



PAZUREM SPISANE

Oświecenie w Dominium

Kontekst historyczny, czyli aktualna sytuacja w Sarancie

- ⌘ Wojna domowa w Ragadzie trwa dalej. Ciągłe stacjonuje tam wojskowa ekspedycja z Kartiny.
- ⌘ Wojna z Eskrią trwa już kilkadziesiąt lat. Żadna ze stron nie uzyskała do tej pory znaczącej przewagi. Jednak obie floty szykują się do decydującego starcia.
- ⌘ Nordyjczycy w ostatnich latach stali się jeszcze bardziej skryci. Nie opuszczają swojej górzystej siedziby.
- ⌘ Cynazyjczycy ogłosili się monarchią konstytucyjną. Wiara w Jedyne odgrywa tam coraz mniejszą rolę.
- ⌘ W całym Dominium pojawiają się głosy, że karianizm jest hamulcem postępu. Część naukowców domaga się ujawnienia wiedzy odkrytej w katedrach.
- ⌘ Model monarchii staje się coraz częściej krytykowany za brak reprezentatywności różnych grup społecznych.
- ⌘ Aktualnym papieżem jest Bonifacy II, przez poddanych zwany „srogim”. Papież w związku z rozluźnieniem obyczajów postanowił zaostrzyć kurs karianizmu. Nie przypadła mu do gustu idea monarchii konstytucyjnej i wolnomysłicielstwo. Uważa, że to wszystko wpływ deviriów. W związku z tym jest bardzo rad, że siedziba Wielkiego Inkwizytora została przeniesiona do Kartiny.
- ⌘ Drugą postacią po papieżu jest Wielki Inkwizytor, który dzięki swoim wpływom i podszeptom, tępi poddanych. Zbudował budzącą grozę Czarną Cytadelę i rozbudował struktury inkwizycji. Vladimiro et Bonacca jest postacią niezgłębianą. Działania, które podejmuje, czasami wydają się chaotyczne. Jednak on kierując swoimi poczynaniami radzi się tajemniczej postaci z obrazu – demona, który chce doprowadzić kariański kościół do upadku.
- ⌘ Dostojnikiem kościelnym, walczącym o wpływy u papieża z Wielkim Inkwizytorem, jest kardynał Lorenzo Cici, formalny zwierzchnik kurii papieskiej. To właśnie jemu podlegają wszyscy urzędnicy kościoła w Sarancie. Powszechnie uważa się, że to on blokuje kobietom dostęp do wyższych godności w kariańskim kościele.
- ⌘ Admiralem wielkiej kartińskiej floty jest Umberto La Sensera. Jako prawdziwy patriota z niepokojem obserwuje ostatnie wydarzenia w mieście, zwłaszcza terror wprowadzony przez inkwizycję. Przez swój sztab namawiany jest do przejęcia władzy.
- ⌘ Obywatele Kartiny żyją w strachu tak, jak niegdyś mieszkańcy Kary. Większość jest przerażona i wycofana, bojąc się konsekwencji działania.
- ⌘ Wszelkiej maści buntownicy są wspierani przez Matrę, Nordię, Eskrię i Cynazję, których sojusz od lat zagraża dominacji Kordu. Od pół wieku jest już jawny.

Bohaterowie niezależni, czyli kto żyje w Sarancie

- ⌘ Camillo Diotarelli – dowódca straży miejskiej. Oddany swojej służbie. Do samego końca będzie zależało mu na utrzymaniu porządku w mieście.
- ⌘ Taylan Kahreci – eskryjski szpieg przebywający w Sarancie. Bacznie obserwuje jak rozwija się sytuacja w mieście. Posiada artefakt, który pozwala mu jednorazowo skontaktować się z admirałem eksryjskiej floty.
- ⌘ Enes Caruso – najbardziej znany egzorcysta w mieście. Człowiek doświadczony i naznaczony upływającym czasem. Prowadzi ascetyczny tryb życia, unikając zbytku. Całe swoje życie poświęcił Jedynemu.
- ⌘ Mircea Sorrentino – przeor saranckich zakonników całkowicie skupiony na misji zgłębiania tajników miejscowej katedry. Podczas trwania konfliktu postara się zachować neutralność. Jego całym życiem jest nauka.
- ⌘ Anouk de Mathijas – ambasadorka Matry w Sarancie. Po cichu sprzyja „Odnowie w Łonie”. Jednak nie jest z nimi bezpośrednio powiązana.
- ⌘ Bernard Hassenhutt – szeregowy pracownik kurii papieskiej, znany ze swojego zamiłowania do hazardu.
- ⌘ Irma Vida – płatna zabójczyni, pracująca dla tego, kto więcej zapłaci. Nie ma żadnych sentymentów i afiliacji partyjnych. Jej znakiem rozpoznawczym jest ostrze pozostawione w oku ofiary.
- ⌘ Ado Brekalo – dobrze znany w pewnych kręgach fałszerz dokumentów. Plotka głosi, że jeszcze nikt nie wpadł posługując się podrobionymi przez niego papierami.
- ⌘ Dejan Benković – nastoletni przywódca szajki małoletnich kieszonkowców. Mieszka w prowizorycznym obozowisku, który służy za sierociniec. Dzieciaki dużo widzą, bo też nikt się nimi specjalnie nie przejmuje.
- ⌘ Luka De Paolis – dowódca miejskiego więzienia. Jego kariera wojskowa szybko się skończyła po wpadce jaką zaliczył na okręcie flagowym admirała.
- ⌘ Bitkula Macri – pasjonatka Sarantu, miejska archiwistka. Hobbystycznie spędza czas na kreśleniu planów miasta i spisywaniu kroniki.
- ⌘ Stiepan Uznar – żołnierz portowy. Lubi dobrze się zabawić zwłaszcza przy kieliszku czegoś mocniejszego, ewentualnie dziesięciu.
- ⌘ Susan Brensen – bibliotekarka z Wielkiej Biblioteki Papieskiej. Zna tam każdy zakamarek i potrafi z zamkniętymi oczami znaleźć poszukiwaną pozycję. W wolnych chwilach robi na drutach. Ma niezliczoną ilość wnucząt.

