

DAEMONIA

Anno Domini 2007

DAMNVM

Epoka Mroku



Autorzy:
Dariusz Siwek i Jakub Sawoszczuk

v1.4

I u s t i t i a N u n t i u m

Znów to samo... Z wolno snujących się po nieboskłonie chmur – ponoć domu bogów – poczęły spadać pierwsze krople kolejnego dzisiaj deszczu. Kropla wielkością dorównująca przepiórczemu jaju właśnie uderzyła z niemałym impetem o podmokły grunt lekko się rozpryskując. Za tą jedną leciała już następna, nawet może troszkę większa. Po chwili niedługoj z nie mniejszym impetem rozprysła się ona na barku Baltusa.

-Na kły Beritha! Już chyba tydzień dzień w dzień pada ten przeklęty deszcz! Jeszcze parę dni i z całego tego lasu zrobi się jedno wielkie bagno! - Nagle rzucił z nieukrywaną złością Baltus.

-Tu Ci racja bracie, a przez mokradła tłuc się nie będziemy! - Dodał również podirytowany Lotar.

-Drodzy wojownicy, zważcie na czyje wezwanie tu jesteśmy i ucichnąć zechciejcie, narzekacie jak dzieci.

- Spokojnym tonem odrzekł Aeronus.

-A... - Baltus lekko rozwarł usta, jakby coś jeszcze chciał dodać, ale nie dokonczywszy zamilkł.

Nikt więcej już się nie odezwał. Nie tracąc czasu, już po chwili wszyscy maszerowali dalej. Przezorny strzelec, Vivian poprawił jedynie swój skórzany czepiec i długi płaszcz. Inni z zazdrością spojrzeli jeno na jego solidne ubranie, poprawiając międzyczasie swoje brudne tuniki i przepaski. Nawet 10 stajen nie minęło, kiedy to pojedyncze krople deszczu zamieniły się w wielką ulewę. Cieżkie krople nawałnicą uderzały z wielkim impetem o rozmoczoną ziemię, orząc ją przy tym niczym sprawni rolnicy. Uderzenia tychże kropel deszczu nie dość, że znacząco zagłuszały wszelkie dźwięki, to jeszcze na dodatek nieustannie dawały o sobie znać, bombardując niemalże nagie ciała wędrowców, przykryte jeno cienką tuniką. Pogoda ta do reszty zdruzgotła samopoczucie podróżników, które i tak było fatalne z powodu otoczenia, w jakim przystało im podróżować. Szli oni przez las, choć bardziej by tu pasowało określenie puszcze, gestwine, dzicz. Na dodatek nie była to zwyczajna dzicz... Groteskowo powykrzywiane drzewa, niemalże bezlistne, które swym nietypowym kształtem przypominały karykatury ludzkich postaci. Być może to porównanie nawet by nie przyszło na myśl naszym śmiałkom, gdyby nie fakt, iż parę dni temu w jednej gospodzie stary gawędziarz, ponoć weteran, nie opowiedział im pewnej historii o tym lesie... Według jego opowieści pod koniec Wielkiej Wojny, gdy na tych terenach rozciągały się liczne pola, miała się tutaj stoczyć ważna bitwa pomiędzy wojskami damnumskimi i hordami orczego najeźdźcy. Otóż w samym środku bitwy na jej wszystkich uczestnikach rzekomo dokonał się straszliwy rytuał, przeobrażający ich ciała w drzewa, w których miała cierpieć uwięziona na wieki dusza. No i owi zakłeci w drzewa wojownicy, wedle autora opowieści, mają tworzyć ten las. Tak czy inaczej, nawet bez tej wiedzy jest tutaj wystarczająco strasznie, czego przykładem może być chociażby runo leśne, w licznych miejscach zastąpione spopieloną ziemią. Cały ten obraz dopełniają, na razie odległe, odgłosy bestii, których szkaradnego wyglądu i siły nie sposób sobie wyobrazić nawet w najmroczniejszych koszmarach. Dochodzące do tego nieodgadnione i misterne symbole, zapewne z czasów wojny, które przyozdabiają tutejsze drzewa, także napawają strachem. W takim to otoczeniu i w takiej pogodzie przyszło podróżować naszym śmiałkom. Niedziwne, iż wiele razy każdy z owych wędrowców zastanawiał się w głębi ducha, czy to ma sens, czy nie zawrócić... Jednak w dalszej wędrówce podtrzymywała ich słuszność sprawy, jakiej się oddali i srebro, które mieli otrzymać... Mimo wszystko obiecana suma nie była za wysoka, bo miała wynosić jedyne minę srebra, co za taką wyprawę naprawdę nie jest wygórowaną zapłatą, a i odnośnie słuszności do samej sprawy miewali wątpliwości. Nieraz się zastanawiali, czy, aby ich przewodnik i pracodawca, zwykły skryba miejski, Aeronus naprawdę otrzymał list-polecenie od Gospela, najjaśniejszego boga-patrona sprawiedliwości i prawa? Jakiś list nim pokazywał, ale wszyscy są niepiśmienni, więc nie mogli go w żaden sposób zweryfikować. Potem zaś rozwodzili się także, czy, aby misja, jaką wykonują dla niego, na pewno jest tym zadaniem, które polecił mu wykonać Gospel w nadanym mu liście. Ostatecznie obawiali się także, że może on być fałszywym prorokiem, służącym Mrocznym Potęgom i wiodącym ich na pewną zgubę, możliwe, że nawet do rak odszczepieńców. Jednak wizja gniewu boga sprawiedliwości i przymierania głodem odciągała ich od porzucenia tego zadania.

-Zmrok rychło nadchodzi, nie zanosí się na to, że przestanie padać, więc proponuje postój, a tutaj byłoby dogodne miejsce - Rzekł po cichu Vivian przystając.

-Mi pasować - Rzekł z ulgą krasnolud Arghal, słabo władający roburskim językiem, zrzucając swoją torbę na ziemię.

-Na orczy zad! Znowu mamy nocować w czasie ULEWY?! - Parsknął mocno zirytowany Baltus.

- Baltusie, przecież to nie jest wina nikogo z nas, a marudzeniem nic nie zdziałasz, lepiej poszukaj kaski suchego miejsca. - Odpart Hronus, otwierając swoją torbę.
- J... Zreszta, niech was wszystkich psy chędożą... - Rzekł zmarnowanym głosem Baltus, poczynając wspinać się na drzewo.
- Ognia nie rozpalimy, bo nie ma jak, trzeba jakoś przeżyć bez. Ja wezmę pierwszą wartę, a potem kogoś obudzę, no niech was Dawsun ma w swojej opiece, zasypiajcie - Wygłosił ściągający z pleców łuk Vivian.

Najpierw każdy starał się znaleźć jakiś suchy kąt do przenocowania, ale raczej takich miejsc nie było, więc położyli się byle gdzie, nieraz nawet mając nogi zanurzone w kałuży, co zdawało się nie przeszkadzać podróżnikom. Ogromne zmęczenie całodziennego marszu poprzez dzicz tuszowało wszelkie niewygody. Przed snem niemalże każdy z nich rozmyślał jeszcze przez chwile, jak może wyglądać stwór, którego wedle polecenia rzekomo zawartego w liście mają ubić ku zaspokojeniu woli Gospela. Za dużo czasu ta myśl im nie zajęła, bowiem została urwana przez sen, który ich rychło zmorzył. Teraz spośród dźwięków lekko osłabionej nawałnicy wyróżniały się jedynie odgłosy spacerującego wokół obozowiska Viviana sprawującego wartę. Po pewnym czasie gdy nasz wartownik przysiadł na jednym ze zwalonych pni, jego uszu dobiegł dźwięk łamanej gałązki. Vivian pomyślał, że to jakieś drobne zwierze, ale jest przezorny z natury, więc mimo wszystko postanowił to sprawdzić. Gdy tylko wstał, z nieprzebitego mroku wykraczając zza jednego z drzew wyłoniła się jakaś postać, której sylwetkę lekko zamazywał padający deszcz. Pomimo złej widoczności Vivian dostrzegł, jak krople deszczu uderzają o odrażające, ropiejące bulwy trądowe na jego ciele - był to odszczepieniec.

-**ПЛУГАСЦО!** - Ryknął ze wszystkich sił Vivian, sięgając po pierwszą strzałę.

Zanim zaskoczeni kompani zdążyli się zorientować co się dzieje, pierwszy z odszczepieńców ruszył szarżą na wysuniętego na przedzie łucznika. Podróżników nagle dobiegły odgłosy licznych kroków i po chwili ujrzeni oni wyłaniających się z mroku wściekle szarżujących odszczepieńców. Zanim prymitywna buława agresora dosięgła byłego wartownika, zdążył on wypuścić strzałę w parszywą istotę, która trafiła ją w ramię, powodując lekkie zachwianie biegu, ale nie powstrzymała atakującego. Napastnik z całym impetem uderzył Viviana prosto w głowę, lekko go zamraczając. Między czasie reszta kompanii wstała, uzbrajając się. Następnie nawałnica, niczym dzisiejszy deszcz, uderzyli dzikusów, raniąc podróżników. Vivian po otrzymaniu ciosu postanowił odsunąć się od wroga, gdy to robił napastnik machnął jeszcze maczugą, ale nie trafił. Rozwścieczony Baltus uderzył potężnie, tnąc swą siekierą od dołu, omijając zasłone wroga i zagłębiając swoje toporzyisko w jego boku. Silionczyk uderzając z nadludzką siłą, chyba nadaną przez bogów, odrabiał napastnikowi całą rękę i to tuż za ramieniem. Krew odszczepieńca tryskała obficie wokół, a on sam krzyknął przeraźliwie, padł na ziemię i pogrążony w agonii kurczowo trzymał się za obszerną ranę. Krasnolud silnym ciosem zza pleców poważnie obił wroga swym wielkim młotem. Niestety Hronus, jak i jego towarzysz Vandir wyprowadzili słabe ciosy, które zostały bezproblemowo sparowane przez wrogów. Opuszczony przez łucznika napastnik rzucił się na toboły podróżne naszych śmiałków rychło je przegrzebując. W tym czasie jego kompan dokonał rzezi na Vandirze, z niewyobrażalną siłą, zapewne wzmocnioną przez ich mrocznych bogów. Obuch odszczepieńca rozsadził łopatkę towarzysza Hronusa, szczątki kości i krew trysnęły na wszystkich walczących, a raniony nie wydając nawet najdrobniejszego jęku po prostu padł martwy na ziemię niczym ścięty dąb. Ataki kolejnych napastników na szczęście minęły się z celami. Po chwili wymiany ciosów i wystrzeleniu paru strzał przez Viviana, odszczepieniec grzebiący przy torbach podróżnych coś krzyknął do swoich towarzyszy, po czym wszyscy zaczęli uciekać. W czasie ich odwrotu krasnolud dobił jeszcze potężnym ciosem od dołu jednego z uciekających, a pogrążony w istnej furii Baltus ruszył w pogoni za napastnikami. Niestety, byli oni szybsi i bardziej obeznani w terenie, tak też Silionczyk nie miał szans ich dogonić, więc po chwili wrócił do obozu. Obszerna rana Vandira uśmierciła go na miejscu, więc liczne próby odratowania go zakończyły się niepowodzeniem. Pomimo tak wielkiego napięcia wynikłego z zaistniałej sytuacji po chwili wszystkich zmorzył sen, a na warcie pozostał jedynie Hronus, oplakujący zmarłego przyjaciela, który towarzyszył mu w jego misji od samego początku. Wczesnym rankiem podróżników obudził specyficzny ból brzucha - głód. Baltus odruchowo sięgnął po kawał starego chleba i suszoną szczurowinę, lecz jego palce poczuły jedynie szmaciane dno torby podróżnej. Dopiero teraz przypomniało się mu oraz jego kompanom, że najprawdopodobniej wczorajsi napastnicy skradli im prowiant. Jeszcze nie w pełni ozdrowiały Vivian ze zmartwioną miną wybrał się w głąb lasu, w poszukiwaniu czegoś do zjedzenia. Małomówny krasnolud dźwignawszy swój ciężki zad uczynił podobnie. Reszta w milczeniu szykowała się do dalszej drogi. Strapieni brakiem pożywienia podróżnicy nie zwrócili nawet uwagi na to, że przestało padać, co w normalnych warunkach zapewne by ich ucieszyło.

-Psie syny! Nie mogli wziąć srebra, złota, tylko żarcie! - Przerwał milczenie Baltus.

-Ach, Baltusie. Na cóż nim srebro, do miasta by coś zakupić i tak nie wejda, a lasy w dzisiejszych czasach, jak sam wiesz, ubogie w żywność, toteż tylko na nią czatują wszelecy wygnańcy i odszczepienicy. - Odpart Baltusowi Hronus.

Baltus już więcej nie powiedział, a jedynie skrzętnie zajął się składaniem koca, na którym spał. Po niedługim czasie wrócił krasnolud z paroma grzybami, co nie przyniosło zbytnej ulgi kompanii, bowiem wiadomo wszystkim, iż ledwo sam się nimi naje. Wszyscy, straciwszy już nadzieję na jakiś posiłek dzisiaj, prawie nie zauważyli powrotu Viviana, który niósł na plecach obszerne płyty mięsiwa.

-Czy ktoś sobie życzył dziczyzny? - Zapytał ironicznie Vivian, dając towarzysza znak, że wrócił.

-Na włócznie Saltusa! Za prawdę powiadam Ci, jesteś wielki Vivian! - Odpark z entuzjazmem Baltus spoglądając na zdobycz traperów.

-No, muszę przyznać, że się spisałeś. - Rzekł uśmiechający się na widok mięsiwa Hronus.

Po chwili wychwalania Viviana i jego zdolności łownych każdy z podróżników chwycił kawał mięsa i zaczął jeść, nie chcąc tracić czasu - na surowo. Pierwszy raz od wielu dni cała kompania wędrowała szczęśliwa, nie zwracając uwagi na zapowiadający się deszcz, czy też groteskową roślinność. Co więcej, gdy już nadszedł ten kolejny deszcz, który jakby pomału spełniał przepowiednię Baltusa, mówiącą o przemianie tegoż lasu w bagno, zbyt nie popsuł humoru naszych śmiałków. Byli chociaż przez pewien czas radośni, ale jak wiadomo, nie trwa wiecznie... Po paru godzinach wędrowki, gdy dziczyzna już dawno znikła z ich żołądka, który znów bolał, deszcz ponownie zaczął dawać się we znaki. Tym razem ucierpiało nie tylko samopoczucie, bowiem Lotar i krasnolud zaczęli już kasłać.

-Oby nie było to nic poważnego, bo jakby to był taki Płuconos to mogłoby być nieciekawie... - Rzekł chłodnym tonem, niemal naukowym, Vivian.

-E tam, nie kracz, to pewnikiem zwykły kaszel... - Skomentował Lotar, kaszląc chwilę przy tym.

-Droży towarzysze! - Wyrwał nagle Hronus. - Tam, między drzewami, jakieś koryto w ziemi, może to „rzeka drwa” opisana w liście, pośpieszmy się! - Rzekł podekscytowany wskazując gdzieś palcem.

Słowa przewodnika tej ekspedycji okazały się być prawdą. Oczom podróżników ukazało się szerokie gdzieś na 30 łokci i głębokie na 20 koryto w ziemi, którego dno przykryte było niezliczonymi odłamkami drwa, poczynając od drobnych gałęzi, kończąc na połamanych drzewach. Przez te odłamki dało się spostrzec bagniste podłoże wyścielające rów, zapewne niebezpieczne.

-Co teraz Hronusie? Gdzież stwór? - Spytał krasnolud, nie spuszczać ze wzroku tajemniczego rowu.

-Wzdłuż tegoż koryta iść trzeba czujnie, to potwora znajdziemy. - Odpark spokojnie skryba.

Jak powiedział, tak uczynili. Szli parę łokci od brzegu owego rowu, aby móc obserwować całe dno. Starali się być jak najczujniejsi, lecz ich zmysły znacząco ograniczał rześisty deszcz nieprzerwanie padający od kilku godzin. Wielkie krople deszczu uderzające dosłownie wszędzie zwozdiły ich słuch, a gęste ściany strug deszczowych otaczające ich zewsząd, ograniczały ich pole widzenia. Pomimo takiej nawałnicy, pioruny nie uderzały i niebo było dosyć jasne. Teraz gdy byli tak blisko celu - i zapłaty, deszcz, pomimo iż uciążliwy był ignorowany przez maksymalnie skupionych podróżników. Namokłe sandały chlepczące na podmokłej trawie zdawały się im nie przeszkadzać, a solidne krople wody uderzające o ich ciała z impetem, były jakby nieodczuwalne. Monotonny dźwięk rześistego deszczu przerywał jedynie czasem odgłos kaszlu wydawany przez Lotara bądź też Arghala, powodując chwilowe rozkojarzenie. Jednak nie mogli oni skupić się jedynie na dnie rowu, bo ponadto wypatrywali zasadzek w lesie oraz patrzeli na przód, gdzie zmierzają, a i tyły ktoś obserwować musiał. Ten wymóg rozproszenia uwagi jeszcze bardziej pogorszył skuteczność ich obserwacji, ale za to zwiększył ich czujność i bezpieczeństwo, co było niemniej ważne. Tak też wśród niezliczonych ilości odgłosów uderzeń kropel deszczowych i monotonnego otoczenia zamazanego strugami deszczu sunęli nasi śmiałkowie coraz dalej i dalej. Minęło parędziesiąt stajni, a wędrowcy nie napotkali dosłownie niczego. Ten brak efektu ich poszukiwań spowodował, iż podróżnicy szli teraz lekko zamyśleni, jakby uśpieni, co niemalże wyzerowało ich skuteczność obserwacji i miazdząco ograniczyło czujność - czyli bezpieczeństwo. Gdy po chwili, zrzadzeniem losu, wśród niewyobrażalnej nawałnicy, jedna, wyjątkowo duża kropla deszczu uderzywszy Baltusa prosto w głowę, wytraciła go z zamyślenia. Ten rzucił jeno okiem na właśnie kaszlącego krasnoluda idącego od strony lasu, po czym pomału obróciwszy głowę w kierunku „rzeki drwa” dostrzegł bezdźwięcznie sunącą równo z nimi wielką bestię. Wynurzała się ona gdzieś 5 łokci nad brzeg rowu. Wyglądem przypominała olbrzymiego robala, węża, a może ich diabelskie połączenie! Pośepnie skrzywiona, nogi swe niezliczone odciągała za siebie - jakby do ataku się mierzyla. Ślepią jej w liczbie kilkunastu, a pod nimi ryj, z zębami dookoła były zwrócone w stronę naszych śmiałków. Baltus, pomimo iż wiedział, że bestia szykuje się do ataku, nie był w stanie ostrzec swych kompanów - był sparaliżowany strachem przez kilkunastołokciową poczwara. Po drobnej chwili Vivian dostrzegł, iż Baltus przystanął i w mgnieniu oka poblądł.

-WAAH! - Zdażył ryknąć Vivian, odskakując lekko w tył.

Kompani nagle się rozbiegli, lecz ani wtórego kroku nie dokonczyli, gdy bestia nachyliwszy się nad trawą zaatakowała. Jej masywne ciało, o które rozpryskiwały się setki kropel deszczu, sunęło z lewej na prawą, raniąc przy tym Lotara i Baltusa sztywnymi odnóżami. Krasnolud nie znajdując się w obszarze rażenia ataku stwora, wykorzystał moment i uderzył z całej siły w oślizgły korpus bestii, która zawyla przeraźliwie stając dęba. Po chwili kilkunastołokciowy kolos znów się pochylił, aby kontynuować walkę, ale przy ziemi

czekał już na niego zamierzony do ataku Baltus. Cisnął on swym masywnym toporem, odrabując stworowi dwie kończyny. Z ran bestii wytrysnęła jakaś żółta miast krwi. Lotar, nie pozostając dłużny bestii, także zaatakował ją. Po tej udanej serii ciosów podróżników, stwór rozpoczął swój kolejny atak. Sunąc ponownie całym swym ciałem, gdzieś dwa łokcie nad ziemią, uderzył w Lotara i Arghala. Ubita w klatkę piersiową Lotara, noga bestii oderwała się od niej, pozostając w ciele jednego z naszych śmiałków. Był poważnie ranny, było widać, ale stał. Kolejna seria ataków wędrowców okazała się być jeszcze bardziej pomyślna od poprzedniej – bestia już ledwo stała. Jej następny atak, był już bardzo nieporadny, nie zranił nikogo. Gdy Lotar zamachnął się, aby zadawszy atak rozpocząć pewnie ostatnią serię ciosów, nagle zaskłabł, a z jego ust zaczęła gwałtownie wydobywać się ślina. Krasnolud, znajdujący się na trutkach, zauważył, iż jest to śmiertelny jad i że Lotar jest nie do odratowania. Przepętniony chęcią pomśzczenia swego kompana, wydawszy okrzyk bojowy, z niewiarygodnym rozmachem cisnął obuchem zza pleców w cielsko poczwary. Jego szeroki młot niczym włócznia zagłębił się w ciele przeklętej istoty, niemalże rozrywając ją na dwie połowy. Rycząc przeraźliwie, bestia ponownie stanęła dęba, po czym runęła jak kamienny słup – była definitywnie martwa.

-Udało się! Plugastwo MARCHIE! - Z nieukrywaną radością wykrzyczał Baltus.

Achronus skomentował to jedynie uśmiechem radości. Vivian opuścił łuk i przetarł czoło. Zanim zdążył podejść do reszty kompanii, ujrzał jak z rowu, za plecami kompanów, wylania się kolejna poczwara. Podobna do tamtej, tyle że trzykroć większa.

-UAGH! Za wami! - Ryknął przerażony strzelec.

-Nie zgrywaj się babo i nie przeszkadzaj jak wojownicy świętują triumf. - Odparkł pograżony w euforii zwycięstwa Baltus.

Baltus, zapewne do końca życia będzie żałował, że nie uwierzył wtedy łucznikowi. W tym samym czasie bestia roztworzyła paszczę otoczoną zębiskami i gwałtownie zaatakowała gryząc Baltusa. Żeby jej sięgnęły aż do pasa silionskiego żołnierza. W tym samym czasie reszta kompanów całkowicie zaskoczona stała sparalizowana. Jedynie Vivian wypuścił rychło dwie pierwsze strzały w korpus bestii, która zdawała się nie zwrócić na to zbyt uwagi. Poczwara rzucając łbem na boki, po chwili zacisnęła szczęki. Nogi Baltusa trzepoczące się niczym nadal żywe uderzyły o rozmoczoną ziemię, tryskając przy krwii, która rychło rozmazywała się na deszczu. Krasnolud z furii w oczach rzucił się na bestię, jednak ledwie nią ranił. Zawołał jedynie przy tym „Biegnijcie, biegnijcie!”. Strzelec ani myślał o ucieczce, ale za to ich przewodnik i natchniony prorok czym prędzej zwiął prosto w las. Vivian kręca głową, nie wyobrażał sobie zostawienie kompana i wystrzelił kolejne pociski w piekielną istotę. Tymczasem poczwara masywnym cielskiem machnęła nad ziemią, stracając przy tym Arghala w dół rowu. Vivian ujrzawszy kątem oka, konającego po nabiciu na liczne odłamki drzewne krasnoluda, zdał sobie sprawę, że został sam. Strzelił jeno w meżnego wojaka – żeby skrócić meki kompana, po czym odwrócił się, by uciec. Niestety, nie było dane mu przeżyć tej potyczki... Bestia splunęła jakąś flegmą prosto w jego nogi, po czym przyciągnęła go pod brzeg koryta. Przy akompaniamencie monotonnego deszczu, towarzyszącemu mu wiernie od paru dni oraz ostatnich jęków konającego krasnoluda, który widocznie nie zmarł po oberwaniu strzałą – Vivian zamknął oczu i już nigdy nich nie otworzył...

I N D E K S

Księga wiedzy	8	Rozdział IV: <u>Ruch</u>	63	• dzisiejsze zagrożenia	
Rozdział I: <u>Wprowadzenie</u>	10	• małe odległości		Księga wiary	147
Rozdział II: <u>Cechy</u>	11	• podróżowanie		Rozdział I: <u>O bogach</u>	149
• cechy główne		• skoki, zeskoki i upadki		• ogólne informacje	
• cechy poboczne		Rozdział V: <u>Rozwój</u>	65	• moc bogów	
Rozdział III: <u>Umiejętności</u>	12	• rozwijanie postaci		• historia bogów	
• rozwijanie umiejętności		• cennik rozwoju		• okultyzm	
• lista umiejętności		Księga Słowa	66	Rozdział II: <u>Bogowie</u>	151
• ograniczenia		Rozdział I: <u>O Ars Logos...</u>	68	• opiekunowie	
• punkty wyspecjalizowania		• historia Ars Logos		• inni bogowie	
Rozdział IV: <u>Zdolności</u>	16	• Ars Logos dziś		• źli bogowie	
• nabywanie zdolności		• adepci Ars Logos		Księga władzy	155
• lista zdolności		Rozdział II: <u>Język magiczny</u>	71	Rozdział I: <u>Uwagi</u>	157
Rozdział V: <u>Nawyki</u>	30	• rzucanie czarów		• rola MG	
• nabywanie nawyków		• efekty uboczne		• złote zasady	
• lista przykładowych nawyków		Rozdział III: <u>Dziedziny</u>	74	• testy	
• funkcje nawyków		• Ars Logos		Rozdział II: <u>Przygody</u>	159
• odzwyczajanie		• magia kapłańska		• przygotowanie	
Rozdział VI: <u>Punkty Farta</u>	34	• inna magia		• pomysły	
• nabywanie PF		Rozdział IV: <u>Inne</u>	116	• nagrody	
• funkcje PF		• magiczne przedmioty		Rozdział III: <u>Wiedza</u>	161
Rozdział VII: <u>Sława</u>	35	• rytuały		• boskie sekrety	
• nabywanie PS		• inna obecność magii		• nieznana historia	
• funkcje PS		Księga dóbr	120	• tajemnice teraźniejszości	
Księga narodzin	36	Rozdział I: <u>Informacje</u>	122	• zagrożenia	
Rozdział I: <u>Informacje</u>	38	• dostępność		Rozdział IV: <u>Ułomności</u>	165
• rasy		• jakość		• choroby psychiczne	
• pochodzenie		• obciążenie		• kalectwo	
Rozdział II: <u>Tworzenie</u>	43	• tworzenie przedmiotów		• medycyna	
• opis tworzenia krok po kroku		Rozdział II: <u>Broni</u>	124	Księga stworzenia	168
Księga prawa	46	• typy broni		Rozdział I: <u>Bestie</u>	170
Rozdział I: <u>Testy</u>	48	• spis broni		• zwierzęta	
• kości i rzuty		Rozdział III: <u>Pancerz</u>	126	Dodatek I: <u>Jednostki miar</u>	175
• rodzaje testów		• rodzaje zbroi		Dodatek II: <u>Wizja świata</u>	177
• poziomy trudności		Rozdział IV: <u>Inne</u>	127	• mapa Damnum	179
• punkty utrudnienia		• pozostały ekwipunek		Podziękowania i zaszczyty	180
Rozdział II: <u>Walka</u>	50	• usługi			
• podstawy		• ekwipunek specjalny			
• sekwencja walki		Księga ksiąg	134		
• czynności w walce		Rozdział I: <u>Historia świata</u>	136		
• współczynniki broni		• zarys historyczny			
• techniki		• historia najnowsza			
• zasady specjalne		• mity i legendy			
Rozdział III: <u>Rany</u>	57	• wielka wojna			
• o ranach		Rozdział II: <u>Opis świata</u>	140		
• leczenie ran		• państwa-miasta			
• zranienie krytyczne		• teraźniejsza sytuacja			
• inne rany		• mieszkańcy			

KSIEGA WIEDZY

„Intellige, ut credas, crede, ut intelligas”

Zrozum, abyś mógł uwierzyć, uwierz, abyś mógł zrozumieć

P R O Ł O G O S

Witaj drogi czytelniku, bądź też czytelniczko. Zważ mnie Marcus fabius i tak się składa, że mam autorem tej książki, tej którą właśnie czytasz. Racz wiedzieć, iż wiele mnie kosztowało zebranie tych wszystkich informacji jakie tutaj zamieściłem, a pewnym mam, że nie wszystek ująłem tutaj. Całą młodość na to poświęciłem, teraz już stary dziadoga, ale jak mam mniej wiosen liczył to wiele podróżował i jeszcze więcej badań przeprowadził i z tychże właśnie doświadczeń spisałem wiedzę w tej książce zawartą. Każda stronica tego dzieła to galony mojego potu i wcale nie rzadziej krwi, więc z szacunkiem się obchodź z tą że książką, a dając wyraz temu szacunku czytaj każde słowo uważnie, boć każde ważne!

Jeśli zaś chodzi o treści jakie nagromadziłem na tychże stronicach, to powiem, iż są to po prostu niezbędne informacje dla każdego. Potrzebne zarówno dla bogów, jak i zwykłych śmiertelników. Znajdziesz tutaj wiedzę na temat wszystkich parametrów jakie opisać żywa istota mogą. Ponadto poznasz wyuczone i wrodzone atuty śmiertelników (a i nie tylko) oraz wiele innych niemniej ciekawych informacji. Wertując te stronicę miej w pamięci swej mój trud i docen mój skromny wkład w budowę tej skarbnicy wiedzy. Jeśliś zadowolony z mej pracy, bym był wdzięczny, abys do mnie napisał, ale że żyw jeszcze w ten czas będę, nie gwarantuje. Tak też pewniejsze by było, a i pożyteczniejsze jakbyś wpłacił jakiś datek do którejś z świątyń na modły za moją duszę, albo też osobiście, jak żeś biedny, w modlitwie do Homiliusa, bądź Dawsuna szepnął parę słów za mojego pracowitego ducha, był byś Ci stokroć wdzięczny. Teraz, życzę Ci miłej lektury drogi czytelniku, czytelniczko!

Wiedrowny uczony:
Marcus fabius

Rozdział I: Wprowadzenie

W tym rozdziale wypisałem parę podstawowych pojęć, z którymi powinieneś się zapoznać, jeśli jesteś dopiero nowicjuszem. Jeżeli z kolei jesteś doświadczonym badaczem, to pewnie tą wiedzę już posiadasz, ale od kropki tekstu nikt jeszcze nie umarł, więc także śmiało możesz rzucić okiem.

Co to jest gra fabularna i ogólnie o co w tym chodzi (ang. RPG)?

Otóż mój drogi, cała ta wiedza tutaj zawarta jest właśnie częścią gry, zwanej fabularną. Sama gra polega po prostu na stworzeniu nierealnego bohatera w fantastycznym świecie, a następnie „odgrywanie” go. Rolę jaką opisałem powyżej ma do spełnienia gracz, który musi po prostu wczuć się w stworzoną postać, w jej psychikę i „stać” się nią na czas gry i zagłębić się w świat gry. Z kolei całym światem i wszystkimi obecnymi w nim istotami kieruje Mistrz Gry (MG), który to ma za zadanie przygotowywać jakies ciekawe zdarzenia, przygody, w które następnie wplataje graczy. MG pisze scenariusz, ogólnie przygotowuje sobie przygodę dla graczy (spisuje charakterystyki tych postaci, rysuje mapy tych miejsc jakie spotkają, odwiedzają gracze w czasie gry). Natomiast gracz musi „jedynie” kierować poczynaniami własnego bohatera i podejmować się wyzwaniom Mistrza Gry. Każdą istotę w grach fabularnych opisuje szereg parametrów określających jej predyspozycje fizyczne i umysłowe (siła, inteligencja itp.) oraz lista zdolności i umiejętności jakie posiada postać. Ponadto w grach tego typu do sprawdzania czy różne próby podjęte przez postacie zakończyły się sukcesem używa się kości. Po odpowiednim rzucie opartym o parametry istoty sprawdza się sukcesywność podjętego działania, o szczegółach testów i mechaniki przeczytasz dalej. Gracz w czasie gry rozwija swoją postać poprzez podnoszenie jej cech oraz poznawanie nowych zdolności i umiejętności dzięki Punktom Doświadczenia (PD) które MG przydziela po każdej sesji lub zadaniu.

Co to jest Damnum?

Samo słowo Damnum oznacza okrug cywilizacyjny w jakim toczy się gra. Jest to gra fabularna (patrz wyżej) o charakterze mrocznej fantastyki. Akcja gry toczy się jakby w starożytności, a przynajmniej najbardziej ją przypomina. Jednak występuje wiele odstępstw od wiedzy jaką posiadasz, po prostu tutaj historia i proces rozwoju cywilizacji biegł inaczej. Skojarzyć ten świat możesz ze starożytnością, ale nie stawiaj pomiędzy Damnum a tą epoką znaku „=”. Zagłębiając się w ten podręcznik zauważysz wyraźnie różnicę. Kraina ta jest przesączona mitami, bliskością bogów, wszechobecną mistyką oraz wielką brutalnością i surowością czasów w jakich przyszło żyć bohaterom graczy (BG). Otóż nie jest to świat piękny, bogowie równie często co pomagają – szkodzą, natomiast ludy cywilizowane nie rozwijają się w zjednoczonym państwie, a krwawo rywalizują pomiędzy sobą. Częściej niż pomocną dłoń otrzymasz tutaj dobijającego kopniaka, a zamiast rycerskich herosów będziesz częściej oglądał zwykłych morderców i sadystów, którzy po prostu zabili wystarczająco dużo odpowiednich osób. Dorobki cywilizacyjne z antycznych czasów stoją w ruinie, a moc w nich drzemiąca dawno temu została zapomniana. Nad szlachetność i honorowość wysuwa się żądza władzy, pieniędzy i chęć przetrwania. Podczas częstych klęsk głodu, wszechobecnego bezprawia czy krwawych wojen często zapomina się o takich wartościach jak duma, człowieczeństwo czy nawet moralność. Świat jest brutalny, nikt się nad tobą nie ulituje, a pobitego w rowie jedynie dobieje albo okradnie. Ludzie są nieufni, trzymają się wewnątrz kręgów rodzinnych lub klanowych i nie przepadają za kimkolwiek obcym. Aparat państwowy jest jeszcze dość prymitywny, więc faktyczną władzę sprawują miejscowi przywódcy, nieraz tyrani i szubrawcy. Jednym słowem panuje jeszcze anarchia. Ludzie nie potrafią się odnaleźć w życiu, często nie wiedzą do którego państwa należą i równie często wybuchają konflikty na tym tle. Jest to kryzys pięknej starożytności – jej mroczne wieki. Bandycтво rośnie niczym plaga z powodu zbyt małej ilości straży, głodu i braku pracy, którą by można wyżywić rodzinę. Klęska głodu krąży po Damnum co tylko doprowadza ludzi do jeszcze skrajniejszych posunięć i desperackich kroków. Masz złoto? Lepiej się z tym nie obchodź, bo zaprawdę rychło je stracisz i to będziesz miał szczęście jak stracisz tylko złoto. Aż chciałoby się powiedzieć coś dobrego, ale takie właśnie jest Damnum – dobro to margines. Pamiętaj o tym, pamiętaj w jakim świecie żyjesz, bo inaczej predko zginiesz...

Rozdział II: Cechy

No wreszcie poprzehodźmy to treści właściwej mej księgi. Otóż znajdziesz tutaj kompletne informacje na temat cech istot. Cechy to nim innego jak wspomniane już na wstępie predyspozycje fizyczne i umysłowe danej postaci. Cechy dzielimy na dwa rodzaje: główne i poboczne. Różnią się one tym, że cechy główne są testowane razem z umiejętnościami, a cechy poboczne są wykorzystywane w inny sposób.

Cechy główne

Cechy definiujące podstawowe predyspozycje fizyczne i umysłowe istoty. Są poddawane testom. Często wpływają na cechy poboczne. Cechy główne:

- **Siła** [S] – Odzwierciedla siłę fizyczną bohatera. Definiuje maksymalny udźwig oraz zadawane obrażenia. Jest testowana wtedy gdy postać musi sprostać jakiemuś siłowemu wyzwaniu, musi wykazać się krzepą (np. wyważenie drzwi)
- **Wytrzymałość** [Wt] – Odzwierciedla naturalną odporność organizmu postaci. Definiuje maksymalną ilość ran jaką może przyjąć postać oraz regenerację kondycji. Testuje się ją gdy podawany próbie jest organizm bohatera (np. po za implikowaniu trucizna)
- **Zręczność** [Zr] – Odzwierciedla zdolności manualne bohatera. Wpływa na obronę, unik, inicjatywę, szanse trafienia oraz obrażenia broni dystansowej. Testuje się ją gdy chodzi o jakieś manualne wyzwania wymagające precyzji i zwinności (np. przy skradaniu się)
- **Inteligencja** [Int] – Odzwierciedla szeroko pojętą sprawność i kondycję umysłu oraz zmysłów. Opiera się na niej dużo umiejętności, jest bardzo przydatna w czarowaniu. Testuje się ją gdy próbie poddawana jest pamięć, zmysły, czy też intelekt bohatera (np. gdy BG chce coś sobie przypomnieć, gdy się rozgląda)
- **Psychika** [Ps] – Odzwierciedla odporność psychiczną postaci. Definiuje wiele rzeczy związanych z magią oraz testuje się ją z Siłą Woli. Testuje się tą cechę gdy podawana próbie jest odporność psychiczna bohatera (np. gdy jest poddany bardzo brutalnemu widokowi).
- **Charyzma** [Ch] – Odzwierciedla wyrazistość osobowości i atrakcyjność bohatera. Definiuje sposób postrzegania postaci przez innych, a ponadto opiera się na niej wiele umiejętności. Testuje się ją zawsze podczas jakichkolwiek kontaktów z innymi (np. podczas przekonywania kogoś).

Cechy poboczne

Odpowiadające za jedną konkretną funkcję. Rzadko testowane. Często modyfikowane przez cechy główne. Często zmienne.

- **Kondycja** [Kon] – odzwierciedla odporność na zmęczenie i ogólną kondycję bohatera. Wypokupowana jest osobno i niezależnie za PD. Definiuje maksymalną ilość Punktów Kondycji, za które wykonuje się różne akcje w walce. Nigdy nie jest testowana, podczas wyzwań związanych z odpornością na zmęczenie i ogólną kondycją testuje się Wt, a gdy pojawiają się jakieś negatywne oddziaływania związane ze zmęczeniem to MG może po prostu odjąć pewną liczbę PK bohaterowi na pewien czas.
- **Siła Woli** [SW] – odzwierciedla odwagę i niezłomność bohatera. Siła woli to taka naturalna umiejętność, to znaczy że występuje w tej samej skali i używa jej się tak samo. Jest testowana razem z Psychiką, lub z Wytrzymałością. Wypokupują się ją osobno za PD, tak jak umiejętność. Testują się ją gdy próbie wystawiana jest odwaga, samozaparcie i niezłomność bohatera (np. przy opieraniu się torturom, przy teście strachu) czy też ogólnie odporność bohatera (organizmu, psychiki, ciała itp.).
- **Żywotność** [Żyw] – definiuje maksymalną liczbę ran jaką może przeżyć postać. Ustalana jest poprzez podzielenie Wt przez 4. Otrzymana liczba wskazuje ile ran poważnych może postać przetrzymać, należy zamienić każde 3 rany poważne na ranę śmiertelną. Nigdy się jej nie testuje. Jest całkowicie zależna, nie wykupuje się jej osobno za PD.
- **Szybkość** [Sz] – definiuje prędkość poruszania się bohatera oraz po części odległość jego skakania. Rzadko bywa testowana, aczkolwiek bywa. Zwiększyć jej wartość można jedynie odpowiednimi zdolnościami.

Istnieją (jest to udowodnione) tzn. Stałe modyfikatory z cech, do czego służą dowiesz się odnośnie testów. Wystarczy Ci póki co wiedzieć, że taki stały modyfikator zyskujesz za każde pełne 4 punkty w każdej cenie głównej, dla każdej cechy jest osobny modyfikator stały.

Rozdział III: Umiejetności

Teraz drogi czytelniku zapoznasz się z umiejętnościami. Najprościej ujmując, umiejętności to nabyte w czasie życia bohatera wyuczone zdolności. Umiejetności występują w skali od 0 do 6. Gdzie 0 oznacza, iż w ogóle takiej umiejętności nie posiadasz, a 6 określa wybitne mistrzostwo w danej dziedzinie. No, więc miłego czytania...

Rozwijanie umiejętności

Jak już mówiłem umiejętności nie są wrodzone, więc musisz się ich uczyć w czasie gry (nie licząc tych, które dostajesz przy tworzeniu postaci – pozostałość dotychczasowego życia). Sprawa jest dosyć prosta. Żeby nauczyć się nowej umiejętności musisz znaleźć nauczyciela, bądź też w inny sposób podczas sesji nabyć daną umiejętność (np. poprzez przeczytanie odpowiedniej książki, po jakimś szczególnym wydarzeniu, po specjalnych treningu). Ostatecznie o tym, czy możesz nauczyć się danej umiejętności (czy nauka była wystarczająco kompletna itp.) decyduje MG.

Jeżeli chodzi o awansowanie umiejętności na wyższy poziom to sprawa ma się podobnie. Otóż musisz w czasie sesji pokazywać, że zdobywasz nowe doświadczenie w danej dziedzinie i tak dla przykładu jak chcesz awansować walkę na wyższy poziom to powinieneś dużo walczyć, albo gdy chcesz awansować naukę (matematykę) to chodzić na wykłady, czytać jakieś książki, dużo liczyć itp. Na im wyższy poziom chcesz awansować tym ten trening powinien być intensywniejszy. Ostatecznie o możliwości awansu decyduje MG. Gdy MG ma jakieś wątpliwości może bez problemu zapytać innych graczy o radę.

Nie ważne czy chcesz się nauczyć nowej umiejętności czy awansować już posiadaną musisz sprawdzić, czy aby na pewno możesz to zrobić. W tym celu zaglądasz dalej w ten rozdział na zagadnienie „ograniczenia” i tam wszystkiego się dowiesz.

Lista umiejętności

Teraz możesz zapoznać się z listą umiejętności. Wiele lat żem poświęcił, abys teraz mógł ją przejrzeć, ale z góry rzecz, pewnym jest, żem wszystkich spisać nie mógł, więc jakby co Ci do głowy przyszło, co mi umknęło to śmiało możesz MG zapytać czy można by w poczet umiejętności twoją propozycję zamieścić. Jeszcze gwoli jasności. Pod napisem „nazwa” widnieją nie co innego jak właśnie nazwy danych umiejętności. Zaś pod słowem „cecha” kryje się cecha, którą się testuje razem z umiejętnością daną. Z kolei pod inskrypcją „opis” znajduje się krótki opis działania i wykorzystania poszczególnych umiejętności, jak coś mało informacji w tej rubryce znajdziesz to nie wpadaj w panikę – pewnie gdzieś w innym miejscu albo w innej księdze napisane, co to treścią by bardziej odpowiadała umiejętności poszukiwanej. Tak jakbyś jakieś statystki czy co prowadził, powiem, żeby Ci trudu oszczędzić, że łącznie umiejętności tutaj 52 wypisałem (licząc po nazwach, ogólnikowo, nie biorąc w uwagę że pod nazwą niektóre się wiele oddzielnych umiejętności mieści).

Tabela I-1: Lista umiejętności

NAMNA	CECHA	OPIS
Akrobatyka	Zr	Definiuje odległość i wysokość skoku. Pozwala na akrobacje.
Charakteryzacja	Zr	Możesz zmieniać aparycję siebie i innych osób. Wymagane narzędzia.
Czułość	Int	Zdolność szybkiego reagowania, zachowania ostrożności, ogółem – czułość.
Czytanie/Pisanie	Int	Potrafisz czytać i pisać w językach w jakich mówisz i jakie mają forme pisaną (czyli: palacyjski i języki mistyczne).
Dowodzenie	Ch	Zdolność podporządkowywania sobie innych i kierowania ich poczynaniami. Zdobywanie dominacji w grupie, rządzenie.
Etykieta	Ch	Znasz zasady kultury, dobrego zachowania itp.
Górnictwo	Int	Wiedza o podziemiach, typach skał, orientacja pod ziemią itp.
Hipnoza	Int	Możesz pogrążyć kogoś w transie i zadać mu kilka (ile PZ uzyskałeś w przeciwnym teście hipnozy konta siły woli, tyle pytań)

Jeździectwo	Zr	Jazda na wierzchowcach.
Język	Int	Umiejętność mówienia w danym języku. Na 1-szym poziomie będzie to rozpoznanie danego języka, na 2 rozumienie i pojedyncze zwroty, na 3-cim prosta komunikacja, a od 4-go coraz płynniejsza mowa. Rozróżnia się 6 języków większych polis, języki ras i obcych ludów.
Język mistyczny	Int	Najczęściej martwe języki ludów starożytnych. Stosowane w różnych dziedzinach życia. Najbardziej znane to: boski, starodamnumski, magiczny.
Kradzież kieszonkowa	Zr	Okradanie sakiewek, kieszeni, mebli (przy właścicielu) itp.
Leczenie	Int	Możesz leczyć obłąd, niektóre kalectwa, poważne i śmiertelne rany.
Leczenie chorób	Int	Wykonując test umiejętności skracasz trwanie choroby o ilość dni równą uzyskanym PZ, dodatkowe użycie odpowiednich specyfików dodatkowo skraca czas trwania. Ponadto możesz leczyć zatrucia.
Medytacja	Pś	Wykorzystując tą umiejętność zwiększasz swoje szanse w czarowaniu.
Mimika	Int	Komunikacja niewerbalna, czytanie z ruchu warg.
Mocna głowa	Wt	Nie tak często zalewasz się alkoholem.
Nauka	Int	Jest to typowa wiedza książkowa, najczęstsze: Astrologia, demonologia, filozofia, genealogia i heraldyka, historia, matematyka, teologia, prawo, metalurgia, nekromancja, inżynieria, strategia i taktyka, magia, sztuka, runy, zoologia, anatomia, fizyka, polityka.
Nawigacja	Int	Wyznaczanie kierunku, posługiwanie się mapami, ustalanie położenia.
Obrona	Zr	Umiejętność pozwalająca na uniknięcie obrażeń, bądź ich redukcję.
Opieka nad zwierzętami	Ch	Wiesz jak zajmować się zwierzętami. Wiesz czy są najeżone, czy coś nim nie dolega. Ponadto jak masz do tego leczenia możesz je leczyć ich rany, a i leczenie chorób możesz na nich stosować (najpierw test opieki)
Oswajanie	Ch	Potrafisz udamawiać dzikie zwierzęta i je trefować. Tresura jednej sztuczki zajmuje od tygodnia do 3 w zależności od skomplikowania. Maksymalna ilość sztuczek jakie może poznać zwierze określa wartość jego Inteligencji.
Otwieranie zamków	Zr	Otwieranie wszelkich zamków, usuwanie pułapek i innych zabezpieczeń.
Perswazja	Ch	Zdolność przekonywania innych do swoich racji.
Pierwsza pomoc	Int	Możesz próbować leczyć. Jak uzyskasz w teście 2 PP to zadajesz pacjentowi i drobną ranę, a jak 4 i więcej to lekką. (Patrz: leczenie ran)
Płotkowanie	Ch	Wynajdowanie informacji od ludzi, z plotek.
Pływanie	S	Zdolność pływania i nurkowanie (czas w stajaniach równy mod. z Wt).
Powozenie	Zr	Zdolność prowadzenia wszelkich pojazdów naziemnych (wozy, rydwany itp.)
Rzemiosło	Różnie	Najczęstsze: Kowalstwo-S, szklarstwo-Zr, druciarstwo-Zr, gotowanie-Int, szkutnictwo-Zr, bednarstwo- Zr, wytwarzanie zbroi- S, krawiectwo -Zr, uprawa roli- Int, łuczarstwo- Zr, jubilerstwo- Zr, stolarstwo- Zr, kartografia- Zr, kamieniarstwo -Zr, garncarstwo- Zr, handel- Cha, różdżkarstwo-(Int+Zr):2, lutnictwo-Zr, grawerstwo/tatuaze-Zr, tkactwo-Zr, wikliniarstwo-Zr, budownictwo-Zr, garbarstwo-Zr, alchemia-Int
Sekretnie znaki	Int	Znaki i symbole stosowane przez specyficzne grupy. Najczęstsze: zwiadowców, drwali, sekt/kultów, plemienne.
Sekretny język	Int	Języki stosowane przez specyficzne grupy społeczne. Najczęstsze: język bitewny, druidyczny, łowców, sekt, staroplemienne.
Skradanie	Zr	Możesz poruszać się niezauważalny i niesłyszalny.
Spostrzegawczość	Int	Nasłuchiwanie, zauważanie i inne wykorzystanie zmysłów.

Szacowanie	Int	Szacowanie wartości przedmiotu, odległości, ilości, czasu itp.
Sztuka	Ch	Doezja, śpiew, granie na instrumencie, malarstwo, rzeźba, architektura
Sztuka przetrwania	Int	Zdobywanie jedzenia (raz na dzień, wykarmi tyle osób ile miał PZ w teście +1), budowanie szałasów, zdobywanie wody, opawianie zwierzęcy, określanie pogody na najbliższy dzień, rozpalamie ognia (zdobywanie hubki).
Sztuka uliczna	Ch + różne / 2	Żonglerka- Zr, taniec- Ch, wróżenie- Int, mím- Ch, aktorstwo- Ch, komik- Ch, pólakacz ognia- Ps, brzuchomówstwo- Ch, bajarz- Ch.
Taktyka	S	Testowana tylko przy technikach, definiuje ich maksymalną ilość.
Targowanie	Ch	Możesz negocjować w sprawie ceny. (za każdy PZ w teście przeciw sile woli kontrahenta cena sprzedawanego towaru rośnie o 10% a kupowanego spada, w przypadku PP na odwrót)
Torturowanie	Ch	Zadawanie 2 razy większego bólu przy 2 razy mniejszych obrażeniach, czyli zmuszanie do mówienia (za każdy PZ odpowiedź na jedno pytanie).
Tropienie	Int	Dotrafisz podążać za różnymi śladami ku ich właścicielowi.
Ukrywanie	Zr	Możesz gdzieś się schować przez innymi.
Walka dystansowa (strzelanie)	Zr	Umiejętność posługiwania się bronią dystansową (strzelecką). Pozwala ona na zadanie obrażeń na dystans.
Walka wręcz	S	Umiejętność posługiwania się bronią. Zdolność zadawania ran.
Warzenie trucizn	Int	Dotrafisz przyrządzać trucizny, wykrywać je, identyfikować i neutralizować.
Wiedza o ...	Int	Jest to po prostu wiedza na temat jakiegoś miejsca (np. Silion), typu miejsc (np. Las), grupy stworzeń (smoki, elfy) bądź też zjawiska (np. sztuka, śmierć)
Wspinaczka	S	Zdolność wspinania się po różnych powierzchniach oraz stosowania lin i innych akcesoriów wspinaczkowych.
Wykrycie magii.	Ps	Za pomocą dotyku możesz spróbować wykryć moc w danej istocie lub przedmiocie. W połączeniu z nauką (magia) możesz ponadto spróbować rozpoznać typ magii.
Zastawianie pułapek	Zr	Umiejętność zastawiania i tworzenia pułapek z odpowiednich elementów.
Zastraszanie	Ch	Dotrafisz zastraszać innych i tym samym wywołuje strach (przeciwstawny test SW opartej na Ps)
Żebractwo	Ch	Możesz wyprosić niewielkie sumy pieniędzy itp.
Żeglowanie	Zr	Zdolność pilotowania wszelkich pojazdów wodnych.

Jeśli nie posiadasz w ogóle danej umiejętności to jeżeli dana umiejętność nie wymaga specyficznej wiedzy (jak np. nauka, nawigacja itp.) (decyduje MG) to możesz spróbować wykonać test, jednak otrzymujesz 3 PU.

Ograniczenia w rozwijaniu umiejętności

Po dociekliwym badaniach doszedłem do wniosku, iż umysł ludzki wbrew głosom pseudonaukowców jest bardzo ograniczony, czyli nie jest tak wszechstronny, aby łączyć niektóre bardzo odległe horyzonty różnych dziedzin. Z tego właśnie powodu przy tworzeniu postaci wybierasz sobie profesję, aby się jakoś ukierunkować. Wybór ten procentuje w dalszym życiu, bowiem owe ograniczenie w końcu daje się we znaki. Wygląda to tak, że możesz mieć maksymalnie tyle poziomów umiejętności (poziomy umiejętności, inaczej: zsumowana liczba poziomów wszystkich umiejętności) spoza klasy, ile masz klasowych razy 2. Sprawa z umiejętnościami neutralnymi ma się podobnie, z tą różnicą, że tutaj jest skala 1 do 1.

! Język rasowy, ojczysty i wiedza o ojczyźnie nie wlicza się do powyższych kalkulacji !

Punkty Wspecjalizowania

Teraz moi drodzy zapoznam Was z bardzo istotną rzeczą odnośnie umiejętności. Otóż po tym jak awansujesz

swoje umiejętności to nabierasz wyspecjalizowania w dziedzinie, którą dana umiejętność prezentuje. Owe wyspecjalizowanie odzwierciedlają Punkty Wyspecjalizowania (PW). Punkty te liczy się osobno dla każdej umiejętności i pod umiejętności (dla każdego rzemiosła, języka itp. Osobno). Punkty te zdobywasz automatycznie przy awansie na poziom 2, 4 i 6. Jak łatwo zauważyć dzieje się to regularnie, co 2 poziomy umiejętności. Równie łatwo można zauważyć, iż ma maksymalnie owych punktów możesz mieć 3.

Teraz drogi czytelniku opowiem Ci co możesz zrobić z PW. Skoro już wiesz jak dobywać Punkty Wyspecjalizowania, to najwyższy czas, abyś się dowiedział jak nie możesz wykorzystać. Otóż za PW możesz „kupić” podczas każdego testu danej umiejętności pewne usprawnienia, ułatwienia odnośnie testu. Po skończeniu testu i rozpoczęciu następnego twoja liczba PW się odnawia, to znaczy że masz do wykorzystania każdorazowo maksymalną liczbę swoich PW w danej umiejętności.

Usprawnień jakie możesz wykorzystać jest kilka. Oto one:

- Zwiększenie liczby Punktów Zwyciestw. Tą akcję możesz wykonać tylko bezpośrednio po udanym teście. Gdy test Ci się udał i masz jeszcze jakieś PW to możesz za każdy 1 PW dodać 1 Punkt Zwyciestwa (PZ).
- Zmniejszenie liczby Punktów Porażek. Tą akcję możesz wykonać tylko bezpośrednio po nieudanym teście. Gdy test Ci się nie udał i masz jeszcze jakieś PW to możesz za każdy 1 PW odjąć 1 Punkt Porażki (PP).
- Ponowienie testu. Tą akcję możesz wykonać tylko bezpośrednio po teście. Wykorzystując 2 PW możesz ponowić test (tak samo jakbyś użył Punktu Farta).
- Zmniejszenie Poziomu Trudności (PT). Tą akcję można wykonać tylko bezpośrednio przed testem. Wykorzystując 3 PW możesz zmniejszyć Poziom Trudności danego testu o 1.

Rozdział IV: Zdolności

No teraz zdolności. Ach nad tym to ja się dopiero natrudziłem. Co ja się nie nachodziłem, potem drugie tyle w pracowni przesiedziałem nad tonami papirusów, ale w końcu opisałem wszystkie 216 zdolności. Co ja żem widział, jakie kraje odwiedził i jakich ludzi poznał, żeby je wszystkie spisać, ani twoja wyobraźnia tego nie pojmie. Tutaj nie masz co próbować samemu uzupełniać listę, żeby tu coś nowego znaleźć to trzeba być nie lada uczony. Jak ich co więcej na świecie się na mnoży ponowie mój spis, a i na kartach nie jednej księgi napisze, więc o to się nie bój. Odnosnie samych zdolności to powiem Ci, że one są jednym z filarów rozwoju bohatera. Otóż dążenie do opanowania jakiejś ze zdolności, albo ich grupy to nie rzadko życiowy cel bohatera. Te specjalne atuty kreują tak naprawdę unikalność i wyjątkowość każdej postaci, więc uważnie przeczytaj poniższy spis i jeszcze uważnie dobieraj same zdolności, tak Ci radzę.

Nabywanie zdolności

Gdy nauczyć się chcesz jakiejś z zdolności, to na początek musisz spełniać wszystkie jej wymagania, tej reguły w żaden sposób ominąć się nie da, bogowie nawet mieli by z tym problem, więc tutaj „drogi na skróty” ani się nie doszukuj. Kolejnym warunkiem jest po prostu nauczenie się owej zdolności w czasie zwykłej sesji, tutaj sprawa ma się identycznie jak przy uczeniu nowych umiejętności, więc tam odsyłam. Tutaj tylko MG może stosować odpowiednio większe wymagania w czasie zabiegów uczenia w zależności od specyfiki poszczególnych zdolności.

Lista zdolności

Teraz zaprezentuję Ci wyczerpującą listę zdolności, jaką w przeciągu długich lat zdołałem opracować. Na samej górze masz nazwę, poniżej wymagania, a najniżej opis działania, patrz i podziwiasz.

Lista zdolności

Askurant

Wymagania: Wspinaczka 3

Opis: Gdy postać pomaga komukolwiek się wspinać to traktuje się tą osobę jakby miała umiejętność wspinaczka na poziomie 2.

Atak w biegu

Wymagania: Zr 12, czujność 2, walka 2, taktyka 1

Opis: Po wykonaniu szarży możesz dokończyć ruch nie zatrzymując się. Drugie wykorzystanie: Po każdym ciosie możesz zdecydować się przejść parę metrów (połowę normalnej wartości ruchu).

Atak z ukrycia

Wymagania: Zr 13

Opis: Małą bronią (nóż, kastet, pięść) możesz wykonać niezauważalny atak (niezauważalny do czasu aż cel nie otrzyma obrażeń).

Bardzo charyzmatyczny

Wymagania: Ch 16

Opis: Postać wyróżnia się swoją charyzmą. Otrzymuje +2 do cechy Charyzma.

Bardzo inteligentny

Wymagania: Int 16

Opis: Postać wyróżnia się swoją inteligencją. Otrzymuje +2 do cechy Inteligencja.

Bardzo silny

Wymagania: S 16

Opis: Postać wyróżnia się swoją inteligencją. Otrzymuje +2 do cechy Siła.

Bardzo wytrzymały

Wymagania: Wt 16

Opis: Postać wyróżnia się swoją wytrzymałością. Otrzymuje +2 do cechy Wytrzymałość.

Bardzo zreczny

Wymagania: Zr 16

Opis: Postać wyróżnia się swoją zrecznością. Otrzymuje +2 do cechy Zreczność.

Bez kości

Wymagania: Zr 18, Wt poniżej 13

Opis: Bohater może precyzyjnie się przez niewiarygodnie małe przesmyki, przez które normalny człowiek by nie przeszedł. Zasada jedna: przejdzie głowa (jedyna jego twarda kość) to przejdzie reszta.

Bez słowa

Wymagania: Ch 14, Sztuka (granie na instrumencie) 4

Opis: Melodią swojego instrumentu paraliżujesz wszystkich słuchaczy, którzy nie zdadzą przeciwnego testu Siły woli i um. grania na instrumencie muzyka. Czas trwania (w stajaniach) jest równy PP uzyskanych w teście.

Bez wytrycha

Wymagania: Otwieranie zamków 4

Opis: Bohater może użyć byle czego jako wytrycha (np. nóż, patyczek) decyzja MG czy się przedmiot nadaje.

Bijatyka

Wymagania: S 12, Walka 3

Opis: Każdą rzecz jaką chwycisz nie traktuje się jako broń improwizowaną tylko zwykłą, MG ustala do jakiej broni najbardziej pasuje rzecz trzymana (łyżka to będzie nóż, noga od krzesła obuch itp.)

Błyskawiczny rzut

Wymagania: Zr 12, Walka dystansowa 3

Opis: Bohater rzucając ma +2 IH.

Błyskawiczny skok

Wymagania: Zr 16, Akrobatyka 4

Opis: Bohater może podskoczyć nie tracąc na to ani chwili.

Bojowa pieśń

Wymagania: Sztuka uliczna (śpiew) 2

Opis: Śpiewając wzniosłą pieśń zapewniasz wszystkim twoim walczącym sojusznikom-słuchaczom +1 do wszystkich testów związanych z walką za każde 2 poziomy umiejętności śpiewu. Mają ten mod. tak długo jak śpiewasz i po zakończeniu śpiewu jeszcze jedną rundę.

Boska siła

Wymagania: S 19, SM 4

Opis: Postać jest nadludzko silna i może unieść na chwilę (parę stajni) ciężar równy jego Siłom pomnożonej przez 40 (w minach) nad głowę.

Broń specjalna

Wymagania: brak

Opis: Możesz używać specjalnych broni. Kategorie: pneumatyczne (funda, arcus), dmuchawka, kusza, bronie dwuręczne, 2 bronie, unieruchamiające.

Brzuchomówca

Wymagania: Mimika 2, Sztuka (aktorstwo) 1

Opis: Postać, jeśli chce, może mówić w ogóle nie poruszając ustami.

Celne oko

Wymagania: Spostrzegawczość 2, Walka 3

Opis: Możesz dokonać modyfikacji lokacji trafienia o jeden punkt na kości na jakąś sąsiednią liczbę.

Charyzmatyczny dowódca

Wymagania: Ch 12, dowodzenie 2

Opis: Dowodząc nad jakimiś podwładnymi możesz zdając test perswazji pozwolić im wykonać jakąś czynności z umiejętnością na poziomie 1 jaką ty posiadasz.

Chwyt zapaśniczy

Wymagania: S 14, Walka 2, Taktyka 2

Opis: Gdy masz kogoś w chwycie możesz spróbować zadać mu obrażenia. Wykonujecie przeciwny test Siły, jak wygrasz zadajesz mu normalne obrażenia jak przy ciosie z pięści w korpus.

Cień

Wymagania: Zr 18, Skradanie 5, gdy jest chociaż troszkę ciemno

Opis: Zanim bohater zacznie się skradać wybiera czy chce być niewidzialny czy niesłyszalny, wrogowie jak mają możliwość go widzieć, a jest niesłyszalny to mają -3 w teście, a jak są w stanie go słyszeć, a jest niewidzialny to mają też -3, a jeżeli nie są w stanie go widzieć bo jest niewidzialny ani słyszeć (bo np. Jest za daleko) to nie ma ani testu.

Cios skrytobójczy

Wymagania: Walka 2, skradanie 3, ukrywanie 3

Opis: Bohater gdy atakuje z zaskoczenia podnosi mu się obrażenia o jeden poziom.

Cios w czuły punkt

Wymagania: Spostrzegawczość 2, Walka 3

Opis: Raz dziennie możesz wyprowadzić atak który automatycznie trafia z 0 pZ.

Cudotwórca

Wymagania: Int 13, Leczenie 3

Opis: Wszyscy ranni których doglądał w czasie dnia bohater odzyskując tyle zdrowia ile by odzyskali po nocy odpoczynku, nieważne co tak naprawdę robili.

Człowiek o wielu twarzach

Wymagania: Ch 12, Aktorstwo 3, Perswazja 2, Charakteryzacja 3

Opis: Postać po odpowiednim przygotowaniu potrafi się podszyc pod dowolną osobę (wyglądać jak ona i mówić „jej głosem”).

Człowiek z północy

Wymagania: Wt 16, Siła woli 4

Opis: Bohater staje się niewrażliwy na zimno (atmosferyczne, nie magiczne). Może paradować w samych spodenkach nawet po samym biegunie. Mając ten atut nie można wykupić: człowiek z pustyni.

Człowiek z pustyni

Wymagania: Wt 16, Siła woli 4

Opis: Bohater staje się niewrażliwy na ciepło (atmosferyczne, nie magiczne). Może nawet w futrze po pustyni chodzić. Mając ten atut nie można wykupić: człowiek z północy

Czujny

Wymagania: Czujność 3, Spostrzegawczość 3

Opis: „Zasięg osobisty” który się zawsze uważnie pilnuje (własne ciało i najbliższe otoczenie) wynosi w przypadku tej postaci około od 4 do 8 łokci.

Czytanie z warg

Wymagania: Mimika 4

Opis: Postać bez najmniejszych problemów potrafi czytać z ruchu warg, nawet ze znaczniejszej odległości.

Daleki strzał

Wymagania: S 12, Walka dystansowa 4

Opis: Bohater może rzucać bronią strzelać z łuku i procy dwa razy dalej niż normalnie.

Dalekodystansowiec

Wymagania: Kondycja 7

Opis: Dla ciebie bieg to chód. Przy biegu odpoczywać musisz tylko co parę godzin (jak inni przy marszu).

Dar przekonywania

Wymagania: Ch 20, Perswazja 5

Opis: Możesz wydać prosty rozkaz jak „stać”, „spokój”, „rzucić broń” lub „cisza”. Wykonujesz test perswazji z ujemnych modyfikatorem równym ilości osób / 2 do których kierujesz polecenie. Jak zdasz to wszyscy bez gadania robią co chciałeś.

Defensor

Wymagania: Obrona 3, Siła woli 2

Opis: Po wejściu w tryb defensora bohater zyskuje +3 do obrony i -4 do testu ataku. Następnie co rundę minus do ataku spada o 1. Gdy dostanie pierwszą poważną ranę to wykonuje test Siły woli, gdy mu się nie uda to tryb się przerywa. Gdy dostanie drugą ranę poważną automatycznie się tryb przerywa.

Delikatny śpiew

Wymagania: Ch 12, Sztuka (granie na instrumencie) 2, Śpiew 2

Opis: Swoją sztuką możesz normalnie uspić człowieka, który nie jest w stanie walki ani też nie jest w pozycji bojowej oraz ni jest to dzikie zwierzęta. Test przeciwstawny SW i Śpiewu.

Dobra kondycja

Wymagania: Kondycja 5

Opis: Wyróżniasz się świetną kondycją. Otrzymujesz +1 do Kondycji.

Dominacja kobiety

Wymagania: Ch 12, Perswazja 2, tylko dla kobiety

Opis: Wszyscy mężczyźni nie wrogo nastawieni spełniająca każdą prośbę (drobne przysługi) postaci. Żeby inni bohaterowie się temu oparli muszą wykonać trudny test Siły woli. Ta kobieta po prostu ma to „coś”.

Doskonała pamięć

Wymagania: Int 16

Opis: Możesz „przetrzymywać” w pamięci liczbę dowolnych obrazów równą mod. z Ch, przykładowo: skomplikowaną mapę, czyjąś twarz.

Doskonałe opanowanie sytuacji

Wymagania: Zr 15, Czujność 3

Opis: W każdym momencie walki (po zadeklarowaniu ruchu, w czasie wykonywania; zawsze) możesz

dowolnie obniżyć swoją inicjatywę. Możesz to uczynić wielokrotnie w czasie tury.

Doświadczony tarczownik

Wymagania: Zr 14, Obrona 3

Opis: Tarcze przypinasz całkowicie sobie do przed ramienia, zwalniając w ten sposób dłoni. W zwolnionej dłoni możesz trzymać dowolny przedmiot i użyć go, nawet broni, tylko że wtedy tarcza przestaje „działać”.

Dziwiewkonaśladowca

Wymagania: Int 16, spostrzegawczość 3, śpiew 4

Opis: Postać może naśladować, imitować, zmieniać, modyfikować i tworzyć za pomocą swojego ciała w zasadzie dowolne dźwięki.

Fatum masakry

Wymagania: 2 bazowe Pf

Opis: Dziwnym trafem postać otaczają wyjątkowo brutalne i krwawe zdarzenia, a najkrwawsze są te, które sama spowoduje. Jak komuś rozerżnie brzuch to bebechy mogą trysnąć wokół parunastu łokci, o krwi już nawet nie wspominając...

Farciarz

Wymagania: 2 bazowe (odnawialne) Pf

Opis: Masz dodatkowy punkt fartu, odnawiający się codziennie.

Fuks

Wymagania: Zr 16, Spostrzegawczość 4, czujność 4

Opis: Raz dziennie możesz uniknąć jakiegoś zagrożenia np. ciosu, pułapki itp. Lecz unik danego zagrożenia musi ograniczać się maksymalnie do reakcji w sekundę (a nie, gdy aby uniknąć zagrożenia musisz przebiec 100 m, uciekając przed lawiną).

Furia śmierci

Wymagania: Czujność 2, Spostrzegawczość 1, Walka 4

Opis: Gdy w zabijesz wroga możesz wykonać darmowy cios w kolejnego, jak jest jakiś w pobliżu na wyciągnięcie broni, wcale nie musisz poprzestać na jednym.

Gadanina

Wymagania: Ch 10, Perswazja 3

Opis: Możesz pogrążyć kogoś niemalże w paraliżu zasypując go stekiem bezsensownych stwierdzeń i pytań (na tyle stają ile uzyskasz pZ w teście perswazji)

Genialny umysł

Wymagania: Int 16, Nauka (matematyka) 4

Opis: Postać rozwiązuje każdy problem arytmetyczny bardzo szybko i błyskawicznie liczy. Ma +1 przy testach um. w których wykorzystuje się liczenie (np. kartografia, alchemia) oraz +2 do nauka (matematyka) i szacowanie.

Gotowy na wszystko

Wymagania: Spostrzegawczość 2, Czujność 2

Opis: Walcząc z tym bohaterem nie ma się żadnych modyfikatorów wynikających z przewagi liczebnej.

Groźny głos

Wymagania: Ch 14, Zastraszanie 3

Opis: Bohater może mówić w odpowiedniej tonacji, wtedy każdy musi wykonać test siły woli, nieudany oznacza -2 do wszystkich działań, co rundę można ponawiać. Efekt mija gdy zda test lub gdy bohater odejdzie.

