygląd czy nawet moce. Osoba, która może korzystać z mocy przeciwnika, może posiadać taki rodzaj mocy, podobnie posiadająca jakąś zbroję. Niektóre z mocy zmiany mogą pozwalać na transport – latanie czy teleportację.
- Kontrola – pozwala na zmianę świata materialnego, skupiając się zazwyczaj na jednym z trzech aspektów: kontroli energii, materii, lub życia
- Telepatia – to wszelkie efekty wpływające na umysł, iluzje czy kontrola umysłu – zazwyczaj selektywna.

Generalnie moc może skupiać w sobie jeden aspekt, lub ograniczone aspekty kilku mocy. Bohater może więc posiadać zdolności telekinetyczne, a za ich pomocą latać – lecz bardzo wolno. Innym ograniczeniem może być np wrażliwość na jakiś materiał czy kolor.

4. Świat

Cesarstwo Anthijskie nie jest odpowiednikiem jednego okresu historycznego, ale amalgamatem popularnych wyobrażeń na temat Bizancjum, czy w ogóle wczesnego średniowiecza. Podobnie pojawiające się w tym świecie kultury i religie są tylko uproszczonymi wersjami rzeczywistych religii, i nie służą niczemu prócz rozrywce.

Na początku Feniks, święty ptak zniósł jajko, z którego wykuł się świat. Ze skorup jaja zaś

stworzył swoje sługi – pięć Orłów Gromu, które przewodziły nieprzeliczonym zastępom świętych ptaków, ale jeden z Orłów zdradził Feniksa zostając Smokiem, wielkim nieprzyjacielem. Tak głosi Epifania, starożytny utwór będący podstawą nowego Kultu Feniksa. Starożytni Lupini mieli wiele chaotycznych i niespójnych wyobrażeń o przeszłości, podobnie jak liczne ludy wchodzące w skład imperium.

Ludy te zamieszkiwały świat od dawna. Jednym z nich byli mieszkańcy miasta państwa Lupus, którzy stworzyli w końcu niezmierzone imperium. Posługiwali się przy tym nie tylko świetnymi wojskami, ale też potężną pogańską magią, zakazaną potem przez Feników. Magowie imperium uczyli się od Farsów, Hygelian, od ludów słynących z czarnoksiężskiej potęgi.

W końcu jednak pojawił się Exlos. Dziwny wódz z południa, prowadzący hordę Daleków, nieludzkich istot o czerwonej skórze i czterech ramionach, niszczącą wszystko na swej drodze. Nadwątlone przepychem legie imperium padały jedna za drugą. I wtedy magowie Imperium rzucili swój ostatni czar.

Martwe zbroje legionistów. Dziwne, pulsujące życiem ciała obcych najeźdźców. Czysta moc magiczna. Połączone razem, jednym zaklęciem, splątane w całość, stworzyły Xenian, żołnierzy, którzy uratowali Lupus przed zagładą. I kilka dni potem, kiedy miasto obchodziło triumf, sami przejęli władzę, zabijając cesarza i zamieniając ludzi w niewolników. Tylko Sofia, daleka krewna cesarza zdołała uciec z życiem. Dzięki pomocy Feników, wówczas wyjętych spod prawa, uciekła do Anthium, wielkiego miasta na wschodzie.

Dziś mija trzysta lat od tej chwili. Tylko niezwykli rycerze imperium odpierają ataki Xenian, których z każdą chwilą jest coraz więcej, i więcej...

Kult Feniksa stał się religią państwową. Zabroniono niewolnictwa, i używania magii, może słusznie zresztą. Pomimo toczącej się wojny, rozwinęła się sztuka i kultura. Niektóre z krajów, będącymi ongiś prowincjami imperium Lupińskiego zawarły sojusze z Anthium, inne osunęły się na powrót w otchłań barbarzyństwa. Najwięcej Anthium łączy z Elvania, krajem nigdy nie podbitym przez Lupinów, ale który ostatnio nawrócił się na wiarę w Feniksa. Dziś, dumni Elwańscy górale oferują swoje tajemne sztuki walki na usługi cesarza.