⌘ Bartolomeo Piazza – kapitan okrętu kupieckiego należącego do cynazyjskich konstytucjonalistów. Ma środki i władzę, żeby wesprzeć działania dążące do ograniczenia władzy kościoła.

⌘ Borys Makarenko – sekretarz i bliski przyjaciel papieża. Jego jedyną słabością jest umiłowanie sztuki. W ostatnim czasie stał się częstym bywalcem Opery.

⌘ Madame Irene – śpiewaczka operowa. Dzięki swojej sławie ma wpływy u bardzo wielu osób w mieście, nawet tych wysoko postawionych.

⌘ Maroje Srna – sprzątaczką z Czarnej Cytadeli. Doskonale zna rozkład pomieszczeń w budynku. Czasami zdarza jej się rozmawiać z postacią z obrazu w gabinecie kardynała. Mieszka na Przedmieściach.

⌘ Giovanii Brujo – miejscowy prestidigitor. Swoje umiejętności z reguły przedstawia na zamkniętych imprezach towarzyskich. Boi się, że mógłby zostać posądzony o kontakt z deviriami.

⌘ Lorenzo Cici – kardynał zarządzający kurią papieską. Wyróżnia go drobiazgowość i wręcz obsesyjna dbałość o przestrzeganie przepisów. Uważa, że siłą administracji są skodyfikowane prawa i odpowiednie przeszkolenie urzędników kościelnych. Papież zajęty prowadzeniem działań militarnych i podsycaniem wiary w Jedynego, nie ma czasu zajmować się administracją kościelną, dlatego powierzył ją w ręce swojego najbardziej zaufanego kardynała.

⌘ Maurycy – miejscowy rybak. Nieszczęśliwy posiadacz kutra. Na co dzień gbur i prostak, który na wszystko narzeka.

Kilka asów w rękawie, czyli skryte rodiańskie wynalazki

⌘ Miotacze płomieni – idealne narzędzie do walki z tłumem. Na nieszczęście pacyfikującego czasem zdarza im się wybuchać.

⌘ Żyrokoptery zwiadowcze – idealne do obserwowania tłumu i potencjalnego bombardowania. Zazwyczaj latają nimi dwie osoby siedzące do siebie plecami.

⌘ Nakręcane golemi pacyfikacyjne – czas ich działania nie jest zbyt imponujący, bo to zaledwie kilka minut, ale potrafią przebić się przez najgęstszy tłum.

⌘ Nakręcane glebogryzarki – tajemnicze maszyny, które do tej pory nie znalazły uznania w oczach badaczy. Mogą zostać wykorzystane do podkopania placu, na którym trwają manifestacje.

⌘ Ogromny bojowy sterowiec – machina czeka w ukryciu tuż pod kopułą Ministerstwa Niewykorzystanych Wynalazków, by w razie czego ewakuować papieża wraz z jego świtą.

Teatr działań rewolucyjnych, czyli podział na dzielnice

- ⌘ Dzielnica kupiecka (Opera)
- ⌘ Dzielnica urzędnicza (Ratusz miejski, miejskie więzienie)
- ⌘ Żołnierski Sarant „Koszary” (Kły Sarantu)
- ⌘ Dzielnica kurialna (Siedziba kurii)
- ⌘ Dzielnica szlachecka
- ⌘ Wyspa heretyków (Czarna cytadela, Więzienie dla heretyków)
- ⌘ Dzielnica klerykalna (Papieska biblioteka)
- ⌘ Dzielnica pielgrzymów
- ⌘ Dzielnica papieska (Katedra, Katedra Mądrości Jedyne, Ministerstwo Niewykorzystanych Wynalazków, Pałac Papieski)
- ⌘ Dzielnica rybacka
- ⌘ Dzielnica rzemieślnicza
- ⌘ Port wojskowy
- ⌘ Przedmieścia