Improwizator

Wymagania: Int 16, Rzemiosło (dow.) 3, Sztuka przetrwania 2

Opis: Bohater do wykorzystania rzemiosła może użyć improwizacyjnych narzędzi (czy dane przedmioty mogą posłużyć jako narzędzia decyduje MG). Niestety zyskuje ujemny modyfikator -1 / -2 (decyzja MG).

Ironiczne skradanie

Wymagania: Skradanie 6

Opis: Bohater może się skradać z pasażerem na plecach, lecz otrzymuje -2 do wszystkich testów ruchowych, także do samego skradania.

Ironiczne ukrywanie

Wymagania: Ukrywanie 6

Opis: Bohater może się ukryć z pasażerem na plecach, lecz otrzymuje -3 do ukrywania.

Jak kamień

Wymagania: Ps 10, Siła woli 2

Opis: Bohater może stać w kompletnym bezruchu przez liczbę stają równą jego sile woli.

Jazda na śpiąco

Wymagania: Jeździectwo 2

Opis: Bohater może spać bez żadnych problemów (i negatywnych efektów) jadąc na koniu.

Jeden gest

Wymagania: Ch 16, Zastraszanie 5

Opis: Bohater wykonuje test zastraszania o ujemnym modyfikatorze -1 za każde 2 osoby do których kieruje rozkaz. Jeśli test się powiedzie to bohater może wykonać jakiś rozkazujący gest bez użycia słów (pokazanie palcem w stronę wyjścia itp.), a wszyscy do których był on kierowany wykonają to co bohater pokazał.

Jeniec

Wymagania: Int 8, Czujność 2, Sposstrzegawczość 2

Opis: Bohater prowadząc zniewolonego jeńca, ma jakby cały czas zamrożoną rundę, która się odmraża gdy jeńiec próbuje uciec.

Jest dobrze

Wymagania: Dowodzenie 2, Perswazja 2

Opis: Bohater wykonuje test (może trudniejszy) dowodzenia lub perswazji, jak go zda to wszyscy jego towarzysze/podwładni otrzymują do najbliższego testu +1 (albo więcej jak wykonywał trudniejszy test), ale jak nie zda to otrzymują połowiczny ujemny mod.

Kameleon

Wymagania: Czujność 3, Ukrywanie 3

Opis: Bohater po ukryciu pozostaje czujny. Ma zamrożoną całą rundę na wykonanie w dowolnej chwili.

Kamienna łeb

Wymagania: Wt 12, Ps 12, Mocna głowa 4

Opis: Postaci NIE DA się upić alkoholem ani odurzyć narkotykami.

Kamienny nos

Wymagania: Ps 11, SW 2

Opis: W żaden sposób postać nie reaguje na żaden, nawet największy smród. Ponadto nie reaguje także na żadne inne efekty specyfików zapachowych (trucizny zapachowe, narkotyki itp.)

Kanciarz

Wymagania: Hazard 3

Opis: Bohater wygrywa zawsze w karty, chyba że któryś z przeciwników też jest takim kanciarzem. MG może zażądać testu sposstrzegawczości przeciwników czy nie dostrzega oszustw.

Karzeł

Wymagania: Tylko podczas tworzenia postaci !

Opis: Postać jest nadzwyczajnie niska. Jest mniejsza o 1/3 maksymalnego rozmiaru dla jej rasy.

Kobieca szkoła

Wymagania: tylko dla kobiety

Opis: Bohaterka umie spakować tak rzeczy w torbie, że wyciągnięcie jakiegokolwiek rzeczy z torby trwa tylko rundę.

Kompas w głowie

Wymagania: Nawigacja 3, Sztuka przetrwania 2 LUB górnictwo 1

Opis: Bohater potrafi zawsze i wszędzie wyznaczyć północ.

Kontrola mocy

Wymagania: Język (magiczny) 3, Siła woli 3, Medytacja 2

Opis: Możesz przerzucić negatywny efekt przy „błędzie w sztuce magicznej” raz dziennie.

Koński ped

Wymagania: S 12, Kondycja 5

Opis: Goniąc kogoś lub uciekając dostajesz „skrzydeł”, czyli +1 do Szybkości.

Krasomówca

Wymagania: Ch 18, Perswazja 5, Orator

Opis: Możesz przekonywać grupę ludzi bez ujemnych modyfikatorów równą modyfikatorowi z charyzmy razy 1000.

Kruszenie skał

Wymagania: S 17, Walka wręcz 4, Siła woli 3

Opis: Uderzając w rzeczy statyczne do zburzenia (skrzynie, ściany itp.) bez jakiegokolwiek broni zadajesz obrażenia o 2 poziomy wyższe.

Lejce trzecią ręką

Wymagania: Powożenie 3, Czujność 1, Sposstrzegawczość 1

Opis: Bohater nie otrzymuje żadnych ujemnych modyfikatorów do powożenia za złe podłoże, za zbyt ostre

zakrety itp. Nawet będąc rozpedzonym.

Linoskoczek

Wymagania: Zr 12, Wspinaczka 2

Opis: Żadnych trudności podczas chodzenia po rozpiętej linie.

Mag ciszy

Wymagania: Int 16, Mimika 4, Język (magiczny) 4

Opis: Adept nie musi wypowiadać słów zaklęć.

Mag niezależności

Wymagania: Ps 18, Siła woli 4, Rzemiosło (Alchemia) 4

Opis: Adept nie musi używać składników których cena jest mniejsza od 20 sykli srebra.

Mapa w pamięci

Wymagania: Int 10, Nawigacja 3, Kartografia 2

Opis: Postać ma w głowie dość szczegółową mapę terenu, który przebywał w przeciągu ostatniego tygodnia

Maskowanie

Wymagania: Zr 12, Ukrywanie się 3

Opis: Bohater może próbować ukryć pojazdy, budowle i inne statyczne rzeczy.

Mistrz prowokacji

Wymagania: CH 14, Perswazja 4, atut: prowokacja

Opis: Gdy sprowokujesz kogoś to ten bije najbliższą postać, ale nie ciebie.

Mistrz rozumu

Wymagania: Int 20, Język (mag.) 4, Język (dow) 4, Sztuka (Śpiew) 3

Opis: Adept nie musi przygotowywać rano czarów, może przed samym czarem ustalić zaklęcie.

Mistrz rozpiętości klasowej

Wymagania: Min. 10 um. na poziomie 2.

Opis: Umiejętności spoza klasy stają się neutralne, a neutralne stają się klasowe.

Mistrz tropienia

Wymagania: Tropienie 5, Spostrzegawczość 2

Opis: Możesz określić niewiarygodne szczegóły na podstawie jedynie śladu (płec, wagę, czy był chory itp.), do określania ilości tych szczegółów można wykonać test.

Mistrz uników

Wymagania: Zr 15, Obrona 3, Czułość 2,

Opis: Bohater może normalnie próbować uniknąć ataków z broni dystansowej.

Mnie to nie kręci

Wymagania: Siła woli 3

Opis: Bohater jest odporny na atut „dominacja kobiet”.

Moce kapłańskie

Wymagania: Ps 14, po święceniach, Moce proste (kapłańskie)

Opis: Otrzymujesz dostęp do 1 dziedziny magii kapłańskiej.

Moce magiczne

Wymagania: Int 16, Ps 12, po inicjacji na czarodzieja, Moce proste (czarodzieja)

Opis: Otrzymujesz dostęp do odpowiedniej dziedziny magii.

Moce proste

Wymagania: (Int 9, Ps 9, po święceniach na nowicjusza LUB po inicjacji na ucznia czarodzieja, ten wymóg można ominąć jak atut ten che gracz wziąć podczas tworzenia postaci, zakładając iż już owe inicjacje przeżył)

Opis: Otrzymujesz dostęp do odp. dziedziny magii prostej.

Mówca

Wymagania: Ch 12, Perswazja 2

Opis: Bohater może przekonywać grupę ludzi bez ujemnych modyfikatorów równą modyfikatorowi z charyzmy razy 10.

Mumifikator

Wymagania: Nauka (anatomia) 3, Nauka (chemia) 2, Leczenie 2

Opis: Postać używając zestawu alchemicznego lub narzędzi medyka potrafi zakonserwować praktycznie wszystko, by w niezmiennym stanie mogło przetrwać nawet wiele lat.

Myśleć jak wróg

Wymagania: Int 18, Spostrzegawczość 4, Czułość 2

Opis: Bohater może wyczytać z oczu wrogów ludzkich lub innych myślących wrogów ich intencje i przewidzieć jego następne działanie.

Myśleć jak zwierze

Wymagania: Int 12, Spostrzegawczość 2, Opieka nad zwierzętami 4

Opis: Bohater po zdanym teście oswajania bądź też opieki nad zwierzętami (decyzja gracza) może odczytać zamiary napotkanego zwierzęcia i jego następny „ruch”.

Na 4 łapy

Wymagania: Wt 12, Zr 14, Akrobatyka 4 LUB Wspinaczka 4

Opis: Bohater może spadać z 2 razy większych wysokości. Przy liczeniu obrażeń za spadek wysokość dzielona jest przez 2.

Nauczyciel

Wymagania: Min. dwie nauki/wiedze 3, Perswazja 2

Opis: Bohater może uczyć innych umiejętności i atutów które sam posiada, koszt w PD tak nabytych jest mniejszy o 10%.

Nic Ci nie jest

Wymagania: Ch 8, Perswazja 2, pierwsza pomoc 2 LUB leczenie 1

Opis: Bohater po udanym teście perswazji jest w stanie wmówić komuś że „to nic poważnego” przez co pacjent niweluje minusy wynikające z rany na czas rund równych umiejętności perswazji medyka, no w końcu zrozumie że jednak „coś mi jest”.

Nie dam się tak łatwo!

Wymagania: Ch 6, Walka 2

Opis: Jak wypada Ci 1 w teście ataku to automatycznie się nie mijasz, tylko normalnie wszystko zliczasz.

Nie dla mnie to świnstwo

Wymagania: Siła woli 3

Opis: Bohater na wszystkie testy związane z uzależnieniami otrzymuje modyfikator +3.

Nieustraszony

Wymagania: Ps 8, Siła woli 4, zdolność: odważny

Opis: Strach na Ciebie nie działa a w testach przerażenia masz +3.

Niewrażliwy na ból

Wymagania: Ps 13, Wt 12, Siła woli 3

Opis: Bohater może spróbować zniwelować skutki wynikające z rany poważnej lub lekkiej zdając test Siły woli zaraz po otrzymaniu rany.

Nos

Wymagania: Int 12, Spostrzegawczość 4

Opis: Samoczynnie i natychmiastowo wyczuwasz niepasujące do otoczenia zapachy, posmaczek siarki w pokoju szlacheica, zapach majeranku w jaskini itp.

Nowa twarz

Wymagania: Charakteryzacja 3

Opis: Bohater może zmienić twarz dowolnej osobie, dodaje blizny, podkoloruje włosy itp. Inna osoba i to bez żadnych doczepianych włosów.

Obszerne ubranie

Wymagania: Zr 13, Charakteryzacja 3, w miarę obszerne ubranie

Opis: Możesz schować przedmiot maks o pół łokcia długości w garderobie. Może także większe, ale wtedy za pomocą spostrzegawczości może zostać zauważony.

Obureczność

Wymagania: Zr 12

Opis: Niweluje wszelkie negatywne efekty za walkę bronią w złej ręce.

Ochłap, też żarcie

Wymagania: Ps 10, Siła woli 4

Opis: Możesz jeść rzeczy których inni ani by nie tyknęli, zgniłe, stare, sfermentowane – same przysmaki.

Odporność na [magie, choroby, trucizny, wybrany żywiol]

Wymagania: Ps 12, Siła woli 3

Opis: Masz +3 do testów z tym związanych (w obronie przeciw odpowiedniej domenie).

Odporność na zmęczenia

Wymagania: Kon 6, SW 2

Opis: Postać nie otrzymuje stłuczeń za marez.

Odporny psychicznie

Wymagania: Ps 14, Siła woli 4

Opis: Choroba psychiczna dosięgnie Cię 2 razy później niż innych.

Odruchowa obrona

Wymagania: Zr 18, Obrona 6, Czujność 5

Opis: Wzmocnienie obrony wykonujesz 2 razy taniej.

Odrzut

Wymagania: S 16

Opis: Przy odpychaniu wroga, nie przesuwają się one o 4 łokcie, a o tyle łokci ile miałeś PZ w teście (+4 bazowe).

Odważny

Wymagania: Siła woli 3

Opis: Nie tak łatwo Cię przestraszyć. +3 do testu strachu i +1 do przerażenia.

Ogar krwi

Wymagania: Tropienie 5

Opis: Postać wyczuwa zapamiętany zapach nawet w odległości 500-900 łokci.

Okiem inżyniera

Wymagania: Int 16, nauka (inżynieria) 3

Opis: Po zdanych testach inżynierii po chwili przypatrywania możesz określić funkcję i przeznaczenie każdej maszyny, no poza nielicznymi wyjątkami (bardzo starożytne maszyny itp. - decyzja MG)

Okrzyk

Wymagania: brak

Opis: Bitewny zew, a może krzyk na wyładowanie się. Wszystko to tu się mieści. Postać może raz na godzinę wydać okrzyk, który zapewnia jej +2 do najbliższego testu.

Olbrzym

Wymagania: Tylko podczas tworzenia postaci!

Opis: Postać urodziła się wyjątkowo wielka. Bohater jest wyższy o 1/3 maksymalnej wysokości możliwej dla jego rasy.

Orator

Wymagania: Ch 16, Perswazja 4

Opis: Może przekonywać grupę ludzi bez ujemnych modyfikatorów równą modyfikatorowi z charyzmy razy 100.

Oskubanie na przywitanie

Wymagania: Zr 16, Kradzież kieszonkowa 4

Opis: Jak postaci ktoś podaje rękę to ta ma jego sakwę dłoni. Jak była ta osoba przyjaźnie nastawiona to nie ma testu, jeżeli nie to jest.

Ostrożne ruchy

Wymagania: Czujność 2, Taktyka 2

Opis: Możesz normalnie odejść od wroga, a on nie wykonuje żadnego ataku za ucieczkę.

Ostrożności nigdy za wiele

Wymagania: Leczenie/Chirurgia 2, Spostrzegawczość 1, Czujność 1

Opis: Medyk nigdy nie zarazi się chorobą od swojego pacjenta.

Pajak

Wymagania: Zr 15, Wspinaczka 5

Opis: Bohater może się wspinać nawet po pionowych ścianach, jeśli nie są śliskie. Ogólnie wspina się po wszystkim, chyba że jest za strome i śliskie, albo w innej wyjątkowej sytuacji o której zdecydował MG.

Pamięć absolutna

Wymagania: Int 14

Opis: Jak zapomnieliś o jakimś szczególe z misji to możesz wykonać test inteligencji, jak zdasz to MG Ci przypomina ten zapomniany fakt.

Pan bestii

Wymagania: Ch 14, Siła woli 2, Oswajanie 4

Opis: Bohater może używać oswajania (tresury) i zdolności z nią związanych odnośnie bestii i mutantów.

Pan lutni

Wymagania: Sztuka (granie na instrumencie) 2, Sztuka (śpiew) 2

Opis: Dźwiękiem swojej muzyki możesz uspokoić słuchaczy (co może doprowadzić np. do zaprzestania walki) bądź ich rozżłościć (co np. może doprowadzić do burdy).

Pełne rozbrojenie

Wymagania: Zr 14, Walka 4, zdolność: rozbrojenie

Opis: Podczas normalnego rozbrajania możesz po udanym teście chwycić broń wroga, bądź odrzucić ją na parę metrów od niego.

Dewny atak

Wymagania: S 14, Walka 4,

Opis: Przy każdym ataku do sumy PZ dodajesz 2, a od sumy PP odejmujesz 2.

Dodcięcie

Wymagania: S 14, Walka wręcz 4

Opis: Możesz spróbować przewrócić wszystkich wrogów jacy Cię otaczają. Do każdego poczynając od drugiego masz -1 do testu (do następnego -3, potem -4, -5 itd.)

Dodrywacz

Wymagania: Ch 16, Perswazja 2

Opis: Możesz przerzucić każdy test związany z uwodzeniem.

Podtrzymanie na duchu

Wymagania: Dowodzenie 4

Opis: Wódz wykonuje test dowodzenia by podnieść morale podwładnych, jak go zda to wszyscy jego podkomendni przełamują strach i przerażenie.

Podwójna szarża

Wymagania: Walka 4, zdolność: Htak w biegu

Opis: Możesz zaatakować dwóch wrogów podczas szarży jeżeli stoja w linii prostej odpowiedniej do szarży.

Podwodnik

Wymagania: S 12, Pływanie 4

Opis: Pływasz dwukrotnie szybciej.

Podziemny zmysł

Wymagania: Górnictwo 3, Spostrzegawczość 3

Opis: Postać automatycznie dostrzega wszystkie konwencjonalne (nie magiczne) ukryte przejścia, skrytki itp.

Pogoda to żaden problem

Wymagania: Ps 10, Siła woli 2, Sztuka przetrwania 1

Opis: Bohater nie otrzymuje żadnych minusów za warunki pogodowe (deszcz itp.)

Poliiglota

Wymagania: Int 14, Język lub Język mistyczny (dowolne 4) 2

Opis: Postać po całym dniu wsłuchiwania się w obcy dialekt potrafi się nim posługiwać, tak jakby miała ten język na poziomie 3, gdy przestanie przebywać w otoczeniu istot posługujących się tym językiem (musi codziennie słyszeć go minimum przez 4 godziny) to po tygodniu zapomina go.

Poszcze

Wymagania: Wt 14, Siła woli 3

Opis: Bohater może dłużej nie jeść i nie pić. Każdy posiłek (na dzień potrzebne 3) bohater odnotowuje. Jak liczba ta osiągnie wartość jego Wt to musi coś zjeść albo zacząć głodować.. Zanotowane punkty nie kumulują się z punktami notowanymi za brak snu (zdolność: spać?). Aby pozbyć się punktów trzeba „zapełnić spiżarnię”.

Powalający atak

Wymagania: S 20, Walka 4

Opis: Po jednym wybranym ataku w swojej rundzie możesz spróbować odrzucić wroga raz na 2 tury.

Precyzyjny strzał

Wymagania: Zr 12, Walka dystansowa 3, Spostrzegawczość 2

Opis: Nie otrzymujesz minusów gdy wróg jest w zwarciu ani gdy wróg stoi obok twojego kompana.

Pretorian

Wymagania: Zr 14, Obrona 5, zdolność: Defensor

Opis: Kiedy bohater jest w trybie defensora to gdy minus do testu już się wyzeruje to zaczyna rosnąć co rundę o 1 bonus do obrony, maksymalnie do łącznie +6.

Prowokacja

Wymagania: Perswazja 2, Zastraszanie 2

Opis: Możesz spróbować (test przeciwstawny perswazji LUB zastraszania kontra Siła woli) sprowokować kogokolwiek by Cię uderzył (on rozpoczął walkę).

Przenikliwy wzrok

Wymagania: Int 8, Spostrzegawczość 4

Opis: Postać bez żadnych problemów widzi przez dym, mgłę itp.

Przerażający

Wymagania: Zastraszanie 6, zdolność: straszny

Opis: Twój widok wywołuje przerażenie.

Przyjaciół bestii

Wymagania: Ch 14, Opieka nad zwierzętami 4, Siła woli 2

Opis: Bohater może używać opieki nad zwierzętami i zdolności z nią związanych odnośnie bestii i mutantów.

Przyjaciół zwierząt

Wymagania: Ch 15, Oswajanie 4

Opis: Bohater może wydać krótki rozkaz jakiemuś wytresowanemu zwierzęciu (nie koniecznie swojemu) lub dzikiemu zwierzęciu (wymagany test).

Rece zamiast nóg

Wymagania: Zr 14, S 8

Opis: Chodzenie na rękach jest dla Ciebie tak łatwe, jak dla innych na nogach.

Rozbrajanie

Wymagania: Zr 11, Walka 2

Opis: Wykonując przeciwstawny test walki możesz pozbawić wroga jego broni, która pada mu pod nogi.

Ryba

Wymagania: Wt 12, Pływanie 3

Opis: Bohater może wstrzymać powietrze na 2 razy dłużej niż normalnie.

Silny charakter

Wymagania: Ch 16

Opis: Wyróżniasz się odporną psychiką. Otrzymujesz +2 do cechy Psychika.

Siłacz

Wymagania: S 20

Opis: Możesz trzymać broń dwuręczną w jednej ręce. Jednak nie możesz drugą ręką używać tarczy ani drugiej broni, ale możesz trzymać tam dowolny przedmiot i użyć tą ręką dowolny przedmiot oprócz broni, czy tarczy. Poza tym te zazdrosne oczy pełne podziwu...

Smakosz

Wymagania: Int 10, Spostrzegawczość 2, nauka (chemia) 3

Opis: Po krótkim zbadaniu (czyli: powąchaniu/skosztowaniu/dotknięciu) jakiejkolwiek substancji/mieszaniny postać zna wszystkie jej składniki.

Skoczek

Wymagania: Zr 16, Akrobatyka 5

Opis: Możesz skakać 2 razy dalej i 2 razy wyżej.

Słowo

Wymagania: Ch 10, Perswazja 2

Opis: Bohater po udanym, trudnym teście perswazji wypowiada jedno odpowiednie słowo, po którym atmosfera wśród nie bojowo nastawionych postaci łagodnieje.

Słuch absolutny

Wymagania: Int 12, Sztuka (granie na instrumencie, śpiew) 2, Spostrzegawczość 2

Opis: Bohater wykonując test inteligencji może powtórzyć dowolną melodię lub słowa piosenki jaką kiedykolwiek słyszał.

Spać?

Wymagania: Ps 14, Siła woli 3

Opis: Jak bohater nie śpi albo nie dosypia to notuje sobie gdzieś ile godzin „ma w plecy” i dopiero jak dana liczba osiągnie wartość jego wytrzymałości to padnie ze zmęczenia. Aby usunąć te „punkciki” trzeba po prostu odpowiednio długo spać.

Spanie na wodzie

Wymagania: Pływanie 2

Opis: Bohater może spokojnie spać na niewzburzonej wodzie, po prostu jak tego nie chce i nikt mu nie „pomaga” to nie jest w stanie się zatopić, utopić.

Specjalizacja

Wymagania: Walka 4, Taktyka 4

Opis: Może zwiększać atak kosztem obrony i na odwrót.

Specjalne bandażowanie

Wymagania: Perswazja 2 lub Sztuka (aktorstwo) 1, P. pomoc 2

Opis: Bohater po zdanym teście leczenia może tak obandażować wroga, że ten jest kompletnie skrepowany, jak test nie wyszedł to cały fortel wychodzi na jaw.

Spostrzegawczy procarz

Wymagania: Walka dystansowa 2, Spostrzegawczość 2

Opis: Bohater natychmiast znajduje pociski do procy jak jest na otwartym terenie, jaskini lub ruinach (wszędzie tam gdzie można by znaleźć kamienie – decyzja MG).

Stalowe pięści

Wymagania: S 18, Walka wręcz 5

Opis: Twoja „broń naturalna” (pięści, nogi, głowa itp.) działają tak jakbyś miał w ręce siekiere.

Straszny

Wymagania: Zastraszanie 4

Opis: Twój widok wywołuje strach.

Strzał mierzony

Wymagania: Rzemiosło (wytwarzanie pancerza) 1, Spostrzegawczość 3, Walka dystansowa 3.

Opis: Jeden wybrany pocisk w dniu omija 1 punkt Absorpcji.

Swobodny bieg

Wymagania: Zr 13, Czujność 2, Akrobatyka 2

Opis: Możesz poruszać się po trudnym terenie bez żadnych trudności.

Szalony chirurg

Wymagania: Ps 10, Siła woli 3, Chirurgia 2.

Opis: Bohater może sobie zaszyć w ciele małą broń (sztylet, kastet, dmuchawkę, małą siekierkę) lub inny przedmiot podobnych rozmiarów. Raniąc się przy tym poważnie. Wyciągnięcie przedmiotu ze „schowka” powoduje lekką ranę, da się jej uniknąć jak przedmiot wyciąga się długo (parenasie minut bez pośpiechu). Tak schowany przedmiot jest nie do wykrycia.

Szał berserkera

Wymagania: Ps 10, Siła woli 3

Opis: Bohater otrzymuje +2 do siły, wytrzymałości i kondycji, lecz otrzymuje -2 do testów obrony i może używać jedynie ciosu zwykłego, od dołu i zza pleców. Szal trwa liczbę rund równą $At/4$, lecz berserker może starać się przedłużyć szal o kolejne rundy (maks. Liczba równa $At/3$) wykonując co rundę test siły woli, co mu zajmuje chwilę przez co otrzymuje na rundę w której wykonywał test -1 do IA. Po wyjściu z szalu ma -2 do siły, szybkości i kondycji na tyle samo czasu ile trwał szal. Wyklucza zdolność: defensor.

Szkoła morska

Wymagania: Zr 8, Int 8

Opis: Umiesz robić takie węzły które potrafi odwiązać jedynie osoba z tą samą zdolnością.

Szósty zmysł

Wymagania: Czujność 4, Spostrzegawczość 2

Opis: Po prostu „czujesz” jak ktoś Cię śledzi, obserwuje itp.

Sztuczka ze strzała

Wymagania: Zr 17, Obrona 6, zdolność: Mistrz uników

Opis: Po udanym uniku ataku dystansowego możesz wystrzelony pocisk chwycić.

Sztuka pułapkowania

Wymagania: Zakładanie pułapek 3

Opis: Pułapki założone przez bohatera są trudniejsze do wykrycia (-2 do testu spostrzegawczości).

Szybki jak wicher

Wymagania: S 16

Opis: Wyróżniasz się szybkością. Otrzymujesz +1 do Szybkości.

Szybki wojownik

Wymagania: Zr 16, Czujność 3, Walka 3

Opis: Dostajesz na stałe +2 do IP.

Szybkie ładowanie

Wymagania: S 9, Zr 14, Walka dystansowa 3

Opis: Gdy używasz broni dystansowych otrzymujesz +2 AI.

Szybkie wyciąganie

Wymagania: Zr 12, Czujność 2

Opis: Uzbrojenie się, ani inne użycie jakiegoś przedmiotu pod ręką nie zajmuje Ci ani chwili.

Tak to działa...

Wymagania: Int 16, Nauka (inżynieria) 5

Opis: Bohater poświęcając trochę czasu (zależy od stopnia skomplikowania maszyny) potrafi rozgryźć prawie każdą maszynę stworzoną ręką ludzką.

Taran

Wymagania: S 17

Opis: Wykonując szarżę możesz przewrócić dowolną liczbę osób. Po prostu po przewróceniu jednego wroga

biegniesz dalej i możesz staranować kolejny cel.

Ceraz!

Wymagania: CH 12, Dowodzenie 5

Opis: Wódz wykonuje trudny test dowodzenia, jak go zda to wszyscy jego podwładni mogą darmowo i nie w swojej rundzie wykonać ruch bądź też uderzyć wroga zwykłym ciosem.

Ulubiony wróg

Wymagania: Jakiegokolwiek zatargi z daną grupą.

Opis: Do wybranej grupy wrogów masz +2 w teście ataku. Można wykupywać wiele razy, za każdym razem na inną grupę.

Unik

Wymagania: Zr 17, Obrona 4

Opis: Masz raz na turę darmowy unik.

Uniwersalny atak

Wymagania: Walka dystansowa 4, Walka wręcz 2

Opis: Możesz użyć łuku jako kasteta, kuszy jako noża, procy jak pięści i broni rzuconej jako jej odpowiednik normalny.

Urodzony architekt

Wymagania: Rzemiosło (budownictwo) 4, Sztuka (architektura) 3, Sztuka przetrwania 1

Opis: Postać potrafi w przeciągu paru godzin kiepskiej jakości budynek przy pomocy improwizacyjnych materiałów.

Urodzony kłamec

Wymagania: Ch 14, Perswazja 4

Opis: Postać doskonale kłamie. Jedynie postać z atutem wykrywacz kłamstw może spróbować wykryć u bohatera kłamstwo.

Urodzony podróżnik

Wymagania: S 15., Kondycja 5

Opis: Możesz dzwigać 1,5 razy więcej niż inni.

Uważny strzelec

Wymagania: Int 12, Spostrzegawczość 3

Opis: Postać znajduje wszystkie wystrzelone pociski (chyba że w wyjątkowych okolicznościach uległy zepsuciu).

W ferworze walki

Wymagania: Zr 12, Walka wręcz 4, Walka dystansowa 2

Opis: Możesz rzucić normalną bronią jakby to była broń do rzucania.

W lesie nie zginie

Wymagania: Int 9, Sztuka przetrwania 3

Opis: Nawet bez nożyka bohater znajdzie jedzenie dla siebie w każdym miejscu gdzie cokolwiek coś żyje.

Weteran

Wymagania: Ps 10, Siła woli 3

Opis: Nie ma ujemnych efektów za noszenie zbroi (obtarć, odleżyn), ale ma ujemne mod. jakie powodują.

Weteran kuszy

Wymagania: Walka dystansowa 3

Opis: Bohater chodzi z napiętą kuszą. W pierwszym strzale ma zamiast -2 IH, ma bazową wartość IP.

Wewnętrzna siła

Wymagania: Ch 14, Siła woli 3

Opis: Raz na dzień przy jakimkolwiek teście do wartości testowanego współczynnika możesz dodać wartość twojej Charyzmy.

Widomy inaczej

Wymagania: Int 12, Spostrzegawczość 5, Czujność 4

Opis: Nawet oślepiiony albo z zasłoniętymi oczami bohater za pomocą słuchu definiuje rzeczywistość. W praktyce wychodzi że zachowuje się jakby widział na 30 łokci.

Wielki zamach

Wymagania: S 12, Walka 3

Opis: Możesz odjąć 2 od IH i w zamian za to zyskać +2 w ataku. Możesz to kombinować z innymi ciosami.

Woda jest wszędzie

Wymagania: Int 12, Sztuka przetrwania 4

Opis: Postać dosłownie wszędzie jest w stanie znaleźć tyle wody by napić na cały dzień siebie + tyle osób ile ma PW w umiejętności Sztuka Przetrwania.

Wojskowy myśliwy

Wymagania: Int 10, Sztuka przetrwania 5

Opis: Nawet na golasa i bez niczego bohater znajdzie jedzenie dla siebie i dodatkową osobą (1 osoba na 2 poziomu sztuki przetrwania) w każdym miejscu gdzie cokolwiek żyje.

Woltyżerka

Wymagania: Zr 14, Jeździectwo 4

Opis: Bez problemów można wykonywać ewolucje na jadącym koniu. Tylko przy najryzykowniejszych sztuczkach potrzebny test.

Wojskowy kucharz

Wymagania: Rzemiosło (gotowanie) 2, sztuka przetrwania 1

Opis: Bohater potrafi przyrządzić racje podróżne z upolowanej zwierzyny.

Wszystko jest jadalne

Wymagania: Rzemiosło (gotowanie) 4

Opis: Bohater może z każdego nawet niejadalnego mięsa lub rośliny przygotować jakieś jedzenie (test gotowania).

Wszystko się przyda

Wymagania: Int 14, Zastawianie pułapek 4

Opis: Możesz zrobić pułapkę z byle czego, o skuteczności możliwości zbudowania takiej pułapki decyduje MG.

Wybraniec boży

Wymagania: Nawyk: religijny lub fanatyk

Opis: Raz dziennie jakaś prośba skierowana do bogów musi mieć chociażby najmniejszą szansę na spełnienie, w zależności od prośby i okoliczności jej wypowiedzenia szansa rośnie. Spełnienie to nie zawsze, że bóg robi coś konkretnego, a czas to, że jak bohater prosi o to, aby wydostał go bóg z więzienia to MG daje śmiatce szansę wydostania się przykładowo podrzucając mu wytrych czy coś.

Wyjątkowy twardziel

Wymagania: Wt 16, Siła woli 4

Opis: Kalectwo dopada się 2 razy później niż innych.

Wykrywacz kłamstw

Wymagania: Spostrzegawczość 5

Opis: Bohater może wyczuć czy dana postać kłamie, odpowiedni test przeciwny jest wymagany jedynie gdy odpytwana postać posiada umiejętność perswazji co najmniej na 5 poziomie lub jest urodzonym kłamcą.

Wykrztaciuch od siedmiu boleści

Wymagania: Min. dwie Nauki/wiedze 2, Perswazja 2

Opis: Wykonując test perswazji możesz sprawiać wrażenie, iż znasz się na nauce/wiedzy której tak na prawdę nie posiadasz.

Wzniosłe hasło

Wymagania: Ch 14, Dowodzenie 4

Opis: Wódz zdając test dowodzenia powoduje że 1 najbliższy test wszystkich jego podwładnych jest o poziom łatwiejszy.

Zawiasy

Wymagania: Otwieranie zamków 2

Opis: Jak widać zawiasy (bohater jest z dobrej strony drzwi i nie są ukryte) to może bez problemu wyciągnąć nawet zamknięte drzwi z futryny.

Zabije później

Wymagania: Sztuka przetrwania 2, Oswajanie 2

Opis: Gdy postać w trakcie zdobywania pożywienia miałaby upolować zwierzynę, to nie zabija jej, a łapie żywą.

Zawsze gotowy

Wymagania: Czułość 6

Opis: Postać cały czas ma „zamrożoną” rundę, którą może dowolnie wykorzystać w każdej chwili. Gdy to robi, dopiero po paru następujących stajaniach wraca ponownie do „stanu czuwania” (nie od razu).

Zawodowiec

Wymagania: Zr 14, Kradzież kieszonkowa 4

Opis: Wszystkie testy podczas okradania ludzi (kradzież kieszonkowa) są łatwiejsze dla ciebie o poziom.

Złe wychowanie

Wymagania: Cresura 4, Zastraszanie 1

Opis: Creser może próbować zastraszyć kogoś swoimi zwierzętami i bestiami. W praktyce, wszyscy jego

podopieczni otrzymują umiejętność Zastraszanie na poziomie 2. Ponadto znają one odpowiednia komendę, która prowokuje ich do próby zastraszenia wskazanego celu.

Złota rączka

Wymagania: Int 12 lub Zr 12, Rzemiosło (dowolne 3) 2

Opis: Postać po k3 godzinach próbowania zrobienia czegoś, do zrobienia czego nie posiada odpowiedniego rzemiosła zdobywa 2 poziomy do owego rzemiosła na czas tej pracy.

Zmysł balistyczny

Wymagania: Int 10, Spostrzegawczość 2, Walka dystansowa 3

Opis: Strzelec nie ma ujemnych modyfikatorów za warunki pogodowe, czy też za to, że cel znajduje się w ruchu.

Zniknięcie

Wymagania: Zr 18, Ukrywanie 5

Opis: Bohater może próbować ukryć się wszędzie, nawet na czystej pustyni.

Zwierzęcy kamuflaż

Wymagania: Charakteryzacja 4

Opis: Bohater może upodobnić się do zwierzęcia. Nabieranie na to ludzi jest dość łatwe, ale zwierząt trochę trudniejsze (ale nie niemożliwe), a myślących bestii bez rozumienia ich „języka” bardzo trudne.

Zwinne dłonie

Wymagania: Zr 16,

Opis: Bohater może wykonywać drobne ruchy dłońmi (wyciągnąć coś, schować coś itp.) niezauważalnie.

Zwinny chód

Wymagania: Zr 8, Akrobatyka 1

Opis: Możesz przekraczać pola zajmowane przez wroga, ale w ten sposób możesz przejść jedynie połowę odległości jaka byś mógł pokonać normalnie.

Żołnierski trening

Wymagania: S 14

Opis: Wstawanie z ziemi na równe nogi nie zajmuje Ci ani chwili.

Żywy trup

Wymagania: Wt poniżej 13, Sztuka (aktorstwo) 2, Perswazja 1

Opis: Bohater może udawać chodzącego trupa. Wśród pospólstwa truposz wywoła grozę, wśród wojaków walkę, a wśród nieumarłych nic nie wywoła.

Rozdział IV: Nawyki

Charakterystyczne zachowania, zakorzenione przyzwyczajenia tak można inaczej określić nawyki, jednak myślę, że samo słowo zalicza raczej się do słów o oczywistym znaczeniu. Nawyki ludzi to ogromny asortyment różnych zachowań i cech, które mogą bardzo wyraziście urozmaicać tysiące ludzkich istnień. Nawyki to de facto parametr konkretyzujący osobowość bohatera, więc rozważnie je dobieraj.

Nabywanie nawyków

No to może zaczniemy od tego w jaki sposób wspomniane nawyki możesz zdobywać. Otóż pierwsze nawyki jakie będzie miała twoja postać dostajesz podczas tworzenia bohatera. Zazwyczaj jest to 1 częściowo losowy nawyk. Jednak na tym zabawa się nie kończy, a w zasadzie to dopiero zaczyna. Podczas dalszego życia twoja postać przecież może nabyć nowe nawyki i przyzwyczajenia. Nie ma tutaj konkretnej reguły pisanej matematycznym wzorem, co to by palacyjscy uczeni mieli by z nim problem. Po prostu jeżeli odgrywasz jakieś typowe, powtarzalne zachowanie przez dłuższy czas, MG nadaje Ci odpowiedni nawyk. Możesz mu po sesji przypominać czasem o tym, jak to dzisiaj odgrywałeś pewne zachowania. MG z czasem nada Ci nawyk, może przed tym naradzić się zresztą graczy, by poznać ich opinie. Ogólnie jednak nawyków nie powinno się mieć za dużo, bo wtedy zaczynają jedynie przeszkadzać, więc nie przesadzaj z tym „nabijaniem” coraz to nowych przyzwyczajen... Ale jakby co zasada odzwyczajania się nawyków dosyć płynnie i naturalnie wyrzuca zapomniane nawyki. A taki właśnie sposób możesz sobie mnożyć nawyki i czerpać z tego wszelkie benefity. Nie martw się, że w końcu będzie tego za dużo, wszystko zostało dobrze zaplanowane przez bogów i naturę, po prostu spójrz na „odzwyczajanie” i po problemie. Aha jeszcze jedno, za nabycie nawyku płacisz 100 PD!

Lista przykładowych nawyków

Teraz Ci zaprezentuję solidną listę 81 przykładowych nawyków. Piszę przykładowych, bowiem nie sposób by było spisać wszystkie zachowania różnych ludzi, życia by nie starczyło! Nawyków jest niezliczona mnogość, więc jak ty jakiś wynajdziesz to bez zwłoki powinienes się z nim udać do MG, a drogi MG nie powinien być tutaj zbyt surowy, jak w przypadku innych parametrów, do których zezwoliłem dodawać nowe pozycje. Ja moją listę spisałem tak przy okazji jak podróżowałem pracując nad innymi rzeczami, które w tej księdze znalazłeś, bądź dopiero znajdziesz. Mimo wszystko trochę świata zwiedziłem i sporo ludzi poznałem, przez to moja lista jest dosyć dobrze rozbudowana. Więc nic nie mówię, po prostu sam spójrz:

Lista 1-3: Nawyki

- Alkoholik – po prostu uzależniony, aby się powstrzymać od zażycia musi wykonać trudny test siły woli.
- Amnezja – postać ma kłopoty z pamięcią. (pole do popisu dla BG)
- Beksa – postać płacze z byle powodu.
- Bezbożnik – widąc postać, nie przywiązuje zbytnej wagi do spraw boskich, nie liczy się z bogami, ani kapłanami.
- Bezłitosny – postać nie ma żadnych oporów przed dobiciem rannego, życie dla niego nie przedstawia aż tak dużej wartości jak dla innych, nie sobie nie robi z cierpienia innych. Można by rzec, iż ma „serce z kamienia”.
- Bezwestny – postać słynie z różnych dziwnych wyczynów. Może mu się zdarzyć „zapomnieć ubrać” przy wyjściu na miasto itd.
- Braterstwo – postać łączy szczególne stosunki z innym kompanem.
- Brudas – postać raczej nie przywiązuje zbytnej wagi do higieny osobistej... Nigdy się nie myje (po za wyjątkowymi sytuacją, np. gdy zostanie wrzucony do rzeki) i nie cierpi mycia, czystości.
- Były Wojskowy – widąc żołnierską postawę postaci oraz jej żargon. Uwielbia dyscyplinę, hierarchię, a powiezenie „wróg cza! się wszędzie” jest jedną z jej domen.
- Chamski – postać raczej nie opiewa w słowa, stara się dogryźć innym jak najbardziej potrafi.
- Chwalipięta – postać mimo że nic nie ma, nic nie umie, będzie wychwalać swe umiejętności nad umiejętnościami innych istot, a swój stary miecz będzie wychwalał jakby to był mistrzowski miecz jakiegoś bóstwa.
- Czuły – postać, z niesmakiem patrzy na ludzi cierpiących, jest wrażliwy na potrzeby innych, gdy pomaga jej samopoczucie jest wyraźniej lepsze.
- Czystoszek – postać ma fioła na punkcie czystości i raczej nie toleruje obecności brudu, a zwłaszcza brudnych osób.
- Dewota – postać jest bardzo pobożna... na pokaz. Przywiązana do rytuałów – daleka prawdziwej wiary.

- Dumny – postać, jako jedna z nielicznych w tym świecie, dba o swoją dumę, strzeże dobrego imienia swojej rodziny, nie rzadziej państwa, czy rasy jaką prezentuje.
- Dziecko dzungli – postać wyjątkowo dobrze czuje się w lesie, jest to jej dom. Nie przepada za miastami i innymi skupiskami ludzi. Dbą o zwierzęta i rośliny.
- Fanatyk – postać jest niezwykle religijna, w życiu kieruje się przykazaniami bożymi, wiarę traktuje jako najwyższą wartość, którą do śmierci będzie bronić, będzie wiernie wypełniał polecenia kapłanów, szedł walczyć w najstraszniejszych wojnach za wiarę.
- Flegmatyk – postać jest ospała niczym żółw, nigdzie się nie śpieszy, na wszystko ma czas.
- Fobia – postać, ogarnia paraliżujący strach na widok, manifestacje jakiejś substancji/istoty (do wyboru)
- Głupkowaty – postać nie grzeszy intelektem, jest nieco otepiąta, słowa do niej docierają trochę później niż do innych i jest po prostu trochę jakby dziecinna.
- Hazardzista – postać jest uzależniona od hazardu, co najczęściej kończy się długami...
- Honorowy – wyznaje dawne zasady, stosuje się do kodeksu honorowego w stosunku do innych ludzi honoru..
- Kleptoman – postać jest uzależniona od kradzieży, ujrzawszy coś cennego, bądź łatwego do zdobycia, nie omieszką „pożyczyć” sobie przedmiotu.
- Calus – postać mazgał się byle powodu, tu mu się szata zabrudziła, tam ochlapało gównem... Jest wyjątkowo „delikatny” i wyjątkowo mało męski (jak to mężczyzna)
- Lęk wysokości – nazwa mówi sama za siebie. Nie patrz w dół!
- Litościwy – postać, nie lubuje się w zadawaniu śmierci, woli oszczędzić wroga niż go uśmiercić. Nie jest zbyt odporny na cierpienie innych i prośby, po prostu jest wrażliwy na ciężki los innych osób.
- Łasica – postać stara się pochlebnymi słowami zdobywać przychylność napotkanych postaci.
- Łotrzyk – obieć komuś mordę trza? Żaden problem...komuś sakiewkę wziąć trza? Żaden problem – postać ma skłonności do bardzo częstego łamania prawa.
- Masochista – postać niczym jakiś szaleniec, odczuwa przyjemność kiedy jest mu zadawany ból...przynajmniej on tak myśli.
- Mściwy – postać, niczym krasnolud nigdy nie zapomina wyrządzonych mu krzywd i zazwyczaj odpłaca pięknym za nadobne, nawet za najmniejsze zniewagi i to sprzed wielu lat....
- Nadpobudliwy – postać praktycznie przez cały czas rozpiera energią, często się niecierpliwi, jest również nerwowy.
- Nałogowiec tytoniu/narkotyków – po prostu uzależniony, aby się powstrzymać od zażycia musi wykonać trudny test siły woli.
- Namolny – postać, nie przejmując się za bardzo zdaniem innych, za wszelką cenę stara się narzucać własne poglądy innym, ogółem jest strasznie upierdliwy. Rozmowa z takim to żadna przyjemność.
- Nienawiść – postać darzy szczególną antypatią, wybraną osobę, grupę społeczną bądź religię.
- Nierozważny – postać powinna częściej przemyśleć kilka spraw, nawet dwukrotnie, ale nie zwykła do tego.
- Nieśmiały – postać, raczej stroni od jakichkolwiek kontaktów... zwłaszcza z kobietami...
- Obcokrajowiec – postać pochodzi z dalszych krajów niż znany nam świat. Jest postrzegania w różnorodnym świetle, a i sama prezentuje egzotyczne postawy.
- Odważny – postać cechuje niezwykła odwaga, które powinna być wzorem dla innych. Jednakże postać niech dostrzega różnicę między odwagą, a głupotą, co czasem nie łatwe, bo granica cienka...
- Optymista – postać w każdych (nawet w niesprzyjających) warunkach myśli pozytywnie.
- Patriota – postać miłuje swoją ojczyznę. Chce jej służyć i zawsze będzie bronić jej spraw, jej dobrego imienia
- Pesymista – postać w każdych (nawet sprzyjających) warunkach myśli negatywnie.
- Piroman – postać posiada specyficzne uzależnienie – kocha podpalać, głupie ognisko może obserwować godzinami, to co dopiero na palące się miasto...
- Podejrzliwy – postać, wszędzie doszukuje się wskazówek, które zdemaskują tych którzy usiłują targnąć na życie postaci, ma lekką manię prześladowczą.
- Podrywacz – postać wyjątkowo lubuje się w uwodzeniu, bawieniu się przedstawicielami płci przeciwnej, bo jakiej innej...
- Politykier – postać niezmiernie interesuje się sprawami polityki oraz zabiera głos by wygłaszać swoje poglądy z czym raczej nie ma problemu.
- Porządny – postać dba niebywale o swoją higienę oraz wykazuje typowe objawy perfekcjonizmu i pedantyzmu.
- Pracoholik – postać jest uzależniona od pracy, nie może żyć bez niej.
- Praworządny – postać nie łamie praw które rządzą się w danym państwie.
- Prostak – postać jest po prostu z najdalszych prowincji, używa swojskiego języka, nie potrafi się zachować, po prostu wsiók.
- Przesadny – postać jest zabobonna, wierzy w przesady, ludowe opowieści, legendy, mity, przestrogi itd.

- Przyjacielski – postać jest otwarta na nowe znajomości, stara się nie urazić innych swoimi słowami ani zachowanie, by nie stracić w ich oczach, bardzo dba o to co inni myślą o niej. Stara się być miła.
- Przywiązanie – postać posiada przedmiot, dowolnej wartości (taki co ze sobą nosić się da) do którego jest ogromnie przywiązana. Być może pamiątka, czy spuścizna rodowa...
- Religijny – postać jest głęboko wierząca, jest wzorem dla wielu osób w sprawach wiary.
- Rozrzutnik – postać, nie przywiązuje wielkie wartości do pieniędzy, więc na pożyczkę od takiego zawsze można liczyć.
- Rozważny – postać stara się nie postępować głupio, wszystkie sprawy przemyśli dwa razy.
- Rupieciarz – postać, stale coś kolekcjonuje, nawet jeśli przedmioty nie przedstawiają żadnej wartości.
- Ryzykant – postać lubuje się w ryzykowaniu swojego życia, życia innych według niej samej nie ma to jak dreszczyk adrenaliny.
- Sadysta – postać, lubuje się w zadawaniu bólu innym. Krzyk bólu to dla niego istna symfonia samej Vintiosy.
- Samobójca – postać jest nierozważna, nie zważywszy na nic, rzuci się nawet w paszczę trolla jeśli zajdzie taka potrzeba. Ma skłonności do głupoty (a może heroicznej odwagi?).
- Samotnik – wolisz przebywać sam niż w grupie. Często takie osoby pochodzą z puszczy, pustelni itp.
- Skapiec – postać dba o każdy zdobyty grosz, bardziej niż o własną matulę. Używa pieniędzy tylko by kupić coś ważnego i jak najbardziej przydatnego...co by się pieniądz nie zmarnował.
- Skryty – postać jest wyjątkowo skryta, bardzo strzeże swoich tajemnic oraz prywatności.
- Spokojny – postać jest mało agresywna, propaguje wewnętrzny spokój, zazwyczaj zachowuje zimną krew.
- Sprawiedliwy – postać, swoim postępowaniem przypomina sługi Gospela patrona prawa i porządku. W swoim życiu stara się być jak najsprawiedliwszy, walczy z wszelką niesprawiedliwością (nawet jeśli ta występuje w prawie)
- Swawolnik – postać wielbi własną wolność i pragnie z niej pełni korzystać, a tam prawo, obowiązki – same ograniczenia wolność!
- Szczery – postać stara się nie kłamać, bardzo często mówiąc prawdę i do tego jest dobitnie szczera, nie owija w bawełnę.. Źle się czuje z kłamstwem i nieszczerością.
- Szlachetny – postać wyznaje dawne, zapomniane zasady. Jest dumny, posiada odpowiedni szacunek dla dam, traktuje ludzi z szacunkiem. Tak, ja też nie podejrzewałem, że jeszcze tacy ludzie istnieją, a jednak...
- Śmierdziel – ta postać uwielbia smród, zarówno własny jak i innych. Może to być denerwujące...
- Tchórz – postać stroni od walki, będzie się wykręcać byle pretekstem byle uciec.
- Twardziel – postać, najprościej rzecz mówiąc: nigdy „nie pęka”.
- Uczciwy – jak mało kto w tych czasach postać, nie wyzyskuje od nikogo nic, bądź też zwraca przypadkowo znalezione, skradzione mienie.
- Ulubione miejsce – postać znalazła swoje miejsce w życiu i całymimi siłami stara się dotrzeć do owego miejsca.
- Urodzony kłamca – postać, ma bardzo wielkie skłonności do kłamania...
- Urodzony mówca – postać uwielbia przemawiać, czyni to w każdej sposobności.
- Uwielbienie – postać darzy szczególną sympatią, wybraną osobę, grupę społeczną bądź religię.
- Włóczykij – postać już wiele lat wędruje po świecie, nie lubi dłużej być w jednym miejscu, ciągnie ją do tułaczki.
- Zachłanny – niektórzy nie mają dość...postać dąży do zgromadzenia jak największej fortuny. Pragnie tylko zdobywać złoto, które równie często szybko traci, by znów potem zbierać, to go kręci...
- Zacząpny charakter – postać nie stroni o bóje karczemnych oraz przypadkowych potyczek.
- Zboczeniec – postać, ma odchyły jeśli chodzi o jej seksualność. Raz lubi osobników tej samej płci, innym razem przeciwnej, a czasem i coś innego...
- Zgrywas – postać ma tendencję do płatania figli, żartowania z innych osób, przeszkadzania im w jak najbardziej dokuczliwy sposób.
- Zmysł muzyczny – postać cechuje wyjątkowe zamiłowanie do muzyki oraz śpiewu, będzie się starała wykazać się swoim talentem w każdej możliwej sytuacji, nawet za darmo.

Funkcje nawyków

Jak wiesz nie w świecie nie istnieje bez powodu i bez celu, tak samo się ma sprawa z nawykami, jak każda inna rzecz przeze mnie tu wpisany i nawyki mają swoją funkcję. Po pierwsze i chyba najbardziej oczywiste, jako BG powinieneś odgrywać w czasie sesji nawyki jakie posiadasz, bo to w końcu twoje charakterystyczne cechy, przyzwyczajenia (w zamian za co MG wynagradza Cię PD). Jeżeli zbyt często „zapominasz” o odgrywaniu swoich nawyków MG może (i powinien) uwzględnić to i przydzielić Ci mniej PD, więc uważaj.

Na istoty o barwnych, rozbudowanych i ciekawych osobowościach bogowie patrzą przychylniej, a najbardziej Vintiosa. Po co to pisze? Otóż z tego właśnie powodu wyłania się druga funkcja nawyków, definiowanie bazowej liczby Punktów Fartu. Otóż za każde 2 nawyki masz dodatkowy bazowy Pf (pierwszy, gdy masz 1 nawyk, drugi jak masz 3 nawyki itd.) Ciekawym osobowością bogowie sprzyjają, jak już mówiłem, toteż szczęście i fart tak prędko takich osób nie opuszcza. No to jak widzisz nawyki to bardzo ciekawy parametr postaci.

Ostatnią, ale chyba i najciekawszą funkcją naszych przyzwyczajeń jest tzw. ujawnianie nawyków. Owe ujawnianie ma miejsce wtedy gdy sytuacja wokół BG jakoś nawiązuje do którego z jego nawyków i jego odpowiednia reakcja wynikająca z jego powiązaniem z ową sytuacją jest wręcz wskazana. Wtedy to MG przekazuje jakoś dyskretnie (może być na karteczce) informacje graczowi co musi zrobić (coś związanego z jego nawykiem) i poniżej pisze liczbę Pf jaką gracz dostanie jeśli spełni polecenie. W takiej sytuacji gracz może spełnić napisane polecenie, bądź też od swojej sumy Pf odpisać wymaganą przez MG sumę (jakby miał otrzymać w przypadku wykonania) i nie musi jej spełniać.

Zasada opcjonalna: Jeżeli pragniecie troszkę więcej adrenaliny to możecie cały mechanizm tej funkcji przeprowadzić w formie licytacji. MG oznajmia, iż dostajesz 1 Pf za zrobienie tej rzeczy, ty mówisz że „zapłacisz” 1 Pf i tego nie zrobisz, a wtedy MG może powiedzieć, no to dam 2 Pf i wtedy możesz zdecydować się na wykonanie zalecenia i otrzymać 2 Pf, albo ponownie zgłosić chęć zapłacenia tym razem 2 Pf. Licytacja trwa, aż gracz się zgodzi wykonać polecenie, albo jak MG zrezygnuje z dalszej licytacji. Licytacja może przybrać także inny obrót, gdy wymagania zacznie stawiać gracz („Dobra, zrobię to, ale za 2 Pf”).

Odzwyczajanie

Może się zdarzyć, iż uosobienie twojej postaci w czasie gry ulegnie zmianie i stare nawyki będą kolidować z twoją nową wizją osobowości postaci, bądź też może w końcu dojdiesz do wniosku, iż posiadasz za dużo nawyków i trudno Ci je wszystkie odgrywać. W takiej sytuacji możesz zdecydować się „odzwyczaić” jakiegoś niepożądanego nawyku. Mechanizm tutaj jest dość prosty, jeżeli MG widzi, iż od pewnego czasu nie odgrywasz pewnego nawyku daje Ci ostrzeżenie, że twoja postać pomału zapomina jednego ze swoich przyzwyczajeń. Jeśli to nie poskutkuje – tracisz nawyk. MG może robić swoiste „bilanse” odgrywania przez graczy nawyków co parę sesji i od razu przydzielać ostrzeżenia – lub usuwać nawyki. Gdy się czegoś odzwyczaisz to zmazujesz z karty ten nawyk i tracisz wszelkie jego funkcje (co oczywiste). Aha jeszcze jedno, za odzwyczajanie musisz zapłacić (jak nie masz to MG odejmie to od przyszłej stawki) 50 PD. No to by było wszystko na temat nawyków, zapraszam do następnego rozdziału.

Rozdział V: Punkty farta

No i tym sposobem doszliśmy do ostatniego rozdziału mojej książki. Mam nadzieję, że wiedza w niej zawarta Ci się przydała i że czas spędzony ze mną nie był dla Ciebie morderką. Na zakończenie zajmiemy się Punktami farty. Cóż to jest? Otóż jest to co wyróżnia twojego bohatera od innych śmiertelników. Tak się składa, że bogowie sprzyjają bohaterom, może dla tego, że dostarczają im tyle rozrywki swoimi wyczynianiami. Niech odpowiedzi szukają filozofowie, a ja takowym nie jestem. Więc wracając do tematu, P*f* można by nazwać kredytem boskiej cierpliwości, o tak właśnie. Cóż to oznacza? Dowiesz się czytając funkcje Punktów farta.

Nabywanie Punktów farta

Właśnie, żeby cokolwiek użyć, musisz mieć co użyć. Tutaj postaram się Ci wytłumaczyć jak możesz zdobyć cenne P*f* by je potem móc wykorzystać.

Otóż po pierwsze masz pewną bazową liczbę P*f* do wykorzystania w przeciągu dnia. Po prostu nawet po wykorzystaniu wszystkich bazowych P*f* następnego dnia o poranku znów masz je od nowa. Bazową liczbę P*f* definiuje ilość nawyków (co 2 nawyki zdobywasz P*f*, pierwszy P*f* dostajesz mając jeden nawyk, drugi jak masz 3 nawyki itd.) +1 taki darmowy (za to że jesteś w końcu bohaterem...) i może być modyfikowana specjalnymi zdolnościami, czy też magia.

Następne sposoby już nie zapewniają codziennie odnawialnych P*f*, a po prostu punkty jednorazowego użytku – użyjesz i nie ma. Takie punkty można zdobyć 3 sposobami. Jeden z nich występuje podczas tzw. ujawniania nawyku, o czym mogłeś przeczytać w poprzednim rozdziale. Tym sposobem możesz zdobyć nawet parę P*f* naraz, ale różnie dobrze możesz parę stracić... Następny sposób jest chyba najpewniejszy i najprostszy, po prostu kupujesz P*f* za Punkty Doświadczenia i tyle. Ostatnim sposobem jest wynagrodzenie Punktem farta (lub kilkoma) gracza za dobrą grę, za dobry pomysł w czasie sesji, za odgrywanie postaci, za ukończenie misji itp. Jest to po prostu taka uniwersalna nagroda, będąca miłym odstępstwem od ciągłych nagród w Punktach Doświadczenia.

Funkcje Punktów farta

No tak wiesz już jak zdobywać P*f*, więc przydałoby się wiedzieć co z nimi możesz zrobić. Otóż jak wspomniałem na wstępie P*f* to taki kredyt boskiej cierpliwości (względem bohaterów), no i owy kredyt (czyli Punkty farta) możesz wykorzystywać, aby wyciągnąć się z tarapatów, a żeś bohater to Ci bogowie w tym skromnie pomagają. Otóż użyć P*f* możesz w wielu sytuacjach, a teraz Ci wypiszę jego funkcję (w czasie użycia wybierasz jedną jaką ma spełniać, nie spełnia wszystkich!):

- przerzut całego testu jaki przed chwilą wykonałeś
- wykonanie testu na planszy
- zwiększenie swojej inicjatywy o k5 punktów
- próba uniku pocisku wystrzelonego z broni dystansowej (wykonuje się normalny test ataku wtedy)
- próba uniku czaru (test przeciwstawny twojej Siły woli i umiejętności za pomocą której mag czarował)
- wykonanie dodatkowej czynności w walce
- wykorzystanie pomysłu (który wymyśliłeś normalnie, jako gracz), którego normalnie nie mógł byś wykorzystać, ponieważ twojej postaci brak odpowiedniej wiedzy itp. (cenę w P*f* ustala MG)
- specjalne (decyduje MG) (np. podpowiedź w rozwiązaniu zagadki) (tylko w wyjątkowych sytuacjach)

Rozdział VI: Sława

Teraz trochę Ci opowiem jak się sprawa ma ze sławą. Otóż każdy bohater dąży do bogactwa albo sławy albo tego i tego. No więc żeby ta sława nie była taka umowna to niż trochę dogłębniej przebadam i zauważyłem pewne mechanizmy, które Ci przedstawię.

Nabywanie Sławy

Sławę i reputację się mierzy w Punktach Sławy, które to może przydzielić bohaterom MG za bohaterskie i chwalebne czyny. Czyn bohaterski to taki czyn o którym mają prawo usłyszeć ludzie i taki który wzbudza strach/podziw. W zależności od tego jak bardzo chwalebny był to czyn może dać 1 (znaczące osiągnięcie, np. ocalenie ważnej osoby, wioski), 2 (coś bardzo znaczącego, co zwróciło uwagę władców, np. ocalenie miasta, kogoś z rodziny królewskiej) albo 3 (coś wyjątkowego, sam władca kraju gratuluje, np. ocalenie państwa, władcy). PS są nadawane miejscowo i obowiązują jedynie na terenie państwa, którym zostały nadane. Maksymalnie możesz mieć 10 PS w danej strefie sławy (państwie), ilość wyróżnionych stref jest nieograniczona.

Funkcje Sławy

Gdy już wiesz jak się zdobywa sława, to przedstawię Ci wyniki moich prac na temat wykorzystywania sławy. Cóż zauważyłem, że jak sławna osoba zostanie rozpoznana to ludzie się jej niezwykle płaszcą. Od początku. Najpierw sprawdzasz czy nowo napotkana osoba, grupa osób Cię poznaje, a w zasadzie to sprawdza to MG poprzez rzut k10. Jeżeli na kości wypadło tyle samo lub mniej niż masz w danym miejscu PS to dana osoba Cię poznaje to traktuje Cię z większym szacunkiem i uznaniem (bądź strachem – zależy czym się rozślawiłeś), mechanicznie MOŻNA by to odzwierciedlić w dodatnich modyfikatorach w testach związanych z kontaktem z tą osobą (np. +1 za każde 3, lub 5 PS)

Zasada opcjonalna: Dla przeciwników przesadnej systematyzacji mam opcjonalne zastosowanie. Można wyrzucić wszystkie te punkciki, a jedynie zapisywać znaczące zdarzenia i nazwę regionu gdzie miały miejsce i MG później to płynnie wykorzysta. Po prostu jak ktoś o tym słyszał to macie profity wynikające ze sławy.

Teraz już się z tobą żegnam, może jeszcze kiedyś trafisz na jakąś inną moją pracę. Vale!

Autor:
Marcus Fabius

KSIEGA NARODZIN

„Omnia orta occidunt et aucta senecunt”

Wszystko, co powstało, ginie, i co wyrosło, starzeje się

P R O L O G O S

Kolejna księga... Ja pisze, Ty czytasz, jak myślisz co łatwiejsze? No, jak już mamy to wyjaśnione to myślę, że powinienes nie marudzić i uważnie, powtarzam uważnie czytać (bo co by było jakbym ja nieuważnie pisał? Jam porządny pisarz, to chce porządnego czytelnika). Po za tym to nazywam się Hominus Nihilios. Gwoli jasności, nie ten Hominus. Ja jestem Nihilios, a Homilius miał na nazwisko NihiliUs. No to teraz może przejdźmy do samej księgi. Otóż jest to moja 37 księga w karierze, więc tej księgi nie traktowałem jako „dzieła życia” czy coś w tym stylu. Kolejna kupa wyrazów na jakiś temat, na którym się znam. Sam jestem szanowanym medykiem, więc niech Ci ani do głowy nie przychodzi mnie odwiedzać czy słać jakieś wiadomości. Chłystków nie goszczę (przynajmniej za darmo), a zababranych papirusów mi nie potrzeba. Pisałem już ile mi za tą księgę zapłacono? Ano tyle, że z miejsca wytargałem uroczysty prologos i zamiast niego napisałem to co właśnie czytasz. Ten co mi te zlecenie to tylko coś beblał, że te dzieło przysłuży się wielu ludziom i inne pierdoły, kogo to obchodzi komu się przysłuży? Jeszcze tylko powiem, że za głupią operacje na mózgu dostaje więcej... Chyba rzucę to całe pisanie..

No ale nie już nie cofnie tego, że mą napisał, a bym nie zdzierzył, jakbym nic na tym nie zarobił, więc nia sprzedałem, dzięki czemu czytasz te litery teraz. Odnośnie samej księgi to po prostu opisałem dosyć szczegółowo proces narodzin. Po za tym dodatkowo zamieściłem tutaj podstawowe pojęcia i informacje, jakie są niezbędne, aby zrozumieć i ewentualnie przeprowadzić opisane narodziny. O stopień wiedzy zawartej w tej księdze się nie bój, pisałem nia zanim się dowiedziałem o wysokości wynagrodzenia, więc się doń przyłożył. Znajdziesz tutaj w pełni kompletną wiedzę na temat tworzenia nowej istoty, czyli narodzin. Tak więc jak planujesz coś takiego, albo po prostu kupiłeś tą księgę i nie chcesz zmarnować wydanych pieniędzy to mimo wszystko zachęcam do lektury.

Nadworny medyk:
Hominus Nihilios

Rozdział I: Informacje

Nie tracąc cennego czasu (bo czas to pieniądz, czyż nie?) powiem, iż w tym rozdziale znajdują się podstawowe informacje i pojęcia, których znajomość jest niezbędna przy dalszej lekturze. Informacje te to między innymi cechy rasowe, etniczne oraz inne różnice pomiędzy poszczególnymi rasami i głównymi grupami etnicznymi. Ponadto znajdują się tutaj informacje na temat poszczególnych regionów Damnum oraz symbole gwiazdne bardzo ważne w procesie narodzin. Będę się starał jak najzwięźlej pisać, bo po co marnować papirus i moja rękę?