- Na południu rozciąga się Venipont, wąskie morze, o ciepłym klimacie. Dziś jednak roi się tam od pancerników Xenian. Za nim podobno pleni się heretycka odmiana Kultu Feniksa, głosząca że istniał więcej niż jeden Feniks. Czasami odważny kapitan próbuje handlować z heretykami, ale w gruncie rzeczy rzadko się to udaje.
- Terra to według legendy zaginiony ląd, gdzie spoczywały sekrety magów z przeszłości. Dziś Xenianie poszukują tej wyspy na wszystkich morzach świata – i to wystarczający powód, by do tego nie dopuścić.
- Pustynie Resha to dziwne miejsce, gdzie czai się śmierć. Dziwni węzooludzie zamieszkujący te dzikie piaski nie są koniecznie wrogo nastawieni do przybyszów, i bywały nawet przypadki, że ratowali życie wędrowcom. Jednak mówi się też, że z upodobaniem pożerają ludzkie mięso. Jeśli komuś uda się porozumieć z tymi dziwnymi istotami, być może okaże się, że oni i ludzie mają więcej wspólnego niż się wydaje?
- Przesmyk Helle jest miejscem gdzie codziennie toczy się najzgorzalsza walka z Xenianami. To tutaj zbierają się wojownicy cesarza, i to tutaj utknęła falanga Xenian na ostatnie dwadzieścia pięć lat. Dzięki Oddziałowi Zielonych Tarczy, dzielnych niezwykłych rycerzy, ofensywa Xenian zwolniła tempa. Jednak mówi się, że wysyłają szpiegów nawet do samego Anthium.
- Thitar to miejsce święte dla Feników. Mówi się, że to właśnie tutaj rodzi się Feniks, i pokazuje się wybranym święte gniazdo, płonące wiecznym ogniem. Podobno, jeśli ktoś śmiertelnie chory wejdzie w ten ogień, zostanie oczyszczony na wieki.
- Anthium to największe miasto wolnego świata, centrum sztuki, rozrywki, religii i władzy. Tu właśnie zbiera się dwór cesarza, tu rezydują najwięksi spośród kapłanów Feniksa, tutaj

gromadzą się niezwykle rycerze. Miasto jest piękne, jego krucha, staroolladzka architektura jest przemieszana z lupińską i nową czysto anthyjską zabudową. Ulice miasta nigdy nie są ciche. Nawet w nocy krążą nimi handlarze, i obcy z różnych stron świata.

- W centrum miasta powstaje Eleusis, największa świątynia feniksa na świecie. Podobno za rubiny, którymi wysadzany będzie ołtarz, można było kupić połowę miasta. Wielu znanych złodziei -niektórzy władają dziwnymi mocami - już ogłosiło, że ukradnie rzeczony.
- Port morski przepelniony jest statkami ze wszystkich krajów świata. Niektórzy nawet opłynęli ziemie zajęte przez Xenian. Niektórzy z kapitanów opowiadają jednak, że Xenianie odkryli nowy kontynent na zachodzie. Jeśli to prawda, to bez wątpienia, dzięki zasobom tej nowej ziemi Anthium czeka zguba.

Kult Feniksa

Kult Feniksa był starą, lecz mało znaną religią, mniej więcej do czasów schyłku potęgi pierwszego cesarstwa. Wtedy to, jak twierdzą kapłani Feniks powrócił do Thitar, i zaczął nauczać wiernych o prawdzie i miłości. Wielu poszło za nim, co nie spodobało się władcom Imperium. Nastąpiły prześladowania, i Fenikowie zeszli do podziemia.

Dzięki temu jednak, religia przetrwała holocaust urządzony Lupinom przez Xenian, Fenikom zaś udało się nawrócić młodą cesarżową Sphię. Od tego momentu wyznawanie innych religii niż Kult Feniksa jest zabronione w imperium.