Tajemnicze gmaszyska, czyli o najważniejszych budowlach w Sarancie

- ⌘ Katedra – tajemnicze gmaszysko pełne niezbadanych jeszcze sekretów. Wciąż jest zgłębiane przez zakonników Mircea Sorrento. Charakteryzują je dwie, bliźniacze wieże.
- ⌘ Ratusz miejski – w porównaniu do Kurii jest to bardzo spokojne miejsce. Urzędnicy mają tam rajske życie, ponieważ większość decyzji o Sarancie zapada w dzielnicy kurialnej. Budynek jest stosunkowo nowy, niedawno odbudowany po pożarze.
- ⌘ Siedziba Kurii – potężne gmaszysko zbudowane z czerwonej cegły. Z wyglądu przypomina nieco bastion. W przeszłości mogło pełnić funkcje obronne.
- ⌘ Czarna Cytadela – siedziba inkwizycji. Budynek zbudowany z czarnego, matowego granitu. Sprawia wrażenie jakby pochłaniał światło. Ponoć tutaj odbywają się najdłuższe i najważniejsze przesłuchania. Nikt się nie uśmiecha, wszyscy pracują w ciszy ku chwale Jedyne.
- ⌘ Katedra Mądrości Jedyne – opus magnum Magnusa V. Wielki budynek wybudowany ku czci Jedyne. Odbywają się w nim najważniejsze kościelne uroczystości, którym przewodzi papież.
- ⌘ Ministerstwo Niewykorzystanych Wynalazków – niepozorny budynek w dzielnicy katedralnej, w której skrywane są wszystkie odkryte sekrety Rodian. Z zewnątrz przypomina gmach ogromnej biblioteki.
- ⌘ Pałac papieski – przestronny budynek z dużymi oknami i połączanymi kopułami. Jest otoczony przez zadbany ogród, który ciągnie się na kilka kilometrów. Nie sprawia wrażenia jakby nadawał się do obrony.
- ⌘ Więzienie dla heretyków – potężny budynek strzeżony na wszelkie wymyślone przez ludzkość sposoby. Wbrew logice świata i zdrowego rozsądku cele ciągną się w dół, pod ziemię, a nie w górę jak Jedyny przykazał.
- ⌘ Papieska biblioteka – raj prawdziwego bibliofila. W tym gmaszysku znajdują się kopie wszystkich dzieł, które stworzyła ludzkość. W specjalnej, niedostępnej dla zwykłych odwiedzających części, zgromadzone są tajemnicze grimaury, zwoje i przeklęte tomiścza. Budynek jest dobrze zabezpieczony przed potencjalnym pożarem.
- ⌘ Opera – kwiat Sarantu. Jego architekci odeszli od nieco topornego, kartińskiego stylu i stworzyli prawdziwą perłę architektury. Budynek samą swoją delikatnością sugeruje, że jest miejscem wyjątkowym. W istocie tak jest, ponieważ w jego wnętrzu obowiązuje zawieszenie broni. Nikt z nikim nie walczy i nie rozmawia o polityce.
- ⌘ Kły Sarantu – dwie bliźniacze twierdze strzegące wejścia do portu. Obydwie znajdują się w wojskowej części miasta. Najeżone działami są gotowe odpędzić każdego intruza. W jednej z nich znajduje się dowództwo admiralicji.
- ⌘ Miejskie więzienie – jeden z najstarszych budynków w Sarancie. Przez brak funduszy w miejskiej kasie dawno nieremontowany. Na dodatek jest słabo obsadzony.

A po rewolucji chodziliśmy do karczmy

Ujście Rzeki

Krnąbrny Karzeł

Czarna Brzoza

Bez Trzymanki

Ostry Zakręt

Święty Janus

Uparty Osioł

Rechot Żaby

Złoty Kłos

Czarny Knur

Pod Burkiem

Ciepły Zakątek

Samantha

Biały Żagiel

Dwustyk

Wiekowa Olcha

Aktorzy sporu o przyszłość Kartiny, czyli frakcje

Kara i Prawda

Typ frakcji:	Partia polityczna wspierająca działania kurii papieskiej
Motywacja:	Porządek
Podejście:	Brutalna siła
Wsparcie i potencjalni sojusznicy:	Kuria papieska w osobie Lorenzo Cici'ego
Kto tworzy organizację:	Do Kary i Prawdy przede wszystkim należą weterani wojny z deviriami. Żołnierze, którzy całe swoje życie oddali Jedynemu. Teraz szukają nowego celu w życiu, a jedyne co znają to walka.