Rasy

No to tak, w naszym okręgu cywilizacyjnym w miarę regularnie występują 4 charakterystyczne rasy: rasa krasnoludów, rasa elfów, ludzcy Roburowie oraz ludzcy Hrsowie. Poniżej scharakteryzuję każdą z tych grup etnicznych:

Hrsowie

- **Opis:** Jedna z dwóch głównych ras ludzkich. Przedstawiciele tej grupy etnicznej są nieco niżsi od Roburów. Ponadto są trochę bardziej watli, ale za to inteligentniejsi i zreczniejsi. Jeśli chodzi o występowanie to ustępują oni znacznie w liczebności i rozciągłości zajmowanego terytorium Roburom. Ta odmiana jest nieco spokojniejsza i mniej rządzona władzą. Wszyscy ludzie są bardzo wszechstronni i chłonni wiedzy. Niestety ludzie nie są rasą zjednoczoną, dzielą się na liczne państwa i państewka. Ludzie żyją krótko, ale za to o wiele bardziej energicznie od innych ras, często zamiast rozumem kierują się emocjami. Żyją krótko, a za swego życia zmieniają więcej niż parę pokoleń krasnoludów czy nawet paręnaście elfów. Równie szybko jak poznają szlachetne wartości tracą je i nie raz wyznają takie wartości i poniżają swą godność do takiego stopnia, że innym rasom, ani bogom by to nawet w najgorszych koszmarach się nie przyśniło. W tych trudnych czasach są tylko jeszcze bardziej ostrożni i nieufni, często strach przeradza się w nienawiść, a nieufność w fobie. Do doprowadza do wielu patologii i skrajności wśród tej rasy. Jednak dzięki temu wszystkiemu doskonale się przystosowują do otaczającej ich rzeczywistości i zamiast wymierać – jak inne rasy – rozwijają się.
- **Wygląd:** od 155 do 170 mężczyźni, od 150 do 165 kobiety. Szczupli, kościści, bladzi o ciemnych włosach (najczęściej czarne i rude)
- **Wiek:** 16-28 młodość, 29-48 wiek średni, 49-90 starość
- **Cechy główne:** S -1, Wt -2, Zr +2, Int +1, Ps +1
- **Cechy poboczne:** Kon 3, S W 1, Sz 4
- **Umiejętności:** Język (arsyjski) 4, Dowolna 1
- **Pochodzenie:** dowolne bez: kraj elfów

Roburowie

- **Opis:** Jedna z dwóch głównych ras ludzkich.. Ta odmiana ludzi jest lepiej zbudowana fizycznie, wyższa i ogólnie bardziej agresywna oraz bardziej łakoma władzy, ekspansji. Za to traci trochę na inteligencję. Jednak jest bardziej uniwersalna od grupy Hrsów. Ta odmiana przeważa na terenie Damnum zarówno liczebnie jak i terytorialnie. Wszyscy ludzie są bardzo wszechstronni i chłonni wiedzy. Niestety ludzie nie są rasą zjednoczoną, dzielą się na liczne państwa i państewka. Ludzie żyją krótko, ale za to o wiele bardziej energicznie od innych ras, często zamiast rozumem kierują się emocjami. Żyją krótko, a za swego życia zmieniają więcej niż parę pokoleń krasnoludów czy nawet paręnaście elfów. Równie szybko jak poznają szlachetne cechy – tracą je, a nie raz wyznają takie wartości i poniżają swą godność do tego stopnia, że innym rasom, ani bogom by to nawet w najgorszych koszmarach się nie przyśniło. W tych trudnych czasach są tylko jeszcze bardziej ostrożni i nieufni, często strach przeradza się w nienawiść, a nieufność w fobie. Do doprowadza do wielu patologii i skrajności wśród tej rasy. Jednak dzięki temu wszystkiemu doskonale się przystosowują do otaczającej ich rzeczywistości i zamiast wymierać – jak inne rasy – rozwijają się.
- **Wygląd:** od 170 do 180 mężczyźni, od 160 do 175 kobiety. Dobrze zbudowani, duże nosy, cery śródziemnomorskiej o nie ciemnych włosach (najczęściej ciemni blondyni, szatyni)
- **Wiek:** 16-28 młodość, 29-48 wiek średni, 49-90 starość
- **Cechy główne:** Dowolny +1
- **Cechy poboczne:** Kon 4, S W 1, Sz 4
- **Umiejętności:** Język (roburski) 4, Dowolna 1
- **Pochodzenie:** dowolne bez: kraj elfów

Krasnoludy

- **Opis:** Krasnoludy to niewysokie istoty o bardzo krępych ciałach, dużych nosach i długich brodach. Posiadają niewiarygodnie wielkie dłonie i nierzadko brzuchy. Rasa ta szło by się zdawać stara, wedle wykopalisk pojawiła się w Damnum ok. 5000 lat temu, a Arsowie i później Roburzy o wiele wcześniej. Pochodzenie krasnoludów nie jest znane. Mimo wszystko rasa ta była od początku dosyć dobrze rozwinięta i szybko się zjednoczyła. Przez co bardzo szybko przegoniła ludzi w rozwoju i potem nieraz im dopomagała w postępie cywilizacyjnym starając się zaszczerpić w nich pozytywne wartości jakie wyznawali krasnoludy: honor, praworządność, sprawiedliwość, czy solidarność. Niestety niewiele z nich przetrwało do dziś. W swojej historii toczyły tylko jedną wojnę domową z odszczepieńcami, którzy chcieli wprowadzić rasę krasnoludzką pod patronat złych bogów, zostali oni pokonani i musieli zbiec do morza na statkach. Gdzie teraz pływają mszcząc się za dawne zniewagi na wszystkich mieszkańcach Damnum. Krasnoludy na początku tworzyły wielkie cesarstwo, ale szybko się ono rozpadło pod wpływem najazdów barbarzyńskich ludzi. Od tego momentu ta rasa stale podupada, z cesarstwa została ruina, a krasnoludom jedynie duma ze swojej chlubnej przeszłości. Teraz większość z nich żyje wśród ludzi jako najmici, albo rzemieślnicy. Często zostają poszukiwaczami przygód. Krasnoludy rzadko zmieniają zdanie czy poglądy, rzadko zmieniają cokolwiek. Bardziej skupiają się na zachowywaniu dziedzictwa przeszłości w niezmiennym formie. W ich kulturze obecne jest przedwieczne, archaiczne prawo i niezrozumiałe obyczaje, których ludzie nigdy by nie pojęli.
- **Wygląd:** 120-140 mężczyźni, 115-130 kobiety. Niscy, krępi, brodaci, grubi, szerocy, duże nosy, toporni o ciemnych włosach (najczęściej rude i brązowe)
- **Wiek:** 26-84 młodość, 86-180 wiek średni, 181-320 starość
- **Cechy główne:** S +1, Wt +2, Ch -3
- **Cechy poboczne:** Kon 5, SW 1, Sz 3
- **Umiejętności:** Język (krasnoludzki) 4, Rzemiosło (dowolne) 1, Górnictwo lub Walka 1, jedzą 2 razy więcej, mają 2 razy większy udźwig od innych.
- **Pochodzenie:** Dowolne bez: Arabica, Nigertia

Elfy

- **Opis:** Elfy to wysokie i chude istoty o szpiczastych uszach, owłosione tylko na głowie i na brwiach. Ich pojawienie się w Damnum datuje się podobnie jak u krasnoludów na ok. 5000 lat temu. Elfy od początku były rasą odizolowaną, tajemniczą i nieliczną. Co prawda gdzieś 4000 lat temu prowadziły ekspansje w Damnum, ale nigdy nie stworzyły trwałego i wielkiego imperium. Ich ojczyzna jest gdzieś ukryta, nikt nie wie gdzie leży, a elfy same zdradzić tego nie chcą. Od czasu do czasu paru wychodzi do Damnum i tam już pozostaje. Są bardzo skryte i tajemnicze, ale ich nadzwyczajna zrećność i zmysł magiczny nieraz przydawały się ludziom. Niestety jak gdzieś już tutaj wspomniałem ludzie są nieufni i boją się wszystkiego co obce i do tego tajemnicze. Potem strach przeradza się nierzadko w nienawiść, która często spotyka elfów ze względu na ich rasę. Jest to rasa dumna i posiada niezwykle bujną kulturę nieodłącznie związaną z magią. Jest to rasa potężna, parę razy w historii się zdarzyło, iż jakiś oddział elfów przybył z ich tajemniczej krainy i siał spustoszenie za szkody wyrządzone ich bracią w Damnum. Ich potęgę ogranicza ich mała liczebność i jeszcze jeden powód, najwyraźniej oni po prostu nie mają chęci być potężnymi, nie potrzebują tego...
- **Wygląd:** 180-200 mężczyźni i kobiety. Chudzi, czarne oczy, szpiczaste uszy, tajemniczy o bladoszarawej lub bladzielonawej skórze (zależy od odmiany: wysoka i leśna) oraz o jasnych blond bądź też czarnobrazowych włosach (zależy od odmiany).
- **Wiek:** 26-84 młodość, 86-180 wiek średni, 181-320 starzec
- **Cechy główne:** S -1, Wt -2, Zr +2, Int +2, Ps +1
- **Cechy poboczne:** Kon 2, SW 1, Sz 4
- **Umiejętności:** Język (magiczny) 1, Język (elfi) 4, Walka dystansowa lub Medytacja 1
- **Pochodzenie:** kraj Elfów, Palatia, Ludzie znikąd lub Sclavinia

Pochodzenie

Każda istota gdzieś się musi urodzić i to też nie jest bez znaczenia. Dlatego też spisuje informacje na temat różnego pochodzenia wszelakich istot cywilizowanych. Głównie pochodzenie określa państwo w którym się dziecko narodziło, ale nie wszystkie, bowiem co po niektórzy obcokrajowcami i są spoza Damnum. Gwoli wyjaśnienia: krótki opis skrótkowo opowiada o danym miejscu, benefity informują o korzyściach płynących z tego pochodzenia, a konsekwencje informują o skutkach odnośnie samego bohatera i jego odgrywania.

Hurelion

- **Krótki opis:** Luźny sojusz kilku państw-miast na czele którego nie ma stałego wodza, dowództwo nad swoim

ludem powierzają bogu-opiekunowi, który nad wyraz ich miłuje i wstawia się za nimi w ważnych sprawach gdy o to usilnie proszą. Faktyczną władzę sprawują kapłani i lokalni wodzowie.

- **Benefity:** Język mistyczny (boski) 2, Wybraniec boży, Język (aurelioński) 4
- **Konsekwencje:** Jako Aureliończyk strasznie nie lubisz być komuś podporządkowany, po za tym z każdym, nawet najmniejszym problemem zwykłeś zwracać się do swojego boskiego opiekuna. Nie przepadasz za Oderundosynczykami i oni za tobą zresztą też.

Goń

- **Krótki opis:** To państwo jest bardzo wysoko rozwinięte technologicznie. Nie wierzące w bogów. Buduje misterne i tajemnicze budowle i bronie. Władzę sprawuje rada uczonych.
- **Benefity:** Int +1, Nauka (inżynieria) 1 lub zdolność: broń specjalna (pneumatyczna), Język (goński) 4
- **Konsekwencje:** Każdy czuje lekką niechęć do Gończyków za ich tyranie i wrogość wobec bogów. Jako Gończyk nienawidzisz bogów i wierzysz w technikę – to wielkie wyzwanie w często fanatycznym świecie.

Imperium Siliońskie (Silion)

- **Krótki opis:** Państwo o doskonale wyspecjalizowanej i zdyscyplinowanej armii, którego wódz ma imperialistyczne wizje. Podbijają bądź też szykują się do podbojów. Bardzo agresywni i mściwi, czasem dopuszczają się nawet eksterminacji buntowniczych ludów. Władzę sprawuje wojsko i generałowie.
- **Benefity:** Walka 1, Kon +1, Język (silioński) 4
- **Konsekwencje:** Jesteś fanatycznym patriotą. Po za tym swoje państwo Siliończyk może opuścić tylko za karę (i wtedy stara się oczyścić swój honor), gdy jest na misji (to się równa z zależnością od dowództwa) bądź też gdy ucieknie (ścigają go stróże prawa – za zdradę), gracz musi wybrać w jaki sposób on opuścił swój kraj by ruszyć na poszukiwanie przygód.

Oderundus

- **Krótki opis:** Państwem tym rządzi dwaj bracia-bogowie, synowie bogini i półboga. Państwo te jest sfanatyzowane religijnie i prowadzi agresywną politykę. Faktyczną władzę sprawują kapłani. Każdy może stać się obywatelem tego państwa, kto przyjmie kult władców, a kto się nie zgodzi kończy jako niewolnik.
- **Benefity:** Walka 1, Okrzyk, Ulubiony wróg (wyznawcy bogów spoza Damnum), Język (oderunduski) 4
- **Konsekwencje:** Jesteś fanatykiem religijnym. Wypełnisz każde polecenie swoich władców i w każdym momencie będziesz starał się poszerzać ich kult i walczyć za niego aż do końca.

Palatia

- **Krótki opis:** To państwo jest stolicą nauki i sztuki. Jest najbardziej rozwinięte kulturowo w całym Damnum. Jedynie tam docenia się piękno sztuki. Władzę sprawują tam sami obywatele. Faktyczną władzę sprawują wielcy ludzie (wielki artyści, wielcy uczeni itp.) za pomocą swojej sławy. Państwo te prawie nie posiada armii, ale rzadko jest atakowane, bowiem krąży legenda, że ten kto je podbije zostanie ukarany przez bogów.
- **Benefity:** Ch +1 lub Int +1, Sztuka (dowolna) 1 lub Nauka (dowolna) 1, Język (palacyski) 4
- **Konsekwencje:** Doceniasz sztukę i naukę.

Daleka północ – Nordia

- **Krótki opis:** Krainy północy, zwane przez swych mieszkańców Nordią to surowe i barbarzyńskie tereny. Tamtejsi mieszkańcy to świetni wojownicy, rzemieślnicy i górnicy. Jest ich stosunkowo niewiele w Damnum (bo ich kraj daleko) a Ci którzy tu przybyli to zazwyczaj szlachcice, bogacze co tutaj potem prowadzą swoją działalność, bądź też dumni, meźni i dzicy wojowie, którzy w poszukiwaniu chwały i przygód przybyli w tak odległy kraj. Ich kultura i religia jest bardzo surowa. Sami Nordowie są raczej porywczy, niesłuchanie dumni z swojego pochodzenia i prości, surowi. Nie przepadają za wygodami, wolą proste i surowe otoczenie. Wiele od siebie wymagają i nie zwykli kogokolwiek prosić o pomoc. Często ich duma z własnego pochodzenia przeradza się w wywyższanie swego narodu nad narody damnumskie co różnie się kończy...
- **Benefity:** Walka 1, Niewrażliwy na zimno, Język (nordycki) 4
- **Konsekwencje:** Nordowie wyglądają jak połączenie Hrsów i Roburów, mają bladą cerę, blond lub rude włosy, są wysocy i krzepcy. Jesteś bardzo dumny z swojego ludu i jesteś z nim bardzo związany. Nie zniesiesz widoku karcenia, któregośkolwiek z braci twoich, ani nie odpuszczasz żadnej zniewagi nadanej sobie lub twojemu ludowi. Ponadto jesteś osobą surową i prostą, nie przepadasz za wygodami. Mimo wszystko czujesz się w pewnym stopniu lepszy od innych ludzi.

Południowy-zachód – Arabica

- **Krótki opis:** Krainy Arabicii to egzotyczne kraje dla Damnumczyków. Kultura tamtejszych ludów jest

niezwykle odmienna od kultury panującej w Damnum. Arabica jest przesiąknięta religijnym fanatyzmem, a ponadto stosuje bardzo dziwne i niezwykle surowe prawo. Nieraz zdarzało się w historii, iż z tamtych ziem do Damnum wędrowały wyprawy zbrojne by narzucać swoją religię. Fanatyzm ten często objawia się nienawiścią do wszystkich innowierców i nie raz prowadzi do rozlewu krwi.

- **Benefity:** Odważny, Niewrażliwy na ciepło, Język (arabicki)
- **Konsekwencje:** Arabici wyróżniają się jedynie od Roburów tym, iż niemal zawsze mają kruczoczarne włosy, które prawie zawsze kręca nim się one w charakterystyczne loczki. Jesteś zazartym fanatykiem religijnym. Przy każdej okazji starasz się nawracać innych na swoją wiarę, jesteś w stanie zabić za jedno złe słowo na temat twojej religii. Ponadto Arabici to najbardziej znienawidzony lud w Damnum, więc nie oczekuj ciepłego powitania... nigdzie.

Dołudnie - Nigertia

- **Krótki opis:** Czarny ląd. Nieprzebyta dzicz, z której czasem wyłonią się jakieś strzępki cywilizacji. Nikogo dziw nie bierze, że wielu stamtąd ucieka, a najbliższym lądem jest Damnum. Ponadto Damnumczycy często wybierają się do Nigertii po czarnoskórych niewolników, których to od czasu do czasu ktoś, gdzieś oswabada. Nigercjanie to czarny lud bez stałego państwa.
- **Benefity:** S +1, Sztuka przetrwania 1, Język (nigercyjski) 4
- **Konsekwencje:** Nigercjanie są dobrze zbudowani, rośli, mają charakterystyczne duże usta i ciemną skórę (od brązu, aż po niemalże czerni). Nie przywiązujesz wagi do pochodzenia i rasy, bo taka klasyfikacja ludzi w Damnum jest dla Ciebie krzywdząca. Ponadto musisz liczyć się z tym, iż wszyscy Nigercjanie są traktowani troszkę jak podludzie – urodzeni niewolnicy.
- **Kolor skóry:** Tutaj pojawia się problem, otóż w opisie ras obie rasy ludzkie mają białą skórę. Tutaj sprawa się ma tak, że po prostu rasy ludzie są te same tylko, że pod wpływem słońca kolor skóry się zmienił. Oczywiście wszyscy traktują Nigercjan jako osobną rasę...

Sclavinia

- **Krótki opis:** Sclavinowie to bardzo liczebna grupa etniczna zajmująca rozległe terytoria północy. Nie tworzą spójnego państwa, a jedynie utrzymują system plemienny. Terminem Sclavinia określa się ogół ich plemion co jest tylko uproszczeniem. Sclavinowie to pracownicz i wojowniczy lud barbarzyńców. Słyną ze swojej zawziętości i wojowniczości. Zamieszkują oni rozległe lasy przez co świetnie radzą sobie w dzicy i są idealnymi kandydatami na zwiadowców i traperów.
- **Benefity:** Zr +1 lub Int +1, Tropienie 1 lub Sztuka przetrwania 1, Język (sclawinowski) 4
- **Konsekwencje:** Sclavinowie wyglądem zbytnio nie odbiegają od Hrsów, no może są troszkę wyżsi i mają minimalnie ciemniejszy odcień skóry. Lubisz pracować, jesteś cierpliwy, nie lubisz siedzieć bezczynnie.

Ludzie znikąd

- **Krótki opis:** Czasem jacyś ludzie przywędrują z tak odległych krain, że nawet im w Damnum nazw nie nadano. Innym razem przyplłyną z odległych wysp. Po prostu czasem ktoś przybywa z miejsc nikomu nie znanych, a miejsc takich wiele więc ogółem się tego scharakteryzować nie da.
- **Benefity:** +1 do dowolnej cechy głównej, Wiedza (dowolna) 1, Język (dowolny) 4
- **Konsekwencje:** Ludzie znikąd mają zróżnicowany wygląd. Ogólnie rzecz ujmując reprezentujesz jakieś odległe i tajemnicze kraje, zapewne o egzotycznej kulturze – musisz to jakoś okazywać. Ponadto obcy o egzotycznym wyglądzie, nieznanym miejscu pochodzenia nie będzie miłowany wśród ludu... Jeżeli jako krasnolud wybierzesz to miejsce pochodzenia będzie to oznaczać, że jesteś krasnoludzkim wygnańcem-korsarzem i pochodzisz gdzieś zza morza (patrz opis krasnoludów oraz „Mity i legendy”).

Kraj Elfów

- **Krótki opis:** Pochodzisz z odległego ukrytego i tajemniczego kraju Elfów, z którego zostałeś wygnany.
- **Benefity:** +1 Zr, +1 Int, +1 Sz, Wiedza (kraj elfów) 1.
- **Konsekwencje:** Kraj ten kryje wiele tajemnic, a ludzie wiele robią dla ich poznania. Nasilone konsekwencje wynikające z bycia elfem.

Profesje

Teraz jak Ci szybko wytłumaczę co to są profesje i (co ważniejsze) po co one są. Zresztą po co dwa razy jedno rzecz pisać, szkoda ręki i papiirusu. No więc odsyłam do Księgi wiedzy Marcus Fabiusa do takiego tematu jak „ograniczenia w rozwijaniu umiejętności” i tam ładnie autor napomniął o profesjach. Jak nie masz tej księgi to powiem po krótko, że to jest po prostu skonkretyzowanie dziedziny w jakiej będzie się mieściła nasza tworzona postać. Rozróżniamy 6 podstawowych dziedzin: artysta-mówca, łotrzyk, mag-uczony, rzemieślnik, strzelec-traper, wojownik-dowódca. Teraz opisze charakterystyczne umiejętności dla każdej z tych dziedzin:

Artysta-mówca

- Klasowe: Sztuka, Sztuka uliczna, Mimika, Etykieta, Hipnoza, Perswazja, Aspinaczka, Żebractwo, Targowanie, Zastraszanie, Charakteryzacja, Plotkowanie.
- Neutralne: Akrobatyka, Spostrzegawczość, Czytanie/pisanie, Jeździectwo, Język, Pływanie, Powożenie, Wiedza o ..., Dowodzenie, Opieka nad zwierzętami, Szacowanie, Język mistyczny, Walka dystansowa.
- Spoza klasy: Leczenie, Skradanie, Czujność, Ukrywanie, Górnictwo, P. pomoc, Leczenie chorób, Kradzież kieszonkowa, Medytacja, Rzemiosło, Torturowanie, Tropienie, Marzenie trucizn, Nauka, Żeglowanie, Wykrycie magii, Zastawianie pułapek, Taktyka, Sekretne znaki, Sztuka przetrwania, Otwieranie zamków, Sekretny język, Walka wręcz, Obrona, Nawigacja.

Łotrzyk

- Klasowe: Walka dystansowa, Skradanie, Czujność, Ukrywanie, Kradzież kieszonkowa, Torturowanie, Zastawianie pułapek, Sekretne znaki, Otwieranie zamków, Sekretny język, Aspinaczka, Żebractwo.
- Neutralne: Spostrzegawczość, Akrobatyka, Zastraszanie, Charakteryzacja, Pływanie, Marzenie trucizn, P. pomoc, Leczenie chorób, Jeździectwo, Opieka nad zwierzętami, Plotkowanie, Sztuka uliczna, Obrona.
- Spoza klasy: Leczenie, Górnictwo, Medytacja, Rzemiosło, Tropienie, Nauka, Żeglowanie, Wykrycie magii, Taktyka, Sztuka przetrwania, Walka wręcz, Czytanie/pisanie, Język, Powożenie, Wiedza o ..., Dowodzenie, Szacowanie, Język mistyczny, Sztuka, Mimika, Etykieta, Hipnoza, Perswazja, Targowanie, Nawigacja.

Mag-uczony

- Klasowe: Leczenie, Medytacja, Nauka, Wykrycie magii, Czytanie/pisanie, Język, Język mistyczny, Sekretny język, P. pomoc, Leczenie chorób, Wiedza o ..., Hipnoza, Żebractwo, Rzemiosło (alchemia).
- Neutralne: Czujność, Spostrzegawczość, Marzenie trucizn, Powożenie, Szacowanie, Etykieta, Mimika, Jeździectwo, Opieka nad zwierzętami, Plotkowanie, Oswajanie, Nawigacja.
- Spoza klasy: Górnictwo, Rzemiosło, Tropienie, Żeglowanie, Taktyka, Sztuka przetrwania, Walka wręcz, Dowodzenie, Sztuka, Sztuka uliczna, Perswazja, Targowanie, Akrobatyka, Zastraszanie, Charakteryzacja, Pływanie, Walka dystansowa, Skradanie, Ukrywanie, Kradzież kieszonkowa, Torturowanie, Zastawianie pułapek, Sekretne znaki, Otwieranie zamków, Aspinaczka, Obrona.

Rzemieślnik

- Klasowe: Górnictwo, Rzemiosło, Czytanie/pisanie, Język, Powożenie, Wiedza o ..., Szacowanie, Targowanie, Czujność, Sekretny język, Mimika, Etykieta, Perswazja, Żebractwo, Nawigacja, Żeglowanie.
- Neutralne: Ukrywanie, Sekretne znaki, Spostrzegawczość, Jeździectwo, Opieka nad zwierzętami, Plotkowanie, Nauka, Walka wręcz, Sztuka.
- Spoza klasy: Leczenie, Medytacja, Tropienie, Wykrycie magii, Taktyka, Sztuka przetrwania, Dowodzenie, Język mistyczny, Sztuka uliczna, Hipnoza, Walka dystansowa, Skradanie, Kradzież kieszonkowa, Torturowanie, Zastawianie pułapek, Otwieranie zamków, Aspinaczka, Akrobatyka, Zastraszanie, Charakteryzacja, Pływanie, Marzenie trucizn, P. pomoc, Leczenie chorób, Oswajanie, Obrona.

Strzelec-traper

- Klasowe: Strzelanie, P. pomoc, Sek. znaki, Leczenie chorób, Spostrzegawczość, Jeździectwo, Opieka nad zw., Tropienie, Czujność, Pływanie, Zastawianie pułapek, Sztuka przetrwania, Aspinaczka, Oswajanie, Taktyka.
- Neutralne: Sekretny język, Żeglowanie, Akrobatyka, Skradanie, Ukrywanie, Marzenie trucizn, Powożenie, Szacowanie, Etykieta, Mimika, Plotkowanie, Wiedza o ..., Obrona, Nawigacja.
- Spoza: Nauka, Górnictwo, Rzemiosło, Walka wręcz, Dowodzenie, Sztuka uliczna, Perswazja, Targowanie, Zastraszanie, Charakteryzacja, Kradzież kieszonkowa, Torturowanie, Otwieranie zamków, Żebractwo, Leczenie, Medytacja, Wykrycie magii, Czytanie, Język, Język mistyczny, Hipnoza, Sztuka.

Wojuownik-dowódca

- Klasowe: P. pomoc, Czujność, Jeździectwo, Pływanie, Aspinaczka, Sekretny język, Akrobatyka, Górnictwo, Taktyka, Walka wręcz, Dowodzenie, Zastraszanie, Żebractwo, Zastawianie pułapek, Torturowanie, Obrona.
- Neutralne: Walka dystansowa, Spostrzegawczość, Opieka nad zwierzętami, Sztuka przetrwania, Sekretne znaki, Powożenie, Szacowanie, Mimika, Plotkowanie, Wiedza o ..., Perswazja, Targowanie, Leczenie, Ukrywanie, Żeglowanie, Tropienie, Leczenie chorób, Skradanie, Sztuka uliczna, Nawigacja.
- Spoza klasy: Rzemiosło, Sztuka, Charakteryzacja, Kradzież kieszonkowa, Otwieranie zamków, Medytacja, Nauka, Wykrycie magii, Czytanie/pisanie, Język, Język mistyczny, Hipnoza, Oswajanie, Marzenie trucizn, Etykieta.

Rozdział II: Tworzenie

No wreszcie dochodzimy do konkretów. Nie tracąc czasu powiem tylko, że w tym rozdziale znajdziesz szczegółowy opis krok po kroku jak przebiega stwarzania bohatera i nie tylko. Co by tu jeszcze na wstępie napisać, zresztą szkoda papirusu... No to do dzieła...

Zapoznaj się z informacjami zamieszczonymi w tej księdze.

No więc chyba wyjaśniać nie trzeba. Po prostu masz przeczytać pierwszy rozdział tej księgi.

Ustalenie płci, rasy, miejsca pochodzenia oraz imienia.

No więc najpierw ustalamy płeć potem dobieramy jedną spośród 4 ras, ustalamy skąd ma nowy bohater pochodzić i ostatecznie, jak ma się nazywać.

Rozumiem, że imię może być problemem, więc dam Ci parę krótkich porad. Imiona w Damnum często nawiązują do bogów, imion władców, plemiennych przodków, narodowych bohaterów lub też (najczęściej przetłumaczone na język boski) nazwy wartości jakie prezentuje (lub ma prezentować) dana osoba lub inne jego określenia. Imiona krasnoludów bywają po prostu surowsze. Elfy mają bardzo łagodne i płynne imiona, często stosując zapożyczenia z języka magicznego lub boskiego. Nordlandczycy mają bardzo surowe i proste imiona przesiąknięte ich północną mową. Arabowie mają także bardzo charakterystyczne i bardzo długie imiona, które zazwyczaj trudno się wymawia i stanowią one jakieś przymioty danej osoby wypisane w ich języku. Nigercjanie stosują najczęściej krótkie i dzwięczne imienia. Natomiast imiona Sclavinów są podobne do imion damnumskich, z tą różnicą, że Sclavinowie po imieniu nadają sobie jeszcze przydomek, stosowany jako imię prywatne, bowiem to pierwsze jest przekazywane z ojca na syna. Nadworny medyk i żeby takie pierdoły musiał wypisywać... Mam nadzieję, że mi się to opłaci.

Zanotowanie wszystkich zdolności i umiejętności wynikających z rasy i miejsca pochodzenia.

No to teraz bez gadania szybko zanotuj coś do tej pory zrobił. Hha, zdolności jakie są wypisane w miejscu pochodzenia postać dostaje bez względu na wymagania.

Ustalenie początkowych cech postaci.

No teraz coś ciekawszego. Ustalanie cech to jeden z ważniejszych punktów całej opisywanej tu operacji tworzenia, więc się postaraj. No to tak, bierzesz k10 (kość dziesięciościenna) i:

- Rzucasz po 2 razy na każdą cechę wybierając lepszy wynik.
- Rzucasz 8 razy, odrzucasz najniższe 2 wyniki i rozdzielasz wyniki do cech.

Minimalną wartością cechy jest 3 więc nawet jeżeli wyrzuciłeś mniej to i tak traktuj wyrzuconą liczbę jako 3.

Jeżeli nie przepadasz za losowaniem, bądź też chcesz, aby wszyscy gracze byli równi i mieli pełną kontrolę nad cechami swoich postaci to możesz także zastosować metodę rozdzielania punktów. Robisz to identycznie jak z umiejętnościami, z tym że tutaj masz 120 „punktów” i zaczynasz od tego, że wszystkie cechy masz na trzecim poziomie. Bardziej zachęcam do pierwszych dwóch metod, bowiem losowanie realniej odwzorowuje „rozdawanie” cech przez naturę, która nie zawsze zgodna z intencjami graczy.

Po ustaleniu cech, którymś z powyższych sposobów zmien wyniki odpowiednich cech kierując się modyfikatorami rasowymi i tymi wynikającymi z miejsca pochodzenia.

Nawyki postaci

Tak się składa, że zanim dana istota rozpoczęła tzw. właściwe życie to nie ma siły, żeby do tego czasu nie nabrała jakiś charakterystycznych dla siebie zachowań, nawyków. No właśnie, bohater też owe nawyki posiadał. Teraz, żeby się dowiedzieć jakie to są nawyki musisz wykonać pewną czynność. Otóż w zależności od rasy twojej postaci losujesz pewną ilość nawyków spośród których wybierasz i zatrzymujesz sobie maks. 3.

Jako krasnolud losujesz 3 nawyki, elf – 4, natomiast jako człowiek losujesz tylko 2 (oczywiście spośród których możesz wybrać i zatrzymać maks. 2, bogowie z kim ja pracuje...). Przy losowaniu używasz k100.

Tabela 2-1: Losowe nawyki

01	Alkoholik	29	Mściwy	57	Samobójca
02	Amnezja	30	Nadpobudliwy	58	Samotnik
03	Beksa	31	Nałogowiec tytoniu/alkoholu	59	Skapiec
04	Bezbożnik	32	Namolny	60	Skryty
05	Bezlitosny	33	Nienawiść	61	Spokojny
06	Bezwstydy	34	Nierozważny	62	Sprawiedliwy
07	Braterstwo	35	Nieśmiały	63	Swawolnik
08	Brudas	36	Obcokrajowiec	64	Szczery
09	Były wojskowy	37	Odważny	65	Szlachetny
10	Chamski	38	Optymista	66	Śmierdziel
11	Chwalipięta	39	Patriota	67	Tchórz
12	Czuły	40	Pesymista	68	Twardziel
13	Czyścioszek	41	Piroman	69	Uczciwy
14	Dewota	42	Podejrzliwy	70	Ulubione miejsce
15	Dumny	43	Podrywacz	71	Urodzony kłamca
16	Dziecko dżungli	44	Politykier	72	Urodzony mówca
17	fanatyk	45	Porządnie	73	Uwielbienie
18	flegmatyk	46	Pracoholik	74	Włóczykij
19	fobia	47	Praworządny	75	Zachłanny
20	Głupkowaty	48	Prostak	76	Zaczepekny charakter
21	Hazardzista	49	Przesadny	77	Zboczeniec
22	Kleptoman	50	Przyjacielski	78	Zgrywus
23	Lalusz	51	Przywiązanie	79	Zmysł muzyczny
24	Lęk wysokości	52	Rozrzutnik	80	Honorowy
25	Litościwy	53	Rozważny	81	Religijny
26	Łasica	54	Rupiecierz	82-95	Rzucasz jeszcze raz
27	Łotrzyk	55	Rzykacz	96-00	Wybierasz z listy
28	Masochista	56	Sadysta		

Wybranie profesji.

No teraz nadszedł czas, aby ustalić w jakiej dziedzinie nowa postać będzie najmocniejsza. Każda z tych dziedzin ma określony pakiet umiejętności klasowych. Wiesz co to oznacza i wiesz gdzie szukać owych profesji.

Wyprowadzanie umiejętności

Jakoś dłuży się ta księga, muszę przyspieszyć... No wszystko fajnie tylko twoja postać trochę uboga w umiejętnościach. Czas to zmienić. Po prostu masz 14 punktów do wydania. Za wykupienie nowej umiejętności płacisz 2 punkty, a za awansowanie płacisz tyle punktów ile wynosi poziom na który zamierzasz rozwinąć umiejętność. Ograniczenia co do rozwijania umiejętności normalnie przy tym obowiązują. Jeśli zostanie ci 1 punkt to zostaje on zamieniony na 100 PD, jeśli potrzebujesz na dobry start trochę więcej złota to możesz sprzedać nie potrzebne punkty. 1 punkt za 3 sykle złota.

Dobranie zdolności

No pomału zbliżamy się do końca, nareszcie. Pozostało Ci jeszcze wybranie jakiejś zdolności. Możesz wybrać jaką chcesz, ale musisz spełniać warunki. Jeżeli nie masz żadnej na oku możesz sobie nią odpuścić i w zamian dostać jeszcze 4 punkty umiejętności. ! Wymagania tej pierwszej zdolności są dzielone przez 2 (zaokr. w dół) !

Losowanie Punktów Farta

Teraz tylko pozostaje wylosować początkową ilość Pf (nieodnawialnych). W tym celu należy rzucić k3.

Ekwipunek

Każda postać zaczyna z podstawowym ekwipunkiem podróżniczym, w którym znajduje się: sztylet, przepaska, tunika, torba na ramię lub plecak, bukłak z wodą, koc, prowiant na 3 dni.

Ponadto otrzymujesz 30 sykli złota na sprawienie sobie czegoś konkretniejszego. Za te pieniądze możesz też kupić coś, czego u żadnego kupca nie znajdziesz, a mianowicie płacąc 20 sykli złota możesz pochodzić z znamienitszego klanu/rodu i być kimś liczącym się, albo możesz kupić jakiegoś kompana (szczegóły znajdziesz w Księdze Dóbr, psia krew autora nie spamiętałem, ale znajdziesz).

Wypełnij pozostałe rubryki na karcie

No teraz tylko wypełnij pozostałą resztę odpowiednich rubryk na karcie postaci. To są banalne sprawy, więc nie będę tutaj marnował papirusu, aby się o tym rozpisywać. Jeśli nie dajesz sobie z tym rady to już trwój problem, ja tam swoje napisałem.

Koniec!

No nareszcie koniec, nie tylko tworzenia postaci, ale także użerania się mnie samego z Tobą i Ciebie ze mną. Już widzę twój parszywy uśmiech, ale nie bój się nie pozostaje Ci dłużny. Teraz świat stoi przed Tobą otworem, przed tobą droga pełna przygód i niebezpieczeństw, a właśnie zrobiłeś na niej pierwszy krok – urodziłeś się, powiem Ci, że to nie lada sukces... Dobra dość pierdołów, za to mi nie płacą niestety. Bywaj zdrow, mam nadzieję, że w życiu się nie zobaczymy. A jeszcze jedno, jakbyś mógł to omijaj Pałatie, dość tu mamy tych wstretnych leniów i nierobów, zwanych przez niektórych „bohaterami”... Żegnam...

Autor:
Hominus Nihilios

KSIEGA PRAWA

„Da mihí factum, dabo tibi ius”

Jeśli dostarczysz mi faktu, wskaże Ci prawo

P R O L O G O S

O to najjaśniejszy i najczcigodniejszy władca Barbus Wielki w cudownym natchnieniu mądrości postanowił napisać wspaniałe dzieło co by wielu pokoleniom służyło ręką swego najskromniejszego sługi, mnie, skryby Octavia Gnolla. W księdze tej spisać chce wszelkie prawa jakie on i cały klan jego dla tutejszych ziem sporządził i tym samym wspaniałomyślnie zachować dziedzictwo przodków na całe tysiąclecia, o ile nie dłużej. Wielki zaszczyt mnie dostąpił, że Pan tak roztropny mnie wybrał na tego, co tą myśl złotą na papirus przelać będzie mógł. Niech Was drodzy czytelnicy żadna nieczysta myśl nie najdzie, z miejsca piszę, iż ani pół sykla srebra za owe dzieło od najjaśniejszego Pana nie wziąłem, a jedynie pracę mą wykonuję z miłości do ziemi tutejszej, do władcy naszego i z poczucia obowiązku najwyższego.

Jeśli zaś chodzi o same dzieło naszego wspaniałego władcy, które jedynie spisuje moimi niegodnymi dłońmi to jest ono przebogate. Drodzy czytelnicy znajdziecie na stronicach tej grubej księgi wszelakie prawa jakie na naszej ziemi obowiązują, reguły wszelkie, którym nawet królowie się podporządkowywać muszą. Tak, dobrze czytasz, nawet królowie. Otóż u nas każdy jeden wobec prawa równy i wedle tych samych zasad ma postępować. Pewnym jest, że po przeczytaniu tejże księgi krainy naszej prędko nie opuścisz a władce swego miłować, szanować będziesz jednocześnie się go bojąc. Gdy czytać będziesz te przebogate we wszelką wiedzę stronicę pamiętaj o tym, iż dzieło te to zbiór praw, które rządzą naszą ziemią od tysiącleci, a za wprowadzeniem pierwszego, będącego fundamentem wszego prawa i sprawiedliwości był przodek naszego umiłowanego władcy. Zapewne już ciekawość Wam spokoju nie daje, a mój uroczysty prolog staje się nużący, z tegoż powodu nie mówiąc już ni słowa oddaje głos Panu memu.

[Były bezdomny] Skryba:
Octavio Gnoll

Rozdział I: Testy

Tak więc ja, Barbus Wielki prawowity władca tych ziem właśnie rozpocząłem zakańczając wielowiekową pracę moich przodków łącznie z moim skromnym wkładem. Księgę Prawa zaczynam rozdziałem, w którym to zamiar mam spisać uniwersalną regułę, jak postępować należy, gdy komukolwiek spośród waszego mego ludu przyjdzie przetestować swoje umiejętności, bądź poddać próbie wrodzone talenty. Wszelką wiedzę na ten temat w poniższym rozdziale znajdziecie.

Kości i rzuty

Tak więc zanim do samych reguł przejdę wpierw pewne pojęcia muszę Wam przyswoić. W tutejszym systemie prawnych wykorzystywane są kości [k] za pomocą których wykonuje się rzuty. Kość do kości niepodobna jak mawiał mój pradziad i rację w każdym słowie zawarł. Otóż dlatego pojawiać się tu będzie określenie, mające na celu poinformowanie o jakową kość mi chodzi i tak dla przykładu gdy napisane będzie k10 to oznaczać to będzie nic innego jak kość o dziesięciu ścianach i dziesięciu liczbach na każdej ze ścian. Niestety nie zawsze ludowi udaje się wytworzyć odpowiednie kości, ale wtedy trzeba pomyśleć – bo rozwiązanie jest zawsze, wedle słów mego ojca, któremu mylić się nie zdarzało. Wtedy to trzeba kość co więcej ścian ma odpowiednio użyć i dla przykładu aby wynik osiągnąć z k5 trzeba użyć k10, a wynik jej podzielić na dwoje. Problem stwarzać jeno może kość Hieronima, dziadunia mego. Otóż kość ta z rozmysłem ma losować numer od 1 do samej setki, czyli zwana potocznie będzie k100. Nie bierzcie się ani za struganie takiej bestyi, tu nie zreczność, a kolejny raz intelekt trzeba użyć. Otóż k100 to tak naprawdę 2k10 i pierwsza kość to dziesiątki, druga – jednostki. Najlepiej co by się jedna od drugiej różniła, bo inaczej może Wam się mylić. No i tak to wychodzi, że rzucasz jedną kością i drugą i już masz liczbę. Na to przykład taki, rzucasz pierwszą k10 (pierwszą, czyli dziesiątek znaczy) i wypadła 6, następnie drugą i wypadła 3, to razem będzie 63. Proste. Teraz tylko dwie zasady, na kości dziesiątek „0” (lub też „00”) oznacza normalnie 0, ale na kości jednostki „0” oznacza już 10. Co jak Wam wypadnie na pierwszej 0, a na drugiej też 0 to razem to daje 10 (0 i 10, to je 10), a 90 i 0 daje całą setkę, gdy 0 i 1 daje 01. No to myślę, żeście wszystkich z tego pojęli, jeśli zaś nie to przeczytać raz jeszcze.

Jeśli zaś o rzuty się rozchodzi, tu już rzecz dużo prostsza. Gdy Wam jakaś liczba widnieje przed ową literą „k” to ta liczba informuje Was ile rzutów daną kością masz wykonać. Biorąc na to przykład 3k10 oznacza, iż masz 3 kroć rzucić kością k10. Co Wam jasne i to Wam proste.

Rodzaje testów

Teraz gdy Waście już podstawy opanowały reszta przyjąć powinna lekka stopa. Tak to rozmyślałem, że teraz o rodzajach testów Wam opowiedzieć racze. Rodzajów tutaj rozróżniamy po prawdzie 3.

Pierwszy, najbardziej podstawowy, co większość prawa się na nim opiera wymyślony został jeszcze przez mego tak odległego przodka, iż nazwać bym go ani nie był w stanie. Test że taki to używany w każdej jednej próbie jakiegokolwiek co człek się poddać może, chyba że gdzieś pisać będzie inaczej. Wygląda on tako, że zliczasz pierwszej modyfikator z cech, prosta to czynność, dzielisz każdą jedną przez liczbę 4 (zaokrąglając w dół). Gdy już modyfikatory z cech znasz to teraz do wartości takiego modyfikatora odpowiedniej cechy jeno dodaj poziom umiejętności właściwej. Na całość jeszcze wpływa trudność testu, odpowiednio zmniejszając lub zwiększając uzyskany wynik, ale o tymż będzie w innej części księgi. No to jak już masz tą liczbę to wiedz, iż w tym teście chodzi o to, że przy rzucie k10 musisz wyrzucić mniej niżli owa wartość. Tak skrótem by to wyglądało: modyfikator z cechy + poziom umiejętności + poziom trudności przeciwko k10. No to trzeba Ci wiedzieć, iż test taki zwykłym zwykły być nazywany. Gdy chcesz w ten sposób cechę przetestować (a nie umiejętność) to dzielisz ją przez 2 i dalej test przeprowadzasz wedle reguł.

Następny zaśli test przeciwnym zwany. Taki to test takoc od wieków znany memu kraju był, aleć młodszy wiekiem od pierwszego com wymienił. Tak też ten się stosuje gdy jeden człek z drugim się mierzy i jeden z nich wygranym, drugi przegranym być musi. Wtedy to zwykły test się nie sprawdzi, bo i dwóch zwycięzców by mógł wskazać, dlatego też inny właśnie test się w takich sytuacjach stosuje. Test ten wygląda poniekąd tako jak zwykły, aleć różnice są. Tutaj po wyliczeniu i zsumowaniu modyfikatora cechowego i poziomu umiejętności się normalnie dodaje doń wynik rzutu k10. Obie strony co się mierzą to czynią i kto ostateczny wynik większy osiągnie ten wygranym, gdy zaś po tyle samo, to remis i trzeba czynność powtórzyć.

Ostatni sposób jest z rzadka stosowany, ale jest, tom go opisać. Używa się onego, jedynie w sytuacjach co za szczególne uchodzą i zapisane jest, aby takowego testu użyć lub też gdy Sędzia (MG) tako też postanowi. Wymyślono został dopiero przez pradziada mego. Test ten wygląda niemal identycznie jak test przeciwny z jedną różnicą. Otóż kiedy postać dana wyrzuci co ma wyrzucić to nie mierzy się z nikim, a jedynie z określonym Stopniem Trudności, który to postać ma przewyższyć lub się z nim zrównać. No i wtóra różnica jest, iż ten test remisu nie uznaje, bowiem równość wartości oznacza wygraną postaci. Tako to z nim jest.

Poziomy Trudności

Teraz umysł Wasze umysł swój skoncentrujcie, bo z rozdziału tego do najważniejszego punktu przechodzimy, do Poziomów Trudności (PT). Taka rzecz to jest obecna na naszej ziemi od zarania dziejów, tylec wieków spisana przez nikogo nie była. Jak czas upływał, tak pojawiał się w końcu taki termin, przez następne wieki uzupełniany przez mych przodków. Zanim co więcej napiszę, pierwej, czymże są same Poziomy Trudności są powiem. Jak zapewne wiecie czynności czynności nie równa, a podniesienie dzieciaka od podniesienia żony jest niechybnie łatwiejszym czynem. Taki to mechanizm odzwierciedlają PT, prosta rzecz. Sędzia (MG) po prostu postaci głosi przed każdorazowym testem jaki PT żen ma i postać stosuje tenże Poziom Trudności przy tym teście (lub Sędzia, gdy tenże test wykonuje). No to teraz do rzeczy. Za każdy 2 Punkt Utrudnienia (o nich zaraz powiem, nie bójta się) postać otrzymuje mod. -1 do próby danej, a za każdy ujemny PU otrzymuje się +1 do testu. Maksymalnie może takim sposobem mieć 12 PU, czyli modyfikator -12 (i w drugą stronę, maksymalnie -10 PU i +10 mod.) i tak to też się liczy. Po prostu Punkty Utrudnienia to taki bardziej klimatyczne określenie modyfikatorów, ale nie musicie go stosować. Co mają do tego Poziomy Trudności? Otóż te one Poziomy Trudności to nic innego, niż po prostu ustalone przedziały PU, którym przydzielona jest specjalna nazwa i wachlarz modyfikatorów (wynikający z liczby PU). Jak to też widzicie jest 9 PT, aleć wiecie, że jeśli ten przedział Sędzi jakoś nie pasuje to może go zmienić. Jeśli poleczone postaci zostanie obniżenie, lub podwyższenie Poziomu Trudność (np. poprzez użycie PW) to po prostu odejmuje/dodaje ona 6 PU (3 modyfikatory lub, jeśli liczba wykroczyła już na ujemną – inną wartość) i stosuje modyfikator otrzymanego w ten sposób Poziomu Trudności.

Tabela 3-1: Poziomy Trudności

PU/Mod.	Poziom trudności	Przykłady sytuacji adekwatnych do danego PZ
Od +6 do +10	Banalny	Wspięcie się na bardzo dobrze ugałęzione drzewo.
Od +3 do +5	Bardzo łatwy	Znalezienie rozpałki w lesie w końcówce lata.
Od +1 do +3	Łatwy	Wyhodowanie pospolitej rośliny na żyznym gruncie.
0	Przecietny	Znalezienie pożywienia w zwykłym lesie.
Od -1 do -3	Wymagający	Schwytanie ryby gołymi rękoma.
Od -4 do -6	Trudny	Chodzenie po linie przy wietrze.
Od -7 do -9	Bardzo trudny	Pływanie z torbą pełną kamieni.
Od -10 do -12	Niemożliwy	Utrzymanie rozżarzonego żelaza bez żadnego jeku.

Ponadto gdy w teście uzyskasz wynik, który przewyższy wymaganą wartość otrzymujesz Punkty Zwyciestw i określają one skalę sukcesu, gdy zaś nie osiągniesz wymaganego wyniku to zyskujesz Punkty Porażki za każdy punkt który nie osiągnął wyniku, określają one skalę porażki.

Punkty Utrudnienia, czyli modyfikatory

Jak już wiecie czymże są Poziomy Trudności warto by poznać kiedy to jakie stosować. Otóż Sędzia (MG) może najzwyczajniej w świecie ustalić trudność danej czynności (biorąc od uwagi warunki otoczenia) i bez niczego po prostu nadać wymóg uzyskania danej liczby PZ w Przecietnym teście. Drugą bardziej machinalną metodą jest przydzielanie przez Sędzie Punkty Utrudnienia (czyli modyfikatorów) za trudność samej czynności i kolejne za warunki otoczenia. PU o wartości ujemnej odzwierciedlają ułatwienie danej czynności, więc można mówić wtedy o punktach ułatwienia. Więc MG może przydzielić 1 lub więcej PU (dodatnich bądź ujemnych) za: trudność samej czynności, pomocne narzędzia, warunki otoczenia, możliwość koncentracji, nastawienie postaci, sytuację, pomoc/utrudnianie innych, hałas, warunki pogodowe, stan fizyczny i psychiczny postaci, stres itp. Jednak niech nie uwzględnia takich czynników jak: głód, brak snu, zmęczenie, rany, strach, bowiem za nie same prawo i reguły przewidziały odpowiednie PU. Na tym koniec tegoż rozdziału.

Rozdział II: Walka

Teraz Waszmoście nadszedł czas na najważniejszy rozdział, na najistotniejszą dla naszych ziem grupę praw i reguł. Nadszedł czas na reguły walki, jakie panują w mym kraju. Zasady te mają na celu wprowadzenie uniwersalnych zasad pojedynkowania i innych rodzajów potyczek, które by obowiązywały identyczne w każdym zakątku moich ziem. Najmniej częścią z owych praw jest przyjęta na naszych ziemiach od początku dynastii mego rodu, jednakże w przeciągu wieków reguły te były udoskonalane, zmieniane, usuwane i dodawane, by mogły być w ten czas spisane na kartach papirusu przeze mnie i tym samym utrwalone na wieki wieków. Tak więc musicie pamiętać, iż czytać będziecie prawdy zamyslane przez mych przodków, władców tych ziem z czasów, o których żadne krasnoludzkie czy elfickie archiwa nie pamiętają.

Sama walka jest niczym innym jak siłowym rozwiązaniem różnic poglądów, czy też interesów między co najmniej dwoma oponentami. Jak wiemy nie da się czasem uniknąć takich sytuacji, w których to zdobycie oręża jest konieczne. Właśnie reguły jak zachowywać się należy w takich sytuacjach opiszę w tymże rozdziale.

Podstawy

Tu Mam mości panowie zaprezentuję podstawy zasad fechtunku i zapoznam Was z podstawowymi pojęciami związanymi z tymże tematem. Właściwą podstawową jednostką czasu jest tutaj Runda (R) w której to czasie każda postać może coś zrobić. Runda trwa mniej więcej pół szarzy (5 sekund). Gdy wszystkie postacie biorące udział w potyczce danej zrobią co miały zrobić i tym samym wykorzystają swoje rundy to kończy się Cura (C). Cała walka dzieli się na Tury, a Cura dzieli się na rundy poszczególnych postaci. Postacie wywoływane kolejno po inicjatywie wykorzystują swoją rundę i oddają inicjatywę następnej postaci. Cura trwa niedużo ponad pół szarzy (5 sekund). Dziw Mam bierze jak to możliwe? Że jak niby jedna runda trwa pół szarzy to jak grupa rund może trwać tyle samo? Już tłumaczę. Otóż walka nie wygląda tak, że wróg czeka, aż ty wykorzystasz swoją rundę nic nie robią, wszyscy uczestnicy walki wykorzystują swoje rundy prawie w tym samym czasie – a kolejność i inicjatywa decydują jedynie o tym kto będzie o te parę chwil przodczył od innych. Dlategoż tyle trwa Cura. Jak Mam gdzie będzie pisać że coś trwa przykładowo 3 rundy, to też nie chodzi o 3 rundy trzech postaci, a właśnie 3 rundy danej postaci, czyli tak naprawdę Tury. Tak to jest, że jak postać doczeka kolejnej swojej rundy to w tym czasie mija Cura. Pewnikiem teraz pytanie Mam się nasuwa „pocoć Cura?”, a ja mówię zrazu, iż chodzi to o łatwiejsze uporządkowywanie walki Sędzi (MG), bo łatwo może pisać, mówić i co by to nie chciał „3 Cura” i wiadomo wszystkim, ileć walka trwa.

Sprawa osobna ma się tu do Kondycji, która to ma niebagatelną rolę w walce. Powiem Właści Panom jeno, iż każda jedna czynność ma swój koszt w Kondycji. Czemu tak? Otóż wiadomo, iż każdy jeden kto żyje się męczy po każdym machu, skoku, biegu i to odzworowuje wspomniany koszt Kondycji. Później wiadomo Kondycja wraca, w końcu zmęczenie nie trwa wiecznie.

Rany nie liczbami, a słowami w naszym kraju opisujemy, tak bliżej prawdy jest. Rany dzieli się na 4 poziomy: drobne, lekkie, poważne, śmiertelne. Rany niosą pewne niemiłe konsekwencje. Ponadto im poważniejsza rana tymże cięższa do wyleczenia i zagojenia. Te informacje Mam wystarczą.

Sekwencja walki

Teraz przyjdzie mi tu wyjaśnić jak to się ma jedna, pierwsza że runda walki, aby na tym przykładzie pokazać jej cały przebieg. Ponadto zaprezentuję przebieg paru innych typowych podczas walki czynności:

Przebieg walki

- **Ustalenie Inicjatywy Postaci:** IP każdej postaci jest równe jej zręczności. Od najwyższej wartości do najniższej ustala się kolejność wykonywania rund.
- **Runda postaci** Gdy wedle IP przyjdzie czas na daną postać to ta deklaruje wykonanie jakiejś czynności.
- **Wykonywanie zadeklarowanych czynności:** Postacie wykonując zadeklarowane czynności według IA.
- **Obrona i unik:** Już po wykorzystaniu swojej rundy (zresztą jak i przed) możesz wykorzystywać różne tryby obrony i ewentualnie próbować uniknąć jakichś ataków.
- **Zakończenie walki:** Walka kończy się wtedy gdy jedna z walczących stron zostanie wybita, podda się, ucieknie, zniknie z pola widzenia, bądź też walczący zostaną rozdzieleni lub sami postanowią skończyć.

Przebieg ataku wręcz

- Przeciwny test umiejętności walka atakującego i obrona atakowanego.
 - Ilość PZ atakującego równa się dodatkowej ilości drobnych ran, które dodaje się do bazowych obrażeń
 - Ilość PP atakującego równa się dodatkowej ilości drobnych ran, które odejmuje się od bazowych obrażeń
 - Jeżeli przy rzucie atakującemu wypadnie 1, cios w ogóle nie trafia w cel
 - Jeżeli przy rzucie wypadnie 10, rzut się ponawia sumując wyniki (przy następnej 10, znów się rzuca)
- Atakujący rzuca dodatkową k10 w celu ustalenia lokacji trafienia.
- Atakowany otrzymuje ostatecznie uzyskaną sumę obrażeń.
 - Jeżeli obrażenia zmniejsza się do 0, cios jest chybyony
 - Jeżeli atakujący zdobędzie ponad 5 lub więcej PP to cios jest niecelny. (nie zadaje w ogóle obrażeń)
 - Jeżeli atakowany nosi zbroje to odpowiednio zmniejsza obrażenia

Przebieg ataku dystansowego

- Zwykły test umiejętności walka dystansowa atakującego
 - Przed testem gracz może przydzielić sobie ujemny modyfikator (za każdy -1 zadaje dodatkową ranę drobną po trafieniu)
 - Rzut wykonuje się na specjalnej planszy strzeleckiej, której odpowiednie pola modyfikują wynik testu.
- Atakujący rzuca dodatkową k10 w celu ustalenia lokacji trafienia.
- Atakowany otrzymuje ostatecznie uzyskane obrażenia.
 - Ataku dystansowanego nie można unikać, ani nie można się przed nim bronić
 - Jeżeli atakowany nosi zbroje to odpowiednio zmniejsza obrażenia

Lokacja trafienia (wynik rzutu k10)

- 1 – Głowa
- 2-3 – Prawa ręka
- 4-5 – Lewa ręka
- 6-8 – Korpus
- 9 – Prawa Noga
- 10 – Lewa Noga

Rzeczem Wam, ważną rzeczą w walce jest inicjatywa, a podstawową miarą inicjatywy jest Inicjatywa Postaci (IP), którą to określa Zręczność postaci. Właśnie według tejże wartości (IP) postaci deklarują czynności jakież to chcą wykonać. Potemż w grę wkracza Inicjatywa Ataku (IA), która to określa szybkość (czyliż inicjatywę) wykonania zadeklarowanej czynności. IA stanowi zmodyfikowaną IP. W przypadku ataku ma na nią wpływ rodzaj broni i wybrany cios, w przypadku innych czynności ich IA jest podane. Jeśli IA jakiegś z czynności wynosi -4 to to oznacza, iż trzeba odjąć od IP, a wynik będzie IA danej postaci. Następnie wszyscy wedle IA robią co robić zadeklarowali. Nawet w czasie gdy nie twa runda możesz bez niczego się bronić (toć nawet musisz) i możesz ewentualnie próbować uniknąć co niektórych ciosów. Gdy wszystkie zadeklarowane czynności żywych postaci zostaną wykonane, to Turnus dobiega końca i zaczyna się wszystko od nowa...

Czynności w walce

No jak Właści Panowie już obeznani z prawami i regułami jakie to rządzią potyczką w naszej krainie to teraz musicie że obeznać czynności jakież to w walce zadeklarować i wykonać można. Każdą akcję wykonujesz całą rundę, chyba że pisze, że jest to akcja chwilowa, wtedy to nic nie tracisz na jej wykonanie.

Oto wszelkie czynności jakie wedle prawa wykonać można:

- Ciosy bronią białą:
 - Pchnięcie (2 Kon) – Szybki, lecz trochę słabszy cios. Inicjatywa: +5 IA, Test ataku: -3.
 - Od boku (1 Kon) – Cios z pół zamachu. Inicjatywa: +2 IA, Test ataku: -2.
 - Zwykły atak (1 Kon) – Najzwyklejszy cios. Inicjatywa: 0 IA, Test ataku: 0.
 - Od dołu (1 Kon) – Cios z większym wymachem. Inicjatywa: -2 IA, Test ataku: +2.
 - Zza pleców (2 Kon) – Maksymalny zamach. Inicjatywa: -5 IA, Test ataku: +4
- Ataki bronią dystansową:
 - Strzał z naładowaniem (1 Kon) – Zwykłe użycie broni dystansowej.
 - Strzał bez mierzenia (1 Kon) – Pośpieszny strzał. W teście nie korzystasz z planszy. Inicjatywa: +3 IA.
 - Strzał mierzony (1 Kon) – Dłużej celujesz. Możesz rzucić drugi raz na planszy (liczy się pierwszy wynik na kości, ale możesz celować w inne pole). Inicjatywa: -4 IA.
 - Mocny naciąg (2 Kon) – Stosujesz maksymalny naciąg. -2 IA, PZ na obrażenia jak w broni białej.

• Inne czynności:

- Obrona (1/2/3 Kon) – Stosujesz tą czynność, nie w swojej rundzie, a tuż przed atakiem wroga jako akcję chwilową. Za każdy użyty punkty Kon dostajesz +2 do obrony w tym teście ataku.
- Ruch (0 Kon) – Możesz przejść parę łokci (szybkość razy 4). Inicjatywa: -2.
- Bieg (1 Kon) – Możesz przebiec paręnaście łokci (szybkość razy 12). Inicjatywa: -2.
- Atak z dojścia (1 Kon) – Możesz wykonać tuch i zaatakować prostym lub szybszym ciosem. Inicj.: -2 IH
- Szarża (2 Kon) – Bieg zakończony linią prostą (minimalnie jej długość w łokciach musi być równa wartości Szybkości razy 2) i cios. Inicjatywa: -2 IH, Test ataku: +4.
- Odwrót (1 Kon) – Wykonujesz ruch, z tym że nie dostajesz dodatkowego ataku. Inicjatywa: -2 IH.
- Technika (bazowo 1 Kon w każdej rundzie) – Opis działania w opisie odpowiedniej techniki.
- Wielokrotny atak (Patrz opis) – W rundzie można wykonać maksymalnie tyle ataków ile postać ma PZ w um. Walka. Wszystkie ciosy zadane w rundzie muszą mieć tą samą IH. Po wykonaniu pierwszego ciosu, drugi wykonuje się z IH -1, drugi z -2 itp. Ponadto dodatkowe są ciosy są droższe o 1 Kon od zwykłych.
- Rzucanie zaklęć (1 Kon) – Patrz opis zaklęć.
- Użycie umiejętności (0-3 Kon) – O ilości Kon i o możliwości użycia danej umiejętności decyduje MG. Pierwsza pomoc przykładowo kosztuje 1 Kon i jest obciążone inicjatywą: -2 IH. Użycie niektórych umiejętności nie zajmuje całej rundy i może powodować tylko minus do IH (np. rozglądanie).
- Pozycja obronna (0 Kon) – Na całą Turę otrzymujesz +2 do obrony.
- Użycie przedmiotu (0 Kon) – Użycie przedmiotu znajdującego się pod ręką, uzbrojenie się itp.
- Wstawanie z kucania (1 Kon) – Ta czynność nie zabiera całej rundy. Mieści się tu wchodzenie z/na konia itp. i otrzymujesz -4 do IH ale dalej możesz zrobić jakąś czynność (ataki tylko szybsze od „ciosu od dołu”)
- Wstawanie z ziemi (1 Kon) – Wstawanie z ziemi i inne tego typu długie czynności.
- Wycelowanie (0 Kon) – Akcja chwilowa. Przy najbliższym ataku możesz zmodyfikować wynik o 1 na kości trafienia lub też losować lokacje jeszcze raz, otrzymujesz przy tym ataku -2 do testu ataku. Inicj.: -1
- Wyczekanie (0 Kon) – Akcja chwilowa. Możesz odjąć sobie dowolną ilość IH na najbliższą rundę.
- Przygotowanie (~) – Postać deklaruje wykonanie jakiejś akcji stawiając jakiś warunek (np. uderzę jak wyjdzie). Gdy warunek zostanie spełniony postać może zrobić zadeklarowany ruch, ale sprawdza się tu IH.
- Odepchnięcie (1 Kon) – Starasz się odepchnąć/odrzuć wroga w jakimś wybranym kierunku. Wykonujesz przeciwstawny test Siły. Jak wygrasz odpychasz wroga w wybranym kierunku na 4 łokcie.
- Unik (2 Kon) – Maksymalnie na rundę możesz wykonać Zręczność / 8 uników. Po nieudanej próbie obrony możesz wykonać test Zręczność o PU równym PZ wroga. Udana próba oznacza uniknięcie obrażeń.
- Chwyt (1 Kon) – Próbujesz chwycić wroga wykonując przeciwstawny test S przeciw jego S lub Zr. Chwytający nie może nic robić, a schwytany może jedynie próbować się uwolnić (kolejny test przeciwstawny). Inni atakując w którąś z tych postaci otrzymują +2 do testu ataku.

Wiem, pewnie Was Kondycja owa martwi, że tyleż to wszystko kosztuje, a onej tako mało. Powiem, że gdy w czasie swojej rundy postać nic nie robi to regenerują się jej 4 Kon, a kiedy to bohater znajduje się w pozycji obronnej to zyskuje 2 Kon. Możesz także kupić specjalne mikstury, które regenerują trochę punktów Kondycji.

Współczynniki broni

Dziecie to nawet wie, iż broń od broni różna, choćby na pozór podobna. Tako i ja teraz Wam bym zechciał zaprezentować Wam broni różnorakiej cechy i przypisy. Tak więc spójrzcie k niej sami.

Inicjatywa broni

Broń biała:

Sztylet/Nóż – +3 IH

Włócznia/Kłujące – +2 IH

Miecz – +2 IH

Napięściak – +2 IH

Bez broni – +2 IH

Topór – +1 IH

Obuch – 0 IH

Improwizowana – -1 IH (Decyzja MG)

Broń dystansowa:

Łuk – +3 IH

Dmuchawka – +3 IH

Proca – +2 IH

Funda – +2 IH (W pierwszej rundzie +3 IH)

Arcus – +1 IH

Rzucane – 0 IH

Kusza – -2 IH

Improwizowana – -2 IH (Decyzja MG)

Gdy chodzi o bronie dwureczne (bron biała) to bronie takie mają obniżoną IH o 1.

Teraz czas nadszedł na cześć najważniejszą, na jeden z decydujących współczynników broni, tak, tako mówię o obrażeniach. Ród mój stary i mądry, dlategoż nawet o takich szczegółach pomyślał i zbadawszy broni egzemplarzy wiele wiedze zapamiętał i synom przekazywał ażęś do mnie dotarł, żebym ja natchniony wizja mądrości Homiliusa spisał teć prawa. Dłużej czasu nie zajmując zapraszam do przeglądania tychże tabel:

Tabela 3-2: Współczynniki broni

Broń Biała	IH	Drobna	2 drobne	Lekka	2 lekkie	Poważna	2 poważne	Śmiertelna
Bez broni	+2	1-12	13-17	18-20	21-22	23+	-	-
Kłujące	+2	1-14	-	15-18	-	19-22	-	23+
Miecz	+2	1-10	11-13	14-16	17-19	20-21	22-23	24+
Obuch	0	1-10	11	12-14	15-16	17-21	22	23+
Rękawice bojowe	+2	1-9	10-16	18-20	21	22-23	24+	-
Sztylet	+3	1-12	13-16	17-21	22	23+	-	-
Topór	+1	1-12	13	14-15	16-18	19-20	21-22	23+
Unieruchamiające	+1	1-12	13-16	17-21	22	23+	-	-

Broń Strzelecka	IH	Drobna	2 drobne	Lekka	2 lekkie	Poważna	2 poważne	Śmiertelna
Arkus	0	1-10	11-13	14-16	17-19	20-21	22-23	24+
Dmuchawka	+4	1-13	14-17	18-19	20+	-	-	-
Funda	+2	1-10	11	12-14	15-16	17-23	24+	-
Kusza	0	1-9	10-12	13-15	16-18	19-20	21-22	23+
Łuk	+2	1-12	13-14	15-16	17-19	20-23	24+	-
Proca	+3	1-15	-	16-19	-	20-23	24+	-
Rzucane: Małe	+1	1-12	13	14-17	18-22	23+	-	-
Duże	0	1-10	11-12	13-16	17-21	22-23	24+	-
Unieruchamiające	+1	1-12	13-16	17-21	22-23	24+	-	-

Techniki

Pewnym, iż Mości Panowie obaczyli, że w dziale z czynnościami pojawiło się takie hasło jak techniki. Teraz że to chcę Wam co nieco przybliżyć owe zagadnienie. Tako więc wojacy w naszym kraju wyróżniają się różnorakimi technikami, to jest specjalnymi manewrami bojowymi. Każdy jeden inkszy od siebie, aleć wykonuje się podobnie. Prosto to robisz czynność wymagana w opisie techniki (lub też kilka, w kilka rund kolejno) i po wykonaniu danej/danych czynności to już technika wedle opisu zadziała. Prościej powiem, iż po prostu trzeba wykonać po kolei w kolejnych rundach wypisane w opisie techniki czynności, aby to po wykonaniu ostatniej efekt specjalny techniki danej zyskać. Wiedz, iż nie byle dzikus z pałką techniki posiada.

Techniki zdobywa się jakże zdolności, tako samo. Każdą jedną wykupujesz z osobna. Żeby to móc dana technikę wykupić to musisz mieć wymagany poziom umiejętności taktyka. Maksymalna ilość technik określa także poziom taktyki.

Teraz przejdźmy do listy 34 technik:

Preferowane dla wojownika:

- Akrobatyczna walka (taktyka 3) – wykonujesz test zreczności, aby swoimi ruchami ogłupić wroga. Dostajesz tyle + do trafienia w następnej rundzie ile miałeś PZ w teście razy 2. (1 runda)
- Atak z opóźnieniem (taktyka 4) – wyłapujesz błędy w obronie wroga i czekasz przygotowany by w czasie jego luki zadać dodatkowy cios (test taktyki). Zamrażasz sobie cios zwykły albo szybszy (nie wolniejszy) i możesz go użyć potem w dowolnej chwili w czasie trwania tej walki. (1 runda)

- Chwyt ręki (taktyka 2) – Chwytasz (test jak przy chwycie) rękę wroga. Nie może on jej używać, póki się nie wyszarpie, gdy go trzymasz wrogowie atakujący w Ciebie mają mod. +1. Potrzebna wolna ręka. (2 rundy)
- Cios szermierczy (taktyka 3) – dwa razy podrząd wykonujesz statyczny test walki. Po tym możesz wykonać cios, który automatycznie trafia z 0 PZ i do tego owy cios zadaje o poziom wyższe obrażenia. (2 rundy)
- Cios taktyczny (taktyka 3) – zbierasz siły całą rundę i w następnej rundzie możesz zadać cios z dodatkowym +6 IH. Możesz też zbierać siły dłużej i potem mocniej uderzysz. (1 runda)
- Cios w nerkę (Taktyka 3) – szybko umykasz za jego plecy (test Zr) i potem uderzasz wroga (test ataku) dowolnym ciosem po którym wróg otrzymuje -2 do testów. (2 rundy)
- Finta (taktyka 2) – poświęcasz rundę na zmylenie obrony wroga (test walki). W następnej rundzie gdy będziesz go atakował ma on -5 do obrony, nie może wzmacniać obrony ani uniknąć tego ataku. (1 runda)
- Formacja falanga (taktyka 3) – min. 10 osób. Stajecie ramie przy ramieniu. Rundę zajmuje wam zajęcie odpowiednich pozycji, jeżeli w całym tym zbiegowisku jest jakiś dowódca to wykonuje on test dowodzenia/charyzmy, jeżeli nie to każdy uczestnik wykonuje test inteligencji/charyzmy. W takiej pozycji każdy otrzymuje +5 do obrony. (1 runda)
- Formacja jeź (taktyka 3) – min. 4 osoby. Test dowodzenia dowódcy lub zręczności/inteligencji uczestników. Każdy kto zaszarżuje na taką formację otrzymuje cios od każdego uczestnika jaki go dosięga, który ma podczas tego ataku o poziom wyższe obrażenia. Po każdym ataku członek formacji musi poświęcić rundę, aby do niej powrócić (bez testu), póki tego nie zrobi w danym miejscu formacja nie daje należytego efektu specjalnego. (1 runda)
- Formacja klin (taktyka 3) – min. 3 osoby. Szarżując tworzycie klin. Rundę zajmuje wam odpowiednie ustawienie. Dowódca wykonuje test dowodzenia lub każdy wykonuje test jeździectwa. W takiej pozycji w czasie szarży każdy otrzymuje +5 w teście ataku. (1 runda)
- Formacja żółw (taktyka 3) – min. 16 osób. Z swoich tarcz tworzycie jak najszczelniejszy prostopadłościan. Dowódca musi wykonać trudny test dowodzenia, albo każdy musi wykonać trudny test inteligencji. Każdy uczestnik dostaje 1 punkt Absorpcji na całe ciało, ale nie może atakować. (1 runda)
- Kopniak (taktyka 2) – Dostać może kopnąć wroga tuż przed wykonaniem ciosu, co kosztuje 1 PK. Podczas kopnięcia wykonuje się przeciwstawny test Siły, z tym, że kopiący ma mod. +2 w tym teście. Gdy atakujący wygra to wróg zostaje odrzucony 4 łokcie w tył. Kopiący może z rozmachem go zaatakować robiąc ten krok w przód (ciosem, jaki miał przygotowany wcześniej), podczas tego ciosu zyskuje +2 do testu ataku. Może także zostawić go i zaatakować innego wroga. (0 rund, akcja chwilowa)
- Młócenie (taktyka 2) – zadajesz cios za ciosem. W każdej rundzie wykonujesz zwykły cios. Jeżeli zadałeś jakiegokolwiek obrażenia to w następnej rundzie masz +1 przy ataku, w następnej rundzie możesz ponowić tą czynność, a plusy się kumulują (do czasu, aż nie zadasz obrażeń chociażby w jednej rundzie). (różnie)
- Naśladowca (taktyka 5) – jedną rundę poświęcasz na podpatrzenie wroga (test spostrzegawczości) i możesz po tym raz w czasie tej walki wykorzystać jakąś jego technikę którą do tej pory użył (czyli którą widziałeś, logiczne). (1 runda)
- Nietykliwość (taktyka 4) – poświęcasz rundę na ubezpieczenie się z każdej strony (test czujności), jak Ci się uda to do następnej rundy nikt nie może na tobie wykonać, ani zacząć wykonywać żadnego ciosu specjalnego (techniki). (1 runda)
- Niszczycielski atak (taktyka 2) – całą rundę celujesz (statyczny test walki) i po zdanym teście w następnej rundzie przy atakowaniu na kości premii będą liczby 8-10, a nie samo 10. (1 runda)
- Penetrujący atak (taktyka 3) – poświęcasz rundę na przygotowanie silniejszego ciosu (test walki). Zadane przez ciebie rany w następnej rundzie nie mogą być wyleczone w żaden sposób (tylko poprzez odpoczynek). (1 runda)
- Podwójny atak z wyskoku (taktyka 1) – Wymagania: dwóch wrogów stoi parę metrów od siebie. (1.) wybijasz się od pierwszego wroga przewracając go (przeciwstawny test S, w który masz mod. +1), a następnie atakujesz drugiego wroga (+4 przy teście ataku). (2 rundy)
- Precyzyjny atak (taktyka 4) – poświęcasz czas na znalezienie szczeliny w pancerzu wroga (test spostrzegawczości). W następnej rundzie twój atak omija 1 punkt pancerza (czyli Absorpcję) wroga. (1 runda)
- Przerzut w tył (taktyka 3) – jeżeli w tej rundzie w której użyłeś tą technikę ktoś cię zaatakuję z szarży to po udanym teście zręczności możesz go przerzucić za plecy (jest przewrócony) i uniknąć ciosu. Musisz mieć wolną co najmniej jedną rękę. (1 runda)
- Przeskok wroga (taktyka 3) – jeżeli w tej rundzie w której użyłeś tą technikę ktoś cię zaatakuję z szarży to po udanym teście zręczności możesz ominąć wroga. Wróg może się zatrzymać minimalnie 4 metry za tobą. (1 runda).
- Zabójcza pięść (taktyka 3) – uderzasz z pięści wroga w twarz. Wykonujesz zwykły cios, a następnie wróg

- zdaje test ŚW (oparty na Wt) z PU równym twoim PZ. Nieudany oznacza oszołomienie na k2 rund (może tylko się bronić i co rundę ponawia test). Wymagana co najmniej jedna ręka wolna. (1 runda)
- Zbicie ciosu (taktyka 2) – jeśli w tej rundzie w której użyłeś tej techniki wróg Cię zaatakuję, a obok niego będzie stał inny wróg to po twoim udanym teście zrzeczności cios wymierzony w ciebie sięga kompana twojego wroga. (1 runda).