Religia opiera się na następujących założeniach: Jest jeden, prawdziwy bóg, a jest on Feniksem. Jego nieprzyjacielem jest Smok. Wszyscy ludzie i wszystkie żywe istoty są dziećmi Feniksa. Demony i istoty magiczne tworzy Smok, są one jednak tylko złudzeniami, żywe istoty bowiem żyją wiecznie, a nie rozpadają się w nicość. Ponieważ wszystko, co żyje, jest rodziną, należy szanować życie, i kochać bliźnich, tak jak Feniks który jest zarazem ojcem i matką, kocha swoje dzieci. Wszyscy ludzie są braćmi, wobec tego niewolnictwo, które pozbawia człowieczeństwa, jest grzechem gorszym od morderstwa. Feniks jest nieśmiertelny, ale co pięćset lat umiera i rodzi się w cielesnej postaci. Tak jak człowiek będzie żył po śmierci, tak Feniks odradza się z popiołów. Magia pochodzi od Smoka, i degeneruje jej użytkowników, Feniks chce bowiem, abyśmy płacili za wszystko co otrzymujemy. Dlatego zło musi zostać ukarane, kara jest słuszną zapłatą za złe uczynki.

Słowa Feniksa, jego przykazania i prawdy objawione zawarto w Epifanii, świętej księdze. To podstawowy tekst, pisany od kilkuset lat, najnowszą zaś jego częścią jest Ptasia Pieśń. Większość piśmiennych czcicieli Feniksa potrafi przynajmniej zacytować kilka hymnów.

Kult posiada kapłanów oraz kapłanki. Starsi kapłani zwani są arcykapłanami, a każdy dowodzi jedną diecezją, to jest zgromadzeniem wiernych. Nie istnieje centralna władza, choć cesarz posiada wpływy w kościele, i formalnie arcykapłani muszą być mu posłuszni, co tworzy wiele spięć i rozgrywek o władzę. Istnieją zakony, jednak wyłącznie kontemplacyjne – grupy mnichów rozważające w odosobnieniu, na pustkowiu, słowa boga. Nie istnieje instytucja Inkwizycji, a idea herezji jest cały czas dyskutowana na licznych synodach. Wszelkie odejścia od podanej powyżej doktryny są jednak generalnie potępiane, a wyznawanie pogańskich wier jest karane wygnaniem.

Cesarz

Cesarz Oreinos jest teoretycznie władcą absolutnym. W praktyce jednakowoż musi władzę dzielić z kapłanami i z arystokracją, która ma de facto pochodzenie królewskie – pochodzi bowiem od podbitych przez Lupinów władców! Mimo to, każde życzenie władcy jest spełniane. Cesarz jest wodzem armii, organizuje większość świąt religijnych, nadzoruje Zielone Tarcze, i jest

niezastąpiony. Wspiera go cesarzowa Theomis. Do niedawna niezwykle pobożna niewiasta, jednak po swoim tajemniczym zniknięciu stała się kobietą bardzo światową i znacznie bardziej skłoną do zabaw. Niektórzy zaczynają oskarżać ją o romanse, jednak poważny i dostojny władca nie może uwierzyć w te oszczerstwa.

Arystokraci w cesarstwie są dowódcami oddziałów, i zarządzają prowincjami cesarstwa. Cieszą się dość dużą dozą samodzielności, jednak są lojalni wobec cesarza, który w zamian za to pozwala im na wiele. Mogą bić własną monetę, zawierać umowy handlowe z obcymi państwami bez wiedzy cesarza, jednak muszą podporządkowywać mu się w sprawach wojny czy religii. Dzięki temu w cesarstwie nie istnieje prawie siła opozycyjna. Gdyby takie stronnictwo się pojawiło, byłoby sponsorowane przez Xenian.

Niezwykli rycerze

Wojownicy służący cesarstwu są zawsze szczególni. Posiadają moce zaczerpnięte od Xenian, a jednak rzadko potępiani są przez kult feniksa – często bowiem okupują tę moc ćwiczeniami czy walką. Nie istnieje stała władza nad nimi, a koine, czyli wspólnota o której mówi się często, jest tylko li iluzją – istnieje wielu niezwykłych łotrów, gotowych sprzedać imperium Xenianom. Jednak wielu jest między nimi bohaterów, którzy chronią lud i cesarza przed zagładą.