Kolejne kroki działania:

- ⌘ Członkowie Kary i Prawdy (KiP) powołują straż obywatelską, która patroluje ulice i pilnuje porządku przed wszelkim plugastwem i odchyleniami od normy.
- ⌘ KiP napada na grupkę przedstawicielek Odnowy w Łonie. Kobiety zostają dotkliwie pobite. Życie jednej z nich jest zagrożone.
- ⌘ Członkowie straży obywatelskiej rozpoczynają służbę przed najważniejszymi budynkami w mieście, zwłaszcza tymi kurialnymi. Dbają o to, żeby do środka nie wchodził, nieproszony element.
- ⌘ Ciężko ranna kobieta umiera. W związku z tym sprawcy trafiają do miejskiego więzienia, gdzie oczekują na wykonie kary śmierci.
- ⌘ Tłumy członków KiP gromadzą się przed miejskim więzieniem, domagając się uwolnienia swoich towarzyszy. Sytuacja w mieście staje się napięta.
- ⌘ Straż miejska przy braku wsparcia wojska i kurii wydaje morderców tłumowi. Większość członków tej formacji opuszcza służbę. Część przyłącza się do KiP. Część zamyka się w domach, próbując poradzić sobie z targającymi nimi emocjami.
- ⌘ KiP proklamuje się jako nowa straż miejska, de facto stając się nieformalnym włodarzem miasta. Wprowadzają godzinę policyjną i nowe twarde zasady zachowywania się w Sarancie. Ich patrole kierują się brutalną siłą przy rozstrzyganiu problemów. Do miejskiego więzienia trafia coraz więcej wrogiego elementu, w większości są to reprezentanci innych frakcji politycznych. Czasami wystarczy krzywo spojrzeć na strażników, żeby trafić do więzienia z połamanymi żebrami.

⌘ W związku z przepełnieniem więzienia i coraz częstszymi aktami nieprawomyślności, KiP ogłasza, że najcięższe przestępstwa będą karane natychmiastową śmiercią. Na głównym placu, przed ratuszem miejskim, staje gilotyna. Rozpoczyna się terror.

Ważni bohaterowie niezależni:

⌘ Raffaele Craxi – bohater wojenny i przywódca ruchu. Zasłużył się brawurowymi czynami na froncie w Agarii.

⌘ Pasquale Sgro – podkomendy Craxi’ego. Aktualnie prawa ręka szefa. Nie błyszczy intelektem, ale ma mocny prawy sierpowy.

⌘ Evalina De Laurentis – kochanka przywódcy ruchu, córka jednego z mniej znaczących biskupów.

⌘ Lorenzo Ghizzoni – bogaty biskup z bliskiego otoczenia Lorenzo Cici’ego. Tak się składa, że jest patronem Kary i Prawdy.

⌘ Silvia Rinaldi – dawna kochanka przywódcy. Aktualnie jej głównym zajęciem jest szkalowanie dobrego imienia Raffaele. Często powtarza, że z niego najwykleszy w świecie łajdak, a nie żaden bohater wojenny.

⌘ Luca Di Bari – dawny podkomendy Craxi’ego, który poznał prawdziwe oblicze ukochanego przywódcy na własnej skórze. Obecnie wrak człowieka, głęboko zanurzony w nałogach.

Wyznawcy Złotego Króla

Typ frakcji:	Grupa satyryczna
Motywacja:	Chaos
Podejście:	Ułuda i oszustwo
Wsparcie i potencjalni sojusznicy:	Nordyjskie fundusze rewolucyjne
Kto tworzy organizację:	Wyznawcy Złotego Króla to niewielka organizacja, której celem jest zdestabilizowanie sytuacji w mieście i doprowadzenie do odsunięcia kościoła od władzy. W jej skład wchodzi przede wszystkim artyści i ludzie o wrażliwej duszy, a na ich czele stoi prawdziwy strateg, były dowódca.

Kolejne kroki działania:

- ⌘ Członkowie kultu malują na ścianach budynków rysunki przedstawiające głowę w złotej koronie.
- ⌘ W kilku wybranych miejscach miasta z dachów dochodzą tubalne okrzyki – „złoty król powrócił”.
- ⌘ Na murach miasta pojawia się coraz więcej symboli złotego króla oraz napisów o fałszywym proroku.
- ⌘ Na niebie w nocy pojawia się ogromna sylwetka złotego króla, który oświadcza, że ludzie muszą porzucić fałszywą wiarę w Jedyne.
- ⌘ Członkowie kultu porywają w nocy wszystkie beczkowsy należące do ochotniczej straży pożarnej.
- ⌘ Następnej nocy po mieście krążą beczkowsy otoczone nienaturalną poświatą. Dochodzi z nich złowróżbne zawodzenie. Operatorzy zalewają najważniejsze budynki w mieście strumieniami złotej farby.
- ⌘ Z rur kanalizacyjnych Sarantu dochodzi upiorne wycie żądające porzucenia wiary w fałszywego boga jakim jest Jedyny.
- ⌘ Mieszkańcy Sarantu, odkręcając rano wodę w kranach, zostają zalani złotą farbą. Nie posłuchali złotego króla i spotkała ich kara.
- ⌘ Kiedy o świcie wstaje słońce, pierwsze jego promienie odbijają się w całkowicie złotej katedrze. Kiedy pierwszy szok mija wszyscy uświadamiają sobie, że ktoś w nocy przemalował Katedrę Mądrości Jedyne.