Preferowane dla strzelca

- Podwójny strzał (taktyka 5) – Postać może wystrzelić 2 pociski naraz. Podczas takiego strzału zyskuje mod. -2 do trafienia i IH. Nie można tego zrobić używając fundy lub arcusa! (1 runda)
- Przestrzelenie nogi (taktyka 3) – Postać oddaje zwykły strzał, z mod. -1, starając się trafić w nogę celu. Jeśli trafi, to cel otrzymuje -1 do Sz. Nie można użyć wielokrotnie na jednym wrogu. Atak ten zadaje normalne obrażenia. (1 runda)
- Salwa (taktyka 6) – Postać strzela naraz czterema strzałami, ostrzeliwując kwadratowe pole o boku 4 łokci. Wszystkie istoty w tym polu otrzymują normalne obrażenia. Postać wykonuje ten strzał z mod. -3 (trwa 2 rundy) lub -9 (trwa 1 runda). (1-2 rundy)
- Salwa zbiorowa (taktyka 1) – Grupa strzelców oddaje jednoczesny strzał na kwadratowe pole o boku równym liczbie strzelców w łokciach. Wszystkie istoty znajdujące się w tym polu otrzymują normalne obrażenia.
- Strzał na dystans (taktyka 2) – Postać może oddać strzał na 1,5 raza dalszy zasięg. (2 rundy)
- Strzał na leżaco (taktyka 1) – Postać oddaje strzał, leżąc, bez żadnych utrudnień. (1 runda)
- Strzał parabola (taktyka 4) – Postać może oddać strzał parabola, omijając przy tym wszystkie przedmioty stojące na linii strzału, które wysokością je przekraczają 6 łokci (łuk, proce, dmuchawca, rzucane, unieruchamiające) lub 3 łokci (kusza). Nie można tego zrobić fundą, arcusem, czy dmuchawką. (1 runda)
- Strzał taktyczny (taktyka 2) – Postać oddaje specjalny strzał. Jeśli trafi i zadałby on co najmniej lekkie obrażenia to cel przerywa aktualnie wykonywaną taktykę. Atak ten zadaje połowiczne obrażenia. (1 runda)
- Strzał w głowę (taktyka 4) – Postać oddaje zwykły strzał, z mod. -2, starając się trafić w głowę celu. Jeśli trafi, to trafiony zostaje oszołomiony (może tylko się bronić) na k3 rund. Nie można użyć na oszołomionym celu. Atak ten nie zadaje obrażeń. (1 runda)
- Strzał w klatkę piersiową (taktyka 4) – Postać oddaje zwykły strzał, z mod. -1, starając się trafić w klatkę piersiową celu. Jeśli trafi to trafiona istota nie może nic mówić (czyli m.in. Czarować) przez następne k3 rundy, jeśli w tym czasie wykonywała czar, zostaje odprzerwany. Zadaje normalne obrażenia. (1 runda)
- Strzał w nerkę (taktyka 5) – Postać spokojnie celuje, po czym oddaje normalny strzał z mod. -1. Jeśli trafi to cel otrzymuje 4 PU. Atak ten zadaje normalne obrażenia. (2 rundy)
- Strzał w rękę (taktyka 4) – Postać oddaje zwykły strzał, z mod. -1, starając się trafić w rękę celu. Jeśli trafi, to trafiony upuszcza trzymany w dłoni przedmiot. Atak ten zadaje normalne obrażenia. (1 runda)
- Strzał z przyłożenia (taktyka 3) – Postać wykonuje morderczy atak bronią dystansową mnożąc ostateczną sumę zadanych obrażeń przez 1,5. Atak taki może wykonać, będąc maksymalnie 3 łokcie od celu. (1 runda)

Zasady specjalne

Teraz Mości Panom jako ostatnią częśći rozdziału tego, przedstawię Wam, zasady specjalne jakie w walce wszelakiej się stosuje. Są to modyfikatory jakimi obarczone są opisane strony w konflikcie podczas zaistnienia danej wypisanej sytuacji. Czytajcie i stosujcie!

Zasady specjalne

- **Przewaga liczebna** – Za każdy jeden iloraz przewagi liczebnej jednej strony konfliktu walki bezpośredniej (wręcz), strona mająca przewagę otrzymuje mod. Testu ataku +1 (maksymalnie +3).
- **flanka** – Gdy przynajmniej dwóch strzelców atakuje na dystans jeden cel lub grupę z przeciwstawnych pozycji (flankując cel), za każdą taką flankę każdy uczestnik-strzelec otrzymuje +1 (maksymalnie +4).
- **Strzelanie do grupy** – Gdy strzelec atakuje na dystans grupę (przynajmniej 3 istoty oddalone jedna od drugiej nie dalej niż 4 łokcie) to otrzymuje +1 za każde 3 istoty w grupie (maksymalnie +5).
- **Zaskoczenie** – Podczas zaskoczenia (wróg/grupa wrogów nagle zauważyła gotowego/gotowych do walki przeciwnika/przeciwników). Istoty, które zaskoczyły rywali otrzymują modyfikator +2 do ataku w czasie pierwszej rundy. Taką to zasadę mój syn najmłodszy, 7 letni, obmyślił, a dobra ona, więc obowiązuje.
- **Warunki otoczenia** – Gdy panuje ciemność, taka jaką w nocy zwykło się widywać to wszyscy walczący otrzymują -2 do wszystkich działań, gdy zaś kompletny mrok panuje to mogą oni atakować na ślepo i tak też się poruszać, w testach zyskują mod. -5. Gdy pada deszcz lub śnieg to walczący otrzymują w zależności od natężenia od -1 (zwykły deszcz) do -3 (zamieć) za takie warunki, a zasięg broni dystansowej zmniejsza się o 1/2 jeśli mod. wynosi -2 lub -3. Gdy postacie są zanurzone w wodzie lub w inny sposób mają ograniczoną ruchliwość to otrzymują od -1 (po kolana) do -3 (po pachy). Za śliskie podłoże otrzymują również od -1 (wyjątkowo mokra trawa) do -3 (nieskazitelnie gładki lód). Za inne warunki ułatwiające, lub utrudniające walkę przydziela wedle uznania modyfikatory Sędzia, bo jak wiadomo, wszystkich sytuacji nawet najdoskonalsze prawo nie obejmie.
- **Mały przeciwnik** – Jeśli przeciwnik jest mniej więcej rozmiarów połowy człowieka (np. pies) to wszyscy go atakujący otrzymują -1 w teście ataku, jeśli natomiast jest wyjątkowo mały (np. mysz) to otrzymują -2.
- **Ucieczka** – Jeśli któraś z postaci zawiązanych walką wręcz odstąpi od przeciwnika/przeciwników nie wykorzystując Odwrotu, to każdy z tych, przy których dana postać stała, ma prawo natychmiast nią zaatakować zwykłym atakiem.
- **Duszenie** – Dusić można jedynie POZH walką, ewentualnie jej nieudaną próbą można walkę zainicjować. Należy po prostu wykonać tą czynność z zaskoczenia (np. podkraść się w jakiś sposób do celu). Polega ona na chwyceniu za gardło przeciwnika i rozpoczęcia jego duszenia. Co rundę wykonuje się przeciwstawny test Siły duszonego i duszącego, z tym że duszący w pierwszej rundzie ma +2 (za zaskoczenie). Jeśli duszący wygrał to cel otrzymuje 2 rany lekkie. Co rundę test się ponawia, a postać duszona ma coraz większe modyfikatory ujemne. Jeśli cel się jakoś wyplacze to co rundę leczy się samoczynnie z 2 ran lekkich (te zdobyte w czasie duszenia)
- **Niewłaściwa ręka** – Jeśli używasz broni w niewłaściwej ręce (domyślnie lewej) to otrzymujesz -2 do testu ataku.
- **Strzelanie do postaci zawiązanych walką wręcz** – Jeśli cel ataku dystansowego jest zawiązany walką bezpośrednią (wręcz) to jako strzelec otrzymujesz mod. -2. Możesz zrezygnować z tego utrudnienia, ale wtedy zostanie trafiony losowy uczestnik potyczki (ustala MG rzutem kością).
- **Zasłona** – Jeśli atakowana postać znajduje się za jakąś przeszkodą (murem, jest w oknie itp.) to Sędzia po prostu ustala jakie jej części ciała są zasłonięte i w przypadku trafienia w te części, cios trafia w zasłonę.
- **Punkty Wyszczególnienia** – W teście ataku (wręcz i dystansowym), obrony i magii PW nie działają. W innych czynnościach tak (także w uniku).
- **Strzelanie w uciekającą postać** – Gdy postać chce strzelić w ociekającego wroga to MG cały czas mówi trochę losowo mod. Do testu strzelania (np. +1, +3, -3, +5, -1, +2, 0, +2) i kiedy gracz strzelca powie „teraz” to oddaje strzał z mod. Jaki akurat mówił MG. Jednak MG może w końcu powiedzieć „koniec”, co oznacza, że wróg znikł z pola widzenia strzelca.

Tymże ciekawym aspektem dla wojaków co z cepem się nie chowali i nie tylko kończą tenże znamienity rozdział o walce. Mam ja nadzieję żeście wszystkich praw i reguł pojęli. Jeżeli zaś nie to zachęcam to wtórej lektury, w końcu zrozumiecie.

Rozdział III: Rany

Teraz moiści Panowie nadszedł czas na rozdział, w którym to poznacie sekrety śmierci i ran wszelkich. Już dobrze myślicie, że wiedza tutaj zawarta wielokrotnie będzie wspomniana przy każdej potyczce, a nawet to i częściej. Tako więc baczcie uważnie na informacje jakim tu rękę mego sługi zamieścić, aby to żadna z tychże nawet najmniejszych części wiedzy nie uszła wam, tako rzecze.

Tu odnajdziecie informacje o wszelkich zranieniach jakie żywe istoty w naszym kraju otrzymać mogą i, co ważniejsze, jakież to konsekwencje za tym idą. Rodzaje ran i obrażeń oraz sposobności na ich uleczenie. Też tum zamieścić informacje o negatywnych skutkach co po magicznym leczeniu występują, tako już Mam moge rzec, iż jako się da to unikajcie tej metody, na pozór łatwej.

O ranach

Wiedziecie, iż na ziemi naszej rany dzielą się na 4 poziomy: rany drobne, lekkie, poważne i śmiertelne. Im rana cięższa tym nie miłsze konsekwencje za sobą niesie i tym dłużej i trudniej się leczy. Maksymalna ilość ran jaka może przyjąć postać je wypisana w ranach poważnych i śmiertelnych, więc jako masz tego typy rany to sprawdzanie kiedy przysłowio „padniesz” łatwo obliczyć. Z kolei gdy masz od groma jasnego ran lekkich, czy też drobnych to podczas takiego zliczania i sprawdzania zastosuj się do reguły, iż 3 rany niższego stopnia równają się 1 ranie wyższego stopnia (tako 3 lekkie w takim obliczeniu toć to samo co poważna). Normalnie nigdy się nie zamienia 3 ran lżejszych na jedną cięższą, aleć to nigdy! Dlaczegoż tak? Ano dowiedzie się tejsze rzeczy kiedy o leczeniu ran będę pisał. Zanim dalej przejdziemy to spójrz jakie konsekwencje niosą rany:

Tabela 3-3: Rany

Rana	Skutki	Odpoczynek	P. pomoc/Leczenie	Mikstura
Drobna	-	Wyleczenie	Parę ran / -	3 drobne
Lekka	+1 PŁ	Zmiana w drobna	Zmiana w drobna	Normalnie
Poważna	+2 PŁ, -1 Kon, -1 IP, -1 Sz, test ustania	Zmiana w lekka	- / Zmiana w lekka	-
Śmiertelna	+6 PŁ, -3 IP, -3 Sz, test ustania	Zmiana w pow.	- / Zmiana w pow.	-
Ostania rana	To co czyni dana rana oraz: Utrata przytomności, Zranienie Krytyczne.	Tak samo jak odpowiednia jej rana (patrz wyżej)		

Opis tabeli:

- Test ustania polega na wykonaniu testu SŁ, jeśli ten okaże się zdany postać może ustać, ale nie musi. Do tego testu doliczane są PŁ/mod. wynikające z właśnie otrzymanej rany. Po niezdanym teście lub niechceniu ustania postać pada nieprzytomna na ilość godzin równą: PŁ + PP. Może próbować się ocucić co godzinę wykonując kolejny test SŁ.
- Krytyczne zranienie oznacza, iż musi zostać wykonany rzut wedle tabeli Zranienia Krytycznego.
- Liczby ran podane przy leczeniu i odpoczynku określają maksymalną ilość ran danego typu jaka może zostać wyleczona po wykonaniu danej czynności.
- Odpoczynek jest minimalnie 4-ro drzemkowym (8 godzinnym) odcinkiem czasu w trakcie którego nie można robić żadnej wymagającej wysiłku fizycznego ani intelektualnego pracy (np. spanie, wylegiwanie się).
- Utrata Kondycji obecna przy ranie poważnej nie jest stała, działa jakbyś wykorzystał jeden punkt Kondycji.
- Ujemny modyfikator do Szybkości jest brany pod uwagę jedynie jeśli atak trafił w nogi. Jeśli nie to zostaje tylko modyfikator -1 do Szybkości za ranę śmiertelną. Szybkość nie może spaść poniżej 1.

Leczenie ran

Skoro Waszmoście już wiecie jakie to rany otrzymać w swym żywocie możecie i jak owe rany klasyfikuje nasze prawo to nadszedł czas na szersze omówienie aspektu leczenia obrażeń wszelkich. Wiele reguł i praw opisuje ten proceder i żadnego to Mam panowie łamać nie można, a jedynie Sędzia w wyjątkowych sytuacjach

jakoś to lekko nagiąć owe zasady. Tako więc zagłębieć się w me zapiski, aby odgadnąć tajemnice leczenia i zdrowienia, albowiem zapisałem tu zarówno metody naturalne jak i nienaturalne leczenie.

Zacznę ode samoleczenia, czyli od samoczynnego gojenia. $\mathcal{A}$ czas gdy postać odpoczywa nie męczącego nie robiąc przez co najmniej 4 drzemki (8 godzin) to leczy się jej wszystkie rany drobne, a ponadto rany lekkie zmieniają się w drobne. Wszystkie rany poważne zmieniają się w lekkie, a śmiertelne w poważne.. Jeżeli owy odpoczynek zostanie przerwany to odpowiednio mniej ran postaci leczy, a szczegóły tutaj określa Sędzia (MG). Metoda ta nie przynosi żadnych skutków ubocznych i nie wymaga żadnej specjalnej wiedzy czy umiejętności.

Następna metoda jest leczenie przy pomocy umiejętności: pierwsza pomoc i leczenie. Za pomocą pierwszej pomocy można próbować uzdrowić każdą ranę drobną i lekką. Po udanym teście pierwszej pomocy można uleczyć 2 rany drobne lub zmienić 1 ranę lekką w drobną za każdy $\mathcal{P}\mathcal{A}$ w umiejętności pierwszej pomocy. Rana, która po opatrzeniu stała się rana o poziom lepszą nie może już być leczona za pomocą pierwszej pomocy, ani leczenia!

Za pomocą leczenia można spróbować wyleczyć rany lekkie, poważne i śmiertelne. Po udanym teście leczenia można uleczyć 1 ranę lekką (całkowicie wymazać) lub zmienić ranę poważną w ranę lekką (potem nie można już jej już leczyć ani leczeniem, ani pierwszą pomocą) oraz ranę śmiertelną w poważną (jak poprzednio). Samo leczenie trwa około 15 stajów (15 minut) i wymaga skorzystania z narzędzi medycznych (które są wielokrotnego użytku) oraz użycia bandażu.

Gdy w teście (zarówno leczenia jak i pierwszej pomocy) osoba lecząca uzyska 3 $\mathcal{P}\mathcal{P}$ powoduje ranę drobną u pacjenta, a gdy uzyska 5 $\mathcal{P}\mathcal{P}$ lub więcej to powoduje ranę lekką. Gdy osobie leczącej nie powiódł się test i próbuje ona wyleczyć daną ranę jeszcze raz to otrzymuje modyfikator -1 (za każdą kolejną próbę, kolejne -1). Leczenia i pierwszej pomocy używa się na poszczególniej ranie w celu jej wyleczenia, jeżeli wyspecjalizowanie medyka pozwala mu wyleczyć więcej niż 1 ranę za jednym razem to owe rany muszą pochodzić z tej samej części ciała. Osoba lecząca otrzymuje tyle samo $\mathcal{P}\mathcal{A}$ /mod. do testu leczenia ile zapewnia leczona przez nią rana (patrz skutki rany).

Wiedźcie wszeley chojracy i nie tylko, to że rana została „wymazana” nie znaczy że postać jest od razu pełna sił. Rana jest zeszyta/zabandażowana i nadal boli, pomimo iż nie zapewnia żadnych $\mathcal{P}\mathcal{A}$, pamiętajcie o tym i nie zapomnijcie tego odgrywać!

Jeśli zaś chodzi o leczenie magią czy miksturami, zaprawdę łatwa to metoda, ale nie idealna. Otóż musicie wiedzieć, iż leczenie magią, czy też w mniejszym stopniu miksturami powoduje liczne skutki uboczne. Otóż nagła ingerencja w organizm ludzki kończy się jego rozstrojeniem i lekkim szokiem. Objawami owego rozstrojenia i szoku organizmu mogą być wymioty, zaburzenie równowagi, ból brzucha, ból głowy, ból mięśni, biegunka, lekka gorączka, rozkojarzenie, spóźniona reakcja, problemu ze snem, zestresowania, drażliwość itp. Nazwać ten stan można połączeniem upojenia alkoholowego, zażycia narkotyku, głodu narkotykowego i jakiejś choroby. Nasilenie i ilość efektów zależą od tego, jak wielkie i rozległe były wyleczone rany, oraz jak często postać była poddawana leczeniu magicznemu. $\mathcal{A}$ prawie stan ten odzwierciedla pewna reguła. Otóż po każdym leczeniu za pomocą magii rany poważnej lub cięższej postać otrzymuje 3 $\mathcal{P}\mathcal{A}$ na czas godzin równy ilości czarów jakiej został poddany (jeśli do tego czasu znów zostanie na nim użyty czar leczący – nieważne jaki – to do sumy godzin dopisuje się kolejne). Rany uleczone w ten sposób goją się momentalnie nie pozostawiają po sobie nic oprócz blizny (choć i to nie zawsze). Ten sposób leczenia jest słabo rozpowszechniony, a jego nowatorskość i nowość powoduje, iż niewielu inwestuje w ten typ leczenia ran, bojąc się skutków ubocznych, które czasem doprowadzają do gorszego stanu niż sama rana. Leczenie magią wiąże się z bólem i cierpieniem więc ludzie raczej poddają się tej metodzie w ostateczności – gdy nie mają już innego wyjścia, pamiętajcie i $\mathcal{W}$ y o tym!

Zranienie Krytyczne

Pewnie wielu z $\mathcal{W}$ as już głowiło się coż oznacza owe Zranienie Krytyczne oznaczone w tabeli ran. Dla przypomnienia powiem, iż ma ono miejsce gdy otrzymamy ostatnią ranę jaką nasza postać jest przeżyć. Wtedy to można zginać, ale powiem szczerze, że o wiele łatwiej jest zostać okaleczonym lub po prostu wyłączonym z życia na pewien czas. Za każdym takim zranieniem idzie ryzyko podupadnięcia kondycji psychicznej czy fizycznej. Na pewno należy tego unikać, bo w przeciwnym razie przygoda może szybko się zakończyć...

Po otrzymaniu wspomnianej ostatniej rany jaką może przetrzymać bohater, postać pada nieprzytomna i zachowuje się tak jak działa utrata przytomności przy ranie poważnej czy śmiertelnej. Dodatkowo otrzymuje Uraz Psychiczny. Ponadto wykonuje się rzut, a wynik sprawdza się w tabeli Zranienia

Krytycznego w celu ustalenia efektu owego zranienia. Są 3 poziomy Zranienia Krytycznego i w zależności od owego poziomu wynik rzutu sprawdza się w innej kolumnie. Poziom Zranienia Krytycznego określa to o jaką ranę przewyższył ostatni cios ostateczną granicę postaci. Jeżeli granicę przewyższyła rana drobna, lub nie przekroczyła żadna rana to Zranienie Krytyczne ma poziom 1. Gdy granicę przekroczyła rana lekka, to 2 poziom. Natomiast jeśli przekroczyła nią rana poważna to Zranienie Krytyczne ma poziom 3. jeśli w grę wchodzi rana śmiertelna to można uznać, iż postać zmarła na miejscu, a jeśli był to BG to stosuje się Zranienie Krytyczne trzeciego poziomu. Dla przykładu gdy ostatnia rana postaci była raną poważną, a ostatni cios zadał obrażenia równe dwóm ranom poważnym to ponad granicą postaci znalazła się jedna rana poważna, czyli dana postać otrzymuje Zranienie Krytyczne 3-go poziomu.

Tabela 3-4: Zranienie Krytyczne

1 Poz. 2 Poz. 3 Poz. 4 Poz. Opis:

1-10	1-5	-	-	Cud! (rana traktowana normalnie, nie zyskuje żadnych dodatkowych efektów)
11-20	6-20	1-5	1-5	Uraz Psychiczny (postać otrzymuje kolejny Uraz Psychiczny)
21-50	21-40	6-25	6-15	Uraz Fizyczny (postać otrzymuje Uraz Fizyczny)
51-60	41-50	26-35	16-25	Zniszczenie zbroi (na trafionej lokacji ciała zostaje zniszczona zbroja)
61-70	51-60	36-50	26-40	Paskudna rana (dana rana goi się 3 razy wolniej)
71-80	61-70	51-60	41-50	Zakażenie (w ranę wdaje się infekcja, zakażenie. Patrz: inne rany: Zakażenie)
81-85	71-80	61-70	51-60	Śpiączka (nieprzytomność zamiast obliczania w godz. jest liczona w dniach)
86-94	81-90	71-80	61-70	Głęboka rana (skutki rany są trzykroć zwielokrotnione)
95-99	91-95	81-90	71-80	Kalectwo (postać otrzymuje jedno okaleczenie)
00	96-00	91-00	81-00	Śmierć (postać umiera, po pogrzebie udaje się do królestwa Dawsuna i zmarły może się próbować się z tego miejsca wydostać, co jest niezwykle trudne [MG])

Inne rany

Teraz Mam opowiem o innych obrażeniach jakie Was spotkać na naszych ziemiach mogą. Nie zawsze się walczy, aby zabić i nie wszystkie bronie zadają mordercze ciosy. Poza tym istnieją niestandardowe obrażenia i rany takie jak poparzenia, głód czy choroby. O tym wszystkim postaram się opowiedzieć.

Tak więc zacznę od stłuczeń, czyli obrażeń mniej poważnych niż zwykłe. Będąc wojakiem czy innych poszukiwaczem przygód nieraz się w pysk zbiera, albo dostaje się wszego rodzaju odleżyn, obtarć i innych. Poza tym także przemęczenie każdego dopada. W każdym momencie gdy postać doznaje mało poważnych i bardziej powierzchownych obrażeń przydziela się jej stłuczenia zamiast zwykłych obrażeń. Domyślnie stłuczenia liczy się jako lekkie rany, chyba że jest zaznaczone, iż chodzi o np. poważne stłuczenie. Stłuczenia, jak zwykłe rany lekkie, zapewniają 1 PU za każdą. Inne Stłuczenia zapewniają takie same skutki jak zwykłe rany. Stłuczenia (lekkie) goją się o wiele szybciej niż zwykłe rany, po godzinie odpoczynku goją się 2 takie rany (1 poważna na godz. i 1 śmiertelna na 2 godz.). Tego typu ran nie można leczyć (ani pierwszą pomocą, ani leczeniem), toć to przecie zwykłe obicia, bandażem tego nie owinięsz, ani nic. Stłuczenia sumuje się ze zwykłymi ranami. Gdy ich suma przekroczy granicę maksymalnej ilości zranień to postać pada nieprzytomna, do czasu, aż nie wyleczą się niej stłuczenia przekraczające ową granicę (jeśli liczba stłuczeń przekroczy 14 to postać umiera). Można przełamać ból wywołany takimi ranami na k10 stając wykonując wymagający (3 PU) test Siły Woli, lecz po upływie tego czasu stara sytuacja wraca z dodatkowym stłuczeniem. Specyficzne stłuczenia wywołane poniższymi sytuacjami leczą się jedynie sposobem podanym w tabeli:

Tabela 3-5: Stłuczenia

Sytuacja	Rany	Leczenie
Głodowanie (nie jedzenie niczego)	2 stłuczenia za dzień (1 za niedobór)	2 za dzień odżywiania
Nie spanie (spanie mniej niż 8 godzin)	1 stłuczenie za 2 godziny poniżej 8	2 za 8 godzin snu
Pragnienie (nie picie niczego)	3 stłuczenia za dzień (1-2 za niedobór)	3 za dzień napojenia
Zmęczenie (podróż, praca, wysiłek)	2 stłuczenie co 4 godz. (co 8 za podróż konno)	2 na godz. odpoczynku
! Stłuczenia z głodu, nie spania, pragnienia i zmęczenia nie leczą się jak zwykłe stłuczenia !		

Następnym typem rany są poparzenia, czyli obrażenia od ognia. Ogień zadaje obrażenia wyłącznie postaci, które są w stanie zostać podpalone (w ubraniach, skórze, futrze itp.) równe k5 ran drobnych z dodatkowym modyfikatorem od 0 (świeca) do +6 (paląca się straszliwa mieszanka alchemiczna) ran drobnych (w zależności od siły, natężenia i rodzaju ognia). Jeśli ogień zada atakowanej postaci obrażenia co najmniej lekkie to dana postać zostaje podpalona. Jeżeli cel jest łatwopalny (np. obłany alkoholem, oliwą) to zapala się automatycznie. Od momentu podpalenia co rundę postać może próbować się zgasić wykonując test zręczności z ewentualnych modyfikatorem równym liczbie osób która mu pomaga w zgaszeniu ognia. Co rundę płonienia postać otrzymuje normalne obrażenia od ognia. Rany spowodowane ogniem leczą się 3 razy dłużej, a podczas próby pierwszej pomocy medyk otrzymuje liczbę PU równą liczbie lekkich ran jakie otrzymała postać i zawsze leczy po jednej ranie, podczas leczenia podobnie z tym że leczy się po 2 rany. Ogień to straszna broń, pamiętajcie o tym moi drodzy. Zaprawdę powiem Wam, iż żaden wróg tyle szkód w moim kraju nie zdziałał ile ta bestia...

Następna grupa ran są choroby. Jakże często jedna zaraza czyniła więcej szkód na mej ziemi niżli setki wojen najeżdżących. Nie róbcie takiej przerażonej miny, ja mówię o prawdziwych plagach, a nie wszystkie choroby takimi są, są też mniej poważne choroby. Niektórych spośród chorób nawet nie zauważycie, a niektóre zapędzą Was w trumnę, więc powtórzę słowa mego któregoś pradziada: bacz na chorobsko każde, a nawet to najmniejsze z najmniejszych traktuj ostrożnie. Wiedźcie, iż to właśnie choroby bywają najczęstszym sposobem karania ludzi przez bogów, dobrych i złych. Zdany test leczenia chorób skraca czas trwania choroby o 1/4 za każdy PU (czyli maksymalnie o 3/4), trudność testu jest podana w nawiasie obok czasu trwania choroby. W nawiasach podana nazwa ludowa. Obaczcie teraz listę najczęściej spotykanych chorób w Damnum.

Choroby w Damnum:

- **Bornyk (Robalizma)**
 - Zakazanie: Zjedzenie mięsa z larwami (dzikie, źle dosmażone mięso)
 - Efekty: Pełno małych robaków przeciska się przez mięśnie i inne organy... Nieustanny ból: -2 do Wszystkich testów i gdy postać chce coś zrobić (atakować itp.) musi wykonać Test Siły woli.
 - Czas trwania: 14-28 dni
 - Leczenie: Przeczyszczenie (specyfik Robalizma Medici: ma 50%, że zadziała. Jak zadziała to leczy on postać w 2 godziny po tym jak się solidnie wypróżni).
- **Dupotrąd (Zemsta ziemi)**
 - Zakazanie: Bezpośrednie siedzenie na twardym podłożu przez dłuższy czas.
 - Efekty: Masz komplikacje z wydalaniem. Ból kiszek i wydalanie wyjątkowo smrodliwych i ohydnych odchodów. Dostaje -4 do Charyzmy. Postać musi się wypróżniać minimum raz na godzinę.
 - Czas trwania: 4-7 dni
 - Leczenie: Częste wychodki, picie dużej ilości mocnych trunków. Picie 1l dziennie skraca chorobę o 2 dni.
- **Kaszel (Kadzielnik)**
 - Zakazanie: Poddany na działanie zimna i/lub wilgoci przez dłuższy czas.
 - Efekty: Wydzielina w płucach, nieustanny kaszel. 3 PU, -2 do Charyzmy.
 - Czas trwania: 2-7 dni
 - Leczenie: Bycie cały dzień w cieple i częste picie ciepłych napojów (skraca o 3 dni).
- **Kościan (Łamianka)**
 - Zakazanie: Fatalne odżywianie (brak mięsa i wapna w diecie) przez długi czas
 - Efekty: Wysoko łamliwość kości, przy większym nacisku kość się łamie...
 - Czas trwania: 30 dni
 - Leczenie: Zazywanie codziennie Wapna w specyfiku skraca o 10 dni
- **Martwica (Zgnilizna)**
 - Zakazanie: Życie w skrajnych warunkach sanitarnych (np. w odchodach) lub przez zarażenie od innych chorych (droga kropelkową, czyli pocałunek itp.)
 - Efekty: Trąd zaczyna obejmować całe ciało... Co 30 dni trwania choroby należy losowo wybrać utracony członek. -5 do wszystkich testów.
 - Czas trwania: 60-90 dni
 - Leczenie: Jedynie magicznie... (drogie i trudno dostępne.)
- **Odszczepienie (Odszczepienie, Trąd ciała i umysłu)**
 - Zakazanie: Nieznany. Doność tylko poprzez zarażenie przez innego chorego, jak dokładnie, nie wiadomo.
 - Efekty: Powolna degeneracja ciała i umysłu. Postać stopniowo traci nad sobą panowanie. Co 10 dni choroby dostaje się UP. Co 60 dni choroby pojawia się mutacja ciała
 - Czas trwania: - (do cudownego wyleczenia?)

- Leczenie: Ludzki umysł jeszcze nie wynalazł na to lekarstwa. Jedyna nadzieja w eksperymentach magicznych i boskiej interwencji.
- Opetannik (Zbożowy Diabeł)
 - Zakazanie: Zjedzenie chleba pszennego z zarodkiem tego pasożyta (zazwyczaj jest w chlebie tanim, zrobionym przez ubogich, których nie stać na zabezpieczenie pola). Oczywiście nikt o tej przyczynie nie wie, a wszyscy tą chorobę uważają za zwykłe opetanie.
 - Efekty: Wysoka gorączka, zachowuje się jak opetany: majaczy, krzyczy i peta się. Prawie nikt nie wie że jest to choroba, a wszyscy traktują to jako opetanie...
 - Czas trwania: 12 dni
 - Leczenie: Jak się zgłosi do niewłaściwej osoby to przepisany lekarstwem będzie ukamienowanie albo pal... Jedyny specyfik to kąpiel w roztworze z jadu żmij (skraca czas trwania choroby o 10 dni).
- Ospa (Serniak)
 - Zakazanie: No czasem się pojawia (raz w życiu), najczęściej u osób młodych lub po osłabieniu organizmu.
 - Efekty: Ciało pokrywają oszpecające chrosty, po których zostają nieładniejsze blizny. Postać ma -4 do Charyzmy w czasie trwania choroby i -1 na całe życie (można zatuszować mocnym makijażem).
 - Czas trwania: 14 dni
 - Leczenie: -
- Plamica Biała (Zberezniak)
 - Zakazanie: Według ludu choroby tej nabawiają się podglądacze, grzesznicy i może to być prawda...
 - Efekty: Po prostu na oku wyskakuje coś na rodzaj bielma, białej plamy, która częściowo Ci przysłania widok. Postać dostaje -2 do Spostrzegawczości, -1 do Charyzmy i -2 do Walki dystansowej
 - Czas trwania: 24-28 dni
 - Leczenie: Według ludu, aby szybciej choroba minęła trzeba udziergać suknie pannie jakiejś (jak się ma to żonie) (efekt ustala MG)
- Płuconos (Chochlik Gardlik)
 - Zakazanie: Dłuższe odczuwanie zimna i wilgoci (2-3 dni) oraz dochodzące do tego złe odżywianie (np. tylko racje podróżne) podczas trwania Kaszlu.
 - Efekty: Gorączka, wydzielina w płucach, osłabienie, zmęczenie... Trochę przypomina zapalenie płuc czy oskrzeli... -3 do wszystkiego i musi wykonać Test siły woli, aby cokolwiek zrobić...
 - Czas trwania: 14-21 dni
 - Leczenie: Metoda Krasnoludów : „ Co godzinę wypij kielon wody (lub czegoś kwaśnego), a tuż po tym załycz miodu słodkiego (ogólnie czegoś gęstego i słodkiego). Podobno skraca o parę dni.
- Skuroza (Osmolnia)
 - Zakazanie: Nadmierne przebywanie w ciepłych miejscach (np. na słońcu) w bardzo brudnym ubraniu.
 - Efekty: Na całym ciele na skórze pojawiają się duże ciemne plamy. Postać otrzymuje -4 do Charyzmy.
 - Czas trwania: 14-21 dni
 - Leczenie: - (Charakteryzacja tuszuje, czasowo negując efekty choroby)
- Włosnica (Crytel)
 - Zakazanie: Podobno gdy ktoś za dużo kłamie i oszukuje.
 - Efekty: Postać codziennie traci włosy, aż ostatniego dnia choroby jest łysa...
 - Czas trwania: 21-30 dni (wtedy postać jest już łysa)
 - Leczenie: Peruka? Po chorobie włosy pomału odrastają...
- Wstydnica (Wstydnica)
 - Zakazanie: Złe odżywianie (Mieszanie miodu z kiełbasą, rosół z mlekiem itd.)
 - Efekty: Ma się smrodliwe wiatry i często odwiedza się wychodek. -5 do Charyzmy
 - Czas trwania: 4-7 dni
 - Leczenie: -
- Zakazanie (Czarnik)
 - Zakazanie: Zabrudzenie otwartej rany lub zadanie takowej wyjątkowo brudną i pordzewiałą bronią.
 - Efekty: O miejsca rany idzie do serca cienka czarna linia, gdy do niego dojdzie postać może umrzeć (wykonuje test Siły woli) jak się uda to postać żyje, ale następnego dnia też musi go wykonać. Każdego dnia postać otrzymuje kolejne 3 pA.
 - Czas trwania: 3-7 dni (ostatni dzień to stan możliwej śmierci)
 - Leczenie: Odkazanie (na drobne i lekkie rany, wystarczy wysokoprocentowy alkohol, do głębszych potrzeba pijawek, jest 50% że dana „pijawka” zadziała, jak nie zadziała trzeba użyć następnej)
- Zatrucie (Rzygnik, Strucie, Zatrucie)
 - Zakazanie: Zjedzenie starego, zepsutego jedzenia, zbyt częste podawanie się kąpielom w zanieczyszczonej (czyli praktycznie każdej), zetknięcie się z kwaśnym deszczem.

- Efekty: Choroba charakteryzuje się jedynie dość częstymi Wymiotami.
- Czas trwania: 1-3 dni
- Leczenie: Dwugodzinna kąpiel w CZYSTY wodzie, mleku, winie, piwie lub innych niezanieczyszczonym płynie. Po tym wystarczy się wypróżnić i jest się zdrowym!
- Zębówód (Zębik, Chochlik Zębik)
 - Zakażenie: Picie przez co najmniej parę dni (2-3) zanieczyszczonej wody (czyli, prawie każdej, chyba że kupionej za cenę dobrego wina, albo ze źródła górskiego czy coś). Plagi z czasów Wielkiej Wojny dają jeszcze o, sobie znać, nieprawdaż?
 - Efekty: Na czas choroby strasznie śmierdzi Ci z pyska (-1 Ch), a po za tym: Wypadanie jednego zęba na każde 4 dni choroby. Każde 2 stracone zęby zapewniają modyfikator -1 do Ch, jak masz drewniane protezy to za każde 3 protezy masz -3, przy protezie dobrej jakości (ceramiczne, gliniane zęby) za każde 4 zęby -1 Ch, a jak masz najlepszej jakości protezy (naturalne) to w ogóle modyfikator ujemny tracisz.
 - Czas trwania: 3-8 dni
 - Leczenie: Wypicie butelki wina najlepszej jakości (leczy natychmiast).
- Zgrzybienie (Zgrzybienie, Kluntfus)
 - Zakażenie: Bardzo słaba higiena stóp lub zarażenie od innych. Ludowe przysłanki z kolei mówią, iż choroba ta jest złośliwą karą boską za wiarołomstwo, a cóż teraz prawda, a co plotka?
 - Efekty: Straszliwe swędzenie stóp, rąk i tułowia, a do tego bardzo nieprzyjemny zapach stóp. -4 do Charyzmy i co chwile się drapie. W walce raz na kilkanaście rund jedną rundę musi poświęcić na drapanie.
 - Czas trwania: 14 dni
 - Leczenie: Wyparzenie stóp co 3 godziny przez 7 dni (po ostatnim zabiegu postać jest już zdrowa, czyli po siedmiu dniach)
- Dodatkowy efekt towarzyszący innym chorobom: Gorączka (Chochlik ognienny)
 - Zakażenie: Przy: przeziębieniu, opentanniku lub zabrudzeniu ranny.
 - Efekty: Wysoka temperatura, osłabienie. +6 PA, -2 do Szybkości.
 - Czas trwania: 2-4 dni
 - Leczenie: Zimny okład i odpoczynek (skraca do 1 całego dnia [odpoczynku]).
- Dodatkowy efekt towarzyszący innym chorobom: Wymioty (Rzygi, rzygowiny)
 - Zakażenie: Przy: Borneyk, Kościan, Martwica, Wstydnic, Zatrucie, Zębówód.
 - Efekty: Postać wymiotuje co jakiś czas (częstotliwość zależy od choroby, która spowodowała wymioty), postać może powstrzymać się od rzygania zdając test SW (2 PA na początek i za każdą kolejną próbę kolejne +2 PA). -2 Charyzmy i 2 PA.
 - Czas trwania: Tyle ile choroba.
 - Leczenie: Dieta (cena jedzenia dobrej jakości). Stosowana codziennie skraca czas trwania wymiotowania o połowę.

Rozdział IV: Ruch

Teraz rzec coś Mam bym zechciał na temat podróżowania, skakania czy innych typów przemieszczania się. Rzeczy te, jak wszystkie inne w mej księdze, niezmiernie są ważne, więc uważnie się w nie zaczytujcie.

Małe odległości

Tako więc rozpocznę owy rozdział od przedstawienia Mam reguł dotyczących poruszania na odległości niewielkie. Tak to wedle reguł każda istota krokiem zwykłym może przejść w rundę równowartość swojej Szybkości pomnożonej przez 4 w łokciach (przez 2 w metrach). Ostrożnym krokiem pokonuje o połowę mniejszy dystans w rundę, a szybkim krokiem pokonuje odległość równą Szybkości pomnożonej przez 6 w łokciach (przez 3 w metrach). Biegając truchtem pokonuje dziesięciokrotność swojej Szybkości w łokciach, a biegając ile sił w nogach – czternastokrotność. Dalsze słowa są zbyteczne, aby wszystkiego się dowiedzieć spójrzcie na poniższą tabelę:

Tabela 3-6: Ruch na małe odległości

Szybkość	Skradanie/Zwykły krok/Trucht/Bieg na rundę (w łokciach)	- - na stajanie [minutę] (w łokciach)
1	2 / 4 / 10 / 14	24 / 48 / 120 / 168
2	4 / 8 / 20 / 28	28 / 96 / 240 / 336
3	6 / 12 / 30 / 42	32 / 142 / 360 / 504
4	8 / 16 / 40 / 56	36 / 190 / 480 / 672
5	10 / 20 / 50 / 70	40 / 238 / 600 / 840
6	12 / 24 / 60 / 84	44 / 286 / 720 / 1008

Skradając się i maszerując trzeba odpoczywać co pewien czas inaczej dostaje się stłuczenia (patrz Tabela 3-6: Stłuczenia). Biegając truchtem trzeba odpocząć po 10 stajaniach (minutach), jeśli chce się biec dalej trzeba wykonać łatwy test Wytrzymałości by móc biec kolejne 10 minut, aby biec dalej znów trzeba wykonać o jeden PC test trudniejszy, gdy w końcu testu się nie powiedzie to postać musi się zatrzymać i odpocząć tyle rund ile stajani razy 10 biegła. Przy pełnym biegu mechanizm jest podobny z tym że test wykonuje się po pierwszym stajaniu i później co każde stajanie (co minutę).

Jeszcze jedna rzecz. Trudny teren. Otóż gdy na drodze ruchu stoja jakieś niewysokie przeszkody (maksymalnie mające wysokość równą Szybkości postaci, w łokciach), jest ślisko, albo ogólnie teren jest raczej niebezpieczny (np. gruzowisko) to można się po nim poruszać tylko idąc z połową szybkości, próba biegu (truchtem) wiąże się z testem Zręczności co 10 łokci biegu (5 metrów).

Podróżowanie

Powiem Mam, że bohaterowie jak nikt inni często wybierają się w odległe podróże, w tymże dziale znajdziesz informacje na temat owego podróżowania. Za dużo mówić co tutaj nie ma powiem, że gdy bohaterowie podróżują pieszo lub konno to Sędzia musi zaglądać często do tabeli ze stłuczeniami, by pilnować co by nie popadali i odpowiednio dużo odpoczywali. Teraz spójrzcie na tabelę zawierającą szybkości istot i pojazdów którymi najczęściej się podróżuje. A właśnie 1 mila = 3000 łokci (1500 m, czyli 1,5 km)

Tabela 3-7: Podróżowanie [traktem; inne podłoże modyfikuje podane wartości]

Sposób podróży	Szybkość	Mil na dzień	Mil na tydzień (6 dni)	Mil na Czas (60 dni)
Pieszo (z postojami)	3	20 mil	120 mil	1240 mil
Pieszo (z postojami)	4	27 mil	162 mil	1674 mil
Pieszo (z postojami)	5	35 mil	210 mil	2170 mil
Konno (z postojami)	8	40 mil	240 mil	2480 mil

Wozem (z postojami)	4	35 mil	210 mil	2170 mil
Łódka	5	40 mil	240 mil	2480 mil
Statkiem (na morzu)	8	60 mil	360 mil	3720 mil

Skok, zeskok i upadek

Od wieków w naszym kraju ludzie skakali, zeskakiwali i spadali więc i na ten temat moi dziadowie ustalili pewne prawa, które Wam zaprezentuję. Otóż skakać z rozpędu (minimum tyle łokci ile masz Szybkości, razy 2) można skoczyć na bezpieczną odległość równą twojej Szybkości pomnożonej przez 2 w łokciach. Jeśli zaś chcesz dalej skoczyć to musisz wykonać test akrobatyki i uzyskana w tym teście liczba PZ równa jest liczbie łokci pomnożonej przez 2 o jaką skaczesz dalej, niestety jak uzyskasz PP to mechanizm działa w drugą stronę i twój skok staje się krótszy. Jeśli skaczemy z miejsca, wszystkie wartości dzielimy na pół. Jeśli chodzi o skok wzwyż to bez problemu każdy może skoczyć na wysokość równą swojej Szybkości podzielonej przez 2 w łokciach, chcąc skoczyć wyżej postać musi wykonać test akrobatyki, każde 2 PZ to 1 łokieć wyżej, a każdy PP to 1 łokieć niżej (jeśli ta liczba dojdzie do „-1” to postać się przewraca), maksymalną wysokość skoku to dla ludzi: 5 łokci, dla elfów: 6 łokci, dla krasnoludów: 4 łokcie.

Teraz zeskok, czyli kontrolowany spadek w dół. Maksymalną bezpieczną wysokość z jakiej może zeskoczyć postać określa jego Szybkość w łokciach. Jeśli przewyższy tą granicę to przy zeskoku musi wykonać test akrobatyki, z takim minusem o ile razy przewyższył ową granicę. Jeżeli postać zda test to nic się jej nie dzieje, natomiast jeżeli nie zda to otrzymuje tyle ran lekkich ile miała PP + jedną (za niezdanie „na styk”).

No i ostatecznie doszliśmy do upadku, czyli niekontrolowanego spadku w dół. Tutaj sprawa ma się podobnie jak przy zeskoku tyle że bezpieczna wysokość (i jednoznacznie wskaźnik dalszych działań) jest o połowę niższa ($\frac{1}{2}$ szybkości w łokciach). Reszta działania identyczna jak przy zeskoku.

Rozdział V: Rozwój

W tym że ostatnim rozdziale opowiem Wam jak prawo postrzega rozwijanie się postaci. Jak wiadomo czekać przez życie idąc taki sam przez nie całe nie jest, rozwija się w różnoraki sposób, ot co! Tako i ten aspekt mój zbiór praw objął. Teraz poczytajcie com ja i moi przodkowie tutaj obmyśliliśmy.

Rozwijanie postaci

No to jak sprawa się ma samej postaci, od tegoż zaczę. Postać w trakcie życia nabywa i traci nawyki, ale sadzę, że o tym procederze już żeście słyszeli gdzieśgdzie, więc o nim pleść nie będę na darmo. Następnie każda postać to rozwija swoje umiejętności kształtując swoją ulubioną dziedzinę. Tako i bohaterowie robia, jak to się robi, to że chyba wiecie, w wielu dziełach już ta tematyka poruszona została. Jedynie Waszmoście nie wiecie ile tam trzeba za te rozwijanie zapłacić w Punktach Doświadczenia (PD), ale aby to sprawdzić spójrzcie do działu poniżej, bo to tak prosto nie da się powiedzieć. Po cóż nadto co żem już powiedział rozwija się umiejętności? Po to, aby unikalne zdolności poznać i nimi sobie potem w życiu pomagać. Koszt wykupy tychże zdolności tam gdzie i umiejętności znajdziecie. Oprócz tego każda żywa istota rozwija swoje naturalne cechy i nierzadko jest owy rozwój uzależniony od rodzaju życia jaki wiedzie dana postać. Tako samo ma się sprawa odnośnie bohaterów, oni też rozwijają swoje cechy za PD, lecz i tutaj o dokładnej cenie zostaniecie poinformowani dalej. Tak też już wiecie na czym cały rozwój postaci polega, teraz czytajcie dalej...

Cennik rozwoju

No to teraz w końcu przyszedł czas dowiedzieć się ile ostatecznie za różne aspekty rozwoju postaci gracz musi za to zapłacić w PD. Zanim wykupi ktokolwiek sam rozwój musi wpierw spełnić inne wymagania odnośnie danej rzeczy, jeśli takowe istnieją, spełnić. Pamiętajcie jeno, że wszystko awansuje rozwija się po kolei, czyli żeby rozwinąć coś na poziom 5 trzeba mieć daną rzecz na poziomie 4, a jak ma się na 3 to wpierw trzeba awansować na poziom 4, a dopiero potem na 5. Nie zajmując cennego czasu zapraszam do przejrzenia tabeli:

Tabela 3-8: Cennik rozwoju

Podmiot	Koszt
Wykup nowej umiejętności	200 PD
Awansowanie umiejętności (maks. 6)	100 PD razy poziom docelowy
Wykup zdolności	200 PD
Rozwój cechy głównej (maks. 24)	20 PD razy poziom docelowy
Rozwój Kondycji	100 PD razy poziom docelowy
Rozwój Siły Woli	100 PD razy poziom docelowy
Zakup Punktu Fartu (jednorazowego)	50 PD (100 PD za zakup w czasie sesji)
Zdobycie nowego nawyku	100 PD
Utrata nawyku	50 PD
Zakup Punktu Sławy (wybrana strefa)	80 PD razy poziom docelowy
Sprzedasz Punktu Sławy	40 PD

Umiejętności, które są dla postaci klasowe kupuje i awansuje się o 10% taniej w PD!

Ta że drobnostką kończę ma księgę, będącą tak naprawdę dziełem mojego całego rodu, mam ja nadzieję, że prawa tutaj przeze mnie umieszczone są Wam jasne. Owoce mej pracy zbiorą pewnikiem dopiero moje dzieci, ale to i dobrze, bo dzięki temu jasnym jest, iż dla własnej sławy czy zysku to robiłem. Żegnajcie, zapraszam do megoż kraju, do mych przodków ziemi!

Autor:
Barbus Wielki

KSIEGA SŁOWA

„Imperare sibi maximum est imperium”

Panować nad sobą to najwyższa władza

P R O L O G O S

Znowu pukanie do drzwi, pewnie znowu jakiś impertynent, oprócz tego jedno co przede mną siedzi...a więc tak, nazywam się Balthazar Ulrankus jestem Erus Logos z Klanu flamangus. Obecnie mam 45 lat. Pisze ta księge osobiście co by skryba jaki nie pomylił czego, o sztuce piszą artyści a nie jacyś kopiści. Ars Logos czy jak potocznie się ją zwie magia, występuje wszędzie dookoła nas. Wiele zostało za jej pomocą ocalone, wiele rzeczy zostało zniszczonych. Trwa odkąd zgromadzono 20 Ksiąg w których Ktoś spisał tajniki magiczne. Początkowo założyciele Klanów myśleli że to jakieś herezje są w tych Księgach powypisywane, jednakże magia nie raz przydała się w Damnum zwłaszcza a tych ciężkich czasów, gdy nie dość nam wewnętrznych sporów a gdzie nieumarli sterczą na nasz żywot, tak jak tajemnicze siły Obliviusa, hordy orków oraz egzotyczni wojownicy Arabici.

W księdze tej chciałbym opisać wszystko co jest mi wiadome o magii. Jest to wyczerpujący temat pisać by o nim można mierzać w bibliotekach jednakże postaram się jakoś ukrócić. Pisze go również ze względu tego żeby wreszcie Ci wieśniacy co się za „mądrych” zowią, przestali nachodzić mnie i innych Erus Logos. Książki również może posłużyć niższym rangom adeptom, jak i również nieco starszym ponieważ inny punkt widzenia to zawsze wiedza, książka będzie udostępniona również uczonym ale dla chłopstwa będzie raczej niedostępna gdyż jeszcze czego nam brak to chodzący po ulicach wieśniaku które wypowiadają Słowa czekając na efekt. Dlatego też, wieśniaku nieudolny jeśli nie wiesz nic o magii, a jest Ci dane dowiedzieć się, czytaj bardzo uważnie co byś potem nie poszedł na pole i nie zaczął ożywiać łąnów zboża. Miłej lektury. Aha jeszcze jedno, mam skłonność do pisania tego co myślę więc nie zważaj na moje prywatne uwagi, a ten piękne zdania gdzie nie gdzie to cytaty z Wielkiej Księgi 49, znalezionej w Delubrum Logos.

Erus Logos Klanu flamangus:
Balthazar Ulrankus

Rozdział I: O Hrs Logos

Pytasz o magię?? Znowu jakiś wieśniak się napatoczył...nie ma magii! Jest Hrs Logos – Sztuka Słów, nie mów tak, odzwyczajaj się powoli ja wiem że na wsi się magia mówi, ale tutaj w Klanie Flamangus tak jak w innych zamiast „magia” nazywa Hrs Logos...

Historia Hrs Logos

Wypis z 49 księgi, która Wielka została nazwana :

„I przyszedł czas gdy na Damnm i inne lądy, spuściłem Słowa wszelakie, które w kontrolę istotom zamieszkującym Damnm i inne lądy oddałem.”

Magia, te specyficzne zjawisko różne nazywają użytkownicy owej potężnej i pokrytej welonem tajemniczości, czyli czarodzieje, bądź magowie. Co?! Nie wierzysz mi? No tak, jak się żyje w gównie, nie uczy się nic, tylko by kradł to tak jest. Jesteś tutaj by poznać nieco teorii więc uprzejmie proszę - zamknij pysk. Historia Magii jest jeszcze nie odkrytego pochodzenia, praktycznie jej jedyne źródło to 49 ksiąg, które są niewiadomego pochodzenia i niewiadomego autorstwa. W sumie, 49 to rzec nie można ponieważ, jak dotąd znaleziono zaledwie kilkanaście ale znaleziona została ta tutaj owa 49 księga nazwa Wielka. Żeby nie było że bajam będę dawał tu cytaty z książki 49.

„...49 Ksiąg spisałem ja w których sztuka cała Hrs Logos zawarta jest i po świecie całym porozrzuciłem, odbywając podróż wielką...”

„Jak i istnieje Księga 50 która znajdzie ten co wszystkie zgromadzi i godzien będzie znaleźć Księgę Ostatnią”

Obecnie, istnieje wielu czarodziei, magów podróżujących po świecie i szukających Ksiąg które pogłębia ich umiejętności w Hrs Logos (Sztuka Słów) bądź mówiąc po prostu sztuce magicznej jak plebs nazywa ją. Pewnie nie raz nie dwa słyszałeś określenie „magia” we wsi, och jak ja nie lubię wieśniaków nic tylko by się nie uczyli, polej winem i słuchaj dalej. Szukają też Ksiąg które być może wyjawia tajemnice pochodzenia magii, oraz co nie mniej ważne kto odpowiada za jej stworzenie i napisanie Ksiąg.

„Jednak wy ludzie uważajcie na to co za pomocą magiiprawicie, gdyż w Słowach leży Moc” – ten cytat Ci się spodobał nie? Nieroby zawsze chciały mocy, widząc Twoją mordę pewnie oczekujesz na więcej? fajka z dobrym zieleń i jedziemy dalej. Opowiadałem Ci o mojej wyprawie do Hrabici gdzie znalazłem Ja sam starodawny manuskrypt? Żałuj, a zresztą opowiem później.

Dla niektórych, historia magii wydaje się niezwykle krwawa, często plamiona wieloma wypadkami, nierzadko śmiertelnymi kiedy umysł, ciało oraz dusza były wypaczone przez magię. Krasnoludy magii dawno się wyrzekły uważając ją za jedynie przekleństwa i demoniczne moce. Elfy natomiast od urodzenia prawie każdy z nich wykazuje jakiś talent magiczny i wielu z nich poznaje Słowa wstępuje. Nawet największy z obecnych magów urodzony w roku pańskim (jakaś data tak żeby mag miał z 70 lat) Julius Cravenicius który na szczycie Rady urzęduje nierzadko o rzucania najpotężniejszych zaklęć powstrzymuje się. W szkole na czarodziei niezwykle ważna jest precyzja wymawianych słów, oraz idealny gesty reki, nadgarstka. Kiedy magowi coś nie wyjdzie konsekwencje są różne...Nie martw się, ta potęga tobie przeznaczona nie będzie, jeno ja jej

dostąpić, swoją drogą ciekawy dał mi prezent Cravenicius...a tobie dał ktoś cokolwiek kiedyś? Pewnie nie. Więc słuchaj dalej może coś Ci się zaświeci we łbie od Słów Wielkiego Maga Balthazara.

Hrs Logos w przeszłości była wielce zakazana i każde jej przejawy tepiono niemiłosiernie z powodu swojej niezgłębionej tajemniczości oraz faktu że wiele wiedźm i wiedźminów którzy słów używali jak mi z dziadków na pradziadki babka kazała i tym samym szkodzili ludom zwykłym oraz wyżej postawionym.

Jednakże źli bogowie Ci co pod ziemią żądzą, zdeprawowali parę Ksiąg czyniąc złą magię – Malus Logos. Władają nią nekromanci oraz czarnoksiężnicy. Niektórzy ludzie, postanowili sobie za punkt honoru zebrać owe Księgi i wykorzystać je przeciwko Malus Logos. Tacy ludzie są jawnie tepieni przez społeczeństwa, władze, przedstawicieli Hrs Logos ogólnie to przez wszystkich. A o ich tajnych stowarzyszeniach wiedzą nieliczni ale i oni tego nie pochwalają.

Hrs Logos dziś

„Traktować Słowa z szacunkiem będziecie i wielką ostrożnością, jednakże lud różne Hrs Logos traktować będzie..”

Hrs Logos, w swojej mistycznej historii było różnie traktowane. Wszystkie klany dążą do jak największych zasobów wiedzy oraz osiągnięcia większych wpływów politycznych. Rozumiesz coś z tego? No ja myślę, darmo gardła strzepić nie będę ochlapusie...polej winem.

Magia (jak zwie Hrs Logos potocznie lud) jest uważana za niebezpieczną, jednakże jej przedstawiciele są traktowani z szacunkiem bądź z lekkim dystansem, ponieważ nikt nawet oni sami nie wiedzą skąd ich moc pochodzi. Zaskoczony? No tak, jestem taki mądry, taki świątły a nie wiem...może i masz rację ale Ty nawet grabiami dobrze stodoły nie posprzątasz a ja mogę, ci tą stodołę przenieść. W niektórych rejonach (na przykład w Silionie – gdzie władzę sprawują silną ręką wojownicy i magii nie lubią i nie traktują poważnie). W Eonie magia traktowana jest skwapliwie z względu na jej niewiadome pochodzenie, aczkolwiek przejawów buntu przeciwko Słowom nie było. W rozwiniętym polis – w Palatii magia traktowana jest dobrze, gdyż kraj ten jest tolerancyjny i nie przejmują się mistycznym pochodzeniem Słów. W państwie braci-bogów czyli w Odenrundusie magia z względu na niezwykle religijny charakter tego państwa-miasta jest wyjątkowo tepiona oraz jakiegokolwiek jej przejawy. W Aurelionie natomiast magia jest odbierana pozytywnie, gdyż sądzą że jest to dar od ich boga, rodzice takiego dziecka są wyjątkowo dumni ale wiedzą że ich bóg również karze więc bardziej dbają o tego syna niż o innych. Przyznaj się, ilu uczonych w Hrs Logos zatłukłeś w karczmie po piwie z kolegami? Heh? 12? No to nieźle sobie poczynasz. Chcesz teraz zawisnąć? Komu uwierza, mnie Erus Logos z Klanu Flamangus Balthazarowi Ulrankusowi czy tobie moczymordo? Dobra, było minęło. Chociaż, jak na człowieka który całe życie w gównie się moczył, jadł z podłogi którą obszczali Twoi sąsiedzie, Słowa płyną z ciebie niczym z rzeki. Chętnie zajmę się twoją nauką. To nie znaczy że masz klachać tą mordą! Co tak patrzysz na tą butelkę...czekasz na coś?

Sytuacja Hrs Logos w Damnm, polepsza się z dnia na dzień. Erus Logos oraz ich pomocnicy dzielnie stawiają czoła wrogom, całego Damnm. Jednakże czy blady cień tajemniczości oraz nierzadko negatywne skutki użytkowania Słów przekonają zabobonny lud Damnm do Hrs Logos, do którego Ty należałeś do niedawna?

Pożyjemy....zobaczymy....

Użytkownicy Hrs Logos

Użytkownicy Hrs Logos poza podłym nekromantami, czarnoksiężnikami oraz diabelnymi mocami wiedźm i wiedźminów dzieli się na:

- ucznia (Inceptor) – to może kiedyś osiągniesz.
- użytkownika Słowa (Clamtor) – szczyt twojej kariery.
- mistrza Słowa (Erus Logos) – ... ha ha ha.

Jeśli edukację chcesz zacząć, proponuję żebyś do któregoś z rodzinnych Klanów udał się. Istnieje 8 Klanów, z czego dwa są na wygnaniu za to że splugawili Hrs Logos przekształcając ją w Malus Logos. Dostać się do Klanu możesz poprzez ożenek z jakąś panną z danego Klanu, bądź też podniesienie jego prestiżu, zasługi itd. Pierwszy etap nauki: inicjacja na Inceptora – kandydatowi udostępnia się jedną z Ksiąg na godzinę. Tylko proszę cie, nie ubabraj tej Księgi, jest droższa niż twoja wieś razem z okolicznymi i ich wszystkim i zasobami podziemnymi o których nawet pojęcia nie miałeś. Po godzinie jeden z Erus Logos, testuje kandydata czy udało mu się stworzyć jakieś nowe słowo bądź dobrze użyć jednego z nich. W takim wypadku kandydat zostaje na uczelni 2 lata, wtem jest znowu testowany jeśli zda zostaje mu nadany Inceptor.

„Kilka Klanów będzie, które nauczać Hrs Logos będą, zwaśnię między nimi będące przestoni jeden cel – pokonanie użytkowników Malus Logos oraz odzyskanie Ksiąg splugawionych.”

Drugi etap nauki: inicjacja na Clamtora – kandydatowi powierza się Księgę, na krótką podróż do Delubrum Logos – Świątyni Słowa w której została znaleziona 49 Księga. Dla świętego spokoju sam tam z tobą pójdę. Jeśli Erus Logos uzna za niegodnego dzierżenia Księgi dostaje kopię owej. Coś czuje że tobie jest pisana druga opcja.... Po wizycie, naukach i próbach którym poddawany jest kandydat, wraca po ilości czasu która było potrzebna do nauki (zależnie od samego kandydata) są wpuszczani nowi co 2 lata.

Trzeci etap nauki: inicjacja na Erus Logos – kandydat, musi biegle opanować Hrs Logos, swoją mocą wspomagać ludzi, sławne czyny na pewno sprawią że przychylniejszym okiem spojrzą Dominus Logos oraz wyżej postawienie Erus Logos. Kandydat również musi zdobyć własną Księgę. Więcej ci nie powiem bo i tak jak zostaniesz Clamtorem będzie dobrze.

Użytkownicy Hrs Logos, to często lekko zdziwaczali ludzie, którzy pod wpływem wieloletnich nauk oraz studiowania, nasiąkli mocą Słów że ich ciało ulega lekkim deformacjom zależnie od Sphaera Logos – Dziedzine Słowa - wybrali.

To o zdziwaczeniu i deformacjach mnie nie dotyczy, ja jestem odporny ale ciebie jak patrze pewnie nie ominie. Jednakże szkolono ich dla ochrony ludzi, ogólnie wszystkich nie tylko z własnego polis. W niższych warstwach społecznych traktuje się ich częściej z niechęcią i strachem. Np. W twoim.

Niestety nic co dobre nie trwa wiecznie - niektóre Księgi zostały splugawione Złym Słowem – Malus Logos którzy sztuczek czarnoksięską oraz nekromancji uprawiają. Tacy ludzie nieostrożni jak ty do tego dopuścili.

A i oprócz nich są równie źli – wiedźmy i wiedźmini, którzy sztukę Hrs Logos, w złych celach wykorzystują mutując ją w dziwną, chaotyczną sztukę używania splugawionych słów. Z dziada pradziada przekazują sobie Słowa splugawione, które dzięki komponentom, czasami mogą działać – czasami nie. Wykorzystywanie plugawionych Słów, jest karane stosem bądź, szafotem. Każdy taki złapany i oddany w ręce władz, to pieniądz jaki albo względy dla tego co podłą istotę schwytają. Także więc, strzeżcie się aby mocy, danej wam do korzystania nie obróciliście przeciwko sobie, bądź co gorsza w posługę mrocznym bóstwom nie oddali.

Rozdział II: Język Magiczny

Rzucanie zaklęć

„Samo wypowiadanie Słów, wiele wam przynieść nie można, chyba że potężne Słowo wypowiecie...”

„Jeśli zaś, kilka dobrze Słów ułożonych wam dane powiedzieć będzie wtedy Efekt pracy swojej podziwiać będziecie”

„By sztukę Ars Logos, uprawiać język musisz mieć nieskrępowany, oraz dłonie swobodne albowiem jeśli dłonie skrepowane Twoje, bądź ich nie masz trudności mieć będziesz z tworzeniem zaklęć”

„Jedynie Ci którzy, język magiczny poznali oraz sztukę Słów poznali powierzchownie, mogą zaklęcia pleść, istota ta również niegłupia musi być oraz jakkolwiek wola wyróżniać się musi.”

Przeczytaj jeno, raz jeszcze co byś dokładnie zrozumiał, powtarzać się nie będę. Moje suche gardło też nie. Aby rzucać zaklęcia musisz spełniać następujące warunki:

- posiadać um. JM (Język Magiczny) na minimalnie pierwszym poziomie
- posiadać um. Medytacja na minimalnie pierwszym poziomie.
- posiadać zdolność „Moce proste”, „Moce magiczne” bądź „Moce kapłańskie”.
- posiadać składnik dla danego czaru (rzucanie czaru bez składnik nie jest możliwe).
- posiadać swobodę mówienia.
- posiadać swobodę rąk (jeśli nie ma : -3 do czarowania).
- posiadać Inteligencję minimalnie 4.
- posiadać Psychikę minimalnie 5.
- muszą mieć za sobą szkolenie dla odpowiedniego typu postaci czarującej.

Rzucanie zaklęć to test przeciwny Twój oraz SC (Stopnia Trudności).

Stopień Trudności określa się: poprzez rzut k10, SC czaru, ilość modyfikacji podstawowych i ilość oraz rodzaj modyfikacji rozszerzonych. Jakie modyfikacje podstawowe są możliwe do wykonania i jaki jest koszt owej modyfikacji będzie napisane przy każdym czarze. Modyfikacje rozszerzone są stałe dla każdego czarodzieja i dodając je tworzy się zupełnie nowe czary. Tak! Nawet Ty możesz skomponować swój własny unikatowy czar, gdy będzie wam drogi wieśniaku oraz Twoim kompanom ratować dupsko! Bądź też niszczyć wrogów, zależy co uważasz za mniej lub bardziej słuszne. Jeśli chodzi o Słowa Mocy po prostu do czaru dodajesz formułę modyfikacji rozszerzonych.

Natomiast Twój wkład w czary jest określany przez: rzut k10, modyfikator z Psychiki, poziom umiejętności Język (Magiczny) oraz czy wykonasz test Medytacji, jeśli tak otrzymujesz modyfikator równemu modyfikatorowi z Inteligencji.

Modyfikacje podstawowe: jest to modyfikowane, czasu trwania czaru, obrażeń czaru, Inicjatywy Czarar oraz zwiększanie obszaru/odległości maksymalnej na jaką czar może być rzucony. Koszt w SC jest podany zaraz obok danej wartości. Możesz tyle punktów SC wsiąść na siebie ile masz modyfikatora z Inteligencji pomnożonego przez 3.

Modyfikacje rozszerzone: są to modyfikacje inne dla każdego maga, modyfikacje wykorzystuje się, poprzez łączenie z czarami głównym. Jak już napomniałem, możesz w ten sposób tworzyć swoje własne czary. Łącząc modyfikację z czarem głównym, SC rośnie o wartość SC modyfikacji rozszerzonej. Jeśli postać nie łączy modyfikacji z żadnym czarem, może ich używać tylko dotykem.

Ilość zaklęć: ilość zaklęć rzucanych dziennie nie jest ograniczona, ograniczona jest liczba zaklęć które posiada mag. Każdy mag, dysponuje zaklęciami „Mocy prostych”, następnie w dalszym etapie nauka „Mocami magicznymi”. Czary MUSISZ przygotowywać każde ranka (bądź po przebudzeniu) żeby sobie przypomnieć spisane w księdze/na kartce Słowa, gestykulacje oraz prawidłową wymowę zaklęć. Przypomnienie „Mocy prostych” jest łatwą rzeczą i zajmuje 6 stajni.

Przypominanie sobie sposobu rzucania zaklęć z „Mocy magicznych” zajmuje już 21 stajen. Zaklęć możesz dziennie przygotować tyle ile wynosi Twój modyfikator z Inteligencji pomnożony przez 2. Zaklęcia „Mocy prostych” może przygotować ile chcesz.

Efekty uboczne

„Jeśli, Słowami zaklęcia, gestykulacją bądź w wymowie uchybisz, wtedy Słowo tve przeciw Tobie obrócić się Może...”

Tak, teraz wiesz JAK rzucać zaklęcia. Teraz mam złą nowinę. Każde Ci powiem, co niemiłego może Cię spotkać podczas rzucania zaklęć. Pewnie się ucieszyłeś dowiedziawszy się o tym że możesz rzucać ile zaklęć chcesz? To teraz Cię zmartwie. Jeśli nie uda Ci się rzucić zaklęcia, wtedy...spotyka Cię zjawisko „błędu w sztuce magicznej”. Brzmi nieprzyjemnie nie? I takie właśnie jest.