Primus – to najślynniejszy spośród takich rycerzy. Ubrany w hełm starolupińskiego legionisty, ten wojownik posiadał nadludzką siłę, szybkość i wytrzymałość. Mówi się jednak, że nie jest prawdziwym Anthijczykiem, a przybyszem z Lupus – zbuntowanym Xenianinem! Kto ukrywa się pod tą maską?

Equus – ten odziany w czerwoną togę młody mężczyzna posiadał moc nadludzkiej szybkości. Pojawia się znikąd, i często tylko jego interwencja ratowała wojowników cesarza.

Fiore – to dziwaczna, częściowo roślinna istota, która wydaje się troszczyć o zachowanie dzikich lasów na zachodzie w stanie pierwotnym. Często walczyła z ludźmi, jednak częściej z Xenianami.

Zielone Tarcze – kilku żołnierzy cesarza odkopało starożytne klejnoty na linii frontu. Te przedziwne szmaragdy dały im moc ponad wszelkie wyobrażenie. Nie zdradzając się z niczym, sformowali posłuszny jedynie cesarzowi batalion Zielonych Tarcz.

Xenianie

Xenianie to największy wróg cesarstwa. Wielu z żołnierzy zastanawiało się czym oni są... I nikt nie poznał odpowiedzi na to pytanie.

Jest w nich esencja Daleków, Lupinów, oraz wszystkich chyba ludów dawnego imperium. Sami jednak nie poczuwają się do pokrewieństwa z ludzkością. Przypominają odziane w zbroje figury, spod których prześwituje charakterystyczny błękitny poblask. Ponieważ ich ciała znikają po śmierci, nikomu nie udało się stwierdzić, czy pod zbrojami znajduje się ludzka lub dalekańska tkanka. Wielu żołnierzy przysięgało jednak, że oni krwawią – nie zawsze jednak na czerwono. Xenianie człekokształtni są chyba najliczniejszą grupą spośród żołnierzy. Posiadają intelekt nieco wyższy od ludzkiego, i są urodzonymi wojownikami. Inni mogą mieć dowolny kształt, a nawet ukrywać się pod ludzkim kamuflażem!

Pająki są asasynami. Te niewielkie, wielkości psa konstrukty nigdy się nie męczą, nigdy nie ustaną w spoczynku za swoim celem. (S3 G5 B2 W1, chodzą po ścianach)

Kolosy, to wielkie, cztero czy pięciometrowe konstrukty, niektóre rzeczywiście mają cztery ręce

co potwierdza ich pochodzenie od Daleków. Są to oddziały służące do wspomagania ważnych bitew. Niektóre potrafią przybrać postać ludzką! (S8, G3, B1, W5)

Dekar, to jednoosobowa armia. Te insektoidalne istoty miotają pociskami magicznej energii na daleki dystans, potrafią się teleportować i hipnotyzować dziwnym światłem. (S5, G8, B6, W6, atakują na dystans)

Xumni są oddziałami robotników, wycinające lasy i kopiącymi w ziemi. Nie należy ich jednak lekceważyć, są bowiem niemal tak silne jak Kolosy. (S7, G2, B2, W3)

Pośród Xenian obowiązuje hierarchia. Zorganizowani są w oddziały wojskowe, które najprawdopodobniej są podstawą życia społecznego tych istot. Nie posiadają płci w naszym znaczeniu tego słowa, nie tworzą rodzin czy par. Zdarzają się między nimi związki przypominające przyjaźń czy szacunek, ale są to zazwyczaj anomalie. Xenianie nie najlepiej radzą sobie z uczuciami. Ich jedyną motywacją wydaje się poszerzanie granic i asymilacja niewolników – traktowanych instrumentalnie, pozbawionych choćby najmniejszego marginesu swobody. Pracuj, jedz, śpij. Wielu jest okaleczanych aby pracowali wydajniej lub nie uciekali. Na niektórych przeprowadza się eksperymenty magiczne, a niektórzy twierdzą, że zdrowych ludzi jakimś sposobem przemienia się w Xenian. Żaden Xenianin nigdy nie twierdził jednak, że był człowiekiem.