Ważni bohaterowie niezależni:

- ⌘ Major Friedrich Schloss – dowódca oddziału siejącego zamęt w mieście. Jego celem jest doprowadzenie do całkowitego odrzucenia wiary w Jedyne go przez mieszkańców Sarantu. Był cenionym strategiem na froncie w Agarii. Stracił tam nogę i pół twarzy, którą aktualnie wypełnia złota płytka. Po powrocie zdał sobie sprawę, że młodych ludzi wysyła się na wojnę tylko po to, żeby zapewnić spokój rządzącym monarchom.
- ⌘ Ulf Sigurdsson – osiłek od czarnej roboty, a zarazem najwierniejszy ze strażników Majora. Nie ma takiej siły, która sprawiłaby, że w niego zwątpi.
- ⌘ Silvia Fahhrantte – mózg wszystkich działań artystycznych. Na co dzień uznana rzeźbiarka. Jej dzieła cieszą się niesłabnącą popularnością, nawet wśród duchownych.
- ⌘ Bruno Bonatti – zaprzyjaźniony z Majorem mechanik. Od urodzenia mieszkaniec Sarantu. Domyśla się do czego jego zleceniodawca używa zamawianych wynalazków, ale dopóki obficie go wynagradza nie zamierza się z nikim dzielić swoimi domysłami.
- ⌘ Iolanda Ragno – kobieta pająk, najlepsza włamywaczka w mieście. Nie ma takiego miejsca, do którego by się nie dostała.

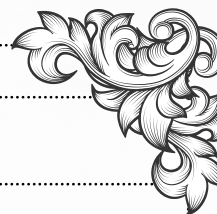
Piewcy Kusiciela

Typ frakcji:	Sekta religijna
Motywacja:	Chaos
Podejście:	Terror
Wsparcie i potencjalni sojusznicy:	Deviria
Kto tworzy organizację:	Członkowie sekty to osoby pozbawione duszy. Wierzą, że prawdziwą siłę i potęgę zapewnią im tylko deviria. Dlatego postanowili oddawać cześć najpotężniejszemu z nich, Kusicielowi. Sekta nie należy do licznych, ale jej członkowie są fanatycznie oddani sprawie.

Kolejne kroki działania:

⌘ Kultysty dzięki konszachtom z deviriami przywołują szereg drobnych niedogodności:

K6	Efekt
1	W określonej części miasta czuć feter nieustalonego pochodzenia.
2	W produktach zbożowych, a zwłaszcza w chlebie, pojawia się robactwo.
3	W okolicy kwaśniejsze mleko.
4	Mieszkańcy tego sektora przeczesując rano włosy odkrywają, że wypadają im one garściami.
5	Na skórze mieszkańców pojawiają się dziwne brązowe plamy.
6	Podczas pierwszego porannego kęsa mieszkańcy odkrywają, że nie czują smaku spożywanych potraw.



⌘ Członkowie sekty podkładają bomby pod kilkoma świątyniami w Sarancie. Grożą ich wysadzeniem, jeżeli dziesięciu kleryków nie przyzna się do niecných występ-ków, którymi sprzeniewierzyli się naukom Jedyne.

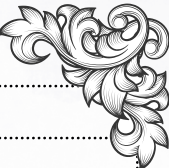
⌘ Członkowie sekty przy pomocy deviriów i wywołanych przez nich halucynacji doprowadzają do wybuchu szaleństwa w męskim seminarium duchownym. Pośród młodych mężczyzn jest kilka ofiar śmiertelnych i bardzo wielu okaleczonych, głównie z rozdrapaną twarzą.

⌘ Członkowie kultu próbują zatruć zapasy wina i jedzenia należące do kościoła. Jeżeli im się to uda, służby kościelne dokonują rekwizycji zapasów od mieszkańców Sarantu.

⌘ Kult przebija podziemne tunele do miejskich kościołów i kaplic. W trakcie nabożeństw z ich czeluści wynurzają się przerażające deviria.

⌘ Kult Kusiciela organizuje udaną próbę porwania:

K6	Kogo chcą porwać
1-2	Papieża – Bonifacego II Srogiego.
3-4	Wielkiego Inkwizytora – Vladimiro Et Bonaca’ę.
5-6	Kardynała stojącego na czele kurii – Lorenzo Cici’ego.



⌘ Porwany oficjalnie służy im jako ofiara niezbędna do przeprowadzenia mrocznego rytuału, który ma otworzyć wrota do domeny deviriów. Jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z planem Sarant zaleją hordy demonów.

Ważni bohaterowie niezależni:

⌘ Czarnoksiężnik Tomasso Acerbi – przywódca ruchu, a zarazem potężny doświadczony mag. Przed wielu lat zbratał się z demonem, który jest jego najbliższym towarzyszem i doradcą.