„Błąd w sztuce magicznej” - spotyka Cię jeśli zdobędziesz 2 Punkty Porażki. Jeśli wypadnie 1, ewentualne PP liczone są podwójnie.

Nie przejmuj się, te zjawisko nader często spotyka młodych adeptów lecz i starszym i bardziej zaawansowanym się zdarzy. Sprawa ma się tak...jak należesz winą dalej mówić będę...a więc, generalnie im więcej z swych mocy użyjesz, tym gorsza rzecz może Cię spotkać w „błędzie sztuki magicznej”. Najmniej szkodliwe są pomyłki w gestykulacji, solidnie szkodzące błędy w wymowie Słów, a katastrofalne w skutkach całkowite przekreślenie Słowa, bądź co gorsza wypowiedzenie innego. Niestety, efektu tego nikt powstrzymać nie może, gdyż jedyna wiedza na temat Hrs Logos, znajduje się w Księgach. W których o pochodzeniu magii ani krzty słowa...

Wykorzystywanie mocy: wykorzystujesz tyle mocy, ile za słuszne uważasz, maksymalnie tyle ile wynosi Twój modyfikator z Psychiki i tyle ile masz Języka Magicznego razem. Czyli najpotężniejsi z Erus Logos mają modyfikator 10. A teraz jak to się ima do testu. Jeśli wykorzystujesz 0-3 modyfikatora i gdy spotka Cię „błąd w sztuce magicznej” wtedy rzucasz kością k10 w tabeli „Błąd gestykulacji”, jeśli wykorzystujesz 4-6 wtedy rzucasz w tabeli „Błąd wymowy”, jeśli zaś wykorzystujesz od 7-10 wtedy rzucasz w tabeli „Błąd Słowa”.

Tabela 4-1: Błąd w sztuce magicznej

Błąd gestykulacji

Nazwa	Opis	k10
Krwotok	Postać, dostaje obfitego krwotoku z nosa. Dostaje mod. -1 do wszystkiego. Do czasu opanowania krwotoku (trzeba poświęcić 1 R).	1
Kłatwa Malus Logos	Postać atakuje niesłychanie wielki ból w jednej z rąk (wypada trzymany w niej przedmiot). W następnej rundzie ból zatrzymuje ją od wszelkich akcji.	2
Migrena	Postać doznaje potężnego bólu głowy i nie może czarować w następnych dwóch rundach.	3
To nie ten czar...	Postać zmieniła nieco gest czaru. Rzuć jeszcze raz.	4
Uderzenie Słowa	Postać pomyliła się w czarowaniu i magia go lekko rani. Dostaje 2 drobne rany.	5
Zdarza się	Postać przez przypadek anulowała działanie wszelkich czarów ochronnych bądź wspomagających swoich towarzyszy, a magiczne przedmioty przestają działać na jedną rundę.	6
Hura zepsucia	W zasięgu 20 łokci psuje się całe jedzenie, a płynny pitne staje się nie zdatne do spożycia	7
Mglista poświata	Postać otacza nienaturalna aura mająca dziwne wielokolorowe ubarwienie, na 2 stajania.	8
Diabelskie dźwięki	Z obszaru, w którym postać się mniej więcej znajduje dobywają się dziwne dźwięki, przypominające rechotania jakichś tajemnicznych istot.	9
Och, nie...	Przydarzyło się coś więcej niż błąd w gestykulacji. Losujesz w „Błędzie wymowy”.	10

Błąd wymowy

Nazwa	Opis	k10
Paraliż	Postać, z powodu źle wypowiedzianego (w złej intonacji) Słowa, dostaje częściowego paraliżu co powoduje -3 do wszystkich wykonywanych akcji oraz zwiększa koszt w Kondycji wszystkiego o 1 na k3 rund.	1
Herezja Malus Logos	Postać czuje palący ból w całym ciele. Przez następne 2 rundy nie może wykonywać żadnych akcji.	2
Oczarowanie	Zakęcie wywołuje inny efekt od zamierzonego. Sprawia że najbliższa postać koło czarodzieja będzie dążyła do jego śmierci przez najbliższe k3 rund.	3
Demoniczny posłaniec	Na skutek pomylenia intonacji, pojawia się pomniejszy boski posłaniec, który automatycznie stara się zabić czarodzieja.	4
Cios Słowa	Postać, pomyliła wymowę Słowa z innym, przez co czarodziej zostaje zraniony. Dostaje 2 lekkie rany	5
Blokada umysłu	Postać nie może czarować przez następne 2 godziny.	6
Sztuczka czarnoksiężników	W promieniu 20 łokci całe jedzenie zostaje zatrute.	7
Poświata Rogavita	Mag zaczyna emanować dziwną i straszną poświatą, która natychmiast odstrasza zwierzęta, oraz przyciąga bestie.	8
Dźwięki grozy	Postacie przyjazne magowi w promieniu 20 łokci, muszą zdać test Strachu, inaczej zostają zdjeci strachem przez następne k10 rund.	9
Niemożliwe...	Postaci przydarzyło się coś więcej niż błąd w wymowie. Losujesz w tabelce „Błąd Słowa”	10

Błąd Słowa

Nazwa	Opis	k10
„Błogosławieństwo” Sospela	Postać nie jest w stanie atakować żadnego przeciwnika (bronią i czarami) przez następne 3 dni.	1
Dar Malus Logos	Postać, przekreśliła Słowo tym samym sprowadzając na siebie złą moc. Przez następne pół drzemki nie może nic robić.	2
Hura Gulgashy	Źle wypowiedziane Słowo, sprawia że postać wygląda co najmniej dziwnie. Przez następne 2 doby, ma -5 do wszystkich testów związanych z komunikacją, a sam wygląd wzbudza podejrzenia o nekromancję. Co bardziej strachliwe osoby mogą się posunąć do desperackich czynów.	3
Horda demonów	Z Otchłani, przybywają demony, które zamierzają unicestwić wszystko co stanie im na drodze.	4
Zmiazdzenie Słowa	Postać bardzo pomyliła się przy wymawianiu Słowa, czego konsekwencje teraz poniesie. Dostaje 2 Poważne rany.	5
Wstrząs mózgu	Postać nie może czarować przez 2 dni.	6
Zwiotczenie	Ciało postaci zostaje lekko zdegenerowane. Losowa cecha zostaje obniżona o 2.	7
Złość bogów	Postać, traci wszystkie Pf. Na cały tydzień.	8
Piekielna zawziętość	Wszystkie żywe istoty (zwierzęta, ludzie, bestie, przyjazne i nieprzyjazne) starają się zabić czarującego przez najbliższe k5 + 1 rund	9
Bywajcie...	Postać zostaje doszczętnie zniszczona, poprzez za wielkie natężenie mocy.	10

„...tak więc mocy Słów ostrożnie używajcie.”

Rozdział III: Dziedziny

Hrs Logos

„Natomiast jeśli, w Hrs Logos szkolić się chcesz, musisz siebie znaleźć w Dziedzinach Słów:

Żywiotów czarodziej, ogień, wodę, powietrze oraz ziemię kontrolować zwykł.

Wojny czarodziej szaleć będzie na walki polu, wrogów swych niszczyć będzie.

Druidzi pieczę nad naturą oraz zwierzyną wszelaką kontrolę sprawują, by służyły im wiernie. Bronić natury będą aż do śmierci by do niej samej upodobnić się.

Zaklinacze zaś, przeklinać wrogów swych będą oraz wzmacniać kompanów swych, wielką ich moc gdyż mogą, wielu zatrzymać.

Iluzjoniści zwodzić będą wrogów swoich, mamici ich i przenikać do wrogich struktur.

Czarodziej który, złożoność umysł poznał, wpływać będzie po cicho by poznać zamiary wielu wrogów.

Ci którzy Księgi splugawia, bezceścić zwłoki mogą sztukę tę mroczne przeciwstawiać będą użytkownikom Hrs Logos i nekromantami zwani będą.

Najbardziej mroczni z plugawicieli Hrs Logos, demoniczną Malus Logos parać się będą nieczym nekromanci – jednakże, Ci co z mroku zrodzeni demony plugawe wzywać będą i czarnoksiężnikami zwać się będą.”

Kiedy zdobyto Księgi, każdy z głów Klanu, inaczej interpretował słowa Ksiąg. Dla jednych Księgi stanowiły jedynie środki do bitwy, dla innych środki do usprawniania natury. Zdania wśród uczonych były bardzo podzielone dlatego zdecydowali się utworzyć „Dziedziny” Hrs Logos.

Z następnych Ksiąg które znajdowano, widać było jak na dłoni że Hrs Logos na 6 się dzieli. I teraz każdy z Klanów poszukuje Ksiąg by wzbogacić swoją wiedzę. Księgi posiadają wręcz niebotyczne ceny, a Klany mogą za nią dać bardzo dużo. Nawet bardzo dużo.

Każdy z owych Klanów zaczął na własną rękę studiować Hrs Logos i dzięki pasji, oddaniu oraz niezwykle silnej woli... którą wykazują obecnie kiedy mam suche gardło... założyli swoje Domy, w których każdy z nich nauczał takiej sztuki Słów jakiej on sam się nauczył. A Ty wieśniaku do której z nich się wybierzesz? Pewnie do Domu Klanu Flamangus... tak to charakterystyczne dla istot ograniczonych... nieważne daj mi skończyć! Jednakże dwóch takich było wielkich uczonych którzy pewnie za sprawą złych bogów zgola inaczej pojęli istotę Hrs Logos niż inni. Studiowali oni tajemne i mroczne aspekty Hrs Logos, oni również swoje wieże założyli. Pewnego dnia, po naukach w szkole, jeden z uczniów przypadkowo wyjawiał innemu czego się uczy u swojego mistrza, skorzystawszy z nauk Jargula Hindariusza, Pierwszego Demonologa i służę Mrocznych bogów. Wybuchły spory zakończone konfliktem zbrojnym pomiędzy magami którzy dobrze ale odmienne pojęli aspekty Hrs Logos a studentami Malus Logos – jak później nazwano spaczony sztuki Hrs Logos. Słudzy zła zostali pokonani jednak ostatecznie siłą zdołali uciec, pierwsi powykradawszy kilka cennych Ksiąg. Niestety nie był to koniec pasma nieszczęść – Turaniish z swoją świtą pierwsza raz w świecie Damnvm ożywił umarłe zwłoki. Osłabieni uczeni z swoimi podopiecznymi przy pomocy wojsk pochodzących z Gonu odparli atak. Jednakże nekromanci z swoją mistrzynią nekromancji Turaniish zbiegli z narady Klanowej i odeszli w nieznane. Z tego co wywnioskowali uczeni, raczej nekromanci pozostają w luźnych stosunkach z czarnoksiężnikami, ale kto ich tam wie...jednych tępić jak i drugich. Tak, chłopcze wina możesz dolać. Widzę że nabierasz manier, tak wiem taki wpływ wywieram na młodych adeptach...Zanim poznasz właściwe czary przejdziemy do podstaw – jak je opanujesz będzie dobrze jak na Twój status. Przygotowałem nawet specjalną notatkę co byś się nie pogubił.

Zaklęcia definiuje kilka czynników :

Nazwa: nazwa czaru.

Słowa Mocy: słowa które gracz musi wypowiedzieć przy rzucaniu testu

Składniki: potrzebne są by w ogóle można było podjąć próbę czaru.

Obszar/odległość: Jest to maksymalna powierzchnia/odległość w jakim działa czar.

Czas trwania: czas w jakim działa czar

Czas rzucania: czas jaki jest potrzebny na rzucenie czaru.

IC: Inicjatywa z jaką czar jest wykonywany

Obrażenia: jest to wartość o jaką rani czar dany cel.

SC: jest to utrudnienie do testu magii zależne od danego czaru.

Wiedzy o czynnikach które czar opisują jest ci niezbędna...czemu? Bo jak zapomnisz jaki czas trwania jest to też wiedzieć nie będziesz kiedy kłątwa przestanie działać. Pewnie najbardziej uszczęśliwił cię napis „obrażenia”. Tak, wieśniacy ino by rzucali kulami ognistymi na prawo i lewo a to nie tedy droga. Najistotniejsza jest strategia, doboru czarów a nie same iście na ich potęgę. Tak więc, głupiutki wieśniaku lepiej zostań sobie tym magiem wojny bo Twoja strategia pewno` wszystkich nas jeszcze przerośnie...a zatem, wina polej i słuchaj bo teraz najciekawsza część...czary poszczególnych magów.

Jeszcze jedna sprawa. Każdy mag dysponuje „Mocami prostymi”, kiedy rangę Clamtora osiągniesz wiedzę swą na pewno rozszerzysz o 12 zaklęć które będą Ci dane. Jednakże tylko 8 z nich możesz się nauczyć. Coś na otarcie łez: istnieje 6 modyfikacji rozszerzonych o które możesz wzbogacać swoje czary tworząc zupełnie nowe. Spośród 6 modyfikacji 4 możesz umieć. Możesz im nadawać nazwy, jak tam sobie chcesz, ale nie zapomnij dodać Słowa Mocy modyfikacji do samego zaklęcia, inaczej rzucisz samo zaklęcie bez modyfikacji. Dobrze więc, czas na poznanie „Mocy prostych” patrz uważnie.

Moce proste:

Rozbłysk

- Słowa Mocy: fulgeo
- Składniki: popiół
- Obszar/odległość: światło pochodni
- Czas trwania: godzina, bądź kiedy mag przerwie zaklęcie
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +2 (1 ST = +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, rozpala światło w wnętrzu swojej dłoni, które świeci jak pochodnia.
- ST: 4

Strzała Mocy

- Słowa Mocy: Sagitta Ops
- Składniki: drzewiec strzały
- Obszar/odległość: 40 łokci. (1 ST= +4 łokcie)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (1 ST= 1 IC)
- Obrażenia: Drobną/2 Drobne/1 Lekka (PWA: JM) (3 ST = +1 Drobną raną)
- Opis: postać, wypuszcza z rąk, małą strzałą naładowaną magiczną energią która po trafieniu w cel znika.
- ST: 4

Porażenie

- Słowa Mocy: Resolutio
- Składniki: kawałek kory
- Obszar/odległość: dotyk (3 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 1 Runda (2 ST= +1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: Paralizuje wroga na 1 Rundę.
- ST: 4

Język

- Słowa Mocy: Locutio
- Składniki: język, jakiegokolwiek istoty.
- Obszar/odległość: Postać
- Czas trwania: 6 Rund + 1 R. za każdy punkt umiejętności : Język Magiczny (3 ST= +1 do wybranego języka)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (1 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: Postać, wybiera sobie 1 język, w czasie trwania czaru mówi nim tak sprawnie jak językiem (mag.)
- ST: 4

Oślepiający Blask

- Słowa Moc: Caeco Flavi
- Składniki: zapalka
- Obszar/odległość: Promień 4 łokci/30 łokci (2 ST=1 łokieć/1 ST= 4 łokcie)
- Czas trwania: 2 Rundy (2 ST= +1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: Draśnięcie (3 ST= +1 Drobną)
- Opis: Postacie nie-sojusznicy, kompanie zostają oślepienie na 3 Rundy.
- ST: 4

Magiczny wzrok

- Słowa Moc: Magicus Prospectus
- Składniki: oko jakiegokolwiek zwierzęcia
- Obszar/odległość: Postać
- Czas trwania: 6 Rund + 1 R za każdy punkt umiejętności : Język Magiczny (2 ST= +1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (1 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: Postać, widzi wszystkie duchy, zjawy, postacie eteryczne, widzi magów.
- ST: 4

Taaaak, widzisz już co początkowy użytkownik robić może. Myślisz że dużo? Patrz teraz: ale przedtem... Tak widzę że już zaczynasz czytać w moich myślach... Może byś się nadawał na maga umysłu? W nawiasach obok Obrażen, IC, Obszaru/odległość, Czasu trwania jest cena zwiększenia tego czynnika kosztem ST.

Dziedziny

Istnieje 8 Klanów z których każdy inną Dziedzinę wybrał dla studiowania i nauczania:

- Klan flamangus – Dziedzina Żywiołów. Zwykle są to energiczni ludzie pochłonięci dogłębnie nauką, nienawidzą Klan Olrainus który ich zdaniem nie wykorzystuje prawdziwych zasobów natury, sympatyzują z Klanem Armanis który robi cokolwiek by gnębić Malus Logos, poza nimi rzecz jasna.
- Klan Armanis – Dziedzina Wojny. Zawsze żywiołowi i pełni temperamentu nigdy nie stronią od walki. Zawsze bronią swojego honoru i uważają siebie za główną broń Hrs Logos, czym tak naprawdę są. Cenią pomoc Klanowców Umotia którzy wspomagają ich na polu bitwy. Nie lubią za to Klanu Durtanais. Do co się bawić w jakieś tam sztuczki?
- Klan Olrainus – Dziedzina Natury. Druidzi za bardzo nie sympatyzują z żadnym Klanem. Kieruje nimi lekka niechęć, bądź też całkowita neutralność.
- Klan Durtanais – Dziedzina Iluzji. Sympatyzują z Klanami praktycznie wszystkimi rzecz jasna oprócz Klanami Malus Logos. Jednak najlepiej czują się w towarzystwie Klanowców Hegrimonia.
- Klan Hegrimonia – Dziedzina Umysłu. Zachowują dystans do wszystkich Klanów, jednakże wykładają jakąś sympatię w stosunku do Klanowców Durtanais
- Klan Umotia – Dziedzina Zaklinania. Bardzo lubią towarzystwo magów Wojny gdyż często wspomagają ich na polu bitwy, nie lubią za bardzo tych co nie robią nic dla Hrs Logos czyli według nich druidzi, magowie umysłu i iluzjonistów.
- Klan Hindarius – Dziedzina Czarnoksiężska (zakazana) – szczerze nienawidzą wszystkich którzy używają Hrs Logos. Praktycznie nienawidzą wszystkich, zachowują bardzo luźne stosunki z nekromantami.
- Klan Dultanus – Dziedzina Nekromancji (zakazana) – podobnie jak czarnoksiężnicy.

Czarodziej Elementalista – jest to użytkownik Hrs Logos wyszkolony w kontrolowaniu żywiołów – Ognia, Wody, Powietrza oraz Ziemi. Jego czary nie raz nie dwa, ocala od pożaru, powodzi oraz innych kataklizmów; jego czary również mają w sobie moc potężnych wszechobecnych żywiołów. Są to osoby o zmiennych nastrojach raz są spokojni niczym górski strumień raz gniewni oraz niecierpliwi niczym szalejąca pożoga. Często, są tajemniczy bądź wręcz przeciwnie – są bardzo towarzyscy. Stanowią wybuchową mieszaninę nastrojów co czyni z nich niezwykle interesujących rozmówców...bądź też odstraszających.

Chodzenie po wodzie

- Słowa Mocy: Ire Aqua
- Składniki: nieco mokrego materiału.
- Obszar/odległość: Postać (3 ST= +1 osoba więcej)
- Czas trwania: do czasu zejścia z akwenu.
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (1 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, może chodzić po wodzie, bagnie i innych cieczech.
- ST: 4

Kamuflaż

- Słowa Mocy: Callim
- Składniki: odrobina materiału z peleryny
- Obszar/odległość: Postać (3 ST=+1 osoba więcej)
- Czas trwania: 3 Runda (1 ST=2 R)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +2 (1 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, wtapia się otoczenie czyniąc się niewidzialny, otoczenie musi być naturalne!
- ST: 4

Kontrola temperatury

- Słowa Mocy: Guberno Causodes
- Składniki: łano zboża
- Obszar/odległość: promień od postaci równy 10 łokci (2 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 1k10 Rund x10 (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +3 (1 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać obniża/podwyższa temperaturę wokół siebie o maks. 20 Stopni Celsjusza.
- ST: 4

Ochrona przed deszczem

- Słowa Mocy: Hegis Absisto Hetherius
- Składniki: nakrycie głowy
- Obszar/odległość: promień 2 łokcie/Postać (3 ST= 1 łokieć/-)
- Czas trwania: drzemka (2h) (2 ST= +pół drzemki)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +2 (1 ST= +2 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, wytwarza aure w której obrebie działania nikt, ani nic nie może zmoknąć.
- ST: 5

Tworzenie wody

- Słowa Mocy: Hedifico Aqua
- Składniki: sucha, idealne czysta szmatka
- Obszar/odległość: -/10 łokci (-/1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +5 (1 ST= +3 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: Tworzy 5 litrów czystej pitnej wody.
- ST: 6

Kontrola żywności

- Słowa Mocy: Dominatio Elementum
- Składniki: przecięte na 4 ziarna grochu
- Obszar/odległość: -/30 łokci (1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (1 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -

- Opis: Ujarczmia siły natury oraz kontroluje żywiołaki.
- ST: 7

Przyzwwanie żywiołaka

- Słowa Mocy: *Hedifico Elementum*
- Składniki: gruda ziemi/2 litry krystalicznie czystej wody/pochodnia dobrej jakości/spalone przez piorun drewno (Żywiołak Ziemi/Wody/Ognia/Powietrza)
- Obszar/odległość: -/10 łokci (1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 2k10 Rund (1 ST=1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (3 ST= +1 IC)
- Obrażenia: obrażenia żywiołaków oraz ich specjalne cechy są rozpisane w bestariuszu. Możliwe jest modyfikowanie współczynników żywiołaka w cenie (1 ST= +2 do współczynnika)
- Opis: postać, tworzy przedstawiciela żywiołu Ziemi/Wody/Ognia bądź Powietrza.
- ST: 8

Piorun

- Słowa Mocy: *fulgor*
- Składniki: przedmiot który został kiedyś trafiony piorunem
- Obszar/odległość: -/60 łokci (1 ST= 5 łokci)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: 2 Lekkie/Poważna/2 poważne (zależne od PŁ:JM) (2 ST= Drobną)
- Opis: postać, tworzy piorun którym może razić nieprzyjaciół.
- ST: 6

Trzesienie ziemi

- Słowa Mocy: *Glaeba Contremo*
- Składniki: 2 okazałe krzemienie
- Obszar/odległość: 5 łokci/40 łokci (2 ST= 1 łokieć/1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 3 Rundy
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -6 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: Lekka/2 Lekkie/Poważna (zależne od PŁ:JM) (3 ST= Drobną)
- Opis: postać, powoduje trzesienie ziemi, pod stopami nieprzyjaciół, trwa trzy rundy więc obrażenie dostaje się trzy razy.
- ST: 8

Ściana ognia

- Słowa Mocy: *Murus Ignis*
- Składniki: wysoka temperatura, patyk z ogniska
- Obszar/odległość: 6 łokci/12 łokci/18 łokci wszcz (zależne od PŁ:JM) /30 łokci (3 ST=1 łokieć/1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: Liczba Rund równa wartości Inteligencji czarodzieja (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: każdy kto znajdzie się niedaleko ściany (1 łokieć) otrzymuje drobną ranę, co rundę. Jeśli wejdzie w ścianę, zapala się i dostaje obrażenia od oparzeń do tego co rundę dostaje +2 Drobne rany.
- Opis: postać, tworzy wysoką ścianę ognia która odgradza go od przeciwników oraz zadaje im rany. Ściana spopiela każdą strzałę i każdy bełt który przez nią przeleci, nie dotyczy to fundy, arcusa oraz axona.
- ST: 7

Tornado

- Słowa Mocy: *Procella*
- Składniki: wysoka i jednocześnie niska temperatura
- Obszar/odległość: 4 łokcie/30 łokci (-/2 ST= 3 łokcie)
- Czas trwania: 5 Rund
- Czas rzucania: 2 Rundy
- IC: +7 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: 2 Poważne/Śmiertelna/Śmiertelna+poważna (3 ST= Lekka)
- Opis: postać, tworzy ciepłe i zimne prądy co daje początek trąbie powietrznej którą steruje mag.

Podczas tego nie może robić NIC innego.

- ST: 9

Modyfikacje rozszerzone:

Podgrzanie

- Słowa Mocy: Calefeci
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: Drobną/2 Drobne/1 Lekka
- Opis: postać, może oparzyć wroga, lub też podgrzać
- ST: 4-6 (zależnie od obrażeń)

Odmrożenie

- Słowa Mocy: Congelo
- Czas trwania: 3 Rundy
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: Pokrywa szronem ciało wroga, co spowalnia jego ruchy. -1 do IP/-2/-3
- ST: 4-6 (zależnie od ilości modyfikatorów ujemnych do IP)

Podpalenie

- Słowa Mocy: Deflagratio
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: podpalenie, automatycznie niszczy, rzeczy łatwopalne a mniej łatwopalne mają szansę się zapalić (ustala MG)
- ST: 4-6 (ustala MG)

Trwałość

- Słowa Mocy: Conduro
- Czas trwania: k10 Rund/2k10/3k10
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać nadaje twardości przedmiotowi, bądź też ogranicza czarem ruchy wroga powodując że cel szybciej się męczy (-1/-2/-3 do Kon.).
- ST: 4-6 (zależnie od odebranych punktów Kondycji bądź od długości czaru wybór należy do gracza)

Błysk

- Słowa Mocy: fulego
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: 0
- Opis: cel ataku zostaje częściowo zdezorientowany błyskiem i nie może używać żadnych technik w 1/2/3 rundach.
- ST: 4-6 (zależne od długości zdezorientowania)

Grzmot

- Słowa Mocy: Inruptio
- Czas trwania: 1/2/3 Rundy
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: 0
- Opis: cel ataku jest zaskoczony i niepewny po głośnym grzmocie. Otrzymuje ujemny modyfikator -1 do wszystkich podejmowanych akcji.
- ST: 4-6 (zależne od czasu trwania)

Czarodziej Wojny – jest to użytkownik Ars Logos który, chce wspomagać na polu bitwy żołnierzy, bądź też innych magów wojny. Rzemiosło wojenne nie jest mu obce. Często wykazują się dość skuteczną szermierką. Dzięki wspomagającym ich bitewne umiejętności czarom mogą stanowić nie lada przeciwnika nawet dla doświadczonych wojowników bądź żołnierzy. Są to osoby, często agresywne, docinające, żartobliwe, skłonne do picia. Jednakże nie traktują bitwy jako kolejny element swojego życia...to bitwa jest ich życiem.

Pancerz

- Słowa Mocy: Armatu
- Składniki: kawałek pancerza
- Obszar/odległość: Postać (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, tworzy na swoim ciele niewidzialny pancerz który zapewne jej redukcję obrażeń równa 1.
- ST: 4

Leczenie

- Słowa Mocy: Remedium
- Składniki: suchy bandaż
- Obszar/odległość: Postać
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +5 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać leczy swoje rany o Drobna (2 ST= 1 Drobna)
- ST: 4

Odwaga

- Słowa Mocy: Audetnia
- Składniki: serce jakiegokolwiek istoty żywej
- Obszar/odległość: Postać (2 ST= +1 inny cel: dotyk)
- Czas trwania: 6 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać zdjeta strachem/grozą natychmiast odzyskuje mężną postawę.
- ST: 5

Siła walki

- Słowa Mocy: Pollentia Dimicatio
- Składniki: kawałek broni
- Obszar/odległość: Postać (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: +Drobna/2 Drobne/Lekka (PWL:JM)
- Opis: postać wzmacnia swoje umiejętności bojowe która dodają mu sił oraz zapewniają dodatni modyfikator +1/+2/+3 do testu ataku. (PWL:JM)
- ST: 6

Mgła

- Słowa Mocy: Naebula
- Składniki: trochę kurzu
- Obszar/odległość: 5 łokci/20 łokci (2 ST= 1 łokieć/1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 3 Rundy (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać wytwarza niewielką mgłę w której ciężko jest cokolwiek dostrzec, poza koniec mgły cele nie widzą, mag widzi normalnie. Mgła powoduje ujemny modyfikator -3 do testu ataku.
- ST: 6

Skok

- Słowa Mocy: Insilire
- Składniki: miękki but
- Obszar/odległość: -
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać może skoczyć na wysokość maksymalnie 10 łokci i w dal 20 łokci.
- ST: 5

Duch walki

- Słowa Mocy: Larva Dimicato
- Składniki: kawałek mapy taktycznej
- Obszar/odległość: -
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać po rzuceniu czaru okazuje się geniuszem taktyki i dostaje +4 do nauki strategia/taktyka. Oraz potrafi dowodzić podkomendnymi, dostaje +3 do dowodzenia.
- ST: 7

Ognista kula

- Słowa Mocy: Ignis Orbis
- Składniki: spieczone na węgiel zboże
- Obszar/odległość: -/60 łokci (1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: 2 Lekkie/Poważna/2 Poważne (PŁ:JM)
- Opis: postać wystrzeliwuje z rąk magiczną ognistą kulę która sieje zniszczenie wśród wrogów.
- ST: 8

Odbijanie strzał

- Słowa Mocy: Contentonis Sagittas
- Składniki: złamana strzała
- Obszar/odległość: promień od postaci równy 5 łokciom/- (2 ST= 1 łokieć/-)
- Czas trwania: 2 Rundy (3 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +7 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: w czasie trwania czaru teren objęty czarem jest niczym zaporą przeciwko strzałom/bętom i żadnej nie dopuści niszcząc ją w locie.
- ST: 7

Przyciąganie strzał

- Słowa Mocy: Blanditia Sagitta
- Składniki: strzała
- Obszar/odległość: -
- Czas trwania: 6 Rund
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +7 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać przyciąga do siebie strzały/bęty jak magnes częściowo w locie je unieszkodliwiając. Zadają rany zmniejszone o 2 Drobne/Lekka/2 Lekkie (PŁ:JM)
- ST: 7

Nietykalność

- Słowa Mocy: Sanctitas
- Składniki: kawałek szaty dziewicy
- Obszar/odległość: Postać (6 ST= inna osoba)

- Czas trwania: 3 Rundy (3 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: w czasie trwania czaru, postać nie może zostać dotknięta, przewrócona, odepchnięta itd.
- ST: 5

Lodowy brzoń

- Słowa Mocy: Glacialis Arma
- Składniki: kawałek czystego lodu
- Obszar/odległość: Postać
- Czas trwania: 3 Rundy (3 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 2 Rundy
- IC: +7 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: +2 Lekkie/+ Poważna/+ 2 Poważne
- Opis: postać tworzy w swoim reku potężny lodowy oręż, który oprócz swojej siły, posiada zdolność zamrożenia, po każdym udanym ataku tą bronią jest szansa ze przeciwnik zamarźnie ta szansa to test Wytrzymałości kontra Twój test Psychiki. Broniący się ma +2 do testu. Jeśli zamarźnie zamarza na 10 Rund.
- ST: 9

Modyfikacje rozszerzone:

Wybuch

- Słowa Mocy: Vortex
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: Drobna/2 Drobne/Lekka
- Opis: postać dotykając wroga powoduje wybuch który rani wroga i jego sąsiadów, promień rażenia to 3/5/7 łokci.
- ST: 4-6 (zależnie od promienia)

Paraliż

- Słowa Mocy: Conscientia
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: cel ataku jest ubezwłasnowolniony przez 1/2/3 Rundy
- ST: 4-6 (zależnie od długości paraliżu)

Odrzut

- Słowa Mocy: Reccidi
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: cel trafiony atakiem bronią/magią jest odepchnięty na 4/6/8 łokcie.
- ST: 4-6 (zależnie od długości odepchnięcia)

Przewrócenie

- Słowa Mocy: Perculusum
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: Przewraca cel.
- ST: 6

Rozproszenie

- Słowa Mocy: Diffugium
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +5
- Obrażenia: -
- Opis: automatycznie rozprasza czar które właśnie miał rzucić inny mag.

- ST: 6

Strzaskanie

- Słowa Mocy: *Frangosus*
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: Twój atak masz szansę zniszczenia zbroi na danej lokacji (10%-1, 20%-2, 30%-3)
- ST: 4-6

Druid – czarodzieje które swoje życie, poświęcili poznawaniu i opiekowaniu się naturą, zostali nazwani druidami. Owi czarodzieje nieustannie ochraniają naturę, jednakże korzystają z jej darów pod postacią zwierząt, roślin, skór. Zazwyczaj są osobnikami milczącymi, władającymi potężną magią natury, często zamieszkują leśne tereny, górskie doliny bądź też bagniste obszary. Nie pochwalać zakładania nowych osad, gdyż w ten sposób wiele drzew zostaje wyciętych, zostaje zajęte miejsce gdzie mogły by żyć zwierzęta oraz rosnąć rośliny. Biada Ci jeśli w czasie niszczenia natury niepotrzebnego, druid spotkasz...

Panowanie nad roślinami

- Słowa Mocy: *Dominium Ab Caltae*
- Składniki: trochę wyrosniętej trawy
- Obszar/odległość: 1 łokieć/10 łokci (2 ST= 1 łokieć/1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, panuje nad roślinami, powodując u nich wzrastanie/zmniejszanie
- ST: 4

Kontrola zwierząt

- Słowa Mocy: *Dominium Animalis*
- Składniki: troszkę zwierzęcego futra
- Obszar/odległość: -/40 łokci (1 ST= 1 łokieć/1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: Pół godziny (1 ST= 10 minut)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: Możliwe jest modyfikowanie współczynników opanowanych zwierząt w cenie (1 ST= +2 do współczynnika)
- Opis: postać magią natury, opanowuje zwierzęta, które słuchają każdego jego rozkazu. Może maksymalnie kontrolować tyle małych zwierząt ile JM, średnich JM:2 a dużych JM:3
- ST: 5

Zmiana w zwierzę

- Słowa Mocy: *Commutatus Abs Animalis*
- Składniki: 2 zęby zwierzęcia którego chcesz przybrać formę.
- Obszar/odległość: -/Postać
- Czas trwania: 3k10 minut/2k10 minut/1k10 minut (1 ST= 1 minuta) (6 ST= zmiana na k5 godzin)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: Możliwe jest modyfikowanie współczynnika zwierzęcia w które się zmieniasz w cenie (1 ST= +2 do współczynnika)
- Opis: postać zmienia się w małe/średnie/duże zwierzę (zależnie od PM:JM, ale może zmieniać się też w niższe kategorie). Czarodziej przejmuje wszystkie statystyki zwierzęcia oprócz Inteligencji i Psychiki. Podczas zmiany nie może mówić.
- ST: 6

Ściana natury

- Słowa Mocy: *Murus Naturalis*
- Składniki: duże liście twardej rośliny
- Obszar/odległość: 5 łokci/10 łokci/15 łokci (zależne od PM:JM) /10 łokci (1 ST= 1 łokieć/ 1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST=1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)

- Obrażenia: -
- Opis: postać, zmusza otaczającą ją naturę, do stworzenia naturalnej zapory która uniemożliwia przejście, jednakże z szybkością pomniejszoną o 2. Cel przechodzi przez zapórę 3 Rundy.
- ST: 5

Uzdrowienie

- Słowa Mocy: Panacea
- Składniki: czysta zwierzęca skóra
- Obszar/odległość: promień 10 łokci/30 łokci (1 ST=1 łokieć/1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, oczyszcza i uzdrawia każdą roślinę oraz zwierze które znajdzie się w obszarze działania czaru. Jeśli leczy drzewca, leczy mu Drobna/2 Drobne/1 Lekka (zależne od PM:JM).
- ST: 6

Ciernie

- Słowa Mocy: Spineus
- Składniki: parę kolców róży
- Obszar/odległość: -/30 łokci
- Czas trwania: 5 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: Drobna/2 Drobne/Lekka (3 ST= +1 Drobna)
- Opis: postać trafioną czarem obejmują wijące się pnacze z kolcami które boleśnie wbijają się w ciało, unieruchamiając ofiarę oraz raniąc ją. Może one przeciąć pnacze, ich żywotność wynosi 2 Lekkie/Poważna/2 Poważne (PM:JM). Postać objęta czarem nie może robić nic innego jak niszczyć pnacze.
- ST: 7

Ożywienie drzewa

- Słowa Mocy: Alacris Acer
- Składniki: gałąź drzewa
- Obszar/odległość: -/20 łokci
- Czas trwania: 1 godzina (2 ST= 10 minut)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: statystyki drzewca opisane są w bestariuszu.
- Opis: postać, ożywia drzewo tworząc drzewca służącego mu jeśli „idee” druida są prawe i służą naturze.
- ST: 8

Rada duchów

- Słowa Mocy: Consultatio Larva
- Składniki: kawałek ubrania po kimś, kto odszedł z świata Damnum
- Obszar/odległość: -
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, wprowadza się w mistyczny trans, dzięki czemu spotyka się z duchami którzy udzielają jej rady na gnębiące pytanie. Gracz może zadać jedno pytanie MG, bądź poprosić o radę.
- ST: 7

Odesłanie

- Słowa Mocy: Recursus
- Składniki: garść tymianku
- Obszar/odległość: -/60 łokci (1 ST= 5 łokci)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +4 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -

- Opis: postać zmienia do naturalnej postaci drzewca i odsyła zwierzęta tam skąd je przyzywał.
- ST: 6

Mowa zwierząt

- Słowa Mocy: Dictio Animalis
- Składniki: język dużego zwierzęcia
- Obszar/odległość: -/-
- Czas trwania: 1 godzina (1 ST= 10 minut)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +5 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, może rozmawiać z każdym zwierzęciem.
- ST: 4

Strefa spokoju

- Słowa Mocy: Finis Imperturbatus
- Składniki: kawałek sieci
- Obszar/odległość: 10 łokci/30 łokci
- Czas trwania: do czasu naruszenia strefy
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać tworzy niewidzialny okrag, którego unikają zwykłe zwierzęta a bestie najpierw się zastanowią zanim naruszą teren. Jeśli naruszą druid natychmiast dowiaduje się o tym, bądź się budzi
- ST: 5

Gniew natury

- Słowa Mocy: Fermentum Naturalis
- Składniki: gałąź z drzewa Klanowego
- Obszar/odległość: 10 łokci/20 łokci (2 ST= 1 łokieć/1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 4 Rund (3 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 2 Rundy
- IC: +6 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: Lekka/2 Lekkie/Poważna (2 ST= 1 Drobną)
- Opis: postać przyzywa całą potęgę natury która zaczyna wykorzystywać wszystkie możliwe siły do zmiżdżenia istot na obszarze wskazanym przez druida.
- ST: 9

Modyfikacje rozszerzone:

Rozkład

- Słowa Mocy: Marcoris
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać, powoduje śmierć jakiejś rośliny oraz jej natychmiastowy rozkład, w przypadku wykorzystania przeciwko innemu celowi niż roślina, powoduje obniżenie jakości przedmiotu, pokrycie pleśnią zbroi, pokrycie rdzą miecza itd. Co obniża wytrzymałość przedmiotu.
- ST: 1-3 (1- obniża cenę na sprzedaż przedmiotu o 1/4, 2- o 1/3, 3- o 1/2. W przypadku innego celu, 1- szansa zniszczenia zwiększona, 2- bardziej, 3- duża)

Tworzenie roślin

- Słowa Mocy: Creo Calthae
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać tworzy na niewielkim obszarze, losowe rośliny. Jeśli chce konkretną to tworzy tylko ją.
- ST: 1

Kora

- Słowa Mocy: Suberis
- Czas rzucania: 1 Runda

- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać, jeśli rzuca czar na siebie wzmacnia jego Wytrzymałość o 1/2/3, natomiast jeśli w wroga, to w co został trafiony ciąży mu bardziej powodując ujemny modyfikator -1
- ST: 4-6 (zależnie od modyfikator do Wytrzymałości)

Nienawiść

- Słowa Mocy: Inamabilis
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać rozbudza większy gniew w swoich zwierzętach, bądź drzewcu lub też w sobie samym. Istoty objęte czarem na czas 2/3/4 Rund mają regenerację Kondycji zwiększoną o 1.
- ST: 4-6 (zależnie od regeneracji Kondycji)

Zapalczywość

- Słowa Mocy: Sedulitas
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać wspomaga się energią natury (bądź swoich towarzyszy) którzy mogą oddać dodatkowy atak z normalnymi ujemnymi modyfikatorami, natomiast jeśli celem jest wróg, jego ciosy przyspieszają czyniąc je bardziej wyczerpującymi. Koszt ataku w Kondycji zostaje zwiększony o 1 na 1/2/3 Rundy
- ST: 4-6 (zależnie od ilości Rund w których koszty ataków w Kondycji zostają zwiększone o 1)

Łupka natury

- Słowa Mocy: Cassium Naturalis
- Obszar/odległość: 2 łokieć/10 łokci (2 ST= 1 łokieć/ 1 ST= 1 łokieć)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +2
- Obrażenia: -
- Opis: postać, może tworzyć teren bardziej podmokłym przypominającym bagno. Efekt ten rzucony pod nogi wrogów, znacznie utrudnia im ruchy. Ruch jest bardziej męczący kosztuje o 1-2 więcej Kondycji
- ST: 4-5 (zależnie od utrudnieni do ruszania się na terenie bagna)

Zaklinacz – członek Klanu Umlotia, wspiera swoją rodzinę czarami które wzmacniają i umysł i ciało, jednocześnie zsyła niemiłosierne klątwy na swoich wrogów. Są to ludzie bardzo kontrastowi ze względu na dwojakość ich magii. Z jednej strony, wspomaga towarzyszy a z drugiej przeklina swoich wrogów. Często wyruszają w świat w celu sprawdzenia swoich umiejętności oraz rzecz jasna zdobywania Ksiąg. Pod względem swojego temperamentu mogą przypominać elementalistów jednakże są mniej „żywiolowi”

Maksymalizacja

- Słowa Mocy: Maximus
- Składniki: rzemyk
- Obszar/odległość: -/20 łokci (1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +5 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: zwiększa wybrany przez maga współczynnik o 1/2/3 (PŁ:JM)
- ST: 4

Kłątwa

- Słowa Mocy: Invisium
- Składniki: rozbite lustro
- Obszar/odległość: -/20 łokci (1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +5 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: zmniejsza celowi wybrany przez maga współczynnik o 1/2/3 (PŁ:JM)
- ST: 4

Idealne uderzenie

- Słowa Mocy: Exemplaris ferio
- Składniki: dobrze wykonana malutka replika broni
- Obszar/odległość: -/Postać (3 ST= inny cel do 10 łokci)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: następne uderzenie czarodziej (bądź innego celu) trafia automatycznie z 0 PZ.
- ST: 5

Mistrzostwo

- Słowa Mocy: Dominatio
- Składniki: rzecz dobrej jakości
- Obszar/odległość: -/20 łokci (2 ST= 3 łokcie)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, wspomaga umiejętności wybranego celu zwiększając skuteczność jego testu o 1/2/3 (PM:JM)
- ST: 6

Niemrawość

- Słowa Mocy: Pigritia
- Składniki: kapka śluzu
- Obszar/odległość: -/20 łokci (1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Rund)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: czar sprawia że cel, traci nieco z swojej gibkości. Dostaje ujemny modyfikator do IP równy -2/-4/-6 (PM:JM)
- ST: 7

Spowolnienie

- Słowa Mocy: Bardum
- Składniki: twardy materiał
- Obszar/odległość: -/10 łokci (2 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 10 minut (1 ST= 1 minuta)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać spowalnia wroga, o 1/2/3 szybkości (PM:JM)
- ST: 7

Szczeście

- Słowa Mocy: felixis
- Składniki: 3 paznokcie
- Obszar/odległość: -/Postać (3 ST= inny cel w odległości 10 łokci)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać dostaje przerzut kości na dowolny rzut. Nie można rzucić tego zaklęcia jeśli poprzedniego się nie użyło.
- ST: 5

Natchnienie

- Słowa Mocy: Divinitus
- Składniki: rękawica dobrej jakości
- Obszar/odległość: -/Postać (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: 1 Runda (3 ST= 1 Runda)

- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 SC= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać wybiera sobie atut, może go użyć w swojej rundzie.
- SC: 6

Utrata pasji

- Słowa Mocy: Depoduit Caloris
- Składniki: szpilka najlepszej jakości
- Obszar/odległość: -/15 łokci (2 SC= 1 łokieć)
- Czas trwania: 1 Runda (3 SC= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 SC= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: cel zapomina jednego atutu, losowego.
- SC: 7

Duch walki

- Słowa Mocy: Larva Bellare
- Składniki: mistycznie kuty sztylet
- Obszar/odległość: -/Postać (3 SC= inny cel do 10 łokci)
- Czas trwania: 1 Runda (3 SC= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -5 (2 SC= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: cel wybrany przez czarodzieja, bogaci się o nową umiejętność walki, gracz wybiera technikę dla celu, który może jej używać aż do czasu skończenia czaru.
- SC: 8

Niezniszczalność

- Słowa Mocy: Heterno
- Składniki: element wykonany z spizu
- Obszar/odległość: -/Postać (3 SC= inny cel)
- Czas trwania: 1 Runda (6 SC= 1 Runda)
- Czas rzucania: 2 Rundy
- IC: +7 (2 SC= +1 IC)
- Obrażenia: zwiększają się obrażenia celu o Drobne/2 Drobne/Lekka (PM:JM)
- Opis: postać, jest praktycznie niezniszczalna przez okres trwania czaru nie męczy się, dostaje +5 do Kondycji na czas czaru. Posiada redukcję obrażeń 3. (nie kumuluje się z zbroją)
- SC: 9

Modyfikacje rozszerzone:

Zbiorowość

- Słowa Mocy: Ecdicus
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać może usprawnić swoje czary dodając jedną osobę objętą zasięgiem czaru.
- SC: 5

Splatanie czarów

- Słowa Mocy: Committo Cantamen
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać może połączyć dwa czary. SC czarów sumują się.
- SC: 5

Odporność na zmiany

- Słowa Mocy: Immunitatis Ab Commutatus
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1

- Obrażenia: -
- Opis: postać jest niewrażliwy na modyfikacje pozytywne/negatywne wybiera gracz
- ST: 4

Utrata sił

- Słowa Mocy: Depoduit Polentia
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: cel czarui traci regenerację Kondycji w następnych 1-3 rundach
- ST: 4-6 (zależne od ilości rund)

Gibkość

- Słowa Mocy: Agilitatis
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: cel pod wpływem czarui staje się szybszy dostaje 1/2/3 IP na 3 Rundy.
- ST: 4-6 (zależne od ilości IP)

Iluzjonista – przedstawiciel Klanu Durtanus władza może nie potężna, ale niezwykle użyteczna magia iluzji i tajemniczości. Iluzjoniści zazdrośnie strzegą wszystkich swoich sekretów co też dzięki magii skrzętnie im się udaje. Często podróżują samotnie by poznawać sekrety innych, demaskować spiski przeciwko jego Klanowi. Szukać nowych rozwiązań konfliktów, nierzadko członkowie tej rodziny zostają dyplomatami, szpiegami. Kto wie jakie tajemnice skrywają...

Zmiana kształtu

- Słowa Mocy: Mutare Conformatonis
- Składniki: zab humanoida
- Obszar/odległość: -/Postać (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: k10 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać przybiera, nową postać humanoidalną. Może zmienić układy twarzy, rasę praktycznie wszystko, jeśli jednak ktoś kto dotknie postaci zorientuje się że to tylko iluzja.
- ST: 4

Maskowanie

- Słowa Mocy: Personatum
- Składniki: maska
- Obszar/odległość: -/Postać (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: k10 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +4 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: iluzja postaci, tak przekształca jej ruchy że wygląda jakby czytała książkę, jadła itd. Jednak naprawdę może robić coś innego.
- ST: 5

Zniknięcie przedmiotu

- Słowa Mocy: Deliquesco Recuso
- Składniki: ciemny but
- Obszar/odległość: -/20 łokci (1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: k10 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: wskazany przedmiot staje się niedostrzegalny dla ludzkiego oka, jednakże dalej można go dotknąć itd.
- ST: 6

Tłumienie dźwięków

- Słowa Mocy: Conlabefio Insono
- Składniki: miękki materiał
- Obszar/odległość: 10 łokci/20 łokci (2 ST= 1 łokieć/1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 1 Runda
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać wytłumia wszystkie dźwięki w granicy czaru.
- ST: 5

Zmiana wartości

- Słowa Mocy: Mutare Licitum
- Składniki: Równowartość ceny czarowanego przedmiotu w syklach srebra/złota
- Obszar/odległość: -/40 łokci (1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 1 godzina (1 ST= 10 minut)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać zmienia wartość przedmiotu na osi kiepska-normalna-dobra-najlepsza o jeden.
- ST: 7

Nieobecność

- Słowa Mocy: Absentia
- Składniki: zgięta kartka papieru
- Obszar/odległość: -/Postać
- Czas trwania: k10 Rund + JM (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, jest widoczna ale jest niezauważalna. Jeśli ktoś chce z nią rozmawiać musi wykonać test ST. Po rozmowie z postacią jednak zapomina o głównym sensie rozmowy.
- ST: 7

Złudny atak

- Słowa Mocy: Occaeco Hdsulto
- Składniki: łatwo łamliwa rzecz
- Obszar/odległość: -/40 łokci (1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: Lekka/2 Lekkie/Poważne
- Opis: postać tworzy zaskakująco realną iluzję strzelca, bądź jak on są strzela. Uderzenie ma miejsce, jednak obrażenia odniesione są psychologicznym efektem, wywołują ujemne modyfikatory z normalnymi zasadami. Po k10 Rundach rany znikają bez śladu.
- ST: 8

Migotanie

- Słowa Mocy: Scintilla
- Składniki: pęk włosów kobiecych
- Obszar/odległość: -/Postać (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: k10 Rund + PZ:JM (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, rzuca na siebie powłokę która sprawia że innym wydaje się że cel bardzo szybko się przemieszcza przez co trudniej go trafić. Powoduje -2 do PZ wroga.
- ST: 7

Niewidzialność

- Słowa Mocy: Occaerare
- Składniki: czysta kartka pergaminu
- Obszar/odległość: -/Postać (6 ST= inny cel)

- Czas trwania: 6 Rund (2 SC= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -4 (2 SC= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać staje się niewidzialna. Żeby ją usłyszeć trzeba wykonać bardzo trudny test spostrzegawczości kiedy znajdzie się na 5 metrach od innej istoty. W czasie czaru otrzymuje modyfikator +3 do testu ataku.
- SC: 8

Teleport

- Słowa Mocy: Conivenivi
- Składniki: orle pióro
- Obszar/odległość: -/-
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 2 Rundy
- IC: +4 (2 SC= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, zmienia swoją pozycję przenosząc się w materii. Postać musi albo wiedzieć miejsce teleportu albo wyobrazić miejsce w którym kiedyś już była a które nie jest oddalone więcej niż o 5 mil.
- SC: 9

Postać eteryczna

- Słowa Mocy: Conformationis Agilis
- Składniki: babie lato
- Obszar/odległość: -/Postać
- Czas trwania: 10 minut (2 SC=1 minuta)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 SC= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać opuszcza swoje ciało i staje się duchem, może przelatywać przez wszystko lata.
- SC: 7

Oszłomienie

- Słowa Mocy: Offensus
- Składniki: drewniana różga
- Obszar/odległość: -/30 łokci
- Czas trwania: 2 Rundy (3 SC= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +2 (2 SC= +1 IC)
- Obrażenia: Drobne/2 Drobne/Lekka (PW:JM)
- Opis: cel trafiony czarem, doznaje szoku, otrzymuje lekkie obrażenia oraz nie może wykonać żadnej akcji w następnej swojej rundzie
- SC: 6

Modyfikacje rozszerzone:

Dźwięk

- Słowa Mocy: Adsono
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać, tworzy dźwięk, o dowolnym natężeniu i dowolnym brzmieniu oprócz mowy.
- SC: 4

Dym

- Słowa Mocy: fumeus
- Obszar/odległość: 4 łokcie/10 łokci
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1
- Obrażenia: -
- Opis: postać tworzy chmurę gęstego czarnego dymu który nie rani w nozdrza ale ogranicza widoczność.
- SC: 5

Dotyk

- Słowa Mocy: Contactus
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: iluzji postaci można dotknąć i je słyszeć.
- ST: 6

Strach

- Słowa Mocy: Meturere
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: iluzje postaci, wywołują strach.
- ST: 5

Prawdziwość

- Słowa Mocy: Nempe
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: iluzje postaci trudniej wykryć. -2 do testów inteligencji wroga
- ST: 4

Wykrycie

- Słowa Mocy: Deprehensio
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać demaskuje iluzje innych.
- ST: 5

Mag umysłu – są to wysłannicy Klanu Hegrimonia. Posługują się dziwną i nieprzewidywalną magią umysłu. Wszyscy unikają ich jak ognia, ponieważ krążą ploty że Ci magowie umieją czytać w myślach. Magowie umysłu, to zazwyczaj spokojni, dojrzały ludzie jednakże lekko aroganccy gdyż wiedzą jaką przewagę mają nad swoimi przeciwnikami. Bardzo rzadko zdarzy się, że mag umysłu i iluzjonista pójdą na przeszpiegi, ale jak pójdą to przyjdą z konkretnymi informacjami.

Urok

- Słowa Mocy: Delenio
- Składniki: trochę sierści psa
- Obszar/odległość: -/10 łokci (2 ST= 1 łokieć/1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 6 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, zaczarowuje inną przez co ta jest lepiej nastawiona do czarodzieja, co zapewnia modyfikator +2 do kontaktów z tą postacią podczas trwania czaru.
- ST: 4

Czytanie w myślach

- Słowa Mocy: Lectito
- Składniki: strona zapisana z księgi
- Obszar/odległość: -/30 łokci
- Czas trwania: 6 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać poznaje myśli postaci, o czym konkretnie CERAZ myśli.
- ST: 5

Kontrola umysłu

- Słowa Mocy: Dominium Memorium
- Składniki: kawałek czaszki jakiegos zwierzęcia
- Obszar/odległość: -/10 łokci (2 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, kontrole umysł, jakiejs istoty. Czy istota sie oprze sile czarodzieja rozstrzyga sie za pomoca przeciwnego testu SMI ofiary i Języka Magicznego czarodzieja.
- ST: 6

Jasnowidzenie

- Słowa Mocy: Dispamuntus
- Składniki: oczy zwierzęcia
- Obszar/odległość: -/-
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: gracz, zadaje MG konkretne pytanie dotyczace przyszlosci, nastepnej doby. MG rzuca potajemnie test Inteligencji jesli zda, przepowiednia sie sprawdza.
- ST: 7

Sztuczka

- Słowa Mocy: Calumnia
- Składniki: mózg zwierzęcia
- Obszar/odległość: -/20 łokci (1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: do wykonania zadania
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać zapisuje w pamięci celu informacje o jakiejś rzeczy która musi zrobić i kiedy ją zrobi. Informacja musi być prosta i nieskomplikowana. Cel musi ją wykonać maksymalnie 8 godzin po rzuceniu czaru. Postać zaczarowana wykonuje test SMI przeciwko JM czarodzieja, jeśli wygra opiera się czarowi.
- ST: 8

Poznanie zamiarów

- Słowa Mocy: Dignosco Intentus
- Składniki: świeża bazylia
- Obszar/odległość: -/10 łokci (2 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, dowiaduje się o następnym posunięciu wroga, oraz o jego zamiarach.
- ST: 6

Poznanie charakteru

- Słowa Mocy: Dignosco Ingenium
- Składniki: świeża szatwia
- Obszar/odległość: -/20 łokci (1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, poznaje czy cel jest dobry czy zły.
- ST: 5

Myśli z głębi

- Słowa Mocy: Sentire Ab Praeltus
- Składniki: woda z studni

- Obszar/odległość: 10 łokci/- (2 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, zadaje pytanie i jeśli postać kiedykolwiek знаła na nie odpowiedź, ona właśnie pojawia się w umyśle czarodzieja. Pytań zadać możesz ile masz JM.
- ST: 5

Moc Woli

- Słowa Mocy: Pollentia Arbitratus
- Składniki: żelazny ćwiek
- Obszar/odległość: -/20 łokci (1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać zwiększa (kompanowi) bądź zmniejsza (wrogu) Siłę Woli o +2/-2.
- ST: 6

Utrata pamięci

- Słowa Mocy: Desperdo Memoriola
- Składniki: cynowy kieliszek
- Obszar/odległość: -/30 łokci (1 ST= 2 łokcie).
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: cel czaru, zapomina ostatnie wydarzenia sprzed 1 godziny.
- ST: 6

Cios umysłu

- Słowa Mocy: Ictus Incursus
- Składniki: żelazna pałka
- Obszar/odległość: -/20 (1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 3 Rundy
- Czas rzucania: 2 Rundy
- IC: +7 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: Poważna/2 Poważne/Śmiertelna (PW:JM).
- Opis: postać, przesyła potężną moc do innego umysłu powodując nieopisany ból oraz cierpienie. Które powodują że postać w czasie trwania czaru nie można nic robić.
- ST: 9

Moc umysłu

- Słowa Mocy: Pollentia Incursus
- Składniki: pióro ptaka
- Obszar/odległość: -/60 łokci (1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 10 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: MG
- Opis: postać może podnosić przedmioty siłą woli i jeśli chcesz może nimi cisnąć w kogokolwiek.
- ST: 7

Modyfikacje rozszerzone:

Migrena

- Słowa Mocy: Suppus
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: czarodziej, zadaje ból głowy przeciwnikowi, który powoduje mniejszą koncentrację. Cel otrzymuje

ujemny modyfikator do Psychiki równy -2

- ST: 4

Zdezorientowanie

- Słowa Mocy: Inrigo
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: cel czaru maga musi zdać test ST, jeśli nie zda wszystko co miał w rękach wypada.
- ST: 5

Pomieszanie

- Słowa Mocy: Confusio
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać objęta czarem doznała dziwnego zjawiska, kiedy chce parować np. Lewą ręką wysuwa się prawa. I vice versa. Ten stan trwa 2 rundy.
- ST: 6

Uzdrowienie umysłu

- Słowa Mocy: Curatio Incursus
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: czarodziej, leczy postać z jednego urazu psychicznego.
- ST: 5

Okaleczenie umysłu

- Słowa Mocy: Saucio Incursus
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: czarodziej stara się zranić przeciwnika na umyśle urazem psychicznym. Jeśli przeciwnik zda ST, opera się magii.
- ST: 4

Zdrada

- Słowa Mocy: Prodit
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: podmiot czaru jeśli nie zda testu ST z modyfikatorem +1, wtedy przez następne dwie rundy będzie atakował swoich „byłych kompanów”
- ST: 3

Magia kapłańska

O kapłaństwie też chłopie myślałeś?? Tak, niełatwa to sztuka całe życie swe bogu podarować. Wiadomo jaki bóg, taki charakter danego kraju, różne prawa się tam rządzą, wiesz jedno bym wprowadził...większe maniery dla chłopstwa. Ha! Widzę że się uczysz. Dobrze. Zapewne Ci wiadomo o istnieniu wielu bogów, zapewne słyszałeś o Sacrusie, Saltusie, Vintiosie, Oderunie i Undusie co sami synami bogów są. Wiele przypowieści o mocy ich kapłanów czyli ich samych też, bo jaki uczeń taki mistrz mawiają...magia kapłańska jest nieco bardziej skomplikowana niż Hrs Logos. Zamiast zakleć odmawia się krótkie pochwalne modlitwy. Tak, dobrze słyszałeś modlitwy mój drogi. W obecnych czasach, władzę mam na myśli prawdziwą władzę trzymają kapłani, wspierający się magami...a dlaczego? Dlatego że, magia straszy mój bojaźliwy wieśniaku. Ludzie większe zaufanie mają do boga niż do jakiegś tam księżki.

Tak łatwo znowuż kapłanem nie można zostać. Pierwej akolitą zostać musisz i w posługę świątyni się udać. Potem już żeś kapłan jest wtedy dostęp do podstawowych magicznych modlitw masz. Im wyżej, tym wyższa pozycja społeczna, większe zarobki, większa moc...

He na szczęście ta moc nie dorównuje magom inaczej dawno by nas nie było. A więcej patrzaj mi tutaj do jakich w posługę wstąpić możesz. Istnieją 4 kategorie czarów kapłańskich: Walka, Obrona, Łaska, Anty-magia. Każdy bóg innych zaklęć używa.

Tabela 4-2: Kapłańskie moce

Bóg	Walka	Obrona	Łaska	Anty-magia
Saltus	4	1	-	1
Homilius	2	2	2	-
Vintiosa	-	1	5	-
Oderun	4	2	-	-
Undus	3	1	1	-
Mardul	3	-	-	3
Sacrus	-	2	4	-
Acheront	2	2	1	1
Sospel	3	1	1	1
Casura	3	3	-	-
Graviosa	2	1	3	-
Hurora	1	1	4	-
Rogavit	5	-	-	1
Mad'ana	1	-	-	5
Creon	5	1	-	-
Ordos	3	1	2	-
Gulgasha	-	2	3	1
Dav'sun	3	1	-	1

Czego patronem jest każdy z bogów? Ja tam nie wiem książkę sobie kup odpowiednią to się dowiesz. Te cyferki w tabeli to liczba czarów które kapłan może wziąć z danej kategorii. W każdej kategorii jest 6 czarów a więcej możesz sobie nieźle pokombinować z nimi.

Zanim jednak przejdziemy do właściwych mocy kapłańskich przedstawie Ci moce proste kapłanów:

Moce proste

Leczenie

- Słowa Mocy: Curationis
- Składniki: czysta szmatka
- Obszar/odległość: -/Dotyk
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +2 (2 SC= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: Leczy postaci Drobna/2 Drobne/Lekka rane. (PM:JM) (3 SC= 1 Drobna) (Tylko w czasie walki lub zaraz po niej i tylko 1 raz dziennie)
- SC: 3

Błogosławieństwo

- Słowa Mocy: Fortunare
- Składniki:

- Obszar/odległość:
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać dostaje od boga, błogosławieństwo które spływa na niego chwil parę. +1 do losowej statystyki
- ST: 4

Boża interwencja

- Słowa Mocy: Deus Interventus
- Składniki: mała tania relikwia
- Obszar/odległość: -/-
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: kapłan prosi boga o jakiś znak dla potwierdzenia swoich przekonań obaw. Postać może zadać pytanie i w zależności od boga może odpowiedzieć „Tak”/”Nie”, jednakże nie daje jej ustnie tylko jakiś zjawiskiem fizycznym.
- ST: 5

Słowo boże

- Słowa Mocy: Logos Deus
- Składniki: strona z modlitewnika
- Obszar/odległość: -/Postać
- Czas trwania: 6 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, jest bardziej przekonująca kiedy mówi do wiernych, bądź to rozmawia z innymi duchownymi swojej religii. Dostaje modyfikator dodatni 1/2/3 (PWA:JM)
- ST: 4

Boski gniew

- Słowa Mocy: Divinus Iracunda
- Składniki: poświęcony palec z rękawicy
- Obszar/odległość: -/Dotyk
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: Drobne/2 Drobne/Lekka (PWA:JM)
- Opis: postać dotykiem zadaje obrażenia swojemu wrogowi.
- ST: 3

Dzięk bogu

- Słowa Mocy: Actionis Deus
- Składniki: poświęcony kawałek pancerza
- Obszar/odległość: -/-
- Czas trwania: 6 Runda (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać widzi wszystkie rzeczy które stworzył jego bóg, od razu wykrywa kapłanów w promieniu 1 mili.
- ST: 3

Walka:

furia

- Słowa Mocy: Iracundae
- Składniki: trochę krwi kapłana
- Obszar/odległość: -/Postać (3 ST= inny cel)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST=1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: postać zadaje obrażenia : 1,5. Jak np. Uderza Poważną ranę to zadaje Poważna+Lekka. Dolicza się tylko do bazowego ataku nie do PZ w ataku.
- Opis: ręka postaci zostaj wzmacniona boską mocą.
- ST: 4

Przyspieszenie

- Słowa Mocy: festination
- Składniki: kawałek buta
- Obszar/odległość: -/10 łokci (2 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać przyspiesza ruchy celu dzięki czemu dostaje +2/+3/+4 do IP. (PWA:JM)
- ST: 4

Wola boga

- Słowa Mocy: fatumus Deus
- Składniki: strona z księgi danego boga.
- Obszar/odległość: -/60 łokci (1 ST= 2 łokieć)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: 2 Lekkie/Poważna/2 Poważne
- Opis: postać wypuszcza magiczną energię pochodzącą od boga, którą godzi w wrogów (można wymyślić wygląd zależnie od boga)
- ST: 5

Boska broń

- Słowa Mocy: Divinus Arma
- Składniki: poświęcona rączka jakiejś broni
- Obszar/odległość: -/Postać (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: 6 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: zwiększone o Drobna.
- Opis: postać tworzy w swoim ręku jednoręczną magiczną broń (jak wygląda zależnie do boga)
- ST: 4

Niebiański pancerz

- Słowa Mocy: Caelestis Armatura
- Składniki: poświęcony kawałek kołczugi
- Obszar/odległość: -/Postać (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać zostaje otoczona boską opieką. Absorbuję pierwszą ranę Lekka/2 Lekkie/ Poważna.
- ST: 6

Zemsta

- Słowa Mocy: Vindicta
- Składniki: parę ziaren dorodnego grochu
- Obszar/odległość: -/Postać (4 ST= inny cel)
- Czas trwania: 4 Rundy (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać dzięki boskiemu natchnieniu męczy się później niż inne. Dzięki temu akcje bieg i ruch są tańsze o 1, a szarża o 2.
- ST: 7

Obrona:

Wytrwałość

- Słowa Mocy: Obstinatio
- Składniki: ciężki szarawy kamień
- Obszar/odległość: -/Postać (3 ST= inny cel)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać wzmacnia się boską opieką dzięki czemu ma dodatkowe +2 do testu obrony.
- ST: 3

Boska ochrona

- Słowa Mocy: Divinus Hegis
- Składniki: kamień owinięty w jakiś twardy materiał.
- Obszar/odległość: -/Postać (2 ST= inny cel)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać dzięki boskiej pomocy mniej się męczy przy obronie i unikach. Koszt Kondycji do uników i parowania zmniejszony o 1.
- ST: 4

Tarcza

- Słowa Mocy: Ancile
- Składniki: kawałek tarczy
- Obszar/odległość: -/Postać (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: 6 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać tworzy w swoim ręku tarczę. Która jest magiczna i zmniejsza skuteczność ataków bestii nie z tego świata. Te istoty mają -Drobną/2 Drobne/Lekką (PM:JM).
- ST: 4

Boski palec

- Słowa Mocy: Divinus Digitus
- Składniki: peczek jętrzmienia
- Obszar/odległość: -/40 łokci (1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać rzuca swoją tarczą, która lecąc w stronę wrogiej broni/tarczy ma szansę wybić mu ją z ręki. Cel wykonuje bardzo trudny test zręczności na utrzymanie broni/tarczy. Tarcz po udanym/nieudanym ataku wraca do kapłana.

- ST: 5

Poświęcenie

- Słowa Mocy: Pietatis
- Składniki: kawałek szaty
- Obszar/odległość: -/-
- Czas trwania: 1 Runda (3 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +5 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, może wspartą boską mocą przejąć cios lecą w stronę kompana które stoi niedaleko niego (2 łokcie). Do testu obrony dostaje +2 jednakże do swoich parowań/uników -3
- ST: 6

Boska opieka

- Słowa Mocy: Divinus Defensoris
- Składniki: skrawek szaty kapłana
- Obszar/odległość: promień 10 łokci wychodzący od postaci czarującej (2 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 4 Rundy (3 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postaci objęte boską mocą są wytrwalsze dostaje +2 do Wytrzymałości i +1 do ST
- ST: 7

Łaska:

Boska łaska

- Słowa Mocy: Divinus Decus
- Składniki: trochę wina
- Obszar/odległość: -/Dotyk (1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać zsyła kojącą boską moc na cel. Lecząc Lekka/2 Lekkie/Dowolną.
- ST: 3

Szybkość boga

- Słowa Mocy: Festination Deus
- Składniki: trochę ziół
- Obszar/odległość: -/10 łokci (2 ST= 3 łokcie)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -2 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać doznaje skrawka boskiej szybkości i dostaje +2 do szybkości na czas czaru.
- ST: 4

Prawdziwy talent

- Słowa Mocy: Fidus Venae
- Składniki: kawałek chleba
- Obszar/odległość: -/Dotyk
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać pod wpływem boskiej mocy wzmacnia swoje umiejętności. Otrzymuje modyfikator dodatni +3 do jednego wybranego testu umiejętności (poza walkę)
- ST: 5

Hura spokoju

- Słowa Mocy: Hura Hequlatis
- Składniki: gałąź obwiązania poświęconą skórą zwierzęcia
- Obszar/odległość: promień 10 łokci wychodzący od postaci.
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: boska moc opiewa obszar działania czaru i leczy rany istot będących w nim o Drobna/2 Drobne/Lekka (PM:JM)
- ST: 6

Zdrowy duch

- Słowa Mocy: Valere Larva
- Składniki: idealnie naostrzony kij
- Obszar/odległość: -/Dotyk
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -5 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać może uleczyć cel z choroby umysłu. Najpierw kapłan musi zdać prosty test ST, następnie cel musi zdać test ST. Jeśli obaj zdadzą choroba znika. Jeśli kapłan zda a cel nie, cel dostaje 2 urazy psychiczne. Natomiast jeśli kapłan nie zda i cel również to dostaje jeszcze jedną chorobę.
- ST: 5

Miłosierdzie boga

- Słowa Mocy: Clementia Deus
- Składniki: roślina z dużym kwiatem
- Obszar/odległość: -/10 łokci (1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 3 Rundy (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: cel czaru pod wpływem łaski boga dostaje +1-3 do testów przeciwko magii. (PM:JM)
- ST: 7

Anty-magia:

Kontr-zakęcie

- Słowa Mocy: Redefigo
- Składniki: gałąź ostrokrzewu
- Obszar/odległość: postać/-
- Czas trwania: 1 Runda (3 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +6 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać, odbija od siebie wrogie zakęcia jednakże z mniejszym efektem. Obrażenia :2, czas trwania :2 itd.
- ST: 4

Łamanie zakleć

- Słowa Mocy: Dumentum Defigo
- Składniki: złamany sztylet
- Obszar/odległość: promień 4 łokcie od postaci/- (2 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: 1 Runda (6 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać łamie wszelkie negatywne oraz pozytywne zakęcia które ją otaczają.

- ST: 3

Zmiana czaru

- Słowa Mocy: Adefectio Defigo
- Składniki: ładna broszka
- Obszar/odległość: postać/- (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: 1 Runda (6 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +8 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać pod wpływem boskiej łaski zmienia wpływ wrogiego zaklęcia na całkiem odwrotny (zaklęcia ofensywne leczą itd.) jednakże efekt ich jest dzielony przez 2.
- ST: 5

Wykrywanie magii

- Słowa Mocy: Deprehensio Magicus
- Składniki: patyk o roztrojonym końcu
- Obszar/odległość: promień jednej mili od postaci (3 ST= 1 mila)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: wykrywa wszystkich magów w promieniu 1 mili.
- ST: 6

Magiczne uderzenie

- Słowa Mocy: Magicus flatus
- Składniki: kminek
- Obszar/odległość: -/40 łokci (1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: 2 Lekkie/Poważna/2 Poważne (PM:JM)
- Opis: postać dzięki boskiej pomocy potężnie godzi umysł maga
- ST: 7

Przetrzymanie

- Słowa Mocy: Tolernatia
- Składniki: wątroba jakiegoś zwierzęcia
- Obszar/odległość: postać/-
- Czas trwania: maks. 5 Rund
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +10 (2 ST= +1 IC)
- Obrażenia: -
- Opis: postać dostawszy czarem, całkowicie go przejmuje i przez kolejne rundy przetrzymuje go w swoim ciele, ulepszając jego efekt. Za każdą rundę +1 Drobną, +1 Runda trwania itd. Jednakże za każdą rundę traci punkt Psychiki na 1 godzinę.
- ST: 6

„Błąd w sztuce magicznej” w przypadku kapłanów występuje tak samo, jednakże jego efekty są słabsze jako ze zaklęcia kapłanów są mniej destruktywne i posiadają oni zrytualizowaną magię a nie wyuczone zaklęcia.

Tabela 4-3: Efekty uboczne w magii kapłańskiej

Nazwa	Opis	k10
Niewierco, zapłać za swoje winy!	Inkantacja, przerywa a się a kapłan otrzymuje ranę Lekka, widąc czymś naraził się bogu.	1
Nie nadużywaj mojej mocy	Bóg zezłoszczony blokuje zdolność kapłana do rzucania czarów na następne 3 rundy	2
Kłękni i pomódl się...	Postać, przerywa inkantację i natychmiast musi klęknąć i błagać boga o wybaczenie modlitwa, która potrwa minimum k2 Rundy. Podczas tego jest traktowany jako bezbronny.	3
Gniew mój na Ciebie zstąpił	Postać, ugodzona magią boską, obniża wartość swojej Psychiki, o liczbę równą PP x2 na k5 rund.	4
Napraw swój błąd...	Postać rozgniewała boga i teraz ma obowiązek zwerbować nowego wiernego inaczej skończy się to poważniejszymi konsekwencjami	5
Pokutę zadaj sobie...	Postać musi przez następne dwie rundy nie może nic robić oprócz zadawania sobie bólu...ku uciesze i zadowolenia boga. Bądź jeśli bóg zakazuje takich praktyk odprawić długą mszę dla wiernych.	6
Żaden mój sługa mnie tak nie rozgniewał	Postać rażona boską mocą zostaje uderzona niewidzialną siłą i leci przez 3 metry po czym z łoskotem upada.	7
Nie wiem jaką pokutę Ci dać za twoje winy...	Rzuć jeszcze raz.	8
Cud	Bóg tym razem Ci wybaczył nie-uczyniwszy Ci nauczki	9
Witaj...	Inkantacja została wysłuchana ale nie przez tego boga do którego modliłeś się...wykonuj rzut w tabelę „Błąd wymowy”	10

Inna magia

Malus Logos – kiedy zbuntowane Klany czyli Hindarius oraz Pultanus, wyemigrowały w nienznane zapanował motłoch wśród innych Klanów. Chciano ruszyć w pościg dorwać buntowników jednak zniszczenia były zbyt ogromne.

Sztuka Malus Logos to sztuka spaczonych Ksiąg. Ich praktykanci to osobnicy niezwykle niebezpieczni i nigdy o dobrych zamiarach. Chowają w sobie wieczne uczucie zemsty, która przyszła im razem z wygnaniem. Czarnoksiężnicy przynajmniej główny trzon ich kasty wyemigrował daleko poza granice Damnum, natomiast krążą plotki że nekromanci osiedlili się niedaleko wampirów, ponieważ Turaniish ich przywódczyni elfka jest a i pewnie z tymi wampirzymi rodami spokrewniona czy coś. Ale żadna z tych plotek, mój drogi uczniu jest niepotwierdzona. Wszystkie Klany postawiły sobie za cel zniszczenie Klany Hindarius i Pultanus, dążą do tego zawzięcie, więc jeśli chodzi o możliwość zniszczenia służy Malus Logos to nawet właśnie dzielące Klany znikają i następuje mobilizacja przeciwko siłom zła.

Nie istnieją żadne szkoły czarnoksiężskie, jedynie z czego się uczą to plugawe książki w których przepisali zaklęcia z Księgi. No i oczywiście oni sami nauczają, gdzieś się tu ciągle kręca, np. ostatnio jakiś tydzień temu ubiłem jednego takiego. Oczywiście zarówno czarnoksiężstwo jak i nekromancja są zakazane pod karą spalenia na stosie. Zanim Ci napiszę czym parają się Ci plugawcy, zalej mi pucharek, wysechł trochę.

Czarnoksiężnik

Demoniczna siła

- Słowa Mocy: Diabolorum Pollentia
- Składniki: spalona skóra ludzka

- Obszar/odległość: -/Postać (3 ST= inny cel)
- Czas trwania: 6 Rund (2 ST=1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +3
- Obrażenia: -
- Opis: postać przyzywa demoniczną moc które daje jej +1/+2/+3 do Siły, Wytrzymałości oraz IP (PM:JM)
- ST: 4

Mroczna wizja

- Słowa Mocy: Atrum Aspectus
- Składniki: kłębek ciemnej sierści psa
- Obszar/odległość: -/30 łokci (1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 3 Rundy (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać sprowadza dziwne i straszne obrazy na umysł wroga który musi zdać test SW, jeśli nie zda przez następne 1/2/3 Rundy jest niezdolny do walki, lub do wykonywanie jakichkolwiek działań poza ruchem (PM:JM)
- ST: 5

Skrzydła

- Słowa Mocy: Alarius
- Składniki: skrzydło małego zwierzęcia
- Obszar/odległość: -/Postać (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: 10 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -4
- Obrażenia: -
- Opis: postaci wyrastają z pleców demonie skrzydła. Umożliwiają mu lot z szybkością 8. Ale wtedy nie trudno zobaczyć że ten ktoś się para magią zakazaną.
- ST: 6

Inferno

- Słowa Mocy: flammare
- Składniki: kilka zapalek połączonych czarnym rzemykiem.
- Obszar/odległość: -/60 łokci
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: 2 Lekkie/Poważna/2 Poważne (PM:JM)
- Opis: postać wystrzeliwuje strumieniem ognia która może przelatywać przez wrogów i gnać w następnych w tylu ile masz PM:JM
- ST: 7

Macki mroku

- Słowa Mocy: funis Atrum
- Składniki: zwęglone kawał drewna
- Obszar/odległość: 5 łokci/Postać (2 ST= 1 łokieć/-)
- Czas trwania: 3 Rundy (3 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1
- Obrażenia: Drobne/2 Drobne/Lekkie (PM:JM)
- Opis: postać otacza się aurą w której krążą wijące się ciemne macki, które uderzają każdego kto wejdzie w promień czaru. W każdej rundzie dostaje obrażenia podane wyżej.
- ST: 5

Przyzwanie energii

- Słowa Mocy: Hedifico Navitas
- Składniki: mały kryształ stary na proszek
- Obszar/odległość: -/Postać (6 ST= inny cel)

- Czas trwania: 4 Rundy (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -5
- Obrażenia: -
- Opis: postać wytwarza magiczną chmurę drobin którą potem wchłania, musi wykonać test SW, jeśli zda jego JM zostaje zwiększona o 3. Jeśli nie zda natychmiast wywołuje u siebie „Błąd w gestykulacji”. Po wyjściu z stanu ma -2 do JM.
- ST: 8

Wezwanie demona

- Słowa Mocy: Adactus Diabolo
- Składniki: kawałek pazura bestii
- Obszar/odległość: -/20 łokci (1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 10 Rund (1 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -5
- Obrażenia: statystyki pomniejszego demona rozpisane są w bestiariuszu. Możliwe jest modyfikowanie współczynników demona w cenie (1 ST= +2 do jakiegos współczynnika)
- Opis: postać przyzywa demona w odległości podanej wyżej, zaraz po wezwaniu musi wykonać test SW, jeśli nie zda demon wyzwala się spod jego kontroli i od tamtej pory zaczyna nim kierować MG. Demonolog może przyzywać więcej demonów za każdego następnego przyzwanego demona ma -1 do IP i dwa więcej ST do pokonania.
- ST: 6

Odesłanie demona

- Słowa Mocy: Recurso Diabolo
- Składniki: kawałek łapy jakiegos bestii
- Obszar/odległość: -/20 łokci (2 ST=+1 cel/1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +3
- Obrażenia: -
- Opis: postać może spróbować odesłać jednego demona do jego domeny, demon wykonuje test SW -1/-2/-3 (PM:JM)
- ST: 8

Dłoń Creona

- Słowa Mocy: Praes Creon
- Składniki: kawałek dłoni bestii
- Obszar/odległość: -/Postać (6 ST= inny cel)
- Czas trwania: 4 Rundy (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1
- Obrażenia: +2 Lekkie/+Poważna/+2 Poważne
- Opis: postać omiata swoją dłoń mistyczną potęgą Malus Logos, dzięki czemu sieje zamęt i zniszczenie. By wyczarować dłoń nie można nic w niej mieć, atakuje jak normalna broń.
- ST: 6

Mroczna potęga

- Słowa Mocy: Atrum Cupidonis
- Składniki: worek z czarnej skóry dobrej jakości
- Obszar/odległość: 5 łokci/30 łokci (2 ST= 1 łokieć/1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 4 Rundy (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -4
- Obrażenia: -
- Opis: z ziemi pod wrogami wyjawiają się macki zła które oplatają przeciwników którzy dostają ujemny modyfikator -2 do wszystkich testów. Żeby się wyswobodzić trzeba zdać bardzo trudny test SW.
- ST: 7

Demoniczne natchnienie

- Słowa Mocy: Diabolorum Inflammatio
- Składniki: sztylet o czerwonym ostrzu
- Obszar/odległość: -/Postać
- Czas trwania: 5 Rund (2 SC= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać wybiera sobie dowolny czar z dowolnej dziedziny (nie kapłańskiej) i może go rzucać w czasie trwania czaru. SC musi być mniejsze bądź równe 4
- SC: 6

Demoniczna forma

- Słowa Mocy: Diabolorum Conformatio
- Składniki: pazur pomniejszego demona
- Obszar/odległość: -/Postać
- Czas trwania: 6 Rund (2 SC=1 Runda)
- Czas rzucania: 2 Rundy
- IC: +7
- Obrażenia: zostają zmienione przez dodatni modyfikator do Siły, demon ma pazury którymi atakuje jak standardowym mieczem. Możliwa jest modyfikacja współczynników w cenie (1 SC= +1 do współczynnika)
- Opis: postać wspomagana energią chaosu i zła, zmienia swoją cielesną powłokę w demoniczną. Na czas trwania czaru dostaje +3/+4/+5 do Siły, Wytrzymałości, Zręczności (PM:JM) oraz dostaje redukcję obrażeń jakby nosił zbroję płytową. Może latać z szybkością 6 oraz jego szybkość jest zwiększona o 1, Kondycja o 3, Siła Woli o 1. Zaraz po przemianie musi wykonać test SW jak nie zda, traci te benefity ale dalej ma formę demoniczną i może latać.
- SC: 9

Modyfikacje rozszerzone:

Mutacja

- Słowa Mocy: Commuto
- Czas trwania: dzień/PM:JM
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: cel efektu masz szansę na mutację demoniczną. Cel musi zdać Bardzo Łatwy test SW.
- SC: 5

Obłąd

- Słowa Mocy: Vesania
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: cel czaru musi zdać test SW, jeśli nie dostaje uraz psychiczny.
- SC: 4

Przerażenie

- Słowa Mocy: Formido
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: cel czaru musi zdać test grozy inaczej jest pod działaniem grozy według normlanych zasad.
- SC: 6

Oszpeenie

- Słowa Mocy: Labesis
- Czas trwania: dzień/PM:JM
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0

- Obrażenia: -
- Opis: postać objęta działaniem czaru, jest oszpecona na twarzy, jej wygląd przypomina przygnębiającego starca. Ma ujemny modyfikator do charyzmy :2
- ST: 5

Zmiana charakteru

- Słowa Mocy: *Hdefectio Htroxis*
- Czas trwania: Runda/JM
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać zostaje zmuszona (test *SW* jeśli zda opiera się) do całkowitej zmiany swojego charakteru, jej nawyki stanowią dokładne przeciwieństwo poprzednich (dobrych nawyków np. Rycerski) postać dąży do współpracy z złem itd.
- ST: 6

Mroczna pokusa

- Słowa Mocy: *Htrum Elicere*
- Czas trwania: godzina/*PW*:JM
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać pod wpływem czaru nabawia się „cudzołożniczych” zapędów, które musi zaspokoić inaczej ma -2 do wszystkich testów ataku.
- ST: 5

Nekromanta

Przyzwanie szkieletu

- Słowa Mocy: *Hedifico Medulla*
- Składniki: kość ludzka (tyle kości ile chcesz szkieletów)
- Obszar/odległość: -/10 łokci (1 ST= 1 łokieć)
- Czas trwania: do rozpadnięcia się ożywionców, bądź następnego świtu
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1
- Obrażenia: Statystyki szkieletu są opisane w bestiarium jednakże możliwa jest ich modyfikacja w cenie (1 ST= +1 do współczynnika)
- Opis: tworzy maksymalnie tyle szkieletów ile masz JM. Każdy szkielet licząc od drugiego to ST zwiększone o 1.
- ST: 5

Ożywienie zwłok

- Słowa Mocy: *Hanimare Cadavero*
- Składniki: kawałek zgnitego mięsa
- Obszar/odległość: 30 łokci/60 łokci (2 ST= 4 łokcie/2 ST= 5 łokci)
- Czas trwania: do rozpadnięcia się zwłok, bądź następnego świtu
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -2
- Obrażenia: Statystyki ożywionych zwłok są opisane w bestiarium jednakże możliwe jest ich modyfikacja w cenie (1 ST= +1 do współczynnika - jeśli kontrolujesz więcej niż jednego ożywionca tą modyfikację możesz przydzielić do tylu ożywionców ile masz *PW*:JM)
- Opis: postać, ożywia dawno już zmarłe osoby, które idą bez ducha tylko słuchając jego rozkazów. *W*żywa ich maksymalnie tyle ile ma Inteligencji+*P*sychiki. Automatyczna kontrola nad ożywioncami rozciąga się w promieniu 10 łokci od maga. Gdy przekroczą oni ten obszar nekromanta musi wykonać test *SW* bardzo łatwy z zawyżeniem o poziom trudności za każdym trzech ożywionców. Jeśli przekroczą granicę 40 łokci wykonujesz test Łatwy z podobnymi zasadami jak wyżej. 60=Prosty, 80=Przeciętny, 100=Wymagający, 120=Trudny, 140=Bardzo Trudny.
- ST: 4

Przyzwanie upióra

- Słowa Mocy: *Hedifico Larva*

- Składniki: 1 sykiel złota zmarłego
- Obszar/odległość: -/30 łokci (-/1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 10 Rund (1 ST=1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -4
- Obrażenia: statystyki upiora są rozpisane w bestiariuszu, możliwa jest modyfikacja współczynników upiora w cenie (1 ST= +1 do współczynnika)
- Opis: postać tworzy eteryczną zjawę którą potrafi kontrolować bez testu do 30 łokci. Zasady takie same jak przy kontroli ożywionców 40=Przeciętny, 50=Wymagający, 60=Trudny, 70=Bardzo Trudny, 80=Niemożliwy. Przyzwanie upiora ogranicza maksymalną liczbę ożywionców do Int+Ps/2.
- ST: 7

Horda nietoperzy

- Słowa Mocy: Ordeum Siamese
- Składniki: skrzydło nietoperza
- Obszar/odległość: 5 łokci/60 łokci (2 ST= 1 łokieć/1 ST= 2 łokcie)
- Czas trwania: 5 Rund (2 ST= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +1
- Obrażenia: 2 Drobne/Lekka/2 Lekkie (PM:JM)
- Opis: postać wzywa hordę nietoperzy która atakuje wroga.
- ST: 6

Kontrola

- Słowa Mocy: Dominum
- Składniki: czarna, zgnięta wstążka
- Obszar/odległość: promień od postaci 100 łokci. (1 ST= 5 łokci)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +3
- Obrażenia: -
- Opis: postać stara się utrzymać kontrolę nad swoimi pomocnikami. Żeby utrzymać kontrolę musi zdać test SW na każdym trzech swoich ożywionców których nie kontroluje.
- ST: 5

Dotyk śmierci

- Słowa Mocy: Attactu Mortis
- Składniki: trupia ręka
- Obszar/odległość: -/Dotyk
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +2
- Obrażenia: 2 Lekkie/Poważna/2 Poważne (PM:JM) jeśli cel jest ożywioncem dostaje Poważna/2 Poważne/ Śmiertelna
- Opis: postać uderza ręką śmierci wroga.
- ST: 8

Rozkaz Gulgashy

- Słowa Mocy: Consecutio Gulgasha
- Składniki: drewniana różga z insygniami Gulgashy
- Obszar/odległość: 100 łokci/- (1 ST= 5 łokci)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -5
- Obrażenia: -
- Opis: wszyscy Twoi podopieczni mogą natychmiast po rzuceniu czaru wykonać akcję „ruch” bądź „atak”. Nawet w nie swojej rundzie.
- ST: 6

Odesłanie

- Słowa Mocy: Retusco
- Składniki: zdruzgotana kość

- Obszar/odległość: 100 łokci/- (1 SC= 5 łokci)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +10
- Obrażenia: -
- Opis: Niszczy Twoje sługi w promieniu ustalonym u góry. Może odesłać wrogie sługi innego nekromanty – ożywione zwłoki=test Przeciwny SC, szkielet=SC+1, upiór=SC+2.
- SC: 6

Rozmowa

- Słowa Mocy: Confabulor
- Składniki: język trupa
- Obszar/odległość: -/70 łokci (-/1 SC= 4 łokcie)
- Czas trwania: 6 Rund (1 SC= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: +4
- Obrażenia: -
- Opis: postać zmusza pomocników oraz duchy do rozmowy, wtłaczając im nieco duchowej energii w ciała. Nekromanta może porozumiewać się z ożywioncami a z duchami może normalnie konwersować. Ożywioncy nie mają wolnej woli w czasie trwania czaru.
- SC: 7

Przekleństwo zmiany

- Słowa Mocy: Exsecratio Hdefectio
- Składniki: zepsute serce ludzkie
- Obszar/odległość: -/30 łokci
- Czas trwania: Dni = PM:JM
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -7
- Obrażenia: -
- Opis: istota objęta działaniem czaru może zmienić się w ożywione zwłoki. Nekromanta wysła kłatwę na istotę która natychmiast po rzucenie czaru może zmienić się w ożywione zwłoki, jeśli nie zda Bardzo Łatwego (+3) testu SC, otrzymuje również modyfikator negatywny (1/2/3) za każdy Punkt Wspecjalizowania. Po 1-3 dniach postać wraca do normalnej postaci. Jednakże w tym czasie traci, własną wolę i może być kontrolowany przez nekromantę
- SC: 8

Życie po śmierci

- Słowa Mocy: Vitae Abs Mortis
- Składniki: kurtka z babiego lata
- Obszar/odległość: -/Dotyk (-/2 SC= 1 łokieć)
- Czas trwania: -
- Czas rzucania: 2 Runda
- IC: +5
- Obrażenia: -
- Opis: postać może przenieść zaraz po śmierci, lub gdy jest umierający ducha osoby do innego ciała. Duch przenosi własnego ducha, wszystkie umiejętności, zdolności, nawyki, współczynniki psychiczne jednakże cech fizycznych nie. Postać może przenieść ducha do swojego ożywionca który zyska świadomość.
- SC: 9

Wzwanie wampira

- Słowa Mocy: Hedifico Lamiae
- Składniki: kiel
- Obszar/odległość: -/10 łokci (1 SC= 2 łokcie)
- Czas trwania: 3 Rundy (2 SC= 1 Runda)
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -6
- Obrażenia: statystyki wampira są rozpisane w bestiariuszu. Możliwa jest modyfikacja współczynników wampira w cenie (1SC= +1 do współczynnika)
- Opis: postać używa potężnej mocy nekromanckiej by na chwile przyzwać wampira. Wampir myśle

samodzielnie i uważa to co zrobi za słusne. Najczęściej spełni prośbę zabicia kogoś.

- ST: 8

Modyfikacje rozszerzone:

Strach

- Słowa Mocy: Dirus
- Czas trwania: Rundy/JM
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postaci objęte działaniem efektu wzbudzają strach
- ST: 4

Zatrucie

- Słowa Mocy: Saniese
- Czas trwania: Rundy/JM
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: obrażenia trucizny: Drobne/PW:JM
- Opis: postać zatrzuwa swoją bronią, bądź broń pomocników, w liczbie 3/PW:JM
- ST: 5

Wykradanie życia

- Słowa Mocy: Abigere Vita
- Czas trwania: Rundy/PW
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -1
- Obrażenia: -
- Opis: postać bądź ożywieniec na których rzucił czar wykradają życie dla swojego bądź jeśli on ma pełne życie to dla samego siebie. Kradną tyle życia ile zabiorą :2
- ST: 6

Smród

- Słowa Mocy: foeteo
- Czas trwania: Rundy+PW:JM
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: postać wywołuje u siebie bądź u swoich ożywieńców smród, który powoduje wymioty u wrogów. Smród powoduje -2 IP na czas trwania efektu.
- ST: 4

Uzbrojenie

- Słowa Mocy: Armamentarium
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: -3
- Obrażenia: -
- Opis: postać tworzy broń, zardzewiałą bądź też u swoich ożywieńców.
- ST: 4-6 (jeśli z drugą bronią - 2, jeśli z tarczą -3)

Zwiększenie szybkości

- Słowa Mocy: Hdauctus fuga
- Czas trwania: 3 Rundy
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Obrażenia: -
- Opis: zwiększa szybkość postaci lub podopiecznych (3 na każde PW:JM), w liczbie 1.
- ST: 4

Wiedźmy/wiedźmaki

Wiedźmy oraz wiedźmini praktykują demoniczną magię, chociaż głównie o magii wiedza, która własnej nazywa nie ma, zazwyczaj mówi się na ich sztuczki, uroki wiedźmiarskie, czary itd. Co nieco wiem o tych diabelnych sztuczках. Hle mój pusty puchar już nie wie nic...

A więc, wiedźmaki uczą się swoich „czarów” od dziadka, zawsze ich zakęcie zawiera jedno Słowo, a jego wydźwięk jest plugawy i tak charakterystyczny że każdy kto choć trochę wie o magii rozpozna splugawione i potężne Słowo. Zawsze gdy wypowiesz Słowo istnieje 50% szans że zakęcie się powiedzie, jednakże są czynniki które wpływają na szanse:

• pomocne:

- noc (+10%)
- bliskość plugawego miejsca (+20%)
- święto złego boga (+5%)
- pełnia księżyca (+10%)
- cmentarz (+5%)
- osoba czarująca jest magiem (+10%)

• utrudniające:

- dzień (-5%)
- bliskość świętego miejsca (-25%)
- święto dobrego boga (-10%)
- osoba jest kapłanem (-20%)
- słońce w zenicie (-30%)

Składniki opisane w czarach są niezbędne do rzucania czarów. Wiedźmiarze są często nawiedzani przez demony zła, którymi czasem usługują aby dalej być w ich łaskach, do tej pory musieli coś robić aby być w łaskach demonicznych panów. Moc ta jest bardzo zabobonna często, opuszcza wiedźmy, często mają jej nadmiar. Całkowicie dzika i nieokrzesana magia odszczepiona od Malus Logos. To taka krótka charakterystyka, więcej nie powiem bo mogę źle skończyć...nawet bardzo.

Ja tam nie wierze w ich tą magię, jedyną magią jest magia Hrs Logos i tego trzeba się trzymać, nawet jeśli im się tam przypadkowo coś uda, to tylko poprzez łaskę demonów.

Czary wiedźm/wiedźminów:

Kolosalny rzut

- Słowo Mocy: Conectionis
- Składniki: włócznia, palec, stonoga żywa
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać rzuca swoją bronią na odległość do 200 łokci, zawsze trafiając.

Wilecza postać

- Słowo Mocy: Lupinus
- Składniki: wilecza łapa, tymianek, rumianek, żelazny kielich
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać zmienia się w wilkołaka, w którego wstępuje szal zniszczenia.

Przekleństwo

- Słowo Mocy: Exsecratio
- Składniki: mosiężny grosz, pusta pochwa miecza, brudna kartka papieru, kurze jajko
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać przeklina cel, którego cały czas prześladowa pech.

Bluźniercza wiedza

- Słowo Mocy: Exterus
- Składniki: zapisana kartka, symbol zła, kilka odpadków, łapa psa
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać, zdobywa wiedzę zakazaną.

Władanie nad demonami

- Słowo Mocy: Diabolum
- Składniki: kiel demoną, amulet poświęcony przez umierającego kapłana Mad'ana
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać może władać nieograniczoną ilością demonów, może też ich wezwać.

Nadludzka siła

- Słowo Mocy: Polletia
- Składniki: róg byka, żelazny pierścień, rocznik
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać jest silniejsza od byka

Widzenie w ciemnościach

- Słowo Mocy: Artum
- Składniki: pióro kury, mały bażant, oko myszotowa
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać widzie w ciemnościach identycznie jak w dzień, jej oczy świecą się żółtym blaskiem

Nieśmiertelność

- Słowo Mocy: Hetarnitas
- Składniki: czaszka legendarnego herosa, stopa boga, głowa smoka
- Czas rzucania: 2 Rundy
- IC: 0
- Opis: postać staje się nieśmiertelna.

Szybkość konia

- Słowo Mocy: Veredus
- Składniki: kopyto konia, zuchwa wilka, kilka odwłoków chrabaszczy
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać staje się szybsza niż koń w galopie.

Śmierć

- Słowo Mocy: Mortis
- Składniki: kosa pobłogosławiona przez nekromantę który właśnie jest zżerany przez trąd, jadeit
- Czas rzucania: 2 Rundy
- IC: 0
- Opis: istota wybrana przez postać, umiera.

Pęknięcie serca

- Słowo Mocy: Pectuatoris
- Składniki: nie starsze niż 10 dni serce wilka, stopa smoka, skrzydło nietoperza-wampira
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: istocie wybranej przez cel pęka serce

Boski talent

- Słowo Mocy: Geniusonis
- Składniki: broń boga, lutnia pobłogosławiona przez najwyższą kapłankę Vintiosy
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać odkrywa w sobie talent, w którym staje się arcymistrzem

Leczenie wszystkiego

- Słowo Mocy: Medicatori
- Składniki: tymianek, mięta, szalwia wyciągnięte z Hurelionskich ogrodów, głowa powieszonego mordercy krasnoludzkiego
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać leczy cel z wszystkich obrażeń, z wszystkich zatruc, z wszelkich chorób, z wszelkich urazów psychicznych i fizycznych.

Panowanie nad bestiami

- Słowo Mocy: Bestiae
- Składniki: wątroba bestii, złoty pierścień, insygnia Rogavita najlepszej jakości
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać panuje nad bestiami.

Magiczny pocisk

- Słowo Mocy: Magicusum
- Składniki: strzała zaczarowana przez umierającego maga, nasiona fasoli, 2 buraki
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać wypuszcza magiczną strzałę która goni zawzięcie wroga przez parę chwil.

Strumień ognia

- Słowo Mocy: Flammanum
- Składniki: mały rubin, pochodnia, zapalka, jelito ropuchy
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać wypuszcza a z ręki strumień ognia który spopieła wszystko na swojej drodze.

Błogosławieństwo

- Słowo Mocy: Beoare
- Składniki: róg małego demona, skrzela karpia, żądła osy
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać udziela błogosławieństwa.

Zmiana w wampira

- Słowo Mocy: Adefictio Lamiae
- Składniki: wampirzy kieł, kołek, woda święcona przez kapłana Gospela
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać zmienia się w wampira.

Zmiana w demona

- Słowo Mocy: Adefictio Diabolous
- Składniki: czaszka wielkiego demona, kartka zapisana przez kultystę Creona
- Czas rzucania: 2 Rundy
- IC: 0
- Opis: postać zmienia się w demona.

Eliksir miłości

- Składniki: kociot, woda, nasienie ludzkie, esencja kobiecości, parę sykli złota.
- Czas rzucania: tydzień
- IC: 0
- Opis: postać warzy napar, który wywołuje miłość pierwszej osoby która zobaczy pijącego.
(na eliksiru nie rzuca się czaru, ale szanse czy Ci wyjdzie są takie same jak w przypadku czaru)

Eliksir kontroli

- Składniki: kociot, woda, ropusze oko, jadro wilka, serce borsuka
- Czas rzucania: tydzień
- IC: 0
- Opis: postać warzy napar, dzięki które może kierować poczynaniami innej istoty.

Eliksir śmiałości

- Składniki: kociot, woda, ogony pięciu stworzeń, kość udowa człowieka, paproć
- Czas rzucania: tydzień
- IC: 0
- Opis: postać warzy napar, dzięki któremu cel niczego się nie boi.

Eliksir siły

- Składniki: kociot, woda, żywa kura zabita na kotłem, ludzki mocz, krowie odchody
- Czas rzucania: tydzień
- IC: 0
- Opis: postać warzy napar, który daje nieskończona wytrzymałość celowi.

Eliksir boga

- Składniki: bóg zabity nad kotłem, kawałek chmury, przyrodzenie króla jakiejś krainy i całej jego rodziny.
- Czas rzucania: tydzień
- IC: 0
- Opis: postać staje się bogiem.

Eliksir przemiany

- Składniki: kociot, woda, wszystkie narządy wewnętrzne jakiejś bestii które mają nie więcej niż 10 dni, kołczan strzał
- Czas rzucania: tydzień
- IC: 0
- Opis: postać warzy napar, który zmienia cel w dowolną bestię.

Wskrzeszanie

- Słowo Mocy: Resusito
- Składniki: wrzucana kamień po kamieniu świątynia jakiegoś boga, miecz elfiego króla, młot wojownika krasnoludów
- Czas rzucania: 3 Rundy
- IC: 0
- Opis: postać wskrzesza zmarłą istotę.

Eliksir zniekształceń

- Składniki: kociot, wody, żywa ropucha, bocian, borsuk i wilk
- Czas rzucania: tydzień
- IC: 0
- Opis: postać warzy napar, który wywołuje mutację u celu.

Zburzenie domu

- Słowo Mocy: Domiporta
- Składniki: osoba która żyje w danym domostwie, butelka najlepszej jakości wina, amulet z wyrytym symbolem Dav'suna

- Czas rzucania: 2 Runda
- IC: 0
- Opis: postać burzy jakiś dom.

Rada demonów

- Słowo Mocy: Consulatatio
- Składniki: kiel demonia, oddech smoka złapany w skórzanym worku
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać pyta demony o radę.

Odbijanie strzał

- Słowo Mocy: Sagritta
- Składniki: złamana strzała najlepszej jakości wystrzelona przez królewskiego myśliwego, żywy sokół zabity w czasie wykonywania czaru
- Czas rzucania: 1 Runda
- IC: 0
- Opis: postać odbija wszelkie strzały lecące ku niemu.

Rozdział IV: Inne

Och, chłopie coś mi się zdaje że Twoja wstępna edukacja będzie się kończyć. O użytkowników Słów powiedziałem Ci już prawie wszystko co wiem, teraz zaś posłuchaj o tym co jeszcze jest magiczne oprócz czarodziejami...

Magiczne przedmioty

Jak w wiadomo w świecie jest obecna magia, istnieją również przedmioty zaklęte magią, zazwyczaj są bardzo potężne i tylko nieliczni są godni aby je znaleźć a jeszcze mniej tych co są godni ich używać. Magiczne przedmioty są najczęściej błogosławione przez samych bogów, bądź też wyjątkowo potężnych magów.

Przedmiotów magicznych jest na świecie niewiele, dlatego jeśli jesteś MG i czytasz ten rozdział wiedz że magiczne przedmioty powinienś bohaterom rozdzielać rozsądnie i na pewno nie na początku gry. Damnm nie jest światem w którym bohaterowie chodzą poobwieszani magicznymi przedmiotami niczym magnat poobwieszany złotem, ozdobnikami, otoczony kobietami. Nie. Damnm jest światem w którym, jeśli zdobędziesz taki przedmiot, możesz się uznawać za niebywałego szczęściarza bądź, człowieka który naprawdę zasłużył na dzierżenie magicznego ekwipunku. Magiczny ekwipunek prawie zawsze się czymś wyróżnia i tego się ukryć nie da, jednakże złodzieje uważają na tych co magiczny ekwipunek dzierżą, ponieważ byle kto go nie nosi...a teraz zobacz zaś, jakie największe dobra istnieją w Damnm. Zaprezentuję Ci generator magicznych przedmiotów, czyli specjalny mechanizm za którego pomocą MG jest w stanie stworzyć unikalny magiczny przedmiot. Wszelkie rzuty zostały podane dla zachowania losowości, lecz MG nie musi surowo pilnować się otrzymanych wyników i może swobodnie wykorzystywać poniższe informacje do tworzenia magicznych przedmiotów. Efekty magiczne jakie powoduje przedmiot działają jedynie gdy przedmiot jest noszony/używany!

Aby określić jakiego typu jest znaleziony magiczny przedmiot należy wykonać rzut k10:

Tabela 4-4: Losowy przedmiot

k10	Przedmiot
1	Bizuteria
2	Bron
3	Buty
4	Eliksir
5	Klejnót
6	Księga/papirus
7	Pancerz
8	Pocisk
9	Przedmiot zwykłego użytku
10	Ubranie

Następnie wykonuje kolejny rzut k10 w celu ustalenia ilości magicznych efektów:

Tabela 4-5: Losowa ilość efektów magicznych

k10	Ilość efektów
1-5	1 efekt
6-8	2 efekty
9-10	3 efekty

Teraz punkt kulminacyjny: losowanie poszczególnych efektów magicznych (losowanie to ponawiasz tyle razy, ile efektów magicznych dany przedmiot ma mieć). Tym razem używasz k100.

Tabela 4-6: Losowe efekty magiczne

k100	Efekt magiczny:
01-05	Dodatkowa absorpcja (Przedmiot zapewnia dodatkowe 1 / 2 punkty absorpcji na całe ciało)
06-10	Dodatkowe Pf (przedmiot zapewnia 1/2/3 dodatkowe Pf na dzień)
11-15	Dodatkowy nawyk (właściciel zyskuje tymczasowo nowy nawyk)
16-20	Nieemożność ściągnięcia przedmiotu (przedmiot nie daje się ściągnąć)
21-25	Niewrażliwość na: ogień, zimno lub trucizny (dany podmiot w ogóle nie działa na postać)
26-30	Odporność na: magię, zimno, ogień, ból, choroby lub trucizny (+2 do testów przeciw danej rzeczy)
31-35	Ożywiony przedmiot (przedmiot ma własną osobowość i potrafi mówić)
36-40	Przywołanie opiekuna (przywołuje eteryczną istotę, nad którą panuje właściciel przedmiotu)
41-45	Ruchliwy przedmiot (przedmiot potrafi sam się poruszać magicznie lewitując)
46-50	Straszny przedmiot (przedmiot wywołuje u nie-kompanach właściciela strach/przerażenie)
51-55	Strefa ochronna (dana grupa istot nie może się zbliżyć do przedmiotu na mniej niż 10 m)
56-60	Świecący przedmiot (przedmiot świeci magicznym światłem jak pochodnia)
61-65	Umagicznienie: ogniem (może podpalić + dodatkowe obrażenia), zimnem (mrozi + dod. obr.), błyskawicą (dodatkowe obrażenia od porażen) lub trucizną (może zatruć losową trucizną).
66-70	Wybity run (na przedmiocie jest wybity stały/czasowy mniejszy/wiekszy i ostatecznie boski)
71-75	Zwiększenie cechy (Zwiększenie poziomu losowo wybranej cechy o 2/4/6)
76-80	Zwiększenie cechy pobocznej (Zwiększenie poziomu losowo wybranej cechy pobocznej o 1/2/3)
81-85	Zwiększenie umiejętności (Zwiększenie poziomu losowej umiejętności o 1/2/3)
86-90	Zyskanie czaru (zyskanie losowego czaru, który można wywołać określaną ilość razy na dzień)
91-95	Zyskanie efektu mikstury (na postać noszącą przedmiot działa efekt jakiejś mikstury)
96-00	Zyskanie zdolności (zyskanie losowej zdolności, nie zwracając uwagi na wymagania)

Runy

- Mniejsze: Runa walki (+2 do testów ataku), Runa sokoła (wyczulenie oczu na jeden typ istot), Runa kotolaka (widzenie w ciemnościach), Runa kamiennego miecza (broń/zbroja działa jak inny typ broni/zbroi, pomimo odmiennego wyglądu), Runa niewidzialnego obrońcy (możesz wyznaczyć jedno pole lokacji na k10, które jest chronione jakby tarczą).
- Większe: Run tytana (obrażenia poziom wyższe), Run północnej furii (regeneracja kondycji co rundę 1), Runa śmierci (po trafieniu zabija istotę danego typu), Run jaszczura (regeneruje pierwsze 3 rany lekkie codziennie – w tempie jedna na rundę), Runa ochrony (żeby wrogie istoty mogło podejść do ciebie na 10m to muszą wykonać test siły woli), Runa życia (regeneruje 1 ranę drobną na minutę i jedną lekką na godzinę)
- Boskie (nawet bogowie nie mają niektórych z nich): Runa końca (zabija trafioną istotę), Runa nieśmiertelności (regeneruje wszystkie rany co rundę), Runa zagłady (twój każdy cios zamiast jednego atakuje całą grupę wrogów), Runa boskiej mocy (wszystkie cechy i umiejętności razy 2), Runa boskiej łaski (nieskończona ilość Pf)

Przeklęte przedmioty. Przedmioty przeklęte różnią się jedynie tym od przedmiotów magicznych, że ich efekty są zazwyczaj niemiłe dla ich posiadacza. MG tworząc taki przedmiot powinien po prostu odwrócić pozytywny efekt podany w tabeli, obmyślić skrzywianą (negatywną) wersję danego efektu lub też wymyślić nowe przekleństwo (w oparciu o efekty z tabeli lub całkowicie z głowy).

Rytuały

Rytuały są to tajemne czary których zebranie składników dużo zajmuje i są ogromnie trudne do rzucenia, ich efekt jest zazwyczaj potężny i trwa dosyć długo. Często ich rzucenie wymaga pomocy innych magów tego samego Klanu. Oto kilka przykładowych rytuałów co byś wiedział z czym masz do czynienia.

Rytuał przyzwania syna boskiego:

Rytuał ten jest odprawiany przez cały miesiąc, bez odpoczynku i snu. Postacie które wejdą w rytuał nie mogą zasnąć przez nadnaturalną aurę wytwarzaną przez kapłana, godzinę po rytuale wszystkie postacie biorące udział w rytuale padają z zmęczenia i śpią nieprzerwanie przez tydzień. Składniki: zbroja boga, włosy boga, przedmiot umagiczniony przez boga. Do odprawienia rytuału jest potrzebny kapłan oraz 5 osób czarujących z których każdy ma minimalnie 4 JM. Cały czas w stanie medytacji, składniki są składane na ołtarzu po czym, pojawia się wysłannik boży lub sam bóg, który ma pomóc/zaszkodzić w konkretnej ustalonej przez kapłana prowadzącego rytuał sprawie.

„Rytuały Słów, w tych specjalnych momentów ostrożnymi być musicie, gdyż wielką stratę poniesiecie gdy nie uda się wam celu osiągnąć”

Rytuał umagiczniania:

Rytuał ten jest odprawiany przez 10 z normalnymi posiłkami oraz snem. Każdego dnia osoba czarująca musi poświęcić około 5 godzin na naładowywanie magią danego przedmiotu. Składniki: ręka herosa, pazur smoka, dłoń najwyższego kapłana. Do odprawienia jest potrzebna jedna osoba. Która ma minimalnie 6 JM. Poświęca codziennie te 5 godzin a na zakończenie musi rzucić czar z $SC = 7$, jednakże ze względu na okres poświęcony na czarowanie jego Medytacja jest wzmocniona 2 punktami. Aby określić cechy magicznego przedmiotu odsyłam do podrödziału „Magiczne przedmioty”.

Rytuał utraty magiczności:

Rytuał ten jest odprawiany przez 4 dni z normalnymi posiłkami oraz snem. Każdego dnia osoby czarujące poświęcają 3 godziny na zabieranie magii danego przedmiotu. Składniki: pusty złoty dzban najlepszej jakości, miedziany kufer z Eonu, palec najwyższego kapłana. Do odprawienia rytuału potrzebne są dwie osoby, jedna trzyma przedmiot druga wysysa magiczną energię z niego i tak na zmianę co dzień. W czasie każde odbierania magii mag/kapłan który wysysa magię musi rzucić czar z $SC = 6$, po wyssaniu energii aż do następnego razu jego JM jest zwiększony o 2. Po zakończeniu rytuału przedmiot traci wszelkie magiczne właściwości.

Rytuał budowania:

Rytuał ten jest odprawiany przez 20 dni bez odpoczynku i snu, podczas trwania rytuału muszą wdychać środki pobudzające oraz być wspomagani czarami. Składniki: tona kamieni z pierwszego zamieszanego miasta w Damnum, ofiara z 10 wilków, danina z 20 min złota. Do odprawienia tego rytuału potrzebnych jest 10 osób czarujących z których każdy ma minimum 5 JM. Muszą one co dzień rzucić jeden czar z $SC = 2$ jeśli jednemu się nie uda, rytuał się przerywa. Rytuał ten buduje wioskę lub jakąś jedną znamienitszą budowlę na jakimkolwiek obszarze, nawet zalesionym, na morzu itd. Wioska, ma już jakiegoś zasoby, domy gotowe są do zamieszkania, jest to osada na liczbę osób równą wspólnemu JM wszystkich biorących udział w rytuale $\times 10$.

Rytuał ożywiania:

Rytuał ten jest odprawiany przez 2 dni z normalnymi posiłkami oraz snem. Składniki: kilka zwierząt różnego rodzaju, 4 drzewa, 20 koni. Do odprawienia rytuału potrzebne są dwie osoby których JM jest większy niż 3. Pod koniec drugiego dnia postacie rzucają czar z $SC = 4$. Efekt rytuału jest taki, że wszelka zwierzy oraz roślinność (jeśli rytuał jest odprawiany na terenie jako tako roślinnym) odnawia się i umacnia, natomiast jeśli teren jest nieroślinny (pustynia, pustkowia) to roślinność się tworzy razem z zwierzyzną w promieniu 2 mil.

Rytuał lokalizacji:

rytuał ten jest odprawiany przez 24 godziny z normalnymi posiłkami i snem. Składniki: martwy kultysta złota, 10 żelaznych pierścieni. Do odprawiania rytuału potrzebnych jest 10 z osób z których każdy będzie nosił na wielkim palcu prawej ręki żelazny pierścień. Pod koniec rytuału każdy osoba czarująca musi rzucić czar z $SC = 2$. Jeśli jednemu się nie uda rytuał jest unieważniony. Rytuał wskazuje dokładnym kierunek i przybliżoną odległość źródła złych/dobrych mocy.

Rytuał wskrzeszania:

Rytuał ten jest odprawiany nieprzerwanie przez 30 dni bez odpoczynku i snu. Postacie się wzmacniają energią kapłańską przed rytuałem. Składniki: ciało którego chce się wskrzesić, jego życiorys spisany ręką króla państwa, obecność boga. Do odprawienia rytuału są potrzebne trzy osoby. Pierwsza stoi modląc się nad ciałem zmarłego, druga odmawia głośne modlitwy do boga o łaskę, trzecia rzuca czary na ciało. Każda czarująca osoba musi rzucić czar z $SC = 6$, jeśli któremuś się nie uda rytuał zostaje przerywany. Po udanym odprawianiu rytuału, postać zmarła „budzi” się z snu. Jej reakcje są jej subiektywnym zachowaniem. Każda osoba czarująca musi nieprzerwanie spać przez 10 dni.

Jeśli osoby odprawiające rytuał zostaną zabite rytuał natychmiast się przerywa. Jeśli w rytuale nastąpi „błąd sztuki magicznej” wtedy gracz automatycznie rzuca w tabelce „Błąd Słowa”.

Nawet jeśli rytuał zostanie przerwany, wszystkie składniki znikają bezpowrotnie.

Inna obecność magii

„Wiele miejsc, na świecie znajduje się, które w odnalezieniu Ksiąg wszystkich pomóc wam mogą”

Magia występuje również pod stałymi postaciami, bądź też w postaci zjawisk występujących na świecie. Byłem w kilku z nich i tam wina mi nie szczędzili...a o to kilka miejsc które pewnie kiedyś zechcesz odwiedzić:

Delubrum Logos – Świątynia Słowa, tak w tym miejscu był każdy szanujący się użytkownik Hrs Logos. Jest to masywna świątynia, w której znajduje się największa biblioteka magiczna. W niej została znaleziona 49 Księga. Dlatego też chronią jej najlepsi wojownicy Damnm -

Każdy Inceptor by zostać Clamtorem swojego Klanu musi wraz z towarzyszem Klanowym udać się tam na nauki. Znajduje się tam pewna osobistość a mianowicie wielki otwór w podłodze średnicy 20 łokci na najniższym poziomie świątyni, jeszcze nikt nie odkrył znaczenia owej dziury.

Delta rzeki Magnificus – wielka rzeka przepływająca przez większość krainy Damnm, kryje w sobie wielką tajemnicę gdyż w promieniu wielu mil nie ma żadnego portu... czemu? Nikt tego nie wie, ludzie przepadają tam bez śladu, jak kamień w wodę że tak powiem... istnieją tam ogromne pokłady magii nie wiedzieć czemu, jedynymi mieszkańcami w pobliżu są magowie którzy badają naturę rzeki.

Starożytna piramida Foteku – ogromna piramida wysokości ponad 200 łokci, góruje nad całym lasem ją otaczającym. Jej położenie jest dokładnie nieznane, gdyż mimo że ją widać z bardzo wielkich odległości nikt jeszcze do niej nie dotarł. Nawet nie próbuj, próbowałem... idziesz tym lasem idziesz tym lasem i zamiast na piramidę trafiasz na polanę...nikt nie wie czemu tak jest, ale starożytna budowla zdaje się wręcz tworzyć magię w tym świecie.

Morze Środkowe – według legend, każdy kto napije się z owego morza, zostaje wzmocniony magiczną energią. Rzadko komu udaje się dotrzeć do owego morza, powiada się że bez maga/kapłana dotarcie tam jest nieomal niemożliwe. Jednakże, odwiedzenie tego miejsca stanowi nie lada gratką ponieważ, miejsce też aż bije strumieniami Hrs Logos. Wielotygodniowe wycieczki w kierunku morza jednakże nie przybliżają jego zagadkowości.

Grób Pierwszego Wampira – gdzieś w Damnm jest miejsce gdzie złożone zostały zwłoki Pierwszego Wampira którego potomkiem jest Turaniish Pultanus, dlatego też ta plugawczyni raz z swoimi nieumarłymi wojskami nieustannie napastują Damnm. Jednakże grób ów, nie został jeszcze odnaleziony...

To wszystkie najślawniejsze miejsca jakie znam, oczywiście istnieje wiele mniej sławnych ale mam za suche gardło żeby o nich opowiadać. Jeśli cokolwiek się o nich dowiesz, bądź co lepsze odkryjesz nieznane wtedy zgłoś się z tym do mnie. Ja zyskam prestiż a Ty może zdołasz szybciej zdać szkolenia na Clamtora.

Uważam, też że Twoje wstępne szkolenie skończyło się. Gotów już jesteś aby przystąpić do szkolenia na Inceptora. Mam nadzieję że moja wiedza w przyszłości uchroni Cię od niepowodzeń oraz Twoje poczynania będą przynosiły chwałę Twojemu Klanowi oraz podniosą prestiż Hrs Logos. Udaj się do Julius Vlnara na dalsze szkolenie. Bywaj zatem, do rychłego spotkania...nie daj się zwieść Malus Logos!

KSIEGA DÓBR

„Cotídiana vílescunt”

To, co pospolite, traci wartość

P R O Ł O G O S

Tako ja Sargris Nurrot z domu Małych Stup, najmajetniejszego domu wszelkich złodziei co po Damnum chodzą. Tako ja właśnie spisuję z zlecenia mego przełożonego Hiorita Pobożnego przewodnik wszelkich złodziei i nie tylko, aby Ci poznali tajemnicę rzeczy materialni i wyznacznik ich wartością – ich cenę. Piszę tę księgę, aby wszyscy co na fachu obeznani znali wartości różnorodnych rzeczy, co by żadnych rozbieżności w całym Damnum większych nie było. Ponadto wiem, że wielu z nas dużo kupuje, sprzedaje, tako więc przyda się też takim wiedza na temat działania różnego typu przedmiotów i taką wiedzę tu znajdą.

W mej księdze znajdują się praktyczne informacje na temat korzystania z różnego typu przedmiotów. Ponadto opisałem tutaj zasady działania wielu przedmiot oraz co najważniejsze wypisałem ich cenę. Nie tylko samymi przedmiotami się zajmowałem, bowiem tak się składa, iż z rozmachu opisałem też sporo usług i innych rzeczy co za pieniądze da się zrobić. Mam nadzieję, że ta księga okaże się dla Ciebie pomocna. Jeśli czytasz to, drogi strażniku, to tobie także szczerze życzę, aby treści tu zawarte sprowadziły jak najwięcej kłopotów! Teraz gdy więcej osób pozna te prawdy to ciężiej będzie Ci pracować, o tak! Właśnie tak! Jeszcze jedno, nie myśl, że jestem na tyle głupi, żeby podawać tutaj prawdziwe nazwiska...

Bardziej znany palacyjski złodziei:
Sargis Nurrot

Rozdział I: Informacje

Zanim przedstawię na kartach tegoż papirusu informacji garść na temat samych przedmiotów, to najpierw musisz poznać mechanizmy jakie oddziałują na te przedmioty. Takimi mechanizmami jest jakość i dostępność (ja na to mówię „spotykalności”).

Dostępność

Dostępność to nic innego jak po prostu szansa na zdobycie danego przedmiotu. Wiadomym jest, że o wiele łatwiej znaleźć do kupienia chleb niż fundę, ale też wiadomo, że łatwiej o fundę w dużym mieście niż na zaplutej prowincji. Tak, rozmiar miasta ma tu dużo do znaczenia. Dlatego tak po przyjacielsku powiem, że najwięcej złodzieiów (przynajmniej tych których znam) przebywa w większych miastach, to chyba nie było dla Ciebie zaskoczeniem? Ogólnie jeszcze Ci powiem, że warto zerknąć na tutaj zamieszczone informacje, bo są one znaczące, jeśli masz zamiar coś... pokraść lub oczywiście kupić. Dostępność wpływa na szanse znalezienia danego przedmiotu (procentową szansę, że ma go odpowiedni kupiec). Zresztą wszystko wyjaśni Ci poniższa tabela:

Tabela 5-1: Dostępność

	Poniżej 100	100-500	500-1000	1000-5000	6000-10 000	10 000+
Znikoma	MG	MG	10%	20%	35%	50%
Bardzo mała	MG	10%	20%	35%	50%	65%
Normalna	10%	20%	35%	50%	65%	75%
Duża	20%	35%	50%	65%	75%	85%
Bardzo duża	35%	50%	65%	75%	85%	100%
Powszechna	50%	65%	75%	85%	100%	100%

Jakość

No teraz powiem Ci o drugiej ważnej rzeczy – jakości. Musisz uważać co kradniesz, znaczy się co kupujesz, bo za szmela z miedzi to ani złamanego sykla srebra nie dostaniesz! Jakość określa solidność roboty oraz materiał z jakiego przedmiot został wykonany. Jakość modyfikuje dostępność, cenę ale i skuteczność działania danego przedmiotu oraz jego wytrzymałość. Żebyś wszystko zrozumiał spójrz na tą tabelę:

Tabela 5-2: Jakość

Jakość	Materiał (metal)	Cena	Dostępność	Działanie specjalne
Kiepska	miedź	50%	Poziom wyższa	2 razy cięższy
Normalna	brąz	100%	Bez zmian	brak
Dobra	żelazo	300%	Poziom niższa	O 25% lżejszy
Mistrzowska	spisz	1000%	2 Poziomy niższa	O 25% lżejszy, +1 do związanej z nim umiejętności przy użyciu.

Obciążenie

Każdy przedmiot coś waży, a fakt ten nie jest bez znaczenia gdy (jak to bywa wśród podróżnych) nosi się nich tonę na plecach. Każdy przedmiot ma swoją wagę podaną w minach (1 mina = 0,5 kg). Twój maksymalny udźwig określa twoja Siła pomnożona przez 5 w minach. Jeżeli przekroczysz tą granicę to za każde 20 min dostajesz -1 do Szybkości. Ubranie i zbroje jest bardziej wygodne, dlatego jego ciężar gdy masz je ubrane dzieli się przez 3.

Tworzenie przedmiotów

No wiesz nie wszystko trzeba kraść, albo co gorsza kupować. Jak to? Otóż istnieją tacy ludzie co sami wytwarzają pewne przedmioty, w gruncie rzeczy nie jest to takie trudne, jak zna się na rzeczy... Żeby stworzyć jakikolwiek przedmiot musisz posiadać odpowiednie rzemiosło, kupić materiały za połowę ceny i mieć narzędzia z pracownią. Ponadto dostępność odzwierciedla także trudność wykonania (coś jest mniej dostępne to znaczy, że jest trudne do wykonania) danego przedmiotu, tak więc trudność testu zależy właśnie od dostępności, a także od jakości przedmiotu. Lek i specyfiki kiepskiej jakości posiadają specjalne efekty uboczne, ale są 10 razy tańsze od zwykłych leków. Tak więc spójrz na poniższą tabelę:

Tabela 5-3: Trudność tworzenia przedmiotów

Dostępność	Jakość	Trudność
Znikoma	Mistrzowska	9 pŁ
Bardzo mała	Dobra	6 pŁ
Normalna	-	3 pŁ
Duża	Normalna	-
Bardzo duża	-	-2 pŁ
Łowszechna	Kiepska	-4 pŁ

Utrudnienie wynikające z dostępności sumuje się z utrudnieniem wynikającym z jakości!

Jeszcze jedna sprawa. Przedmioty sprzedajesz za połowę ceny. Chcesz więcej? To się targuj! Za każdy pŁ w teście dostajesz 10% więcej niż te 50% początkowej ceny, ale za każdy pŁ zjeżdżasz o 10% w dół z tego 50%.

Jednakże jeśli chcesz wymienić towar za towar to stosowana jest jego normalna (100%) wartość (albo większa/mniejsza: w zależności od zapotrzebowania na dany przedmiot i ewentualnie um. targowania)

Rozdział II: Broni

No najwyższy czas, abyś dowiedział się co nie co na temat wszelkiej broni, bo jednak siekiera od miecza troszkę się różni. Warto by wiedzieć czym, nawet jak się jej nie ma zamiaru używać, to jednak warto wiedzieć...

Typy broni

Wyróżniają się różne typy broni i walki, takie jak: broń dwuręczna, jednoręczna z tarczą, 2 broni, kusza, pneumatyczna, unieruchamiająca, rzucana. Teraz scharakteryzuje każdy z podanych typów:

Tarcza

Gdy używasz tarczy to masz darmowo do wykorzystania w czasie Tury 3 punkty Kondycji na wzmocnienie obrony, punkty te się nie kumulują i w twojej rundzie się odnawiają. Strzelec ma -2 do trafienia Ciebie.

Bron dwuręczna

Gdy używasz broni dwuręcznej to zdobyte w czasie ataku PZ są mnożone razy 1,5.

2 Bronie

Gdy używasz dwóch broni. Możesz wybrać, którą bronią uderzyć (uderzanie „złą” ręką wiąże się z mod. -2 w teście ataku). Po za tym możesz darmowo spróbować sparować jeden cios na Turę (działa jak próba uniku).

Kusza

Możesz używać kusz. Kusze są jedną z najnowocześniejszych i najsilniejszych broni dystansowych.

Pneumatyczna

Ta broń to: funda i arcus. Ta broń to najnowszy wynalazek Gończyków. Za pomocą sprężonego powietrza, które wytwarza specjalny tłok, który jest wprawiany w ruch za pomocą siły fizycznej (funda), czy też zasady działania kuszy (arcus). Sprężone powietrze wypycha pocisk-lotkę wydając przy tym straszliwy huk. Dany huk wywołuje pewien strach u wrogów. Każdy wróg w promieni: 10 łokci (funda), 20 łokci (arcus) musi wykonać test SŁ, jeśli go nie zda to otrzymuje 2 PŁ (funda) lub 4 PŁ (arcus) na k5 tur.

Unieruchamiająca

Po udanym teście ataku zamiast zadawać obrażeń możesz unieruchomić wroga. Nie może on nic robić, jedynie próbować się uwolnić wykonując test S (by rozerwać) lub Zr (by się wypłatać) co zajmuje całą rundę.

Rzucana

Możesz korzystać z broni rzucanej i próbować miotać różnymi przedmiotami (broń improwizowana).

Spis broni

Teraz zapoznaj się z cennikiem i charakterystyką różnorodnej broni.

Tabela 5-4: Spis broni

Bron Biała	Waga	Cena	Dostępność	Typ	Cechy specjalne
Bicz	4	10 sz	normalna	unieruch.	Zasięg: maksymalnie 3 metry.
Dwuręczna	15	20 sz	normalna	dwuręczna	-
Łańcuch bojowy	4	12 sz	mała	normalna	Koszt dodatkowych ataków: -1 Kon.
Miecz	4	40 sz	mała	normalna	Szlachetna broń. Otrzymujesz +1 do PS.
Młot/Berło	10	10 sz	duża	normalna	-
Nadziak	6	30 sz	bardzo mała	normalna	Szlachetna broń. Otrzymujesz +1 do PS.
Pałka	7	1 sz	powszechna	normalna	Bron prostaków. Otrzymujesz -1 do PS.
Rękawice bojowe	4	5 sz	mała	normalna	-
Rozpruwacz (nóż)	1	20 sz	znikoma	normalna	Specjalne. Opis poniżej.
Sztylet	1	2 sz	powszechna	normalna	-
Sierp bojowy	4	10 sz	mała	normalna	Taka tańsza wersja miecza. (bez + do PS)

Topór	8	8 sz	bardzo duża	normalna	-
Włócznia	6	7 sz	bardzo duża	normalna	Może służyć jako broń dystansowa.

Broń Strzelecka	Waga	Cena	Dostępność	Typ	Zasięg [m]	Cechy specjalne
Arcus	10	140 sz	znikoma	pneumat.	50/100/200	-
Bolas	4	6 sz	duża	unieruch.	10/20/-	-
Bumerang	2	20 sz	mała	rzucana	15/30/60	75% na powrót po ataku.
Dmuchałka	1	10 sz	mała	normalna	5/10/15	Można łatwo zatruci.
Funda	5	80 sz	znikoma	pneumat.	5/10/15	-
Kolczatka na rzemieniu	2	10 sz	bardzo mała	rzucana	5/10/12	Spowalnia (-1 Sz). Duża.
Kusza	16	30 sz	bardzo mała	kusza	100/200/300	-
Lasso	10	30 ss	mała	unieruch.	5/10/15	-
Łuk	5	8 sz	bardzo duża	normalna	25/50/100	-
Nóż do rzucania	1	3 sz	mała	rzucana	5/10/15	Mała broń do rzucania.
Oszczep	4	5 sz	normalna	rzucana	15/40/60	Duża broń do rzucania.
Pilum	6	6 sz	bardzo mała	rzuc./unier.	15/30/50	Specjalne. Opis poniżej.
Proca	1	10 ss	powszechna	normalna	15/30/50	-
Proca drzewcowa	6	5 sz	normalna	normalna	25/50/-	Przewraca (test Wt), -3 IH
Sieć	10	12 sz	normalna	unieruch.	5/10/-	Obszar 6 na 6 łokci.
Toporek do rzucania	6	6 sz	mała	rzucana	5/10/-	Duża broń do rzucania.
Włócznia	6	7 sz	bardzo duża	normalna	10/20/-	Duża broń do rzucania.

Pociski:

Kraglak	1 za 10	1/2 ss	powszechna	-	-	Pociski (kamienie) do procy.
Łotka	1 za 30	1 ss	bardzo mała	-	-	Do dmuchałki i pneumat.
Strzała	1 za 15	1 ss	duża	-	-	Strzały/belty do łuku/kuszy.

Zasięg

Strzelać możesz na zasięg bliski bez żadnych problemów, strzelając na zasięg daleki (druga podana liczba) otrzymujesz modyfikator -2, a strzelając na maksymalną odległość (trzecia liczba) to masz mod. -4.

Pilum

Rzucając pilum możesz wybrać czy chcesz trafić w tarczę wroga, czy w samego przeciwnika. Następnie, jeśli powiedzie Ci się test trafienia i trafiłeś w tarczę to rzucasz k100 i jeżeli wypadło Ci: 1-25 to tarcza wroga zostaje całkowicie zniszczona, 26-50 to wróg poświęcając 2 rundy może wyciągnąć pilum (do tego czasu traktuje się go jakby nie miał tarczy), 51-75 to pilum tylko uderzyło w tarczę i trafiona postać otrzymuje -4 do IP na tą turę. Jak uderzasz w ciało wroga to zadaje ona normalne obrażenia (duża broń do rzucania) z tym że, gdy postać chce się wyleczyć lub wyciągnąć pret to otrzymuje ranę lekką. **BRON JEDNORAZOWA!**

Rozpruwacz

Jest to spory nóż o specyficznym haczykowatym ostrzu. Po wbiciu, przesunięciu w górę i wyciągnięciu, bebeczy oponenta wychodzą, zaczepione o ostrze, na wierzch... Po ciosie tą bronią wróg musi zdać test SW o PU równym PZ/2. Niezdany oznacza oszołomienie z bólu (nie nie robi, tylko się broni, ataki w niego z +1) na k5 rund (co rundę ponawia test), zdanie testu powoduje mod. -2 na ten sam czas. Można użyć maks. 2 razy na jednym celu. Pokazując nią, otrzymujesz +2 do testu zastraszania, a używając ją, +3 do torturowania. Broń ta jest ZAKAZANA w całym Damnum. Nie działa na miejsca chronione lamelką, czy zbroją metalową.

Rozdział III: Pancerz

No jak już bronimy mamy na sobą to nadszedł czas na zbroje. Myślisz pewnie „Do co to komu, jak i tak tego pewnie nie będę kraść?”, ale powiem Ci jak zobaczysz ceny niektórych pancerzy to zmienisz zdanie... Do za tym może czyta tą książkę ktoś uczciwy, to mu się na pewno te informacje przydadzą (aby nie kupował nic za drogiego – bo wtedy długo z tym nie pochodzi).

Rodzaje zbroi

Już mi brzydnie pomału pisanie tej książki, szczerze mówiąc wolę kraść, przynajmniej pożyteczniejsze zajęcie... Ale mus to mus... Każdy rodzaj zbroi zapewnia daną ilość Absorpcji (Ab) na te części ciała, na których się znajduje. Absorpcja podana w liczbach powoduje, że otrzymane przez ciebie obrażenia maleją o poziom (jak otrzymałeś ranę poważną to otrzymujesz ranę lekką, gdy dostałeś 2 poważne to dostajesz tylko 1 poważną i 1 lekką itp.), a jeśli napisany jest skrót typu rany (D – drobna, L – lekka itp.) to znaczy, że zbroja niweluje daną ranę (lub rany) przy każdym ciosie! Jeśli cios spowodował mniejsze rany od tych absorbowanych przez zbroję, to absorbuje ona 3 owe słabsze rany. Do za tym każdy rodzaj zbroi posiada swoją Wytrzymałość (WC). Do każdym ciosie, który zadał Ci co najmniej poważne obrażenia (po działaniu absorpcji) powoduje wykonanie testu wytrzymałości. Jeśli na k10 wypadnie tyle samo lub mniej niż zbroja ma WC to zbroja jest uszkodzona, natomiast jeżeli wypadnie 2 razy mniej niż dana zbroja ma WC to pancerz niszczy się i nie może zostać naprawiony.

Jeśli chodzi o typy zbroi, to tak: zbroje dzielą się na skórzane i utwardzane oraz lamelki i metalowe. Poniższa tabela wszyscy Ci wyjaśni. Aha pamiętaj, że jeżeli masz ubraną zbroję to jej waga jest dzielona przez 3!

Tabela 5-5: Zbroje

Nazwa	Typ	Lokacja	Waga*	Cena	Ab	WC	Dostępność	Cechy
Czepiec	skórzana	głowa	6	3 sz	L	5	duża	-
Kamizelka	skórzana	tors	16	6 sz	L	5	duża	-
Nogawice	skórzana	nogi	10	5 sz	L	5	duża	-
Rękawice	skórzana	rece	8	6 sz	L	5	duża	-
Skórzniak	skórzana	wszystko	40	20 sz	L	5	zwykła	-
Hełm	utwardzana	głowa	8	11 sz	L	2	mała	-
Tunika	utwardzana	rece, tors	28	70 sz	L	2	mała	-1 Zr (ogólnie)
Długa tunika	utwardzana	nogi, tors	32	50 sz	L	2	mała	-1 Zr (ogólnie)
Zbroja utwardzana	utwardzana	wszystko	50	90 sz	L	2	bardzo mała	-1 Zr (ogólnie)
Lamelka łuskowa	lamelka	nogi, tors	40	90 sz	1	2	bardzo mała	-1 Sz (ogólnie)
Zbroja łuskowa	lamelka	bez głowy	60	160 sz	1	2	bardzo mała	-1 Sz (ogólnie)
Hełm łuskowy	lamelka	głowa	6	20 sz	1	2	bardzo mała	-
Hełm	metalowa	głowa	15	45 sz	2	2	bardzo mała	-
Nagolenniki	metalowa	nogi	15	90 sz	2	2	znikoma	-2 Zr, -1 Sz (ogólnie)
Karwasze	metalowa	rece	15	180 sz	2	2	znikoma	-2 Zr, -1 Sz (ogólnie)
Napiersnik	metalowa	tors	35	135 sz	2	2	znikoma	-2 Zr, -1 Sz (ogólnie)
Tarcza	tarcza	lewa ręka	10	8 sz	-	2	bardzo duża	Patrz: Tarcza

! Ujemne cechy wynikające z noszonej zbroi są niezależne od ilości noszonych elementów, są stałe!

! Waga ubrań i zbroi, które nosisz ubrane na sobie jest dzielona przez 3 (zaokrąglaj w dół)!

Rozdział IV: Inne

Tutaj znajdują się rzeczy, które nie pasowały do innych rozdziałów oraz informacje o różnych przedmiotach i usługach.

Pozostały ekwipunek

No to teraz opowiem Ci trochę o przedmiotach bez których po prostu trudno jest żyć. Zaczę od tabeli określającej działanie uboczne leków i innych specyfików kiepskiej jakości oraz działanie (dosyć losowe) „Universalis Medicium”, aby określić efekt Mg rzuca k100. Potem skrupulatnie wypiszę resztę przedmiotów codziennego użytku jakie w Damnum dostać możesz.