⌘ Ghaz’khaz’razgh – demon, który wspiera Piewców Kusiciela w ich działaniach.

⌘ Elena Caputo – szpieg w ruchu Odnowy w Łonie, jednocześnie kleryczka ucząca się w żeńskim seminarium.

⌘ Matilde Rapodani – powszechnie uznana malarka. Maluje portrety dla najważniejszych osób w Sarancie. Jej zadaniem jest gromadzenie informacji w mieście. Stanowi jego uszy i oczy.

⌘ Herman Grotger – inkwizytor, który od lat tropi Tomasso Acerbi’ego. Jest w stanie bardzo wiele poświęcić i zrobić, żeby wreszcie dorwać czarnoksiężnika i doprowadzić go przed oblicze Jedyne.

Odnowa w Łonie

Typ frakcji:	Partia polityczna
Motywacja:	Siła
Podejście:	Organizacja->Terror
Wsparcie i potencjalni sojusznicy:	Ambasadorka Matry
Kto tworzy organizację:	Jest to grupa kleryczek, które zawiązały formalny sojusz i powołały do życia organizację, której zadaniem jest walka o ich prawa. Do tej pory kobiety w Dominium mogły piastować tylko najniższe funkcje kościelne. Dzięki ich działaniom ma się to zmienić.

Kolejne kroki działania:

- ⌘ Przedstawicielka ruchu przybija 7 postulatów na drzwiach kurii papieskiej. Nawołują do odblokowania kobietom możliwości piastowania wyższych godności kościelnych.
- ⌘ OwŁ przeprowadza pierwszą z zaplanowanych akcji protestacyjnych. Kleryczki, obeznane z kurialnymi procedurami, zalewają kancelarię papieską listami. Wiedzą, że każda przesyłka musi zostać zarejestrowana, ostemplowana, zaopiniowana, a podjęte działania muszą być wpisane do księgi podawczej.
- ⌘ OwŁ zwołuje na największych placach w mieście pokojowe manifestacje kobiet, które gromadzą się uzbrojone w czarne flagi. Akcja jest dużym sukcesem wizerunkowym.
- ⌘ Pod siedzibą kurii papieskiej ustawia się ogromna kolejka sympatyków OwŁ. Ciągnie się na ponad kilometr. Każdy kolejkowicz trzyma w ręku petycję, którą chce złożyć w kancelarii. Nie wszyscy z nich nawet potrafią pisać i czytać, ale nikt nie widzi w tym najmniejszego problemu. Ważne, żeby po raz kolejny sparaliżować pracę kurii.
- ⌘ Członkinie OwŁ wdzierają się do kurii i rozpoczynają strajk okupacyjny, żądając wysłuchania ich postulatów.
- ⌘ Inicjatywę w OwŁ przejmuje zbrojne ramię. Członkinie partii porywają karetę, którą podróżował Lorenzo Cici. Grożą jego straceniem jeżeli papież nie zrealizuje ich postulatów.
- ⌘ Członkinie partii zajmują Katedrę Mądrości Jedynego i grożą jej wysadzeniem jeżeli papież nie ulegnie ich postulatom.

⌘ Rano mieszkańców Sarantu obiega informacja o zwłokach zwisających z wieży Katedry Mądrości Jedyne. Kiedy straż miejska ściąga nieboszczyka okazuje się, że to nie kto inny tylko kardynał Lorenzo Cici.

⌘ OwŁ podkłada bomby w siedzibie kurii papieskiej i Katedrze Mądrości Jedyne. Jeżeli papież nie wysłucha ich postulatów grożą wysadzeniem obydwu budynków. Straż miejska jest w stanie uchronić tylko jeden z nich.

⌘ Tłumy kobiet wraz z wspierającymi ich mężami gromadzą się na największych placach Sarantu. Szykują się do szturm na pałac papieski.

Ważni bohaterowie niezależni:

⌘ Lotte de Roon – córka matki-założycielki tej partii. Jej rodzicielka przez całe życie zmagła się z dominacją mężczyzn. Mimo wybitnych kwalifikacji i nieprzeciętnego umysłu nigdy nie udało jej się przebić szklanego sufitu. Lotte obiecała sobie, że za wszelką cenę doprowadzi do zmian w kościele Jedyne.

⌘ Fleur Gravenberch – prawa ręka Lotte. Od początku optuje za rozwiązaniami siłowymi. Jednak pod wpływem szefowej, zgadza się dać szansę frakcji optującej za przeprowadzeniem pokojowej zmiany w kościele.

⌘ Emma Król – mózg operacji administracyjnych i pomysłodawczyni wszelkich blokad i wieców. Doskonale zna przepisy rządzące kurią i kancelarią papieską.

⌘ Noa Promes – członkini ruchu. Jest szpiegiem Wielkiego Inkwizytora, którego informuje o wszelkich posunięciach OwŁ.

⌘ Biskup Julio Raspodari – zastępca Lorenzo Cici’ego. To on blokuje zmiany w kościele Jedyne, stojąc na straży tradycji.