Tabela 5-6: Leki kiepskiej jakości

k100	Efekt
01-10	Za duża dawka! – Postać musi wykonać trudny test SMI (oparte na MI), jak nie zda to boli ją brzuch przez godzinę boli go brzuch i zyskuje na ten czas 6 PU na wszelkie działania.
11-20	Nie ten składnik... – Lek/specyfik działa jak inny dowolny (MG) specyfik, ale zachowuje ogólne działanie (Lek pozostaje lekiem ,a trucizna trucizną)
21-30	To nie ta receptura... – Lek/specyfik działa jak całkowicie dowolny (MG) specyfik chemiczny.
31-40	Niedogotowane... – Postać zostaje zarażony gorączką.
41-50	Trochę to brudne... – Postać zostaje zarażona zakażeniem.
51-60	Ile spałem? – Postać traci przytomność na k10 stają.
61-70	Czy to były grzybki? – Postać zapomina ostatnie k10 godzin.
71-80	Coś nie tak... – Specyfik nie zadziałał
81-90	Maka pszenna? – Postać zostaje zarażona Opetannikiem.
91-00	Jakoś poszło... – Specyfik działa dobrze

Tabela 5-7: Universalis Medicium

k100	Efekt
01-10	Ś pierdoły... – Nic się nie dzieje.
11-20	Idzie burza! – Postać zostaje zarażona Mstydnica
21-30	Co to za gównol! – Postać zostaje zarażone Dupotrądem.
31-40	No, no coś działa – Postać otrzymuje +3 do wszystkich testów przeciwko chorobie na następną godzinę.
41-50	Działa. Działa! – Postać otrzymuje +3 do wszystkich testów przeciwko truciznom na następną godzinę.
51-60	Będę żył! – Postać zostaje natychmiastowo wyleczona z męczącej ją choroby (jak jest ich kilka, to tej „najślabszej” – tego wyboru dokonuje MG)
61-70	Cud! – Postać zostaje natychmiastowo wyleczona z męczącej ją trucizny (jak jest ich kilka, to tej „najślabszej” – tego wyboru dokonuje MG)
71-80	Ciemność... – Postać ślepie/głuchnie na 10k10 stają.
81-90	Słabo mi... – Postać zapada w śpiączkę na k10 godzin.
91-00	Coś nie najlepszy ten lek – MG losuje dodatkowy efekt w tabeli leków kiepskiej jakości (jak ten lek był takowej jakości to postać otrzymuje 2 efekty)

Tabela 5-8: Utrzymanie

Nazwa	Cena	Waga	Dostępność	Informacje
Jadło (gotowe 3 posiłki)	7 ss	6	bardzo duża	Żarcie na cały dzień, 3 ciepłe i... obrzydliwe posiłki.
Nocleg (w izbie)	3 ss	-	powszechna	Wspólna izba i mały kąpiel na zmruczenie oka.
Nocleg (w pokoju, osoba)	10 ss	-	normalna	Nocleg w pokoju (zazwyczaj 4-ro osobowym).
Obrok dla konia (dzień)	1 ss	1	powszechna	Trochę ziarna, nie wiem jak smakuje, nie jadłem...
Piwo (puchar, 0,5 l)	1 ss	1	powszechna	Napój chmielowy. (patrz wino domowe)
Racje podróżne (tydzień)	10 ss	6	powszechna	Ohydne, suche żarcie... Zjesz to CYŁKO w podróży i CYŁKO w ostateczności, jak już nie masz innego wyjścia
Spirytus (dzban, 1l)	12 ss	2	duża	Mocne, nie radzę pić tych najtańszych, oślepiają...
Uczta (dobry posiłek)	4 ss	2	mała	Solidny posiłek i to bez szczyrowiny. Rarytas.
Wino (domowe, dzban, 1l)	2 ss	2	powszechna	Szczyny, ale sfermentowane, czyli czystsze od wody...
Wino (porządne, 1l)	10 ss	2	normalna	Wino (najczęściej) winogronowe, dobre i orzeźwiające.

Tabela 5-9: Ubranie

Nazwa	Cena	Waga	Dostępność	Informacje
Buty niskie (używane)	6 sz	1	normalna	Drewniana podeszwa i kasek starej skóry, ot co!
Buty wysokie (używane)	13 sz	2	bardzo mała	Solidna podeszwa i kawał twardej skóry, to już coś.
Chusta	15 ss	1	powszechna	Przepaska na głowę, zwykły kawał szmaty.
Kapelusz	2 sz	1	duża	Jakiś materiałowy czy też skórzany czepiec.
Kapelusz (słomiany)	10 ss	1	bardzo duża	Słomiany rondel, często noszony przez rolników.
Kaptur, maska	10 ss	1	bardzo duża	Coś co zasłoni Ci twarz w czasie akcji...
Koszula	30 ss	2	bardzo duża	Nie mów mi, że nie wiesz co to jest...
Pas	15 ss	1	powszechna	Skórzany pasek z najprostszą klamrą.
Peleryna/plachta	35 ss	2	duża	Kawał materiału ciągnący się za tobą.
Płaszcz (ciężki)	6 sz	10	bardzo mała	Ciężka płachta okrywająca całe ciało.
Przepaska biodrowa	10 ss	1	powszechna	Kawał szmaty dobrze owiązany na biodrach, wygodne.
Przeszywanica	3 sz	4	mała	Tunika z 2 warstw tkaniny i trochę szmat pomiędzy.
Sandały (używane)	2 sz	1	powszechna	Stary skórzany kapeć z 3 łokciami rzemienia.
Spodnie	20 ss	3	powszechna	Patrz wyżej.
Sukno/Narzuta	6 sz	2	normalna	Taki osobisty koc, tobołek, płachta, no i okrycie ciała.
Szarfa	20 ss	1	normalna	Cienki pasek materiału, nie wiem co czego służy...
Toga/habit	2 sz	5	duża	Długa, jednolita szata zakrywająca całe ciało.
Tunika	20 ss	2	powszechna	Długa koszula bez rękawów wiązana po bokach.

! Waga ubrań i zbroi, którenosisz ubrane na sobie jest dzielona przez 3 (zaokrąglaj w dół) !

Tabela 5-10: Pojemniki

Nazwa	Cena	Waga	Dostępność	Informacje
Beczka (25-50l)	5 sz	4	normalna	Porządny, szczelny i wytrzymały pojemnik.
Bukłak (3-5 l)	20 ss	2	bardzo duża	Różne są jego wersje mające 3-5 l pojemności.
Dzban (2 l)	4 ss	2	powszechna	Prosty gliniany dzban na jakiś płyn.
Garniec (10 l)	1 sz	12	mała	Gliniany, spory garniec, łatwo pęka.

Gliniany stój	12 ss	1	bardzo duża	Zwykły gliniany pojemnik z pokrywką.
Juk	1 sz	4	normalna	Mieszczą gdzieś 30 min. Wieszają się na zwierzętach.
Kocioł (6 l)	2 sz	8	normalna	Wytrzymały żelazny kocioł.
Kociołek (1 l)	1 sz	2	duża	Wytrzymały jednoosobowy, żelazny kociołek.
Kufel drewniany	10 ss	0,5	powszechna	Zwykły drewniany kubek.
Małe kubki (6 sztuk)	3 sz	1	bardzo mała	6 małych kubków używanych do cięższych trunków.
Metalowa flaszka	2 sz	1	mała	Półlitrowa metalowa flaszka.
Misa drewniana	18 ss	0,5	powszechna	Zwykła drewniana miska. Mocna, ale może zgnieć.
Misa gliniana	8 ss	0,5	powszechna	Nie gnije, ale za to strasznie słaba.
Misa metalowa	3 sz	0,5	mała	Mocna, nie gnije, najlepsza spośród mis.
Plecak	20 ss	2	powszechna	Mieści 80 min. Często używany przez podróżnych.
Puchar	2 sz	0,5	mała	Wytrzymały, metalowy puchar.
Sakiewka (na 100 sykli)	8 ss	-	powszechna	Mały skórzany lub materiałowy woreczek na kruszce.
Skórzana manierka	35 ss	1	duża	Półlitrowa skórzana manierka
Skórzana tuba	40 ss	1	bardzo mała	Służy do przechowywania pergaminów, map itp.
Skrzynka	5 sz	4	mała	Mała lub trochę większa szkatułka.
Szklana flaszka	30 sz	1	znikoma	Maksymalnie litrowa flaszka zrobiona ze szkła.
Szklany stój	30 sz	1	znikoma	Szklany pojemnik z nakręcanym metalowym wiekiem.
Corba	10 ss	2	powszechna	Mieści 60 min. Często używana przez podróżników.
Wiadro (5l)	40 ss	2	duża	Drewniane lub skórzane zwykłe wiadro.
Wiklinowy kosz (maks 5l)	20 ss	1	powszechna	Upieczony z wikliny pojemnik.
Worek (5-10 l)	2 ss	1	powszechna	Mieści 20-60 min. Niewygodny w noszeniu.

! Podana waga dotyczy pustego pojemnika, gdy jest wypełniony waży więcej (gdy jest wypełniony cieczą o gęstości i konsystencji podobnej do wody, to za każdy liter dodaj dwie miny)

! Odnosząc wagę pustego plecaka i Corby obowiązują takie zasady jak z noszeniem ubrania !

Tabela 5-II: Podróżne

Nazwa	Cena	Waga	Dostępność	Informacje
Kości do gry (zestaw)	2 sz	-	normalna	Parę kości, których grą można umilić sobie czas.
Koc	30 ss	3	powszechna	Grubsza szmata.
Posłanie	6 sz	3	duża	Porządniejszy worek z lekkim grubieniem na głowę.
Łyżka	10 ss	-	powszechna	Drewniana (najlepszej jakości metalowa) toporna łyżka.
Namiot (1 osobowy)	6 sz	3	mała	Prosty wojskowy namiot.
Namiot (5 osobowy)	35 sz	12	bardzo mała	Prosty większy wojskowy namiot.
Kaganek	2 sz	0,5	bardzo mała	Specjalny pojemnik na świecę. Zasięg oświetlenia +1/3
Pochodnia	8 ss	1	powszechna	Czas palenia: 1 godzina, zasięg: 20 łokci
Świeca łojowa	25 ss	0,5	duża	Czas palenia: 3 godziny, zasięg: 10 łokci
Świeca woskowa	2 sz	0,5	znikoma	Czas palenia: 6 godzin, zasięg: 16 łokci

Tabela 5-12: Instrumenty muzyczne

Nazwa	Cena	Waga	Dostępność	Informacje
Bęben	45 ss	2	normalna	Prosty instrument perkusyjny.
flet	5 sz	1	mała	Prosta piszczałka z otworami.

fletnia pana	16 sz	1	bardzo mała	Wiele połączonych piszczałek.
Harfa	30 sz	4	mała	Chyba wiesz co to jest?
Lutnia	20 sz	3	mała	Uniwersalny instrument strunowy.
Piszczałka	40 ss	-	bardzo duża	Najprostszy z instrumentów, zwyczajny gwizdek.
Róg	10 sz	1-2	normalna	Donośny „instrument”, często używany w wojsku.
Tamburyn	1 sz	1	duża	Prosty instrument perkusyjny.

Tabela 5-13: Zależne od umiejętności i inne

Nazwa	Cena	Waga	Dostępność	Informacje
Bandaż	10 ss	-	bardzo duża	Niezastąpiony podczas leczenia kawał czystszej szmaty
Barwnik/farbka	1-3 sz	1	mała-norm.	Do ubrań lub do malowania, im jaśniejsza tym droższa
Czysty zwój	20 ss	-	bardzo mała	Pojedyncza karta papierusu lub pergamin.
Dwa krzemienie	40 ss	1	normalna	Służą do rozpalania ognia (potrzeba suchej podpałki)
Gwóźdź	25 ss	0,5	mała	Mający około pół łokcia solidny gwóźdź.
Hak	1 sz	1	normalna	Zwykły hak, który możesz zamontować np. na linie.
Kajdany	5 sz	5	mała	Coporne żelazne kajdany.
Kilof	1 sz	4	normalna	Przyrząd do rozbijania skał i przydatny w górnictwie.
Krzesiwo	1 ss	-	bardzo duża	Podpałka (jedno użycie)
Księga	400 sz	6	znikoma	Jakaś księga pergaminowa.
Lina (2 łokcie)	2 ss	1	powszechna	Zwyczajna lina konopna.
Łańcuch (2 łokcie)	1 sz	2	mała	Mocny łańcuch z żelaznych ogniw.
Łom	5 sz	6	mała	Otrzymujesz +2 do wyłamywania drzwi, wień itp.
Łopata	1 sz	4	duża	Zwykły szpadel służący do kopania w ziemi.
Mapa	6 sz	-	bardzo mała	Mapa obejmująca jakiś określony teren.
Młotek	1 sz	4	bardzo duża	Kamienny lub drewniany prosty młotek, nie do walki.
Narzędzia (rzemiosło)	40 sz	12	bardzo mała	Wymagane do korzystania z umiejętności rzemiosło.
Osełka	50 ss	1	normalna	Przyrząd służący do ostrzenia broni i narzędzi.
Przybory piśmiennicze	10 sz	1	bardzo mała	Przybory wymagane do pisania.
Sidla	3 sz	4	normalna	Po teście sztuki przetrwania możesz coś złapać.
Tyczka (2 łokcie)	10 ss	1	normalna	Taki prosty, coś tam gładzi kij.
Waga kupiecka	1 sz	1	duża	Mała waga z zestawem odważników (maks. do 2 min)
Wędka	40 ss	1	bardzo duża	Szukając pożywienia w wodzie otrzymujesz mod. +2.
Zestaw do charakteryz.	10 sz	4	mała	Wszystko co jest potrzebne do charakteryzacji.
Zestaw wytrychów	30 sz	1	bardzo mała	Dzięki temu możesz próbować otwierać zamki.

Tabela 5-14: Zwierzęta i środki transportu

Nazwa	Cena	Waga	Dostępność	Informacje
Dwukółka	20 sz	-	normalna	Szybkość: 4. Wymaga zwierząt pociagowych.
Koń	250 sz	-	bardzo mała	Szybkość: 7. Charakterystyka w bestiariuszu.
Koń juczny	70 sz	-	mała	Szybkość: 7. Charakterystyka w bestiariuszu.
Koń pociagowy	50 sz	-	normalna	Szybkość: 7. Charakterystyka w bestiariuszu.
Koza	5 sz	18	powszechna	-
Krowa	30 sz	-	normalna	-

Kuc	100 sz	-	mała	Szybkość: 6, Charakterystyka w bestiariuszu.
Kura/Kurczak	30 ss	3	powszechna	-
Lama	100 sz	-	mała	Szybkość: 6, Charakterystyka w bestiariuszu.
Łódka	100 sz	80	mała	Szybkość: 6,
Owca	7 sz	-	duża	-
Osiół	70 sz	-	bardzo duża	Szybkość: 6, Charakterystyka w bestiariuszu.
Psie/kot	2 sz	12	powszechna	Charakterystykę znajdziesz w bestiariuszu.
Powóz	500 sz	-	znikoma	Szybkość: 4, Wymaga zwierząt pociagowych.
Rumak	500 sz	-	znikoma	Szybkość: 8, Charakterystyka w bestiariuszu.
Rydwan	70 sz	-	bardzo mała	Szybkość: 7, Wymaga zwierząt pociagowych.
Sokół	50 sz	5	bardzo mała	Charakterystykę znajdziesz w bestiariuszu.
Statek	5000 sz	-	znikoma	Szybkość: 8 (na pełnym morzu), Wymaga 30 osób.
Świnia	7 sz	-	bardzo mała	-
Wół	75 sz	-	bardzo mała	-
Wóz	60 sz	-	mała	Szybkość: 4, Wymaga zwierząt pociagowych.

Tabela 5-14: Bizuteria (materiały jakościowe: brąz, miedź, srebro, złoto)

Nazwa	Cena	Dostępność	Informacje
Amulet	15 sz	mała	Podobnie jak pierścion, z tym że bywa misterniejszy.
Bransoleta	15 sz	mała	Ozdoba zakładana na kończyny.
Brosza	10 sz	normalna	Ozdoba przypinana na ubranie służąca też jako spinka.
Klamra do pasa	10 sz	normalna	Specjalnie ozdabiana, misterna klamra do pasa.
Kolczyki	10 sz	mała	Para kolczyków.
Korona/Obręcz	30 sz	bardzo mała	Bogato zdobiony, ozdobny czepiec (lub obręcz).
Ozdoby naskórne	15 sz	znikoma	Drobne elementy misternie zdobione naczepiane na twarz.
Pierścion/Sygnet	10 sz	mała	Z jakimś wzorem, napisem lub kamieniem szlachetnym...
Zdobiona broń pokazowa	30 sz	bardzo mała	Złoty miecz, Wykładane szafirami berło itp.

Usługi

Teraz nadszedł czas na różnorakie usługi. Nie lubię usług, wiesz czemu? Bo nie można nich ukraść, he he... Ale zakładając, że nie jesteś złodziejem, a jedynie zwykłym naciągaczem albo co gorsza zwykłym kupcem, podam Ci trochę informacji o różnorakich usługach oraz o wynajmowaniu najmitów i nie tylko...

Tabela 5-15: Podróżowanie i inne usługi

Nazwa	Cena	Dostępność	Informacje
Dwukółka (za 10 mil)	2 sz	mała	Lepiej idź pieszo...
Kąpiel w balii	3 ss	duża	Ja tam nie radzę się myć, strata czasu, ale jak chcesz.
Łódka (za 10 mil)	1 sz	mała	Ach tak, te łódki, a raczej większe tratwy...
Medyk (za chorobę/operację)	5-150 ss	bardzo mała	Płacisz za opiekę w czasie choroby lub wykonanie operacji
Medyk (za użycie um.)	8 ss	normalna	Płacisz za każdą opatrzoną ranę, każdą.
Powozem (za 10 mil)	20 sz	znikoma	Stać Cię na to? Tu masz wszystko...
Statkiem (za 10 mil)	10 sz	znikoma	No jak złapiesz taką okazję i masz złoto to polecam...
Strzyżenie	5ag	duża	No niestety każdy musi czasem się trochę przyciąć.
Wozem (za 10 mil)	4 sz	bardzo mała	Przy dłuższych podróżach czasem jest z wyżywieniem.

Tabela 5-16: Wynajem najemnika (cena za dzień)

Nazwa i opis	Cena	Dostępność
Artysta (zna się na sztuce)	1 sz dzień + napiwki	mała
Parobek (parę pomocnych umiejętności, silny)	40 ss za dzień	powszechna
Rzemieślnik (zna się na jednym rzemiośle)	3 sz za dzień	normalna
Niewolnik (zakupuje się go na stałe, trzeba go utrzymywać)	1 sz za 100 PD	bardzo duża
Zaawansowany wynajem: Za każde 400 PD jakie posiada najemnik (Ograniczenie: za każdy 1000 PD otrzymuje 1/4 udziału w łupie)	1 sz za dzień	MG

Wypicie kompana przy tworzeniu postaci:

Nazwa i opis	Cena	Rozwój w grze
Ekwipunek dla kompana	1/2 ceny	normalnie
Stopień znajomości (znajomy/przyjaciół/pokrewna dusza)	4 sz / 8 sz / 12 sz	Tylko za sprawą MG
Za każde 200 PD kompana	2 sz	1/2 ceny w PD (gracza)

Ekwipunek specjalny

Teraz Ci zaprezentuję najciekawszy, czyli najdroższy i zarazem najmniejszy ekwipunek, czyli najłatwiejszy do zawinięcia. Są to trucizny i mikstury. Przydatne tabelki odnoszące się do jednego podanego tutaj specyfiku oraz wszystkich mikstur kiepskiej jakości. Oprócz tego przemilego ekwipunku muszę tutaj wspomnieć trochę o protezach, ale na szczęście nie ma tego dużo. Każda mikstura to mały flakonik i każda waży 1/2 miny. Niezaaplikowane trucizny ważą tyle samo i tak sam osą przechowywane. Trucizny sprzedawane są po jednej dawce, która po wtarcu w broń i zadaniu nią pierwszych obrażeń zaczyna działać na trafioną postać, która wtedy wykonuje test SW oparty o Wt z pewną liczbą PD (zależnie od trucizny), gdy go zda to opiera się truciznie.

Tabela 5-17: Mikstury i inne specyfiki

Nazwa	Cena	Dostępność	Działanie
Antidotum	2 sz	normalna	Donawiasz test SW przeciw truciznie/chorobie z +2 SW.
Cameleonus Medici	6 sz	mała	Czas: 10k10 minut, Ukrywanie +4
Concentratio Medici	5 sz	mała	Czas: k10 min, +1 do jakieg (ustalonej przy tworzeniu) um.
Erectus Medici	4 sz	mała	Czas: 6 R, +2 Zr, +1 Walka dystansowa
Finis Chemice	60 sz	znikoma	Czas: k10 godzin, wyglądasz jakbyś był martwy.
Fortitudo Medici	7 sz	mała	Odnawia 3 Kondycji.
Grzyb besrerker	4 sz	mała	Czas: k10 R, +4 atak, -4 obrona, regeneracja 1 Kon./R
Iniuria Medici	10 sz	bardzo mała	Czas: 6 R, nie odczuwasz żadnych skutków ran
Magicum Mandrac	25 sz	bardzo mała	Czas: k10 minut, leczy pierwszą otrzymaną ranę
Magincum Medici	5-150 sz	mała-znikoma	Jeden czar zostaje użyty na pijacym.
Magnus Medici	40 sz	znikoma	Czas: 6 R, +2 / +1 do wszystkich cech/umiejętności
Mikstura Gueriosa	5 sz	mała	Czas: 6 R, +2 S, +1 SW
Mikstura maski	3 sz	normalna	Czas: 1 godzina, +2 Ch
Narkotyk: Elfia krew	20 sz	bardzo mała	Czas: k10 godzin, wizje dziwacznych miejsc, krain.
Narkotyk: Nocne ziele	5 sz	mała	Czas: 10k10 minut, dziwaczne i losowe halucynacje.
Narkotyk: Pylek Mantry	40 sz	znikoma	Czas: k10 godzin, wizja przyszłości lub przeszłości.
Nocte Dorte	16 sz	bardzo mała	Czas: Cała noc, nie musisz dzisiaj spać.
Nocturnis Medici	4 sz	mała	Czas: Całą noc, Widzisz w ciemności na 60 łokci
Nordus Medici	10 sz	bardzo mała	Czas: k10 R, +2 Wt, +1 Kon, +1 SW

Ognis Medici	5 sz	mała	Czas: 12 R, +2 w testach przeciw ogniu/zimnu/ciepłu
Omnis Oculus	6 sz	mała	Czas: 110 min, wyczulony wzrok na wszystkie żywe istoty
Pijawka	3 ss	powszechna	Ma 50% że uleczy zakażenie (Patrz: Zakażenie)
Robalizma Medici	25 sz	bardzo mała	Ma 50% że podleczy Robalizme (Patrz: Robalizme)
Sanctus Medici	200 sz	znikoma	Ożywia osobę zmarłą nie dłużej niż minutę temu.
Specyfik Wapna	50 sz	mała	Leczy Kościana (łamiankę) (Patrz: Kościan)
Universalis Medicum	10 ss	powszechna	Według tabeli 5-7.
Vitae Medici	14 sz	bardzo mała	Leczy jedną ranę lekką.

Tabela 5-18: Trucizny

Nazwa	Cena	Dostępność	Działanie
Boska krew	500 sz	znikoma	PA: 9, traci przytomność i po k3 rundach umiera.
Brainium Mortis	200 sz	znikoma	PA: 6, cel co godzinę traci 1 z każdej cechy, gdy dojdzie do 0 któraś z cech to postać umiera.
Deadrum Chemice	200 sz	znikoma	PA: 3, traci przytomność i po 2k10 rundach umiera
Jad mantikory	30 sz	mała	PA: -2, traci przytomności i po k10 minutach umiera.
Jad ropuchy	15 sz	mała	PA: 3, na k10 R cel otrzymuje -2 do wszystkich testów.
Kwas trollowy	45 sz	bardzo mała	PA: 5, cel co rundę otrzymuje k3 drobnych ran (bez zbroi)
Malum Medici	10-400 sz	mała-znikoma	PA: 4, cel zaraża się dobraną przy tworzeniu choroby.
Mutantis Venre	180 sz	znikoma	PA: 6, powoduje losową mutację fizyczną.
Płyn mózg. wampira	60 sz	bardzo mała	PA 6, przez 2k10 rund cel słucha rozkazów truciciela.
Szczyny elfa	20 sz	mała	PA: 3, zwyczajnie usypia (może się obudzić)
Ślina topielca	40 sz	bardzo mała	PA: 3, oślepią cel na 3k10 rund.
Śluz golemi	210 sz	znikoma	PA: 9, cel otrzymuje Uraz fizyczny
Tłuszcz ogara	35 sz	mała	PA: 3, cel otrzymuje k3 lekkich ran (bez pancerza).
Toksyna starego ziela	60 sz	bardzo mała	PA: 6, na 2k10 R cel otrzymuje -3 do wszystkich testów.
Zła smoka	50 sz	bardzo mała	PA: 4, paraliżuje na 2k10 rund
Żółć demonologa	300 sz	znikoma	PA: 8, cel ślepień LUB głuchnie LUB staje się niemy.

Tabela 5-19: Protezy

Nazwa i opis	Cena	Dostępność	Typ kalectwa	Działanie
Kule	1 sz	normalna	Uszkodzenie nogi	+1 Sz (utraczone), „zajmuje” rękę (musisz ją trzymać)
Drewniana noga	12 sz	mała	Utrata stopy/nogi	+1 Sz (utraczone), +2 Zr (utraczone)
Wkrętak	30 sz	znikoma	Utrata dłoni	Można wkręcić jakąś broń białą (-2 do walki)
Hak	20 sz	bardzo mała	Utrata dłoni	Zamiast dłoni masz hak (w walce działa jak nóż).
Szklane oko	200 sz	znikoma	Utrata oka	+2 Ch, Nie widać, że nie masz oka.
Przepaska	20 ss	duża	Utrata oka	+1 Ch, zasłania oczodół.
Drewniane zęby	10 sz	bardzo mała	Utrata zębów	+1 Ch (przy najlepszej jakości [czyjeś naturalne zęby Ci montują]: całość niweluje)

Nie można jednocześnie stosować kul i drewnianej nogi. Stosując jednocześnie szklane oko i przepaskę bierze się pod uwagę działanie przepaski. Do wkrętaka też można wkręcić hak (normalny, nie protezę), wtedy działa jak proteza: hak.

Autor:
Sargis Nurrot

KSIEGA KSIĄG

„fama crescit eundo”

Plotka rośnie rozchodząc się

P R O Ł O G O S

Ze niby ja? Księge? Żeś uczony to nie znaczy, że możesz ze mnie szydzić... Co? Ty to piszesz, piszesz wszystko co rzecze? Taki masz nakaz... Nie wygląda na to, żebyś żartował. To może od początku. Niby ja, Antius Vardone, stary włóczykij i obieżyświat mam opowiedzieć wszystko co wiem o całym kraju, o wszystkich krainach w których byłem i opowiedział wszelkie historie co żem słyszał? To niby ma być treść księgi historycznej, nie lepiej by jakiegoś uczonego wziąć, a nie porządnym ludziom głowę zawracać... No ale jak już żeś się tyle pofatygował i odpuścić nie zamierzasz skrybino to Ci powiem co żem widział, co żem słyszał. Ostrzegam, dużo tego, ja już w kwiecie wieku a od lat najmłodszych się po świecie petam, a pamięć ma sprawna jakże jakiego uczonego!

To Ci z miejsca powiem, żem od wielu ludzi słyszywał różniaste wątki historyczne i takie inne, a z tych wszystkich wątków swego czasu ułożyła się całkiem ładna historia świata wszego, to pewnikiem Ci opowiem, bo niemało to ciekawe. Oprócz że tego to wiele mitów, legend i innych opowieści słyszywał, bardzo ciekawe wszystkie którem zapamiętał, skąd wiem że wszystkie ciekawe? Bo nieciekawe to żem zapomniał, proste Ci to... Powiem Ci ponadto, że tyle co ja to po świecie wielu nie podróżowało, więc me oczy nie jedno widziały, a uczy nie jedno słyszało. Jakby tego mało było to niemało w mej podróży przyjaciół i znajomych różnych poznałem co przy każdym spotkaniu nowe fakty mi zdradzali. Tako z tychże przyczyn ja znam dobrze bardzo dzieje dzisiejsze naszego Damnum i o sytuacji takiej Ci właśnie opowiem. To chciałeś wiedzieć, tak? No to w takimże razie chyba nie mnie nie uchroni przed tą długą wypowiedzią. Tylko Cię proszę, nie siedzmy tak, bogowie nogi dali i by się gniewali gdybyśmy je tak marnowali – To moje motto życiowe. Przejdziemy się kawałek, niedaleko mówisz? No to ostatecznie możemy się przejść do Hurelionu. Co tak oczy wywalasz? Jesteśmy w Silonie, a powiedziałaś żeby niedaleko iść, ale jak chcesz to możemy dalej. Jednak pasuje Hurelion? No to w drogę!

Wynajęty skryba:
Grohl Hobnel

Rozdział I: Historia świata

To opowieść ma zacząć od zdradzenia Ci skrybino opowieści jakim słyszał na temat historii świata naszego. Wiele mi tego przez uszy w ciągu tych długich lat przelażyło, te co najmniej 2 razy od całkiem inkszych osób usłyszałem uznałem za prawdę i tylko te prawie Ci będę, czy Ci to pasuje? To i dobrze.

Zarys historyczny

Za szybko idziemy, to mów że, bo dla mnie to wolno, a ty tu ledwo się trzymasz. Już zwalniam... Musisz Ty wszystko co ja mówię pisać? Nawet to czego bym nie chciał w księdze zamieszczać? Ehhh, widocznie musisz... No to w ramach początku powiem Ci o ogólnym zarysie historycznym Damnum.

Stary Sidd Tenoresi i Merus Buot twierdzili, iż wszystko, wszystko zaczęło się tak gdzieś ponad 5000 lat temu. W ten czas zaraz po tym jak niby jakaś że tam lawa i ogniste rzeki na ziemi poschły to bogowie sami pierwszych ludzi-osadników z swych niebiańskich domostw znieśli na opustoszałą ziemię, aby to nią zaludnili. Wiele prawi, iż to się zaczęło w Palatii, ale kto to tam takie szczegóły by wiedział. Ludzie okazali się bardzo leniwą rasą, dlatego też zniecierpliwieni i znudzeni bogowie wedle podań rozdzielili ludzi na Arsów i Roburów, aby zaczęli rywalizować i tym samym się rozwijać. Niedługo po tym ni skąd ni zowad przybyli krasnoludy, co wedle niektórych było kolejną próbą motywacji ludzi. Ternaus z Silionu i Huelot z Gonu twierdzą, że krasnoludy to byli ludzcy niewolnicy boscy, którzy zbudowali niebiańskie domostwa bogom, a gdy bogowie obaczyli ich piękno, to swych niewolników uwolniło niedługo po tym jak na ziemi zostali ludzie. Zda się to być ogólnie przyjęta prawda. Niedługo potem ze swoich ukrytych miast wypęzły pierwsze elfiaki. Ci sami dwaj znawcy twierdzą, że elfy to Ci sami boscy niewolnicy, którzy przepełnieni dumą i pycha po prostu uciekli bogom i teraz się przed nimi chowają, w ukrytych miastach lub wśród ludzi. Ja tam do tej wersji przywykłem, a i innej póki co od dwóch różnych osób nie słyszałem... Tako też się skończył pierwszy okres historyczny zwany potocznie przez historyków-gawędziarzy „era narodzin”.

Następna era jest nazwana era elfów, a toci bardzo ciekawy okres. Gdzieś tak może około 4500 lat temu elfiakom widocznie zrobiło się za ciasno w ich miasteczkach, a widzieli że ludzie i krasnoludy „marnują” takie połacie terenu. Geralt z Geronem zaś twierdzą, że po prostu w populacji elfów nastąpił niespodziewany skok i musieli wyjść z ukrycia, co zda się być najprawdopodobniejszym scenariuszem. Zresztą to tam mało ważne, ważniejsze to, że na czele elfów stanął wojskowy generał, któremu śniło się wielkie imperium elfickie. Takim to sposobem armia elfów wypęzła z ukrycia podbijając jeszcze wtedy barbarzyńskich ludzi. Budowali oni jakie magiczne budowle i inne pierdoły co teraz nie jeden poszukiwacz przygód i skarbów poszukuje. Niestety ten najazd, pomimo iż tak dawny daje się we znaki niechęcią do elfów do dziś. Imperium elfów padło z powody straszliwej zarazy, zapewne kary boskiej. Ród znamienitszy elfów, elita, została zarażona wampiryzmem, tak bynajmniej twierdzi Berolf z Oderundus i Kealif z Palatii, a oni się znają na rzeczy. Władza elficka przeżywała kryzys, który doprowadził do stopniowego i wielowiekowego podupadania imperium.

Za oficjalny koniec panowania elfów w Damnum można uznać (jeśli zawierzyć Darnusowi z Hurelionu i Micelowi z Hrabici) okres około 4000 lat temu, kiedy to upadłemu imperium ostateczny cios zadał wielki bunt krasnoludów. Sukces krępych braci był nadspodziewany, nie tylko wygnali i wyrzneli najeźdźce, ale i sami ustanowili władzę nad Damnum. Tym samym rozpoczęła się era krasnoludów. Początkowo rządy krasnoludów były niezwykle pomyślne, ludzie byli traktowani jako (paradoksalnie) młodszy bracia krasnoludów i przez nich „wychowywani”. Ten okres wiele wniósł w rozwój obydwu ras ludzkich. Wszelkie te fakty potwierdzają słowa krasnoluda Derdenusa i Ekha, człowieka z północy. Niestety wewnątrz krasnoludów utworzył się obóz, który żądał wybicia wszystkich ludzi i stworzenia czysto krasnoludzkiego imperium, którymi będą kierować inni, nowi i tajemniczy bogowie. Wybuchła straszliwa wojna domowa (około 3800 lat temu). W walce zginęła większość krasnoludów i to tych z elity. Na szczęście dla nas, ludzi, ostatecznie rozłamowcy-krasnoludy zostali zmuszeni do opuszczenia Damnum w haniebny dla krasnoludów sposób – drogą morską. Od tego czasu pływają oni po wszelkich wodach, bez własnego kraju mszcząc się na mieszkańcach Damnum i nie tylko.

Po wspomnianej wojnie krasnoludów pozostało tak mało, iż nie byli oni w stanie utrzymać porządku w tak obszernych państwie jakim zarządzili i tym samym nie potrafili zapobiec wykształtowaniu się mnogości państw

plemiennych ludzi (około 3600 lat temu). Krasnoludy odsunęły się w cień historii dziejowej, rozpoczęła się era ludzi. Przez następne 600 lat ludzie nie potrafili się w żaden sposób zorganizować i tworzyli jedynie prymitywne plemiona. Na temat tego okresu jest bardzo niewiele informacji, bowiem pismo ludzkie jeszcze wtedy nie istniało. Ponoć w tamtym okresie bogowie razem ze swoimi wybranymi płamieniami szli walczyć z innymi barbarzyńskimi ludami. W tym okresie utworzyła się też ludźmi pomiędzy ich poszczególnymi boskimi opiekunami. W końcu, około 3100 lat temu na terenie Pałatii wytworzyło się obszerniejsze państwo z pierwszym ludzkim pismem. Był to kraj odizolowany i niewiele o nim wiemy, jego wpływy rozciągały się na całe Damnum i efekty jego działalności można spotkać wszędzie w postaci niezrozumiałych malowideł, budynków, czy innych mistycznych i tajemniczych miejsc, których przeznaczenie pozostaje dla mnie tajemnicą. Pod wpływem tej globalnej kultury zaczęły się kształtować pierwsze państwa-miasta (około 2800 lat temu). Wyglądały one inaczej niż dzisiaj, ale mniej więcej były to podobne twory do dzisiejszych. W tym okresie ludzkość była bombardowana licznymi herezjami i pokusami nieprawych bóstw co doprowadziło do wielu ekscesów i innych nieciekawych zajęć (działo się to mniej więcej od 2700 do 2200 lat temu). W tym czasie wiele sekt rosło do rangi religii dominującej zostawiając po sobie niechlubne, niezrozumiałe i tajemnicze ślady w historii Damnum, na które nieraz można się natrafić. Po tym burzliwym okresie i wielu dziwnych zdarzeniach zainicjowanych przez bogów ludzkość w większości odrzuciła herezję i powróciła do boskich łask. Wtedy ludzie rozpoczęli krwawą rywalizację, ale w końcu połączoną z jako takim rozwojem (Lata około 2100 do 1800 lat temu). Niestety te „piękne czasy” przerwały pierwsze zagrożenia, o których opowiem dalej. Tak czy inaczej ludzkość walczyła sama ze sobą, czasem jednoczyła się by walczyć ze wspólnym wrogiem (okres do 1500 lat temu). Od czasu do czasu jakieś państwo-miasto ogarniało większy teren tworząc imperia, które zawsze po jakimś czasie padały (do dzisiaj praktycznie). Według niektórych po Wielkiej Wojnie era ludzi powinna się zakończyć, ale większości ludzkości się to raczej nie podoba i mimo wszystko ludzie starają odrodzić swoją cywilizację. Informacje co żem tutaj podawał były (jak już wspomniałem) potwierdzone co najmniej przez 2 różne osoby.

Historia najnowsza

No to teraz Ci opowiem trochę bardziej szczegółowo ostatnie tysiąc pięćset lat, bo właśnie gdzieś w tym okresie zaczęły się pojawiać pierwsze globalne zagrożenia zewnętrzne i nie rzadziej wewnętrzne. Na początku były to raczej nieorganizowane ataki nieumarłych hord, pierwsze skromne ataki stworów i dopiero rozpoznawcze najazdy barbarzyńskich orków i Arabów.

Przełom nastąpił 1200 lat temu kiedy to podczas morskiego najazdu państwa-miasta Oblivius krasnoludzkich wikingów boski patron kraju odwrócił się od reszty bogów i dotychczasowych praw i jako prawy bóg chciał służyć złym bogom w zamian za odesłanie wikingów od brzegów jego kraju. Po tym stało się coś dziwnego, owy bóg i cały jego lud znikł nagle, a ziemię ich kraju zostały otoczone straszliwie wielkim i długim murem. Niedługo po tym wszyscy wiedzieli, że jest to przeklęte miejsce i podczas zebrania wszystkich władców i przedstawicieli świątyń wszystkich bogów zdecydowali co całkowitym zakazywaniu wstępu na teren owego państwa. W liście jaki zostawili po podpisaniu owego dokumentu napisali jedynie krótki list, który mówi „o piekielnym złe, które czyha na własność bogów i chce zguby planów największego dobra”, co stanowi wystarczający powód.

Następnie około 1100 lat temu następowały liczne najazdy barbarzyńskich orków z północy, ale na szczęście po długoletniej wojnie udało się wygrać, lecz całe rzesze tych bestii do dziś krąży po naszych ziemiach... Potem 900 lat temu pojawiły się pierwsze zmasowane ataki bestii i dziwacznych stworów, do dziś się nie udało ustalić skąd owe stwory przychodzą. Po latach względnego spokoju 700 lat temu nastąpiły jedna po drugiej 4 krucjaty Arabów, które były nie lada zagrożeniem. Pomimo, iż ostatecznie Damnum zwyciężyło militarnie (odnosząc monumentalne szkody) to najeżdźca zasiał zamęt wśród dusz Damnumczyków. 500 lat temu na tronie Silionu zasiadł charyzmatyczny i niezwykle wybitny przywódca Gurios, który to wiele zamieszania wprowadził łącznie liczne intrygi i spory z bogami. Wiele legend wywodzi się z tego okresu. Ostatnie globalne zewnętrzne zagrożenia trafiło się 300 lat temu, kiedy to nastąpił zmasowany atak nieumarłych hord pod wodzą wampirów. Armie nieumarłych dotarły pod same Boskie Góry, lecz tam po zaciętkim obronie kapitulowały, niestety zostawiając po sobie wiele chorób, ohydztwa, zgnilizny i nekromantów...

Straszliwa, globalna i wyniszczająca Wielka Wojna dobiegła końca raptem 15 lat temu, świat jest jeszcze pogrążony w anarchii, granice nowo utworzonych państw są dopiero ustalane i docierane. Ludzie są całkowicie dezorientowani, często nawet nie wiedzą do jakiego kraju należą. Panuje straszliwy kryzys gospodarczy i społeczny. Prawo i straż funkcjonują w miarę regularnie jedynie w większych miastach, wszędzie indziej, na

provincjach faktyczną władzę sprawują klany i rody, a czasem po prostu jakieś wybitniejsze jednostki. O prawo każdy dba sam (oczywiście jedynie o swoje własne prawa). Na takim gruncie jak grzyby po deszczu wyrastają różne sekty siejące chore poglądy Gończyków, czy też inne herezje. W takich warunkach wszyscy walczą tylko o przetrwanie, moralność i wyższe wartości odeszły w zapomnienie. Bohaterem jest ten co zabije odpowiednią ilość odpowiednich osób, a dobrym człowiekiem, ten który przeżyje. Czasy te są niezwykle niebezpieczne, ludzkość się cofnęła w rozwoju cywilizacyjnym, a nigdy nie stała na wysokim poziomie... Na przyjęcie pieniądza masz szansę tylko u większych kupców i w miastach, na prowincji wola towar za towar, tam ludzie wola wiedzieć na czym stoja... Ludzie tracą wiarę, bogowie tracą cierpliwość, a do tego wróg nie śpi! Tak po za tym, to więcej o skutkach i historii samej Wielkiej Wojny powiem zaraz, bo to jest sprawa na osobny temat. Ale po co ja Ci to wszystko mówię, przecież chyba żyjesz tam gdzie i ja żyję i sam to widzisz? A zapomniałem ja to mówię do tej przeklętej księgi... Niech Ci co to czytać będą niech lepiej przybędą do Damnum i sami zobaczą, bo opisać wszystkiego się po prostu nie da!

Mity i legendy

Tutaj przytoczę Ci kilka co ciekawszych legend, mitów i przypowieści. Dobra, tylko te ciekawsze wybiorę... Ty zawsze tak marudzisz? Zresztą co mi tam szkodzi, może być i mało...

Historia Condrii – Pewna opowiastka mówi, iż kiedyś żen dawno temu było gdzieś w Damnum było sobie miasto, w którym to ludzie zaczęli wywyższać się nad bogów i zaczęli twierdzić, iż bogowie są nim w ogóle nie potrzebni i zbędni. Wtedy to bogowie zwołali zebranie i wspólnie zdecydowali, że zniszczą te miasto i zabiją wszystkich jego mieszkańców. Tak też zrobili. Niestety takich miast było coraz więcej i tak bogowie wszystkie je niszczyli. Aż gdy ponoć zostało ostatnie miasto o nazwie Condria i już było ledwie żywe to bogowie zrozumieli że jak zniknie to miasto to znikną ludzie, a jak znikną ludzie to nie będzie kto nim oddawać cześć. Tym samym chcąc się uchronić przed zgubą sami w zgubę się zapędzili. Na szczęście z miasta wyszedł jeden człowiek z żoną, bo chcieli się pomodlić w osamotnieniu. Dzięki nim ludzkość przeżyła w zamian za co bogowie obdarowali tą parę nieśmiertelnością i uczynili ich rodzicielami wszelkich ludzi.

Życie Guriosa – Gurios był wielkim, charyzmatycznym wodzem Silionu, w którym zakochała się jedna bogini. On jednak odrzucił jej miłość, ponieważ kochał inną boginię. Wtedy owa nieszczęśliwie zakochana bogini nakazała swojemu synowi-bogu strzec ukochanej Guriosa, aby ten jej nigdy już nie zobaczył. Gurios poprosił swojego boga-opiekuna aby ten mu pomógł dostać się do ukochanej. Tak też się stało. Gurios z Saltusem zabili syna owej bogini, lecz ona w tym czasie uśmierciła ukochaną Guriosa. Saltus miał lekkie poczucie winy więc zebrał wielką armię i ruszył na podbój państwa którego opiekunką była bogini-morderczyni. Ona nie poddała się bez walki i zeszła na ziemię wielkiego wojownika: Kamiennego Cyklopa. Podczas gdy wojna się rozpoczęła Gurios postanowił zemścić się osobiście. Udał się w pojedynczą wyprawę na szczyt Boskich Gór, aby dopaść znienawidzoną boginię. Gdy bogini to ujrzała nakazała Cyklopowi powstrzymać Guriosa, lecz ten zrozumiał zakochanego i nie posłuchał swojej pani. Ona z kolei chcąc ochronić się przed zemstą Guriosa sama się zabiła, o czym nie wiedział Gurios. Niestety jej plan się nie powiódł, ponieważ Gurios będąc już u szczytu spadł do jeziora i nigdy nawet nie zobaczył domostwa bogini. Załamany przetrwał tylko dzięki przyjaźni z Cyklopem, która trwała aż do ich wspólnej śmierci w bitwie. Niedoszły jego zabójca stał się jego ocaleniem.

Chłop z Palatii – Pewnego razu jednemu z licznych chłopów jacy żyli w Palatii zmarła żona, a córka okazała się straszliwie i nieuleczalnie chora. Chłop jednak nie poddał się, a wziawszy parę rzeczy wyruszył w podróż mającą na celu odnalezienie pary, która przeżyła zagładę w Condrii, aby ona mu coś zaradziła. Bogom ta inicjatywa się spodobała i część mu podróż ułatwiała, a część utrudniała. Ostatecznie chłop spotkał się z ową parą i dostał od nich 2 owoce, których zjedzenie powoduje nieśmiertelność. Chłop zjadł od razu jeden, żeby nie umarł gdzieś po drodze i ruszył w podróż powrotną. Gdy powrócił do domu zastał córkę martwą i pogrążony w smutku i załamaniu musi żyć całą wieczność. Drugi owoc trzyma dla innej osoby, niezwykle szczęśliwej, jeśli taka kiedyś spotka.

Wilk Berith – Swego czasu jednemu z ludów zszedł pomóc na wojnie boski opiekun danego ludu. Boska opiekunka przeciwnego ludu tak się zdenerwowała, że przywołała Wilka Beritha, który miał zabić porywczego boga. Jednak bestia wymknęła się spod kontroli, zabiła boginię, która ją przyzywała i zaczęła szerzyć zniszczenie w Damnum. Ludzie nie potrafili sobie z nią poradzić, miasta padały, cały świat znajdował się w kryzysie. Wtedy wszyscy bogowie zeszli na ziemię i razem zjednoczeni z ludźmi pokonali bestię, a w zasadzie sama umarła gdy zginął w walce z nią owy porywczy bóg.

Kielich Gandala – Stara legenda. Głosi, że po tym jak buntownicy-krasnludy uciekli morzem od swoich pobratymców to po pewnym czasie zrozumieli błąd i chcieli powrócić, ale tak przepraszać z pustymi rękami nie wypada. Gdy szukali prezentu na przeprosiny to pomimo iż znajdowali wiele bardzo pięknych rzeczy, żadna im nie pasowała, aż w końcu popadli w obłęd grabiąc i mordując w poszukiwaniu tego „prezentu”. Wtedy to w cudowny sposób znaleźli kielich Vandala, a on tak oczarował nich swym pięknem, iż nie mogli go nikomu oddać. Schowali go w najciemniejszym zakątku jakiejś zaplutej wyspy. Pewnej nocy owy kielich znikł z kryjówki. Zbuntowani krasnludzi od razu pomyśleli, że to sprawka ich pobratymców. Według słów legendy właśnie z tego powodu atakują Damnum, bo chcą odnaleźć swój kielich. Właśnie z powodu tej historii owych krasnludów nazywa się często Gandalami. Według podań kielich może omamić każdego, warto o tym pamiętać.

Boska Krucjata – Jedna z najstarszych legend. Powiada ona, że niegdyś ojcowie teraźniejszych bogów postanowili na stałe zaprowadzić boski porządek według ich wizji na świecie. Postanowili bronić honoru i dusz ludzi oraz walczyć o własne ideały i wiarę. Wynikiem tych decyzji była Wielka Krucjata dobrych bogów przeciwko złym bogom. Dokonali złych bogów i nawet w piekielnej czeluści panowało prawo i sprawiedliwość, lecz niestety niedługo po zwycięstwie wybuchły spory wokół bogów, które doprowadziły do bratobójczych walk. Ostatecznie skłócenie bogowie opuścili podbite ziemie oddając je ponownie pod panowanie zła, przez wewnętrzne kłótnie pokryli się hańbą i zdradzili swoje ideały... Na tej legendzie powstała idea krucjat Arabów i ogólnie w dużej mierze w oparciu o nią wykształciła się ich religia (i jeszcze w oparciu o legendę o Boskiej Wojnie).

Boska Wojna – Kolejna z bardzo starych legend. Opowiada ona o tym, że kiedyś ludzkość była pogrążona w bardzo strasznej i krwawej wojnie z orkami. Klęska ludzi była pewna. Wtedy to ludzie postanowili zaniechać obrony własnych ojczyzn i wszyscy udali się do Boskich Gór, aby bronić swoich bogów i swej wiary. Bogowie widząc ten czyn ludzi wszyscy zeszli na ziemię, aby wspomóc swoich czcicieli. Na ten widok źli bogowie i demony także wystąpiły z podziemi biorąc pod opiekę armie orków. Wojna ta była największa wojna w dziejach, zginęło w niej setki bogów i tysiące ludzi. Mimo wszystko bogowie nie opuścili ludzi, a ludzie byli zjednoczeni jak nigdy i nawet nie myśleli o porzuceniu wiary, czego domagali się źli bogowie. Dobro ostatecznie zwyciężyło, a wojska były jeszcze na tyle silne, że żołnierze Damnum poszerzyli jego granice z entuzjazmem szerząc wiarę w swoich bogów i zaszczipiając ją podbitym ludom.

Wielka Wojna

Wszystko zaczęło się gdzieś 20 lat temu i trwało gdzieś 5 lat, pamiętam to jak dziś. Kwitnące i rozwijające się Damnum najechali Orkowie, nawet niezbyt licznie. Silion bez problemu odpierał atak. Wtedy to od północy niespodziewanie zaatakowali nieumarli z swymi wampirzymi dowódcami. Ten niefortunny zbieg okoliczności trochę zaniepokoił Damnumczyków, ale kilka państw się zjednoczyło i przy nakładzie ogromnych sił udawało im się jakoś bronić. Wtem, zaskoczeniem wypełzli jak zwykle znikąd plugawe stwory. Całe Damnum stanęło w płomieniach. Jedyną szansą było pełne zjednoczenie, ale jakby z diabelskim podstępem władcy nie mogli się pojednać, zawsze coś im przeszkadzało... Źli bogowie widząc tę niezwykłą okazję złamali pakt i wyszli z podziemi, aby dobić tonące we krwi Damnum. Część dobrych bogów nie potrafiła tego zdzierżyć i ruszyła z odsieczą, lecz reszta (większość) miała się naradzić, aby postanowić co teraz zrobić. Narada trwała i trwała, a Damnum było coraz to bardziej pogrążone było w mroku i śmierci. Według legendy, gdy ostatnia ludzka twierdza zaczęła być oblegana bogowie zdobili podjąć decyzję o zejściu na ziemię i pomocy ludzkości. Z potężnym rozmachem światłości dobrych bogów i ludzkiego oręża rozpoczęły kontratak odrzucając coraz dalej, coraz bardziej skłócone siły nieprzyjaciela. Triumf obarczony niewyobrażalnymi kosztami, ale jednak, był na wyciągnięcie ręki. Gdy kolejny raz los zaczął sprzyjać wrogom. Według legendy jeden z złych bogów, który został oślepiony w czasie bitwy zgubił się i dziwnym trafem wszedł do starych katakumb, w których odnalazł jakieś księgi. Towarzysze wkrótce go odnaleźli, a znalezione księgi okazały się potężnymi księgami Ars Logos. Zło z zastrzykiem nowej potęgi ruszyło ofensywą wykorzystując najstraszliwsze z możliwych zaklęć. Ludzi spalali Czarnym Ogniem, który czynił z nich jakby tredowatych i degenerował ich umysły czyniąc z nich kolejnych żołnierzy ciemności. Prastare kłatwy i plagi źli magowie zrzucali na liczne miejsca, w których przebywali nasi żołnierze. Ponadto czarnoksiężnicy tworzyli liczne bramy do Wymiaru Pustki, z których na świat wypęzło setki złych duchów, demonów i antycznych bestii. Te i wiele innych potężnych zaklęć używali wrogowie Damnum, które zdawało się być skazane na unicestwienie. Wtedy to bogowie przyzwali ponownie Wilka Beritha. Według legendy Berith połykał większość złych bogów, przez co stał się jeszcze potężniejszy. Bogowie w tym czasie ostatkami sił wypędzali resztę wrogów Damnum. Źli bogowie w popłochu uciekli przed Berithem z powrotem do podziemi. Dobrzy bogowie nie zdążyli dokończyć swego dzieła i ledwo żywi musieli uciec w przestworza przed Berithem. Według legendy Berith nie mając co robić (nie chciał zabijać ludzi, nie byli dla niego godnym przeciwnikiem) zasnął i obrósł ziemią zasilając paroma wzgórzami, którymi się stał – pasmo górskie niedaleko Silionu i cierpliwie czeka gdy znów pojawi się jakiś godny przeciwnik dla niego.

Rozdział II: Opis świata

No to teraz Ci skrybino opowiem co nieco o czasach dzisiejszych i udzielenie istotnych informacji o świecie teraźniejszym. Tako więc szykuj się na mnogość słów i długie opowieści, boć temat ten jak rzeka, ale postaram się go jakoś zgrabnie ująć.

Państwa-miasta

To Ci zacznę mą opowieść od udzielenia dosyć szczegółowego opisu każdego państwa jakie w Damnum jest. To wszystko to z własnych doświadczeń wiem, więc wiedza w większości sprawdzona i pewna.

Zacznę od mego rodzinnego kraju; Oderundus, polis kierowane przez braci-bogów. Starszego i potężniejszego Oderuna i jego wiernego brata Undusa. W tym państwie panuje bezwzględny kult wodzów-bogów. Wszystkie decyzje podejmują oni i wszystkie święta są z nimi związane. Większość decyzji politycznych władców jest ukierunkowana sprawami religijnymi, a znacząca część stosunków zewnętrznych stanowią spory i kontakty z bogami. Władcy-bogowie jako opiekunowie swego ludu nie boją się żadnych wyzwań byleby zapewnić mu dobrobyt. Bezpośrednie oddziaływanie bogów na decyzje państwa imponuje innym państwom, co zauważyli bogowie-władcy i nieustannie starają się poszerzać swój kult i strefę wpływów politycznych i religijnych. W państwie panuje dyktatura, lecz władcy nie terroryzują ludu starając się zaspokajać jego wszelkie potrzeby. Jedynym warunkiem, jaki trzeba spełnić, aby zostać uznanym za prawowitego obywatela tego kraju to przyjęcie zwierzchnictwa religijnego (przyjęcie wiary jako dominującej) bogów-wodzów. Państwo te prowadzi liczne wojny mające na celu poszerzenie kultu dwóch bogów oraz zdobycie niewolników do składania ofiar, bowiem Ci dwaj bogowie umiłowali sobie ludzkie ofiary, nieraz nawet parotysieczne. Kraj ten jak żaden inny jest przeziąknięty religijnym fanatyzmem. Każdy mieszkaniec (no prawie każdy) czuje na sobie obowiązki poszerzania swojego kultu, każdy po części czuje się kaznodzieją. Mieszkańcy są bardzo dumni ze swojej wiary, jest to dla nich najwyższy podmiot. Kraj podzielony jest na strefę wpływów Oderuna i Undusa, większa część stanowi strefa Oderuna. Pomimo iż wszyscy tworzą jeden kraj to na jednych mówi się Oderunczy, a na drugich Unduszczy. Na terenie tegoż kraju wiele rodów przekształciło się w pół-otwarte klany skupiające różnego typów wyznawców dwóch bogów, którzy cały czas w jakiś sposób działają mając na celu obronę i poszerzanie kultu.

Teraz może opowiem coś o Palatii, bo to piękne i w miarę spokojne państwo. Warunki naturalne panujące na terenie kraju zapewniają dostatek jedzenia (co niestety teraz się zmieniło), więc gdy ludzie musieli szukać jedzenia by przetrwać, oni już od wieków mogli zająć się tworzeniem sztuki i rozwiniętej kultury. Wzory i symbolika w modzie, sztuce, architekturze która powstała w tym państwie jest rozpoznawana w całym znanym świecie. Najbardziej podstawowe normy etyczne, naukowe i filozoficzne obowiązujące w większości państw-miast pochodzą z tego kraju. Tylko ten naród wykształtowało własne pismo. W tym kraju znajduje się wiele ksiąg i zwojów. Wiele klanów czarodziei i wiele bibliotek. Władza nie wpływa zbyt wiele na życie obywateli, jedynie wspiera rozwój kultury. Politycznie angażuje się jedynie w bardzo nielicznych przypadkach (obraza boga, wielkie zagrożenie). Tego państwa raczej nikt nie podbija, bowiem legenda głosi, że jak ktoś podniesie rękę na to „serce Damnum” to nie ominie go boska kara. Tutejsi mieszkańcy są jakby lekko zdystansowani do aktualnych spraw politycznych, czy do sporów religijnych. Nade wszystko cenia wolność i piękno. Palatii często goszczą na dworach innych władców jako znakomici artyści, skrybowie, czy architekci. Kraj ten i jego mieszkańcy są w jakimś stopniu szanowani przez inne nacje, za ich wkład w kulturę Damnum, choć i ich wrogowie się znajdują...

No to teraz rzeknę parę słów o Silionie, a może lepiej o Imperium Silioniskim. Państwo wychowuje swoich obywateli na doskonałych wojownikach, słabe dzieci zabija, silne od 7 roku życia jest poddawane katorżniczemu szkoleniu. Całe życie w państwie jest podporządkowane sprawom militarnym. Mężczyźni są szkoleni na maszyny do zabijania. Kobiety mają niskie położenie w hierarchii społecznej, a starcy (mężczyźni) zajmując się dowodzeniem i rządzeniem, są to bohaterowie wojenni, więc są obdarzani szacunkiem. Państwo stara się jak najmniej obcych wpuszczać do kraju i w zasadzie nie pozwala swoim obywatelom na opuszczanie terenu państwa, chyba że na misję specjalną, bądź też gdy obywatel poda dobry powód (no albo gdy zostanie wygnany – co oczywiste). Państwo to posiada niezwykle surowe prawo wobec jeńców wojennych i niewolników, których jest wielokrotnie więcej od rdzennych obywateli. Władza kontroluje życie obywateli. Ten kraj nieustannie toczy wojny, lub się do nich przygotowuje. Dlaczego? Bo ich teraźniejszy władca Baltros

Guerios ma wizję stworzenia imperium, które będzie się rozciągać na całe Damnum, aby w końcu jednoczeni Damnumczycy zaczęli najeżdzać swoich wrogów, miast się tylko bronić jak kundle. Każdy prawy mieszkaniec tego państwa jest wiernie oddany swojemu władcy i bogu. Niemalże fanatycznie wielbi własny kraj i dla niego zrobi wszystko. Służbę wojskową traktuje jako najlepszą formę posługi kraju.

To może teraz opowiem o... Hmmm... Niech będzie Hurelion. Jest państwo w którego w skład wchodzi kilka państweczek połączanych luźnym sojuszem. Działają i robią wszystko osobno, a jedynie w czasie wojny wybierają dyktatora-wodza armii. Nie mają stałego władcy bowiem uważają, że ich jedynym władcą jest ich bóg-opiekun. Gdy dopada ich jakiś znaczniejszy problem (ale taki którego sami nie sprowokowali) jak np. najazd to zwracają się z błaganiami o pomoc do swego boga, gdy ten uzna problem za istotnie poważny to w jakiś sposób stara się pomóc swojemu ludowi. Polityka i sposób rządzenia zdecentralizowanej władzy różna się od siebie w zależności od poszczególnych miast. Jednak w większości z nich władzę dzierżą kapłani Sacrusa. Cechą wspólną dla nich wszystkich jest podporządkowanie spraw obywateli i państwa sprawom religijnym. Mimo wszystko rzadko kiedy występuje tutaj fanatyzm i równie rzadko Hurelionczycy starają się narzucać kult w ich boga innym. Mieszkańcy tego sojuszu państw są przesadnie religijni, nie odmówią sobie ani jednej modlitwy, a jeżeli coś idzie nie po nich myśli to od razu zwracają się o pomoc do tego ich boga. Jednak trzeba przyznać, że ich metody skutkują, bowiem właśnie najczęściej „boskie zamieszania” wywołuje nie kto inny jak Hurelion, więc bóg słucha ich prośb. Wszystkie państweczka rządzą tą samą mową, najprawdopodobniej wchodzi w skład jednego narodu i mają niezwykle podobną kulturę.

No to teraz przechodzimy do mniej przyjemnych rzeczy, a mianowicie: Sonu. Władzę tam dzierży tylko teoretycznie władca, bowiem musi on się słuchać wszelkich rad mędrców i naukowców i to w praktyce oni kierują państwem. Historia tego kraju jest ciekawa, bowiem gdy wszystkim plemionom ludzkim patronowali już boscy opiekunowie to to plemię dalej nie miało żadnego. W końcu przyszedł jeden bóg, który chciał zostać ich opiekunem, ale oni doszli do wniosku, że teraz to oni już bogów i zabili swojego opiekuna. Widząc potem, że bez boga są na lekko przegranej pozycji postanowili konsekwentnie dążyć do zgładzenia reszty bogów w imię zemsty i rzekomej sprawiedliwości. Chcąc pozbawić bogów ich kultu władze dążyły do zgładzenia bogów. W tym celu budowały one wielką wieżę która ma sięgnąć chmur i tym samym pozwolić ich armii wejść do królestwa bogów i tam nich zgładzić. Poza tym zbudowali one podziemne miasto gdzie żyją żołnierze i inni wpływowi ludzie, ukrywając się tam przed bogami. Pod ziemią działalność bogów jest ograniczona przez co żyją tam spokojnie. Wykorzystują one pradawne osiągnięcia techniczne, których pozostałości da się znaleźć w całym Damnum. Budują one dziwaczne budowle mające na celu walkę z bogami. Cały czas bogowie starają się ich jakoś zgładzić, ale oni zawzięcie się bronią. Inne państwa traktują ten kraj trochę niepoważnie, nikt nie chce ich atakować, bo pomimo iż są wrogami ich bogów to nie mają cennych złóż, mają dosyć silną armię, bardzo dobre mury obronne oraz dostarczają innym państwom wiele wynalazków (katapulty itp.), więc atak mimo wszystko byłby nieopłacalny. Mieszkańcy tego państwa z całego serca nienawidzą wszelkich religii i bogów, a w szczególności fanatyzmu. Ponadto zawierają one wyłącznie nauce oraz postępowi i ona się stała ich „religią”. Jednak ciężko było państwu wychować tak wszystkich obywateli, więc kiedyś obwieścili niejakiego Hominusa Nihiliusa (jakiegoś przedwiecznego wynalazcę, naukowca, czy coś takiego) swoim patronem. Część Sonczyków traktuje go niemal jak boga, aby tym samym jakoś pogodzić się z brakiem religijnej sfery życia. W Damnum upowszechnił się on swego czasu pod nazwą Homilius i jest traktowany jako normalny bóg (niegdyś człowiek, przyjęty do grona bogów pośmiertnie).

Zostało jeszcze nawiedzony kraj, ale o nim to niewiele wiem. Po tym jak opustoszał, a wstępu doń zabronili władcy i kapłani zaczęły gromadzić się w nim wszelkie odszczepieństwa z Damnum. Udali się tam liczni szalenci, okultyści, opętani, zdegenerowani i inni podludzie. Z tego co wiem zamieszkują oni tylko pola i lasy, a miasta stoją puste jako nawiedzone, co się nich nawet tacy odszczepieńcy boją. Ponadto to nieraz jakiś przeżytek z ludu Obliviusa wylezie poza mury swego dawnego kraju, zazwyczaj wiele szkody wyrabia. Niektórzy także twierdzą, że jak gniew wielki się nagromadzi w dawnym bogu tejże ziemi to czyni on jakieś dziwactwa, o których nikt pojęcia nie ma, ale wedle zapowiedzi tych co wstępu do Obliviusa zabronili, same to są diabelskie moce. Więcej nie powiem, bo nie wiem, a Ci powiem, że i tak dużo powiedziałem, za dużo...

Oprócz tych państw istnieje jeszcze gdzieś może 6 pomniejszych, ale identyfikują się one najczęściej z kulturą i językiem swoich większych sąsiadów. Tymi państweczkami są: Gertania (siliońska), Beotia (palacyjska), Obtandia (strzępki kultury obliwiuskiej i przewaga aureliońskiej), Sadrun (oderunduska), Celomia (państweczko portowe, morskie, Mieszanina kultur), Ranadia (eonońska pomieszana z siliońska).

Teraźniejsza sytuacja

Teraz skrybo opowiem Ci co nieco, znaczy się nie tak Tobie, tylko do książki. No. No to opowiem Ci trochę o aktualnej sytuacji w Damnum, bo to sprawa ważna dla każdego przyjeźdnego i zresztą nie tylko przyjeźdnego...

Najważniejszym wydarzeniem politycznym jaki niedawno miało miejsce jest Wielka Wojna. Trwa zawierucha polityczna, odrodzone państwa dopiero wdrażają swój porządek. O ile w dużych miastach sytuacja jest jako tako jasna to na prowincji panuje całkowite zamieszanie i anarchia. Na granicach państw toczą się nieustanne walki, docieranie granic i jeszcze trochę czasu minie, aż walki całkiem ustana. Pieniądz stracił na wartości, niebogaci ludzie na prowincjach wola wiedzieć na czym stoja i dlatego najczęściej odbywa się tam handel wymienny, a pieniądze są rzadko stosowane. Wśród ludności panuje zdeorganizowanie, poszczególne wioski nie wiedzą w ogóle do jakiego państwa należą i się tym zbytnio nie przejmują, gdzie indziej ludność poczuwa się do innego kraju niż do którego należy, co wywołuje spory, a jeszcze indziej charyzmatyczni miejscowi przywódcy powołują swoje państewka, które równie szybko znikają. Ogólnymi słowy panuje kompletny polityczny rozgardiasz, a prawa, porządku i sprawiedliwości chociaż w minimalnym stopniu zaznasz dopiero w większych miastach. Najbardziej bolesny jest brak strażników, czyli po prostu brak prawa, o które teraz każdy dba sam, dba o własne prawa i to takie, które mu się podobają, czyli nie ma prawa. Ponadto dosyć dziwna i długa narada bogów (i zwleknięcie z pomocą) zasiały w umysłach Damnumczyków zamęt i pozostawiły po sobie chociaż lekką nieufność w stosunku do bogów. Nastąpiła klęska głodu i kryzys gospodarczy niemal w całym Damnum. To nie wpływa pozytywnie na obecną sytuację, a jedynie popycha ludzi do jeszcze bardziej desperackich posunięć. Ledwie świat się budzi z apokalipsy, a już Silion szykuje się do podbijania i do kolejnych krwawych wojen. Gdyby tego było mało Oderundus chce wykorzystać zamieszanie, aby prowadzić wojny religijne mające na celu zaprowadzenie kultu Oderuna i Undusa. Po całym Damnum stoja pozostałości przedziwnych budowli sprzed wojny. Niektóre są przydane i raczej nieskomplikowane, jak przykładowo drogi czy kamienie milowe. Jednak niektóre z ich wynalazków, zapewne o niebagatelnej mocy stoja opustoszałe i tylko czeka, aż znajdzie je ktoś, kto odkryje ich tajemnice. Najpopularniejsza profesja stał się żołnierz, bo ma zapewnioną pracę i stały żołd, lecz niestety miejsc za mało, chętnych za dużo oraz rabuś, tak, bandyta, bowiem ludzie nie mając co ze sobą zrobić biorą byle jaką broń i idą „pracować”, tym bardziej zachęca do tego obecna ilość strażników i poziom rozpowszechnienia prawa. Kodeks prawny dzieli mieszkańców na 2 grupy: obywateli oraz cudzoziemców i niewolników. Jeśli naruszone zostają prawa tych pierwszych to najczęściej prawa opierają się o zasadę „oko za oko” lub długoletnie lochy (a za małe przewinienia grzywny), a jeśli tych drugich to kończy się na grzywnie czasem lochach. Tym samym władza stara się przekonać zbójów, żeby jak już to atakowali cudzoziemców, a nie osłabiali obywateli państwa. Czasem to skutkuje, czasem nie. W praktyce wychodzi, że i tak wszędzie najczęstsza kara są roboty przymusowe, albo grzywny, bo na nich najbardziej korzysta państwo. No ale jednak podział na te 2 grupy jest zachowany w wysokości kar. W zasadzie te wysokie kary za łamanie praw obywateli to i tak tylko straszak, bo jak już mówiłem prawo jest rozpowszechnione w stopniu minimalnym... Praw, ale takich w miarę przestrzeganych to: Cel uświęca środki oraz: Zabij, bo inaczej zginiesz. Widząc zastosowanie do tych praw można zauważyć, że cel zazwyczaj jest jeden – przetrwanie. Jednak w wielu przypadkach owy cel jest bardzo trudny do zrealizowania i ludzie starając się przetrwać dopuszczają się coraz bardziej desperackich kroków. Tak samo stosując się do drugiego prawa, można zauważyć kompletny brak litości, współczucia, a miast tego zauważyć tylko bezwzględność. Moralność to puste słowo, duma to głupota, a litość to zguba. Najwięksi herosi tych czasów to wielokrotni mordercy, bezlitośni tyrani albo demagodzy. Honor, duma i moralność to margines, szlachetność wśród wojowników występuje równie rzadko co rozrzutność u lichwiarzy. Sekty i herezje rosną jak grzyby po deszczu, ludzie kupują wszystko co ma nim zapewnić przetrwanie, nawet zaprzędając własną duszę. Wiec baczycie trzeba z kim się rozmawia i do jakiej osady się wchodzi. Najgorsze jest to, że ludzie takie rzeczy odprawiają, a zewnątrzni wrogowie nie śpią, to tylko kwestia czasu kiedy postanowią kolejny raz zaatakować, tym bardziej gdy Damnum jest pogrążone w takim chaosie. Pewnym jest to co rzecz wiele wróżbitów i kapłanów, że bogowie także pomalu tracą cierpliwość. Nie wiadomo jak tym razem będą chcieli „pomóc” ludzkości, aby dźwignęła się z tego podupadnięcia i znów wkroczyła na drogę rozwoju. Ba, wielu plecie, że już gdzieś bogowie po ziemi kroczą osobiście kierując ludźmi, lecz podobno nie raz doprowadzają do jeszcze większych konfliktów i jeszcze bardziej krwawych walk. Osobiście żem nie widział, ale takie rzeczy już widziałem, że mnie to nawet nie zdziwiło... Wielka Wojna, pomimo iż już się skończyła to jej pietno widać na każdym kroku. Odszczepieńcy, zdegenerowani ludzie całymi hordami krążą po nieprzebranych puszcach, a sam teren został straszliwie zdeformowany po licznych bitwach, zaklęciach i plagach. Mapy geograficzne sprzed 30 lat są prawie nieaktualne, ziemie rozdzierają wielkie kaniony, pogorzeliska, wymarła roślinność, wielkie mogiły, tajemnicze torfowiska i inne dziwne miejsca. Wszystko trzeba odkrywać na nowo, a środków na to za bardzo nie ma. Po za tym w tych przeklętych puszcach

oprócz tych odszczepieńców gnieźdzą się pradawne i tajemnicze monstra z Wymiaru Pustki. Jakby tego było mało po lasach i nie tylko czają się liczne złe duchy, leśne demony, które bywają bardzo różne, ale zawsze niebezpieczne. Oprócz tego w lasach zaszyło się pełno niedobitków z Wojny, takich jak nieumarli, zmutowane stwory, czy orki. Cały ten krajobraz przyozdabiają opuszczone miasta i osady, które porażają swoją straszną historią, czy też teraźniejszymi mieszkańcami... Powiem Ci, że wiele osób nazywa ten okres erą mroku, czy też epoką mroku i szczerze mówiąc mają cholerną rację! Ile ona potrwa? Czy ja wiem, może w końcu zaczną częściej się pojawiać prawdziwi ludzie, co by swym przykładem zaszczyli słuszną ideę wpłynęli na ludzi. W końcu może prawo wejdzie w życie i ukróci cały ten nieład, kto wie. Chociaż według mnie zanim to się stanie to sami się wyrzniemy nawzajem albo nas wyrznią nasi własni bogowie albo źli bogowie znów się odezwią... Czas pokaże, czas pokaże...