Marynarka Wojenna Kartiny

Typ frakcji:	Armia
Motywacja:	Porządek
Podejście:	Brutalna siła
Wsparcie i potencjalni sojusznicy:	Brak
Kto tworzy organizację:	Na czele organizacji stoją błyskotliwi oficerowie, którzy od lat bronią Kartiny przed eskryjską flotą. Gdyby nie rozruchy w mieście pewnie wreszcie zakończyliby tę wojnę. Większość frakcji stanowią doborowi żołnierze, zaprawieni przez lata bojów.

Kolejne kroki działania:

- ⌘ Okręty wojenne wypływają w morze, nie chcąc się angażować w miejskie starcia. Będą obserwować sytuację z daleka. Kłły Sarantu pozostają obsadzone na wypadek inwazji.
- ⌘ W momencie, w którym sytuacja w mieście zaczyna się zaogniać, dochodzi do nacisków na admirała. Sztab żąda, żeby włączył się do działań.
- ⌘ Flota wraca do swojego macierzystego portu i pod osłoną nocy zajmuje całą dzielnicę.
- ⌘ Cały kolejny dzień flota Kartiny poświęca na ustanowienie blokady morskiej, odcinając Sarant od reszty świata.
- ⌘ Oddziały wojskowe dążą do tego, żeby zająć kolejne dzielnice, prowadzące do pałacu papieża. Po drodze nie wahają się użyć siły, jeżeli wymaga tego sytuacja.
- ⌘ Kiedy armia zajmuje dzielnicę papieską, ustanawia dla papieża areszt domowy. Powszechnie mówi się, że flota otoczyła go swoją opieką. Rozpoczyna się bombardowanie dzielnic, w których przebywają buntownicy.
- ⌘ Oddziały naziemne wyruszają w miasto dławić ostatnie bastiony rebelii.
- ⌘ Papież pod przymusem zostaje zmuszony do abdykowania. Nowym władcą Kartiny zostaje admirał Umberto La Sensera. Papież koronuje go w Katedrze Mądrości Jedynego, zachowując najwyższy urząd w kościele Jedynego.

Ważni bohaterowie niezależni:

- ⌘ Umberto La Sensera – wielki admirał kartińskiej floty. Doskonały dowódca i strateg. Powszechnie szanowany i uwielbiany przez lud Kartiny. Przez wzgląd na wiarę ma opory, żeby wystąpić przeciwko papieżowi i przejąć władzę w państwie. Przekonają go dopiero argumenty o racji stanu.
- ⌘ Kevin Politano – kapitan okrętu flagowego „Młot Jedynego”. Prawa ręka i wieloletni przyjaciel admirała.
- ⌘ Paola Politano – żona kapitana Kevina. Przez cały czas trwania działań rewolucyjnych przebywa w mieście, w ich rodzimym pałacu.
- ⌘ Vincenzo Gagliardini – dowódca oddziałów desantowych. Człowiek nastawiony na realizowanie celów. Nie cofnie się przed niczym, żeby je osiągnąć.
- ⌘ Nicolo Ferrari – goniec, który przenosi depesze pomiędzy wielkim admirałem, a papieżem.

Wielka Inkwizycja

Typ frakcji:	Tajna policja
Motywacja:	Porządek
Podejście:	Terror
Wsparcie i potencjalni sojusznicy:	Kuria papieska
Kto tworzy organizację:	Na czele organizacji stoi Wielki Inkwizytor, którego działania stanowią zagadkę dla jej członków. Inkwizytorzy to ponurzy ludzie ubrani w długie czarne płaszcze i charakterystyczne kapelusze. Samym wizerunkiem sprawiają, że serca mieszkańców Sarantu drżą ze strachu.

Kolejne kroki działania:

- ⌘ Po pierwszych akcjach rewolucyjnych w Sarancie inkwizycja prowadzi wzmożone aresztowania wśród mieszkańców.
- ⌘ Organizacja graczy przyciąga uwagę inkwizycji. Członkowie tajnej policji zaczynają bacznie przyglądać się ich kolejnym ruchom. Bohaterowie czują się obserwowani.
- ⌘ Inkwizycja umieszcza szpiega w szeregach organizacji graczy. Dzięki zdobytym w ten sposób informacjom zastawia na drużynę pułapkę. Kolejna ich akcja staje się ryzykowną walką o życie.
- ⌘ Jedna z komórek organizacji graczy zostaje rozbita przez inkwizycję. Część towarzyszy zostaje aresztowana. Rozpoczynają się brutalne przesłuchania w Czarnej Cytadeli.
- ⌘ W wyniku przesłuchań śledczy wpadają na trop ważnego bohatera/ki niezależnego/ej dla graczy. Finalnie postać zostaje aresztowana.
- ⌘ Za członkami drużyny zostają wystawione listy gończe. Nie mogą się swobodnie poruszać po ulicach miasta, ponieważ nagroda jest wielce kusząca. Wszystkie siły porządkowe w Sarancie są skupione na ich złapaniu.
- ⌘ Bohaterowie graczy zostają aresztowani przez inkwizycję.

Ważni bohaterowie niezależni:

- ⌘ Vladimiro Et Bonaca – wielki inkwizytor sterowany przez złowrogięgo demona, przemawiającego do niego z obrazu. Sprawia wrażenie wiecznie zamyślonego. Jego decyzje i rozkazy czasem wydają się niezrozumiałe dla podwładnych, ale nikt nie ma odwagi ich kwestionować.
- ⌘ Cesare Romano – najbardziej zajadły śledczy w Sarancie. Podniesie każdy kamień w mieście i zajrzy do każdej szczeliny, żeby odnaleźć poszukiwanego.
- ⌘ Gianna Trovato – bardzo dociekliwa pani inspektor. Zasłynęła jako mistrzyni przesłuchań. Podobno nie ma informacji, której nie potrafiłaby wydobyć.
- ⌘ Leonardo Gramsci – ponury jegomość, któremu przypadł zaszczyt zarządzania aresztem śledczym w Czarnej Cytadeli i więzieniem na Wyspie Heretyków.
- ⌘ Davide Palumbo – strażnik więzienny, który nie może pogodzić się z tym, jak są traktowani więźniowie inkwizycji. Dręczony wyrzutami sumienia przekazuje listy pomiędzy więzionymi, a ich rodzinami.

Flota Eskrii

Typ frakcji:	Armia
Motywacja:	Siła
Podejście:	Brutalna siła
Wsparcie i potencjalni sojusznicy:	Nordia, Cynazja i Matra
Kto tworzy organizację:	Na czele floty stoi rada kapitanów, którzy przed każdą kolejną akcją wybierają głównodowodzącego. Zazwyczaj jest to osoba, która posiada najlepsze kompetencje do danego zadania. Na co dzień to niezależne korsarskie okręty. Każdy członek floty jest inny, ale tym co ich łączy jest nienawiść do Kartiny.

Kolejne kroki działania:

- ⌘ Przyplnięcie na cynazyjskim statku „Uśmiech Proroka” siatki eskryjskich wywiadowców. Ich głównym zadaniem jest infiltracja kartińskiej floty. Jednak mają wszelkie prerogatywy, żeby siać zamęt w mieście.
- ⌘ Pod osłoną nocy eskryjscy wywiadowcy przepalają kwasem łańcuch broniący dostępu do portu wojskowego. Robią to na tyle sprytnie, że całość na pozór wygląda na nietkniętą. Jednak przy najmniejszym uderzeniu rozsypie się na kawałki.
- ⌘ Jeden z eskryjczyków zatapia w morzu artefakt, który przywołuje morskie deviria. Bestie sięją spustoszenie wśród kartińskich okrętów.
- ⌘ Eskryjczycy przekupują strażnika portowego. W zamian wpuszcza ich na dwie godziny do portu. Jest to doskonały czas, żeby zinfiltrować układ fortyfikacji.
- ⌘ W nocy prześlizgują się do wojskowego portu i przy pomocy zgromadzonych tam materiałów wybuchowych próbują wysadzić Kły Sarantu.
- ⌘ Mimo nie do końca udanej próby zamachu, wysyłają mały rybacki kuter z informacją, że kartińska flota jest osłabiona, lepszego momentu na inwazję nie będzie.
- ⌘ Nad ranem horyzont jest wypełniony eskryjskimi banderami. Flota inwazyjna nadciągnęła i ma zdecydowaną przewagę.

Ważni bohaterowie niezależni:

- ⌘ Ruzgar Erol – przywódca sekcji wywiadowczej, a przy okazji kapitan okrętu „Złoty Pazur”. To jemu przypadł zaszczyt otworzenia drogi do portu eskryjskiej flocie. Na lądzie jest tak samo sprawny jak na morzu. Dlatego właśnie został wybrany przez Radę Kapitanów.
- ⌘ Ismet Taskin – kartińczycy zabili całą jego rodzinę. Dlatego zgłosił się do tej misji, żeby zrobić wszystko, co należy. Jeżeli będzie trzeba, poświęci życie.

⌘ Nisa Akkus – eksryjska morska wiedźma. Marynarze rzadko zabierają kobiety na swoje okręty, ponoć przynoszą pecha. Jedyne wyjątki stanowią te pobłogosławione przez morskie deviria.

⌘ Melek Ilhan – pierwsza oficer „Złotego Pazura”. Doskonale zna się na strzelaniu i prochu. Niektórzy powiadają, że potrafi ustrzelić z muszkietu nawet muchę. Inni, że nawet mokry proch w jej rękach wybuchnie, jeżeli będzie taka potrzeba.

⌘ Bruno Grosso – celnik portowy, któremu załoga „Uśmiechu Proroka” wydaje się mocno podejrzana. Jednak jeszcze nie wie jak na tym zarobić.



Autor: Michał Maciąg
Opracowanie graficzne: Adrian Kala