Teraz opowiem Ci trochę o paru stowarzyszeniach, które działają na terenie Damnum.

Ostatni Legion – Klan zrzeszający żołnierzy i innych wojowników, którzy prezentują takie wartości jak duma, honor, odwaga, moralność. Odwołuje się on do tradycji i wartości jakie panowały wśród szlachejnych wojowników z poprzedniej epoki, sprzed wojny. Po za tym członkowie muszą pomagać potrzebującym, bronić swojego władcy i swojej ojczyzny. Przed przyjęciem nakazują wykonania zadania i przejściowego okresu próbnego jako sługa obecnego członka. Ich nazwa oznacza, iż uważają się oni za ostatni legion prawdziwych wojowników i ostatnią ostoję szlachetności wojowników. Klan ten nie jest liczny...

Stary Klan Braci (w skrócie: stary klan) – Jest to działające pół jawnie stowarzyszenie szerzące nienawiść rasową i głoszące potrzebę utworzenia państw jednolitych rasowo. Pomimo radykalnych poglądów zachowują część zasad jakie panują w Ostatnim Legionie, z jedną różnicą, stosują je jedynie w stosunku do osób tej samej rasy... Jest to liczny klan, w wielu państwach zakazany, ale widoczny. Wymagań nie stawia wygórowanych, jedynie udowodnienie swojej wartości i uroczystej przysięgi. Organizują liczne brutalne pogromy i nieraz istne wyprawy wojenne.

Dei Ius Praetoriani (w skrócie: pretorianie) – Po naszymu byłoby to „Obróńcy bożego prawa” Klan zrzeszający fanatyków religijnych. Zajmują się oni wspieraniu wyznawców w boski panteon, walką z herezjami, obroną wiary i ogólnie wszelkimi zleceniami świątyn jak np. obroną pielgrzymów. Dbają też o to, aby ludzkość nie odwróciła się od boskiej wiary, ponieważ uważają, iż oznaczało by to naszą zgubę.

Szwadrony Śmierci – Są to specyficzne oddziały zrzeszające doświadczonych i wykwalifikowanych żołnierzy i weteranów, zazwyczaj po utracie rodziny, honoru, ogółem po przejściach, choć zgłaszają się też na pozór „normalni” żołnierze. Malują oni sobie gdzieś na widocznym miejscu trupią czaszkę i noszą czarne stroje. Organizują się w swego rodzaju hordy i dołączają do armii prowadzących wojny. Atakują oni oddziały wroga, którego powstrzymanie/pokonanie jest bardzo ważne w przebiegu wojny, lecz ryzyko zbyt duże by wysłać tam poborowych żołnierzy. W czasie pokoju atakują oni samodzielnie skupiska odszczepieńców i banitów oraz tropią dezertersów. Cechują się oni brakiem litości dla wrogów (mordują wszystkich), starają się zachowywać zasady honorowej walki (jeśli stosuje je ich wróg), nigdy nie uciekają z pola walki. Nie przepadają za żołnierzami przyjaznych armii, wśród nich wywołują burdy i bijatyki. Mimo, iż działają zgodnie z wolą władcy ich państwa to trzymają się z daleka od zorganizowanych armii i są całkowicie niezależnymi formacjami. Nie znoszą zewnętrznej kontroli, słuchają jedynie własnych dowódców. Najbardziej nienawidzą zewnętrznych najeźdźców i szwadronów śmierci innych państw. Szwadrony poszczególnych państw różnią się chorągwią, stylem stroju, mentalnością, religią, kulturą oraz drugim obok czaszki narodowym symbolem. Często ich szeregi wypełniają okrutnicy, byli więźniowie, wygnańcy, z reguły Ci, którzy uważają, że są coś winni swojej ojczyźnie, Ci którzy zostali skrzywdzeni w swojej ojczyźnie, ale chcą jej dalej służyć, Ci, którzy utracili sens życia lub też zwyczajni okrutnicy i brutale, którym taki styl życia odpowiada.

Mieszkańcy

No to teraz Ci opowiem trochę o mieszkańcach, jacy zamieszkują Damnum. Wiesz już zapewne, że cywilizowanymi rasami jakie Damnum zamieszkują są Arsowie, Roburzy, krasnoludy i elfy. Oprócz takiego podziału każda rasa dzieli się na grupy etniczne. Ludzie (obydwu ras) dzielą się na pod rasy takie jak: Damnumczycy, Ludzie Północy, Arabi, Sclavinowie, Nigercjanie, Skośnoocy i Zachodnie Dzikusy. Krasnoludy dzielą się jedynie na zwykłych krasnoludów i Gandalów. Elfy dzielą się na stare i damnumskie. Każda z pod ras dzieli się na narody, ale znam tylko damnumskie narody, ale Ty pewnie także, więc wymienić nie będę. Kim są Damnumczycy chyba tłumaczyć nie muszę, więc przejdę od razu do Ludzi

Północy, czyli Nordów. Opis charakterystycznych cech sobie podaruję, wiele ksiąg ponoć na ten temat było (tak mi mówiono przynajmniej). Ogólnie jeśli chodzi o ich pochodzenie to ponoć przybyli do nas z najodleglejszych krańców północy, gdzie ich ojczyzna. Inne rasy traktują ich neutralnie, a że krzepcy i waleczni to i nieraz się przydają. Chociaż jak czasem zaczynają się wywyższać, to wiadomo każdemu mogą puścić nerwy. Gorzej jest już z Arabami, ich liczne najazdy na damnumskie ziemie zrobiły swoje. W skrócie, są powszechnie nie lubiani. Sclavinowie, podobnie jak Ludzie Północy pochodzą z północy, tylko nie aż tak odległej. Ponadto są przydatni jako zwiadowcy, drwale i tak dalej. Są pracowici i uczciwi, nie ma do nich jakiś specjalnych aluzji... O Nigertach dużo się nie ma co, urodzeni niewolnicy i nawet jak zostają oswobodzeni to są dalej traktowani jako podludzie. Skośnookich jest na tyle mało, że za dużo o nich powiedzieć nie można. Każde pojawienie się takiego to wielkie wydarzenie w okolicy i w zasadzie różnie się ono kończy. Ogólnie są traktowani trochę jak jacyś dziwolągi, egzotyka. Zachodnich Dzikusów nie traktuje się jako ludzi. Wszyscy uznają, że są to zwierzęta o ludzkich kształtach, dlatego też jedynie nieliczni dostrzegają w nich ludzi i się z nimi kontaktują. Krasnoludy (te zwykłe) są doceniane i dobrze traktowane, ich wielowiekowa przyjaźń z ludźmi nie została zapomniana i rzadko kiedy wybuchają pomiędzy nimi, a ludźmi jakieś konflikty, a po za tym są bardzo utalentowanymi rzemieślnikami. Elfy stare to takie, które pochodzą ze swoich ukrytych miast i wyznają tamtejsze zasady, natomiast elfy damnumskie to te elfiaki, które tysiące lat temu obstały przy zarażonej wampiryzmem elicie władzy. Są one zdegenerowane i o wiele bardziej prymitywne od swoich pobratymców. Elfy damnumskie są znienawidzone przez wszystkich, włączając stare elfy i nie rzadziej watahy innych damnumskich elfów. Niestety często mylą się elfy stare z elfami damnumskimi co prowadzi do wielu konfliktów. Po za tym elfom pamięta się ich historyczne czyny wymierzone przeciwko Damnumczykom. Ponadto powszechnie uważa się, że elfy nie wierzą w ludzkich bogów przez co są dyskryminowane. Ogólnie rzecz ujmując elfy należą do najbardziej dyskryminowanej rasy w Damnum. Bym zapomniał o jednej grupie, mianowicie o wszelkich pół orkach, czyli przedstawicieli cywilizowanych ras, tyle że z domieszką orczej krwi. Jak to możliwe? Po prostu gdy odbywały się najazdy orków to te plugawe istoty gwałciły wszystko co się da i potem powstawały takie odszczepieńcy. Wszyscy pół orkowie są wypędzani z miast i nie mogą przebywać w żadnym mieście dłużej niż 1 dzień. To prawo jest sumiennie wykonywane. Pół orki petają się po świecie jako mutanty, odszczepieńcy znienawidzeni praktycznie przez wszystkich (nawet elfów), na większości gospód widnieje przekreślona mordą pół orka, informująca, iż pół krwi tutaj się nie obsługuje. Są oni dyskryminowani na każdym kroku i nie broni nich nawet prawo. Jeszcze gorzej traktowani są odszczepieńcy, czyli ludzie dosięgnięci swoistą chorobą degradującą ciało i umysł, podobną do trądu – pozostałość po wielkwojennej magii. W zasadzie wszystkie istoty pół krwi (pół elfy, pół krasnoludy) są traktowane podobnie, tylko może trochę łagodniej. Najczęściej osobnicy nie czystej krwi organizują się w bandy zbójckie, by uniknąć upokorzeń i móc się zemścić. Wszystkie powyższe nastroje etniczne są przypisywane ludziom i krasnoludom, elfy (nie licząc sprawy damnumskich elfów i pół orków) nie podzielają tych pobudek i raczej nikogo nie dyskryminują. Niestety wiele razy wybuchają konflikty, pomiędzy blisko spokrewnionymi i zaprzyjaźnionymi rasami czy grupami etnicznymi, dzieje się to za sprawą pojedynczych, charyzmatycznych podżegaczy i przywódców, którymi kierują jakieś prywatne pobudki. Tego typu konflikty wcale nie należą do rzadkości w Damnum.

Dzisiejsze zagrożenia

No to nadszedł czas przejść do mniej ciekawego tematu, a mianowicie zagrożenia, jakie czyhają na Damnum. Są zagrożenia zewnętrzne i wewnętrzny, opisze tu wszystkie te bardziej globalne, które już kiedyś w historii dały nam się we znaki.

Jednym z większych zagrożeń są cykliczne najazdy nieumarłych armii, kierowanych przez wampirze elfy. Wszystko przez to, że gdzieś w środkowej części znanego świata znajduje się grobowiec przedstawiciela jednego z starożytnych elfickich rodów, którego historia sięga czasów Elfickiego Imperium. Otóż ród ten został zarażony wampiryzmem, a grobowiec to miejsce pochówku jego założyciela. Tak się złożyło, że w czasach Imperium Elfów to rozciągały się tutaj tereny nadworne wspomnianego rodu. Grób z kolei jest niezwykle ważny, bowiem zostały w nim złożone jakieś niesłychanie ważne przedmioty – ponoć podarki rodziny dla zmarłego. Teraz ród chce te skarby, i co nie mniej ważne, zwłoki przodka odzyskać. W tym celu od czasu do czasu, gdy w rodzie pojawi się wybitniejszy osobnik, to ród wampirzy próbuje sięgnąć po swoją własność. Powołując całe rzesze nieumarłych powstałych z grobów ruszają, aby toczyć wojnę z państwami Damnum. Każda taka napaść jest bodźcem do zjednoczenia Damnum i obrony wspólnej cywilizacji. Każdorazowo jest to wybitnie trudne zadanie (zarówno odparcie wroga jak i samo zjednoczenie).

Następnym straszliwym zagrożeniem, które nieraz już dało się Damnumczykom we znaki są nagłe ataki stworów i mutantów. Nikt nie wie skąd te bestie wypływają. Przychodzą zewsząd, ale nie z zewnątrz, od razu

atakują wewnątrz Damnum. Ich ataki wyglądają jak dzikie najazdy jakiś zwierząt, po prostu oni wypełzują i idą w pewnym kierunku niszczyć i plugawić wszystko na swojej drodze. Na szczęście to ich nieorganizowanie pozwala Damnumczykom pokonać stwory, lecz za każdym razem pozostaje ich coraz więcej po lasach i polach. Bestie te to różniaste, ohydne stwory i mutanty. Ciężko wskazać 2 takie same. Jest to bezmyślne zwierze, które pragnie tylko zabijać. Niestety z ataku na atak przybywa ich coraz więcej. Niektórzy szaleńcy twierdzą, iż owe bestie przychodzą z podziemi, ale każdy inteligentny człowiek co widział ich mnogości sam się domyśli, iż nie mają prawa istnieć tak wielkie podziemia, chyba że piekielne. Powszechnie uważa się, iż te ataki są wynikiem walk dobrych bogów i złych, kiedy to na ziemię wkraczają owe bestie, aby ludziom także pozwolić przyczynić się do sukcesu dobrych bogów. Ataki te zawsze przynoszą chaos i panikę w Damnum na pewien czas.

Innym niezwykle niebezpiecznym zagrożeniem są krucjaty religijne Arabów i dzikie najazdy orków. Gdy w Arabice do władzy dojdzie jakiś zagorzały fanatyk religijny to organizuje wyprawę zbrojną przeciwko Damnum, aby tutaj zaprowadzić swoją religię. Póki co wszystkie najazdy były odpierane, a wrogami tym razem zwykli ludzie, więc wyjątkowej grozy (w porównaniu z innymi zagrożeniami) nie wywoływali. Niestety oprócz podbijania mieczem podbijali także słowem i tym samym po każdej kolejnej krucjacie coraz więcej osób przechodzi na ich religię, na razie jest to skrajny margines, który w dodatku ukrywa swoje wierzenia, ale jednak jest... Oprócz Arabów Damnum najeżdżają orki z północnego wschodu, z tym że tutaj bodźcem nie jest żadna idea, a po prostu przeludnienie, brak pożywienia czy jakaś klęska żywiołowa na ich terenie. Najazdy

tych barbarzyńców to nieskoordynowane szturmy na południowo-wschodnie państwa Damnum, lecz najczęściej wkraczają głębiej. Pozostawiają po sobie zamęt, brud, głód i... kobiety w ciąży. Bezkresna dzikość, brutalność i obrzydliwość jakie wywołują te istoty sprawia, iż ludzie wyjątkowo ich nie cierpią. Poza tym po każdym takim najeździe jakaś część z nich tutaj zostaje panoszy się po lasach i polach.

Innym, tym razem wewnętrznym zagrożeniem są wojny domowe jakie nieustannie nawiedzają Damnum. Domniejsze wojny to rzecz powszechna, jakieś państwo ma sporą armię inne mniejszą, a temu pierwszemu brakuje jedzenia, albo też na granicy dwóch krajów znajduje się ciekawy kasek gruntu, który chętnie by posiadał każdy z władców. Bywa i tak, że władcy po prostu się pokłócą i wypowiadają sobie wojnę, albo też że bandyci z jednego państwa złupili osadę w innym, co stało się pretekstem wojny. Ogólnie wojny wybuchają z byle powodu. Wojny są powszechne i zazwyczaj w miarę „ludzkie”, choć gdy w grę wchodzi coś ważniejszego to się o tym zapomina. Wojny takie tylko hartują obywateli i większych szkód nie powodują, gorsze z kolei są wojny bardziej globalne, bądź też długoletnie i wyniszczające, dopiero o takich możemy mówić jako o poważnym zagrożeniu. Czasem ziemia wyda na świat jakiegoś wybitniejszego władcę, bądź też w jakimś

narodzie obudzi się żądza władzy, co powoduje że jakiś lud pragnie podporządkować sobie znaczną część znanego świata, stworzyć wielkie imperium. Takim wojną zazwyczaj towarzyszy bezwzględność i prawdziwa ludzka podłość. Wojny takie są zazwyczaj wyniszczające i stanowią poważne zagrożenie dla cywilizacji. Równie niebezpieczne są wojny globalne wywołane z pobudek religijnych, co wcale nie rzadziej ma miejsce. Wojny takie dodatkowo sieją zamęt w duszach obywateli. Nie tylko te, ale także inne bezwzględne wojny, bądź też opętani nienawiścią dowódcy wojskowi są zagrożeniem dla naturalnego porządku jaki panuje w Damnum.

Bardzo poważnym zagrożeniem bywa gniew (choć nie zawsze) bogów. Zdarza się, że czasem ludzie narażają się czymś bogom, czasem nawet na pozór błahy powód staje się przyczyną wielkiego gniewu bogów. Niekiedy lud będąc w wielkim zagrożeniu zapalczywie prosi boga-opiekuna o interwencję i nierzadko wezwany bóg zsyła prosiaczemu ludowi pomoc w różnorakiej formie, nieraz zgubnej dla samych wzywających. Tak dla przykładu potwór mający pokonać wroga zaczyna siać zniszczenie w całym państwie, a magiczny przedmiot okazuje się być przeklęty. Bynajmniej te negatywne skutki nie są w zamyśle bogów, jednak bogowie są omylni i nie wszechwiedzący i nieraz nie są w stanie przewidzieć skutków pewnych interwencji. Innym razem lud odwraca się od bogów lub też swoim zachowaniem ich drażni, a wtedy to bogowie mścą się na ludziach. Nieraz w takich sytuacjach dany kraj lub też większy obszar nawiedza jakiś straszliwy stwór, zaraza lub też cała armia nieprzyjaciół. Czasem bogowie z nudów organizują sobie rozrywkę poprzez różne, dziwne interwencje w świat ludzi, chociażby poprzez zesłanie tajemniczego przedmiotu, bądź też nakazanie jakiemuś człowiekowi zrobienie na pozór nierealnej rzeczy. Gdy sytuacja jest wyjątkowa to zdarza się, że sami bogowie schodzą na ziemię, aby bezpośrednio zainterweniować. Nierzadko bogowie skuszeni pięknej śmiertelniczek udają się na ziemię by spłodzić półboga, który za pewne narobi nie mały rozgardiasz. Zazwyczaj interwencje takie są mało groźne na dłuższą metę, lecz Niestety czasem bogom zdarza się popełnić znaczny błąd wysyłając pochopnie jakąś rzecz na świat, która wymyka im się spod kontroli i może stworzyć większe zagrożenie. Gdy

ludzie wyjątkowo zajądą za skórę boga może spotkać ich także niebezpieczna kara. Więc pomimo, iż zazwyczaj interwencje boskie nie sprawiają globalnego problemu to trzeba zachować niesłuchaną ostrożność w stosunku do wszelkich interwencji, bo mogą się one przerodzić w nie lada zagrożenie.

Oprócz tego istnieją liczne sekty, stowarzyszenia, które dążą nieraz do niebywale straszliwych rzeczy. Ponadto równie często źli bogowie i inne istoty knują straszliwe spiski doprowadzają do wewnętrznych sporów lub też otwarcie prowadzą walki. Wszelkie te działania w ciągu wieków przybierały różnorakie formy i miały różnorakie cele. Raz dążyli do zgubienia bogów, innym razem do przejęcia władzy, a jeszcze kiedyś indziej do wybicia jakiejś rasy i tak dalej. Nie można opisać wszystkich tych intryg i działań, ale powiem Ci, że plany mają wymyślne, a cele często przerażające. Kto i co następnego wymyśli, ani ja, ani nikt nie ma pojęcia...

Co to wszystko? Tylko tyle chciałeś wiedzieć? Szybko to jakoś poszło, no ale jak koniec to koniec. Jakbym był jeszcze kiedyś potrzebny to wiedz, że możesz na mnie liczyć, spodobało mi się to. No to do następnego spotkania! Bywaj!

Autor:
Antius Vardone

KSIEGA WIARY

„Deus sequere”

Idź za wezwaniem boga

P R O Ł O G O S

Witam, moje imię : Klaudiusz, nazwisko rodowe? Nieważne ta informacja jest zbędna jakimukolwiek czytelnikowi. Pochodzę z Eonu, najbardziej oświeconego narodu damnumskiego i poza nim najpewniej też. Chwile porażki, to błąd przy pracy, jeszcze uda nam się zniszczyć bogów.

Do napisania książki natchnął mnie pewien fakt: spotkałem ostatnio fanatyka w mojej wielkiej podróży, kłóciłem się z nim wiele godzin na temat bogów i on uznał wyższość nauki i nowych wynalazków jako nowych bogów. W chwili obecnej ów, fanatyk moim uczniem został i studiuje plany drogownictwa.

Ważne po co pisze o bogach? Żeby można było się z nich po naśmiewać, poza tym wroga trzeba znać. Tak, w tej książce napiszę o naszych najbardziej znienawidzonych wrogach- czyli bogach. Tak mówimy o tych bogach co na „Boskich Górach” mieszkają. Jak dla mnie to zwykli ludzie, jednakże może uda mi się Ciebie przekonać że tak na prawdę jest. W książce napiszę dokładny opis bogów, czym się „wsławili”, jakie mają dogmaty, co ich cechuje. Zatem, usiądź wygodnie, nie miej do mnie żalu ponieważ mam rację i czytaj uważnie, gdyż wiele godzin książkę ową pisałem osobiście.

Eoński Uczony
Cladius

Rozdział I: O bogach

Ogólne informacje

Bogowie istnieją w każdej kulturze. W każdej nie ma wyjątków, poza Eonem oczywiście. Jak to było z bogami w Eonie dowiedz się sam. Bogowie zawsze wpływali albo zasadniczo na życie wiernych, albo czasami „łaskawie” udzielali swojej pomocy, więcej razy jednak „karali” swoich wyznawców.

W Damnm bogowie są śmiertelni, da się ich zabić jednakże do łatwych zadań to nie należy, oczywiście ze nie, po coś ów człek się zwie „bogiem”. Obecnie wszyscy bogowie poza bogami zła mieszkają na górach które zwa „Boskimi”. Jednakże ja tam ich nie odróżniam, jest bóg zły ma swoich wyznawców jest bóg dobry ma swoich wyznawców, każdy bóg wspiera swoje idee więc mechanizm działania mają zupełnie taki sam. Cóż mogę więcej o bogach powiedzieć...praktycznie wszyscy się ich boją, ponieważ bogowie mają rzeczywisty wpływ na materię, mogą zejść na ziemię i uczynić to co uważają za słusne. Jak już mówiłem, wiele historii było w których bogowie zawinili..ale o tym później szerzej napisze. Wiara w teraźniejszym Damnm jest czym niezbędnym dla głupich prostaków gdyż tera,, większość krain ma problemy z opanowaniem anarchii, bezprawia, biedy, głodu oraz wysokiej śmiertelności ludzi w ich krajach. Jedynie bogowie (zdaniem wyznawców) mogą coś poradzić na obecny stan rzeczy, twierdzi tak zwłaszcza każdy Hurelionczyk. Odnośnie „Boskich Gór”, góry są na dosyć dalekiej północy od Damnm. Bardzo niewiele było w boskich domach a jeszcze mniej z nich wróciło. Tylko najwięksi bohaterowie, mogą się tam wybrać i to w konkretnej sprawie a nie tak „sobie”. Przynajmniej tak twierdzą moje podręczniki i plotki.

Moc bogów

Boska moc jest nieomal nieograniczona, nieomal ponieważ jest ograniczona w jakimś stopniu ponieważ da ich się zgładzić. Tylko my Eonczycy jesteśmy wystarczająco potężni by zgładzić boga no i może poza nielicznymi przypadkami w Wielkiej Wojnie Bosko-Ludzkiej ale o tym opowiem potem. Bogowie mocą swoją niejednokrotnie wpływali na swoich wyznawców w pozytywny, bądź negatywny sposób. Najczęściej pozytywny kiedy ich kraj podupadał bądź kiedy chcieli pognać wrogów swoich wyznawców.

Najczęściej negatywny kiedy ludzie za bardzo urosli w siłę i sprzeciwili się woli boskiej i również dążyli do ich upadku. Moc bogów nie rozgranicza się na dziedziny jak dziedziny sztuki magicznej, każdy z nich posiada boską moc jednakże używają ich w innych celach patronując innym ideom. Na przykład Gospel będzie wspomagał i przyświecał strażnikom i obrońcom prawo, a Saltus używał mocy swoim żołnierzom, dowódca itd. Często pomoc była wysyłana pod postacią jakichś zwierząt, bożych posłańców, udzielając błogosławieństw na konkretne osoby bądź grupy. Bogom również zdarzało się wysłać pomoc pod postacią magicznych artefaktów, które pomagało lub szkodziło w konkretnym celu. Gdy problem był dostatecznie poważny (totalna anarchia, brak władzy) wtedy bóg wraz z eskortą schodził na ziemię by zaprowadzić porządek. Bądź też zniszczyć swojego wroga, jednakże takie „zejścia” zdarzały się niebawem rzadko. Istnieje tylko dwóch bogów którzy zamieszkują świat Damnm : Oderun i Undus dwa boscy bracia. Wiedz też, że bogowie aż nazbyt często popełniali pomyłki czyniąc wielotysięczne ofiary, bądź też doprowadzając do własnej śmierci. Dlatego też ufać im za grosz nie wolno.

Historia bogów

Plugawa historia niecnym bogów plasuje się już od wielu tysiącleci, tak naprawdę nie znano czasów kiedy bogowie nie byli obecni czy to na ziemi Damnm czy też nie mieszkali na „Boskich górach”. Bogowie trwali odwiecznie i odwiecznie szkodzili, tak powiadam.

Pochodzenie świata nie jest dokładnie znane, prawdę mówiąc nie wiadomo jak został stworzony nasz świat. Możliwe że bogowie wspólnymi połączonymi siłami go stworzyli ale jeśli tak to gdzie dotychczas mieszkali? Na te pytanie nikt nie zna odpowiedzi a bogowie milczą. Wiadomo też że, bogowie toczyli często spory przeciwko samym sobie, to kłócąc się o władzę, to o wiernych, to jeszcze o coś innego. Teraz bogowie raczej nie mają czasu na walki i rozstrzyganie sporów między sobą ponieważ, odbudowują swoją plugawą wiarę wśród rodów Damnm.

Cała historia rozpoczyna się gdzieś 5000 lat temu, kiedy bogowie spuścili na ziemię pierwszych ludzi aby Ci płodzili potomków i zaludnili całą ziemię. Znudzeni leniwością ludzi podzielili ludzi na Arsów i Roburów aby ze sobą konkutowali i zaczęli się w końcu rozwijać. Niedawno po tym znikąd przybyli krasnoludzi

którzy ponoć ludzkimi niewolnikami boskimi byli i bogowie uwolnili ich dlatego że...zda się że wykuli im domostwa, gdyż krasnoludy jak powszechnie wiadomo, najlepiej znają się na kucie czegokolwiek oraz na kamieniarstwie. Następne podania głoszą że, elfy wyszły z swoich kryjówek którymi mogły być „Boskie Góry” gdyż twierdzi się że elfy to również byli boscy niewolnicy jednakże zbyt dumni by komuś usługiwać i po prostu uciekli. Następnie nastąpiła era elfów które podbiły niemalże całe Damnmvum jednakże większość ich pomartała za sprawą prawdopodobnie interwencji bogów. Powoli upadające elfy dobiły krasnoludy i rozpoczęły erę krasnoludów. O niej więcej dowiesz się w Księdze Ksiąg, powtarzać się nie będę. Następna era była era ludzi w której szerzyła się „herezja i plugastwa” jak to sam lud Damnmvum rzecze, dlatego też bogowie zostali zmuszeni do odnowienia swojej wiary i zniszczenia „herezji i plugastwa”. W erze ludzi był ogrom bratobójczych walk, ale nie przyszedł tu rozmawiać o historii życia w Damnmvum ale historii bogów, zainteresowanych odsyłam do Księgi Ksiąg.

„Niestety” zdarzyła się „wielka tragedia i rozłam” w panteonie boskim. Opiekun Obliviusa, którego imienia niestety spać nie mogę, chciał wybawić swój naród od krasnoludzkich Gandalów i oddał się pod pieczę mrocznych bogów, w konsekwencji tegoż czynu, cały jego naród oraz on sam zniknęli, pozostawiając po sobie jedynie wielki i długi mur odgradzający Obliviusa od reszty krajów Damnmvum, 1200 lat temu miało to miejsce. Wstęp do Obliviusa został oficjalnie zabroniony przez władców i arcykapłanów wszystkich krajów, poparty następującym komunikatem który znajdziecie w Księdze Ksiąg. Do ważniejszych i porządnych ludzi na pewno należy Gurios – wybitny przywódca silioński który toczył zacięte spory z bogami. „Boskie Góry” musiały również przetrzymać zmasowany atak nieumarłych hord pod wodzą wampirów, które musiały się niestety wycofać gdyż bogowie swą siłą przewyższali ich, ja osobiście bym dołączył do nieumarłych, szlachetny cel mieli. W historię wkraczamy teraz my – Gończycy. Nasz patron (nie bóg!) Hominus Nihilus, Wielki Budowniczy Świata, został splugawiony przez Damnmvumczyków tytułem boga Homilius. Teraz może coś z historii boskiego panteonu. U początku tworzeniu narodów, każdy miał swojego boskiego-opiekuna, tylko my dumny naród Sonu nie mieliśmy. Aż pewnego dnia, przyszedł do nas Ybnus który proponował, że będzie nam przewodził, pomagał, pokonywał naszych wrogów. Mój naród początkowo przyjął jego pomoc, jednakże bóg częściej na nas zsyłał kary niż pomagał w życiu codziennym, więc całymi siłami postanowiliśmy zabić niegodziwego boga, co nam się też udało. Konsekwencją tego, było odwrócenie się wszystkich bogów od nas co też nam szło na rękę rzecz można. Myślimy logicznie – skoro my nie mamy patrona nikt nie powinien mieć, po co komu bogowie każdy taki sam – plugawy i niegodziwy, dlatego też idea mojego narodu był cel który przyswieca wszystkiemu – zniszczenie bogów. Wszystkich bogów. Pewnie zastanawia Cię jak go zabiliśmy? Oczywiście podstępem, zmontowaliśmy pułapkę o której napisać tu nie mogę inaczej bym zamisnął za zdradę tajemnic narodu.

Okultyzm

Samo pojęcie okultyzm oznacza coś co jest „heretyckie” stara się obalić „dobrą” wiarę, i wprowadzić własne dogmaty. Okultyści często oddają się w posługę bogom zła, praktykują czarną magię oraz robią deprawujące rzeczy. Okultyści często wyrządzali szkody w długiej boskiej historii nawet zdołali zabić jednego, nie pamiętam nawet którego. Ale wszelkie klasztory, kościoły i wszelacy kapłani zawzięcie niszczą okultystów ponieważ stanowią zagrożenie nie tylko dla jego wiary ale dla innych wier...zupełnie jak my. Ostatnio w miastach można zaobserwować masowe zebrania okultystów którzy mordują „wierną” społeczność oraz propagują swoją wiarę. Dumne głoszenie, podżeganie, przekupstwa, handel niewolnikami to tylko wierzchołek góry z dostępnych im środków.

Rozdział II: Bogowie

Opiekunowie

Bogowie którzy umiłowali sobie jakiś kraj, którego stróżem się stali to opiekunowie bądź też patroni. A tutaj masz listę wszystkich opiekunów danych polis.

Saltus

- Opis kultu: Saltus jest świętym opiekunem Imperium Silionńskiego, największego państwa w Damnm, jest patron wojny, dyscypliny, potęgi, bezkompromisowości, bezwzględności, treningu, zemsty. Jego kapłani często to byli wojskowi, jego moc wspiera ich w bitwie, większość kapłanów stawia się zawsze kiedy trzeba kraju bronić. Pozycja kapłana Saltusa często jest jedynym wyjściem aby drogą niewojaczki dostać się na wysokie pozycje społeczne które zajmują byli dowódcy, stratedzy itd. Saltus nie cierpi tchórzostwa, dyshonoru, braku dyscypliny, jest raczej mściwym i gniewnym bogiem, często nie pomaga śmiertelnikom ale czeka na ich inicjatywę i na waleczność w bitwie, liczy że sami zasłużą na jego łaskę. Saltusa się przedstawia, jako wysokiego silnego mężczyznę odzianego w napierśnik oraz karwasze z metalowym hełmem na głowie (lub pod pachą), mający bogato zdobiony miecz w pochwie u pasa, rysy jego twarzy są ostre. A sam Saltus emanuje pewnością siebie oraz nieugiętym charakterem.
- Zasięg kultu: Jest niemal fanatycznie czczony w całym Silionie oraz w Gertanii. Modlitwy również wznoszą osoby które chcą pomyślności w walce.
- Święty dzień: ostatni dzień Pory Saltusa.
- Święte zwierze: Jeź
- Najważniejsza świątynia: Delubrum Saltus w Silionie (miasta są jednocześnie stolicami państw)
- Najważniejsza osobistość kultu: Fluris Valaskiris obecny Ensis Saltus

Vintiosa

- Opis kultu: Vintiosa jest prawą opiekunką Palatii, najbardziej rozwiniętego kulturalnie polis w Damnm, jest patronka sztuki, piękna, muz, miłości, namietności, muzyki, kobiet honorowości i wierności. Jej kapłanki/kapłani są czuli na piękno sztuki, natury są osobami wrażliwymi, kulturalnymi i propagującymi duchową harmonię i tolerancję. Nie cierpi niewiernych mężczyzn/kobiet. Kapłanki/ni są często uzdolnieni artystycznie, są wykształceni oraz prawdomówni, na ogół przestrzegają prawa, jednakże ich wartości mają lekkie anarchistyczne barwienie. Vintiosa jest zazwyczaj ubrana w zwiewne białe szaty, które podkreślają jej idealną urodę oraz długie ciemne włosy. Jej spojrzenie esencja kobiecości, piękna, dumy.
- Zasięg kultu: Czczona jest w całej Palatii oraz w Beotii jako główny bóg.
- Święty dzień: Dzień Wzajemnego Miłowania (pierwszy dzień Pory Vintiosy)
- Święte zwierze: Paw
- Najważniejsza świątynia: Delubrum Vintiosa
- Najważniejsza osobistość kultu:

Oderun

- Opis kultu: Oderun jest opiekun i wspólnie z bratem założyli państw-miasto Oderundus. Oderun jest patronem fanatyzmu, oddania, heroiczności, walki, władzy, zmian, hegemonii, wojen religijnych, bardzo cennych ofiar składanym bogom. Nader wszystko dba o religijny kult swojego państwa którego jest przywódcą wraz z bratem. Oderun jest bogiem podobnie jak Undus jego młodszy brat, wspólnie dzierżą władzę. Jego kapłani są to fanatyczni wyznawcy jego oraz Undusa, nie cofną się przed niczym byle by krzewić wiarę w boskich braci. Zazwyczaj są w podróży i głoszą dogmaty Oderunduńskie, bądź spędzają na rozmowach z swoimi bogami. Oderun zawsze stara się poświęcić czas dla wiernych, święta narodowe są odprawiane pod jego przewodnictwem. Kapłani to ludzie oddanie, waleczni oraz łakomi niszczenia innych religii i zasiewania zwątpienia w inne wiary. Oderun wygląda jak wielki brodaty mężczyzna, odziany w zdobioną koleczugę trzymający w ręce buławę w drugiej topór. W wzroku Oderuna da się wyczytać niezłomność, wolę przetrwania, fanatyzmu oraz walki.
- Zasięg kultu: Jest fanatycznie czczony w całym Oderundusie oraz w Sadrum.
- Święty dzień: święcone są dwa dni pierwszy dzień Pory Oderun na cześć Oderuna i ostatni na cześć Undusa.

- Święte zwierzę: Niedźwiedź
- Najważniejsza świątynia: Delubrum Oderun w Oderundusie.
- Najważniejsza osobistość kultu: Oderun

Undus

- Opis kultu: Undus jest również patronem Oderundus, którym rządzi na poły z bratem. Jednakże jego wpływy są mniejsze, Undus zarządza mniejszą częścią państwa-miasta przez co jest mniej znanym bogiem niż Oderun ale dla wiernych jest nie mniej ważny. Undus jest patronem braterstwa, wierności, oddania, walki za ojczyznę i wiarę, rodziny, ofiarności, strategii i wojska. Przez to że ma mniej obowiązków Undus, ma więcej czasu na spotkania z swoimi wiernymi przez co dwaj bracia się uzupełniają: Oderun rządzi w większej części kraje, prowadzi politykę oraz sporą część armii, natomiast Undus zajmuje się krzewieniem wiary, namawia do walki za ojczyznę oraz podejmuje niektóre decyzje za Oderuna. Undus wygląda jak młody, postawny chłopak bez zarostu z szczodrym wyrazem twarzy zazwyczaj odziany w szaty kapłana na których widnieje obraz symbiozy niedźwiedzia i wilka. Trzyma przy sobie topór z wilczymi insygniami oraz buławę.
- Zasięg kultu: Undus jest czczony w całym Oderundusie oraz w Sadrum.
- Święty dzień: pierwszy Dzień wiary w tygodniu (Pora Undusa) oraz ostatni.
- Święte zwierzę: Wilk
- Najważniejsza świątynia: Delubrum Undus niedaleko Delubrum Oderun w Oderundusie.
- Najważniejsza osobistość kultu: Undus

bóg Obliviusa

- Opis kultu: nie wiadomo
- Zasięg kultu: pewnie granice państwa Oblivius
- Święty dzień: Dzień Tajemnic który jest w zaraz w przeddzień rozpoczęcia się pory Saltusa, a tak to jest w Porze Obliviusa.
- Święte zwierzę: nie wiadomo
- Najważniejsza świątynia: gdzieś w głębi Obliviusa.
- Najważniejsza osobistość kultu: nieznany

Sacrus

- Opis kultu: Sacrus jest przedstawiony jako boskim opiekunem Hurelionu jednego z najbardziej uduchowionych polis. Jest patronem Patron ascetów, dowódców, władców, świętobliwości, bogobojności, spraw doczesnych, dzieci. Jest bardzo zapatrzonny w swój lud, słucha każdego jego prośb nawet najbłahszych jednakże nie zawsze pomaga. Jest władcą swego ludu ale zamieszkuje na „Boskich Górach”, pośrednikiem między nim a ludem jest, najwyższy kapłan który również dzierży władzę w państwie-mieście. Zwykle nie jest ani dobry ani zły, stara się być sprawiedliwy ale zazwyczaj dba o wiernych. Sacrus jest przedstawiany jako sędziwego wieku człowiek, w długich niebieskich szatach z szarymi włosami oraz brodą o dobrym lecz również surowym spojrzeniu.
- Zasięg kultu: Czczony szczególnie silnie w całym Hurelionie, oraz częściowo w Obtandii
- Święty dzień: 30 dzień Pory Sacrusa, a przez Hurelion cały miesiąc jest czczony.
- Święte zwierzę: Lew
- Najważniejsza świątynia: Delubrum Sacrus w Hurelionie
- Najważniejsza osobistość kultu: Internuntius

To są wszyscy znani mi boscy opiekunowie Damnum. Pewnie już zdążyłem zaobserwować że w mojej pracy pojawiły się „pory”.

A więc, okresy w Damnum oprócz na lata dzielą się na miesiące a miesiące na tygodnie, zali tygodnie na dni. Dzień z nocą trwają 24 godziny, tydzień ma 6 dni, miesiąc 10 tygodni, a rok, ma sześć pór. Pory dzielą się na : Pora Saltusa, Pora Vintiosy, Pora Oderuna, Pora Sacrusa, Pora Undusa i Pora Obliviusa. Każdy tydzień dzieli się na : Dzień Modlitw, Trzy dni Pracy, Dzień Odpoczynku oraz kończący tydzień Dzień Tajemnicy.

Pora	Czczony bóg	Klimat	Święte dni
Pora Saltusa	Saltus	Przedwiośnie	Ostatni Dzień: Dzień Wojaczki
Pora Vintiosy	Vintiosa	Wiosna	Pierwszy Dzień: Dzień Tajemnego Miłowania

Pora Oderuna	Oderun	Lato	Dwa pierwsze Dni: Dzień Zwycięstwa i Dzień Posługi
Pora Sacrus	Sacrus	Wczesna jesień	Ostatni Dzień: Dzień Oddania
Pora Undusa	Undus	Przedzime	Pierwszy i ostatni Dzień Modlitw w Porze Undusa
Pora Obliviusa	-	Zima	Ostatni Dzień: Dzień Tajemnic

Inni bogowie

Oprócz boskich patronów danych polis, „Boskie Góry” zwykli zamieszkiwać również inni bogowie. Bogowie Ci mają normalnych wiernych jednakże nie są głównym patronatem żadnego państwa-miasta.

Homilius (Hominus Nihilus)

- Opis kultu: Patron naukowców, techniki, arytmetyki, architektury i inżynierii. A według naszej tradycji nie bóg a Wielki Budowniczy Świata. „Kapłani” Hominusa Nihilusa zazwyczaj to świetni, naukowcy, arytmetycy, inżynierowie.
- Zasięg kultu: różnie, w Gonie jest uznawany za największego naukowca.
- Święty dzień: Dzień Pracy który następuje w 37 dniu Pory Undusa
- Święte zwierzę: -

Hcheront

- Opis kultu: Opiekun buntowników. Patron wszelkich działań buntowniczych, także tych wymierzonym przeciwko bogom oraz zazdrości. Jego kapłani to często osoby zbuntowane przeciwko własnemu państwu, czasami nawet osoby, które łamią prawo.
- Zasięg kultu: różnie, aczkolwiek teraz jego kult wyraźnie wzrasta ponieważ, mamy takie czasy a nie inne.
- Święty dzień: 30 dzień Pory Sacrusa, Dzień Buntu
- Święte zwierzę: -

Sospel

- Opis kultu: opiekun stróżów prawa. Patron prawa, porządku, sprawiedliwości, kary, sędziów, strażników, zemsty i pościgu. Kapłani Sospela często zajmują się łapaniem jeśli nie na wspólnie z strażnikami to na własną ręką bandytów. Często zostają strażnikami bądź obrońcami prawa. Bardzo niebezpieczne w tych czasach.
- Zasięg kultu: dosyć rozpowszechniony, w mniejszych polis.
- Święty dzień: Dzień po Dniu Buntu czyli Dzień Sprawiedliwości.
- Święte zwierzę: -

Casura

- Opis kultu: opiekunka łamiących prawo. Patronka anarchii, zmian, złodziei, łamania prawa, kawałów i zdrady. Kapłani Casura ta zaciekle przeciwnicy prawa a w szczególności strażników czy kapłanów Sospela.
- Zasięg kultu: na pewno coraz większy. Podczas tych mrocznych czasów coraz więcej ludzi sięga po desperackie czyny które mają mu zapewnić przetrwanie.
- Święty dzień: Dzień Bezprawia który jest w ten sam dzień co Dzień Sprawiedliwości...dosyć ironiczne nie sądzisz?
- Święte zwierzę: -

Graviosa

- Opis kultu: opiekunka błędnych rycerzy i poszukiwaczy chwały. Patronuje poszukiwaczom przygód, czy sławy, dalekim wyprawom w nieznane, rycerskości, zdobywaniu chwały, czy bogactwa. Jej kapłani to najczęściej wielcy podróżnicy.
- Zasięg kultu: nie wielki, czci się ją zazwyczaj udając się w podróż.
- Święty dzień: Dzień Podróż które jest 30 dniem Pory Vintiosa
- Święte zwierzę: -

Aurora

- Opis kultu: bogini płodności, miłości, nienawiści, zemsty, zawiści, pamięci, przyrody, natury. Jej

kapłanki przypominają nieco kapłanki Vintiosy jednakże różnią się nieco gdyż, Aurora jest bardziej patronką natury niż sztuki i kultury.

- Zasięg kultu: wszechobecny, często czczona przez chłopów, którzy się modlą o dobre plony.
- Święty dzień: 5 dzień Pory Oderuna. Dzień Płodności.
- Święte zwierzę:-

Żli bogowie

Tak, pora kończyć tą książkę, a tutaj na zakończenie masz coś co ludzie lubią najbardziej coś „mrocznego” i „zakazanego” jak to mówią „szanowni” kapłani. A zatem patrzaj co nieumiałymi, demonami oraz innymi plugawcami rządzi. Pochodzenie złych bogów tak owoż jest nie jasne tak samo jak pochodzenie zwykłych bogów.

Rogavit – pan dzikich bestii, podziemnych mutantów, wściekłości, furii, zwierzęcości, dzikości. Pan bestii, rządzi się swoimi dzikimi i brutalnymi hordami, uosabia on całą dzikość jaka istnieje. Jego pomioty często atakują mieszkańców z Damnum jednakże jego armie są jeszcze zbyt słabe by zagrozić jakimkolwiek polis.

Mad'ana – pan przekleństw, czarnej magii, czarowników, bluźnierstw, herezji, wiedźm, wolności, indywidualizm. Mad'ana to najprawdopodobniej najbardziej z niecznych bogów zła. Oficjalnie patronuje czarnoksiężników, którzy wszelkimi sposobami chcą zlikwidować wszystkich przedstawicieli Ars Logos, zyskując tym samym kontrolę w świecie magii. Jego kult nie ma przywódcy przynajmniej o którym by wiadomo, wiadome jest jednakowoż to że, jego armie na pewno są daleko od Damnum.

Creon – pan piekielnych bestii, otchłani, ognia, piekła, cierpienia, demonów. Jego kult jest bardzo słabo rozpowszechniony, dlatego iż jego słudzy czyli demony, rzadko pojawiają się w Damnum ale kiedy się pojawi dzień ten Damnumczycy pamiętać będą. Jest to bóg raczej skryty, które właśnie planuje podbój naszych krain.

Ordos – pan posługi zła, walki z dobrą, zmiany systemu wartości, rewolucji, honorowych rycerzy ciemności, posługi mrocznym potęgą. Kiedy Mad'ana patronuje złym magom, tak iż Ordos patronuje złym rycerzom. Jego ciemne moce często dosięgają prawych rycerzy, któż spaczni jego mocą, upadłymi rycerzami się stają. Kult Ordosa również propaguje bezgraniczne oddanie się posłudze zła, za co obiecwane są wszelkie łaski.

Gulgasha – pani zarazy, choroby, zepsucia, zgnilizny, nieumarłych, nekromancji. Jej kult obecnie prowadzi Turaniish, największa obecna nekromantka, której celem jest unicestwienie wszystkiego co żywe i pozamienianie tego w chodzące zwłoki. Gulgasha stoi za tymi wszystkimi chorobami które spadają na świat, za wszystkie zgnilizny i pomory. Nekromanci podobnie jak reszta nieumarłych mieszka w zamku wampirów, którzy cały czas chcą się dostać do grobu swojego wampirzego boga.

Davsun – bóg śmierci i umarłych. Strażnik i pan wrót do podziemnego królestwa dusz. Stoi on na pograniczu zła i dobra, więc otwarta cześć mu oddawana może być czasem źle odebrana. Ponadto jest to bóg cierpliwy, zawzięty i bezlitosny. Patron ostatecznej pośmiertnego spokoju, zemsty, neutralności, nieczułości, płaczu, smutku, zawziętości oraz nekromancji. Jego celem jest sprowadzenie wszystkich do pierwotnej, eterycznej postaci duchów. Dusze zmarłych składa w jaskini która na dnie morza się znajduje. Więc jeśli do Davsuna chcecie się wybrać, tam musicie iść.

Tak i więc, skończyła się moja praca, mam nadzieję, że zrozumiałeś każda wiara nie ma sensu, lepiej polegać na własnych umiejętnościach i rozwojowi niż na kaprysie tym co nieco więcej się dostało. Bogowie są kapryśni, popełniają błędy więc jakakolwiek wiara nie ma sensu, po co tracić czas na coś co i tak nie wiadomo czy skutek odniesie? Lepiej książkę inżynierską przeczytać i wtedy zobaczysz czarno na białym co jesteś w stanie zrobić a czego nie. Mam nadzieję że przekonałem Cię do swoich racji. Bywaj i przekaz tą książkę następnym.

KSIEGA WŁADZY

„Male imperatur, cum regit vulgus duces”

Zle to rzady, gdy motloch rządzi władcami

P R O Ł O G O S

Ja wielki Sospel reka sługi mego wiernego, arcykapłana Gansuna Hertosa spisuje oto me święte prawa, które służyć będą porządkowi i sprawiedliwości życia w Damnum. Prawie, że dzięki tymże prawom i przykazaniom Wielki Władca (MG) będzie mógł swoją posługę ludowi wieść dobrze i sprawiedliwie, co najważniejszymi atutami władcy są. Decyzję o spisaniu tychże prawd podjąłem, bom widział co to się wyprawiać wśród ludzkich władców zaczęło, bez praw byli niczym orczy tyranii, którzy nie znają potencjału ani wagi piastowanego przez nich urzędu władcy. Tako więc, jeśli czytelniku tego dzieła Wielkim Władcą, albo chociaż zamierzasz nim że być to nakazane Ci zostaje abyś zagłębił się w te święte stronicie bez reszty i me przesłanie zrozumiał i wykonywał później sumiennie.

W księdze tej najświętszej znajdziesz drogi śmiałku prawdy jakie jako Wielki Władca powinienes sobie przyswoić. Ponadto wiele cennych porad tutaj zamieszczę, abyś łatwiej mógł odnaleźć się w tej nowej życiowej roli. Strzeż się, zaprawdę powiadam strzeż się! Jak żeś tylko przejściowym Władcą, albo też masz zamiar więcej bohaterem kierować niżli się Władzy trzymać nie waz się tknąć rozdziału III co zatytułowany Wiedza. Nie waz się mego zakazu łamać, bo kara boska Cię nie ominie, a powiem że kara ta będzie taka, że już nigdy pełni zabawy z życia w Damnum nie uzyskasz! Więc zastanów się razy kilka, zanim owy rozdział niepowołanie przeczytać. Jedynie stały Wielki Władca może go odczytać, jedynie on! Rozdział ostatni stanowi lekkie uzupełnienie praw i reguł, tylko że z tej mroczniejszej strony... Czytaj i uważaj na własny cień...

Pisał arcykapłan Sospela:
Cydrion Beatfel

Rozdział I: Uwagi

Teraz drogi śmiertelniku przedstawię Ci parę zasad jaki przystoi Ci wypełniać jako Władcy i parę rad, których treść będzie Cię prowadzić drogą coraz doskonalszego Władcy. Tako więc zaczytaj się uważnie w te błogosławione wyrazy.

Rola Władcy (M6)

Tak więc, chcesz być Władcą, a nie wiesz kim on jest? Bowiem Ci że Władca to pan wszego losu, pan rzeczywistości która otacza bohaterów i wszystkie inne żywe istoty. Władca odpowiada za cały świat i za każdą najmniejszą istotę która się na nim znajduje, oprócz kilku – bohaterów (graczy). Wiec jak widzisz bycie Władcą to ciężki kawałek chleba, ale jak masz w sobie to coś, to będzie to dla Ciebie rajem. Żebyś to zrozumiał postaraj sobie wyobrazić, że jesteś panem wszech rzeczy, nawet bogów (ale z tym to uważaj) i Twoja rola w tym wszystkim jest ożywienie całego świata i wkomponowania w niego bohaterów oraz co nie mniej ważne, zapewnienie im ciekawego życia. Ciekawego wcale nie oznacza przyjemnego, jak sam o tym nie wiedziałeś to bohaterowie pewnie też o tym nie wiedzą, więc musisz nim to wyraźnie pokazać. Ważną rolą Władcy jest także właściwe pokazanie świata zgodne z rzeczywistością jaka w nim panuje, jeśli nie znasz obecnej sytuacji w Damnum to natychmiast odłóż tą księgę i poczytaj chociażby Księgę Ksiąg. Jeśli natomiast wiesz jaka jest aktualna sytuacja to musisz wszelkimi sposobami przedstawić ją jak najwierniej bohaterom, aby wiedzieli w jakim świecie i w jakich czasach przyszło im żyć. Żeby jednak owa ciekawość z życia nie zamieniła się w monotonię jako Władca musisz organizować bohaterom różnorakie przygody i zadania. Szerzej na ten temat przeczytasz w innym rozdziale. Co są wszystkie najważniejsze role jakie musisz spełnić jako Władca. Pamiętaj o nich.

Złote zasady

Teraz przedstawię Ci drogi śmiałku parę złotych zasad, których przestrzeganie doprowadzi Cię do sukcesu jako Wielkiego Władcy.

Złote zasady

- Dobrze się przygotuj do sesji! - Po prostu przygotuj się do prowadzenia, bo nieprzygotowany Władca to żaden Władca (więcej na temat przygotowywania przygód w innym rozdziale)
- Dbaj o klimat! - Szczegółowo i dokładnie opisuj otaczający bohaterów świat. Dodawaj do niego różne „smaczki” takie jak jakieś przypadkowe codzienne zdarzenia, barwne postacie itd. Spraw żeby świat żył!
- Karz i nagradzaj! - Chociażby za dłuższą wypowiedź bohatera która Ci się spodobała dawaj chociażby po 1 PD więcej. Lepiej nagradzaj i karz jak najczęściej, dając mniej PD za każdym razem, niż też rzadziej, dając więcej, bo graczy mobilizuje docenienie przez Ciebie choćby drobnej rzeczy zrobionej przez bohatera. Za odbieganie od klimatu minusy do PD dawaj w podobny sposób. Ponadto nagradzaj graczy za jakieś wybitniejsze pomysły, które w jakiś sposób pomogły drużynie. Oprócz PD za wybitniejsze osiągnięcia (i w pomysłach i w odgrywaniu) nagradzać możesz także PF. Wiadomo, w zależności od stopnia dawaj odpowiednią ilość PD (minimalnie 1, a maksymalnie 20 jednorazowo). Nie zapominaj o tym!!!
- Dbaj o porządek! - Żeby sesja była przyjemna musi panować porządek. Za psucie sesji dawaj bardzo duże minusy do PD, nie dawaj sobie wchodzić na głowę! Co ty tu jesteś Władcą, pamiętaj o tym!
- Niech mówią tylko postaciami! - Bacz, aby gracze mówili tylko to co mówią/robią swoimi postaciami. Jak bohaterowie nie mogą w danej chwili rozmawiać, niech gracze też nie rozmawiają, jak mają być cicho to niech mówią szeptem. Za odgrywanie tego dawaj chociażby najmniejsze plusy, a za nie odgrywanie minusy (ale już trochę większe).
- Nagradzaj pomysłowość! - Jeżeli gracz dobrze opisze i uklimacie próbę wykonania jakiejś czynności (jakis test), to śmiało możesz nagrodzić go plusem do testu za to. To bardzo mobilizuje! Nie żałuj sobie!

Testy

Teraz powiem Ci śmiałku jak często i w jaki sposób testy bohaterom wykonywać. Otóż musisz pamiętać, że test wykonuje się jak nie da się przewidzieć, czy dana próba zakończy się sukcesem i najlepiej staraj się jak najczęściej kości zastąpić wyobraźnią i umiejętnością logicznego myślenia. Gdy raczej zręczny bohater

próbuję się wdrapać na zwykłe drzewo, to test tu będzie zbędny, lecz jeżeli chce to zrobić ocieżały kapłan to jednak test jest tutaj wskazany. Co ty jesteś tutaj Władca, a mechanika i testy są jedynie środkami pomocniczymi, wskazówkami, pamiętaj o tym. Jeżeli nie potrafisz ocenić jaką umiejętność czy cechę to możesz wziąć średnią z dwóch umiejętności lub cech, albo wykonać parę testów jeden po drugim, wybór należy do Ciebie. Najważniejsze, abyś zapamiętał, że mechanika jest tylko środkiem pomocniczym, to Ty tutaj tworzysz wszelkie zasady!

Powinieneś sobie wziąć do serca 2 testy, które często będziesz wykonywał. Mianowicie: test strachu i test przerażenia. Wyjaśnienie jest zbędne, po prostu, gdy coś może wzbudzić strach to robisz pierwszy test, jak to coś wzbudzi coś więcej niż sam strach to wybierasz drugą opcję. Co dają owe testy? Otóż są to testy **SW**, pamiętaj, że drugi zawsze jest obciążony modyfikatorem -1. Jeżeli postać nie zda testu strachu to otrzymuje 5 **PP** i co rundę może ponowić test, efekt mija gdy go zda. Natomiast gdy nie zda testu przerażenia (ale nie wiele mu brakowało) to nie może się ruszać ani nic robić, co rundę może ponowić test, jeżeli natomiast uzyska 2 **PP** lub więcej to otrzymuje **UP** i w panice ucieka gdzie się da, albo zwija się w kłębek panicznie przerażony... Jednak dalej ma możliwość ponawiania testu co rundę.

Jeżeli gracz dobrze opíše podjętą próbę (test) i z tego opisu może wynikać ułatwienia to śmiało możesz przydzielić mu modyfikator do tej próby, aby zachęcić do bardziej klimatycznego podejścia do testów. Ponadto jak bohater ma czas na skupienie i może wykonywać założmy daną próbę 10 razy dłużej niż by to robił normalnie powinieneś w zależności od danego typu testu przydzielić mu modyfikator od +1 do +3. Jeżeli natomiast ma mniej czasu niż potrzebuje to tak samo powinieneś obciążyć go podobnym modyfikatorem ujemnym.

Jeszcze została jedna sprawa do wyjaśnienia: ponawianie testów. Czyli najprościej mówiąc, co zrobić gdy postaci nie powiódł się jakiś test, a gracz chce ponowić próbę. Standardowym zachowaniem tutaj jest danie możliwości powtórzenia test z modyfikatorem -1 za każdą kolejną próbę, o ile taka kolejna próba jest logicznie wytłumaczalna (np. można próbować 2 razy wyważyć drzwi, ale ciężko jest 2 razy starać sobie coś przypomnieć. W szczególnych sytuacjach (wymaga tego przygoda) możesz pozwolić ponowić test nawet bez modyfikatora. Alternatywnym sposobem jest pozwolenie graczowi na ponowienie testu tylko wtedy jak przekonująco wyjaśni jak inaczej się stara podejść do próby (np. po nieudanej próbie otwarcia kłódki, bohater ściąga rękawiczki, przeczyszcza wytrych i nadstawia ucho do zamka). Innym wyjściem jest po prostu zabronienie ponawiania testów.

Rozdział II: Przygody

Teraz przybliżę Ci przyszły Władco tematykę tworzenia i prowadzenia przygód oraz kampanii. Ponadto spisałem tutaj ręką mego kapłana trochę przykładowych pomysłów na kampanię lub przygodę. Warto zapoznać się z tym rozdziałem.

Przygotowanie

Tak więc zacznę od tego jak należy przygotowywać scenariusz przygody lub kampanii (ciąg kilku przygód, które łączy wspólny motyw przewodni). Najpierw musisz wymyślić jakiś motyw przewodni, rdzeń fabularny do którego potem będą dobudowywane różne wątki. Gdy już to zrobisz to najlepiej przyrządź sobie plan wydarzeń całej przygody (im bardziej szczegółowy tym lepszy), ale uwzględnij w nim różne drogi jakie mogą obrać bohaterowie będące konsekwencją ich różnych decyzji. Owy plan wszystkich wydarzeń zrób tak, że niektóre punkty będą możliwe do ominięcia, że będą możliwe różne drogi, prowadzące do ostatecznego celu fabularnego. Gdy to zrobisz naszkicuj mapki miejsc, w których będzie się działa akcja przygody, ustal charakterystyki głównych spotkanych postaci oraz obmyśl chociaż ogólny opis poszczególnych zdarzeń, miejsc i postaci. Jak już to zrobisz możesz do punktów w swoim planie wydarzeń dopisać podpunkty, mini zadania, ciekawsze zdarzenia itp. Jeżeli masz czas i ochotę to możesz przygotować parę rekwizytów przedmiotów, które w czasie przygody znajdą bohaterowie (np. list, wiadomość, kartka z księgi, papirus), tego typu rzeczy bardzo pobudzają graczy do dalszej gdy i urozmaicają sesję. Ciekawym sposobem jest także napisanie na osobnej kartce losowych zdarzeń w poszczególnym typie terenu (w mieście, lesie, na polu), robi się go bardzo łatwo, po prostu robisz serie tabelki na poszczególne miejsca i robisz w każdej ileś pozycji (najwygodniej 10, albo 100) i w każdej wypisujesz inne zdarzenie, a potem tylko za pomocą rzutu kością losowo określasz zdarzenie. Podobnie możesz zrobić generator losowych postaci. Oczywiście jak masz własny sposób na wygodne napisanie scenariusza to oczywiście możesz je wykorzystać, to jest tylko moja propozycja.

Pomysły

Teraz śmiało wypiszę Ci przykładowy zbiór pomysłów na przygody. Korzystaj z niego do woli.

Pomysły na przygody i kampanie:

- **Zagrożenie nadchodzi!** - Nad Damnum nadchodzi któreś z zagrożeń jakie zostały wymienione w Księdze Ksiąg. Co raczej pomysł na kampanię, nie zaleca się go stosować dla początkujących postaci, to już nie jest byle co...
- **Spisek!** - Władze w jakimś państwie lub mieście zostają przesiąknięte spiskowcami, korupcja sięga zenitu, a coraz to nowe wymysły władz są nie do przyjęcia dla ludzi. Ktoś musi wykryć spisek i go udowodnić.
- **Wojna!** - Pomiedzy państwami wybucha wojna. Po której stronie staną bohaterowie?
- **Boska misja** - Właśnie na bohaterów padło, że bogowie chcą zapewnić sobie jakąś rozrywkę. Nakazują bohaterom zrobienie czegoś na pozór niemożliwego, lecz całej drodze będą im towarzyszyła błogosławieństwa i przekleństwa rozbawionych bogów.
- **Znów to samo!** - Bohaterów kolejny raz okradziono, ale tym razem nieuważni złodzieje zostawili po sobie ślad, który może doprowadzić bohaterów do bandytów.
- **Zemsta** - Zaprzyjaźn z bohaterami jakaś niewinna postać (kobietę lub dziecko) i potem spraw, iż owy nowy przyjaciel zostanie zamordowany. Bohaterowie robią wszystko by się zemścić, możesz zaprowadzić nich gdziekolwiek chcesz...
- **Okup** - Ktoś porwał jednego z bohaterów lub ich bliskiego towarzysza i żąda okupu. Czy bohaterowie go zapłacą, a może postarają się odbić porwanego?
- **Herezja!** - Wszędzie wokół zaczynają się plewić herezje. Czy bohaterowie wspomogą kwitnące religie, czy pomimo przeważającej siły wroga pozostaną wierni bogom?
- **Konflikt** - W jakimś mieście dochodzi do konfliktów rasowych/religijnych. Czy to zwykłe przepychanki? Po czyjej stronie staną bohaterowie? Może to czyjaś prowokacja?
- **Okultyzm** - Okultyści przenikają do jakiegoś osady/miasta i dzieją się tam nieciekawe rzeczy. Jednak skorumpowana władza przymyka oko na działalność okultystów. Jak zareagują bohaterowie?
- **Złe miejsce, zły czas** - Bohaterowie są uważani za kogoś kim nie są. Niby nic takiego, ale jak potem się okazuje owe osobistości mają wiele wrogów i długów...

- **Osobista sprawa** – Musisz się dowiedzieć jakie są prywatne cele bohaterów graczy i słabe punkty i nie poruszyć, zaangażowanie graczy gwarantowane.
- **Daleka podróż** – Bohaterowie zostają wynajęci jako zwiadowcy, dyplomaci albo coś w tym stylu i muszą wybrać się po za granice Damnum, do nieokreślonej dżicy.
- **Przysięga** – W czasie przypięty emocji (musisz to zaaranżować) bohater/bohaterowie złożyli jakąś dziwną przysięgę jaką wymagał władca/ukochana/przyjaciel i teraz muszą nią spełnić (ścięcie 3 krasnoludów, zabicie burmistrza itp.).
- **Kłopoty** – Bohaterowie zależli komu nie trzeba za skórę. Są ścigani przez wykwalifikowanych łowców i porządnie uzbrojonych najmitów, czas uciekać.
- **Porwanie** – Bohaterowie zostają porwani i uwięzieni. Szykuje się cicha, a może brawurowa ucieczka?
- **Wpadka** – Bohaterowie zabili bezbronną osobę (choćby przypadkiem), lecz niestety okazało się, że ktoś to widział z pobliskiej osady. Jak wyda ich straż to w końcu jak zawitają do miasta zostaną ścięci.
- **Stwór!** – Gdzieś w okolicy grasuje straszliwa bestia, ktoś musie się jej pozbyć, ale nie jest to zwykły potwór.
- **Tajemniczy przedmiot** – Bohaterowie zostają wynajęci, aby zdobyć któregoś ze świątyń jakiś pradawny artefakt. Trudno go zdobyć, a po za tym ciekawe po co on świątyni?
- **Wielki człowiek** – Gdzieś niedaleko rozpoczyna swoją działalność jakiś wybitny przywódca, czy też inny człowiek. Poglądy głosi słuszne i szlachetne, ale niewiedząc dlaczego nie pasuje miejscowej władzy... Jak zachowają się w takiej sytuacji bohaterowie?
- **Choroba** – Jeden z członków drużyny zostaje zarażony ciężką chorobą. Trzeba zdobyć lekarstwo, a po za tym ciekawe w jaki sposób został zarażony...
- **Tajemnicze miejsce** – W jakimś miejscu znikają ludzie, ponoć światło tam nie dociera i takie tam. Ktoś to musi sprawdzić i zostali do tego wynajęci bohaterowie.
- **Szalony uczony** – Bohaterowie zostali wynajęci jako ochroniarze przez jednego szalonego uczonego, który zabiera ich w długą podróż do tajemniczych miejsc, bo chce coś tam udowodnić, coś znaleźć, ponoć coś bardzo ważne i niezwykle potężnego itp.
- **Wielkie zmiany** – Do władz w jakimś państwie dochodzi jakaś sekta albo inny dziwny twór. Wprowadza ona bardzo dotkliwe dla bohaterów zmiany (np. zakaz używania magii, zakaz posiadania broni, zakaz posiadania wierzchowca). Jak się zachowają bohaterowie, czy będą się buntować, czy po prostu wyjadą.
- **Dziejowe wydarzenie** – Jednoczy się Damnum, pierwsza wyprawa zbrojna Damnum, masowa pielgrzymka, Bogowie schodzą na ziemię itp. Po prostu zdarzyło się wyjątkowe wydarzenie na które reaguje niemalże cały świat, co zrobią bohaterowie w czasie takich globalnych wydarzeń, zmian?

Nagrody

Po wykonaniu przygotowanej przez Ciebie przygody lub kampanii bohatera należą się nagroda. Uniwersalna nagroda za grę (po każdej sesji) są PD, średnio przydziela się 100-150 PD za 4 godziny DOBREJ gdy (liczba ta później jest modyfikowana zdobytymi plusami i minusami). Jednak gdy bohaterowie robią coś znaczącego to należą im się dodatkowa nagroda. Oto przykłady różnych nagród:

Najczęstsze nagrody

- **Złoto** – chyba wyjaśniać nie trzeba, po prostu pieniądze.
- **Materialna nagroda** – jakieś przedmioty itp.
- **Możliwość nabycia/awansowania umiejętności** – po prostu pozwalasz normalnie nauczyć się bez niczego bohaterowi dowolnej (albo wybranej) umiejętności.
- **Możliwość nabycia zdolności** – To samo co wyżej, tylko że z zdolnością.
- **Punkty farta** – Dajesz graczom pewną ilość Pf.
- **Nagroda fabularna** – Jak gracz dąży do czegoś swoją postacią, możesz mu przybliżyć ten obrany cel.
- **Magiczny przedmiot** – Za wyjątkowo długą i trudną kampanię możesz obdarować bohaterów magicznymi przedmiotami. Ostatecznie w CIEYM swoim życiu nie powinni nich mieć jednak więcej niż 3, może 4.
- **Rozwój statystyk postaci** – W ramach jakiegoś błogosławieństwa itp. Możesz obdarzyć bohaterów jakimś bonusem do cechy, umiejętności lub też obdarzyć ich specjalnymi atutami.
- **Tytuł** – Bohaterowie mogą otrzymać jakiś wyróżniający tytuł np. odznaczenie, honorowe obywatelstwo.
- **Sława** – Za rzeczy, o których ludzie będą mówić i będą wzbudzać strach/podziw możesz nagrodzić od 1 (znaczący wyczyn) do 3 (heroicznie-epicki wyczyn).
- **Niewolnicy** – Zdarza się, że bohaterowie pojma paru jeńców, wedle prawa połowę muszą oddać władzy miejscowej, a połowę mogą zatrzymać jako niewolników. Po za tym pokonany wróg sam może zechcieć stać się dobrowolnie niewolnikiem graczy, za cenę uratowania życia. Tacy niewolnicy bywają czasem kłopotliwy. Jest to ciekawa nagroda raczej dla odpowiedzialnych graczy.

Rozdział III: Wiedza

Co jest właśnie ten dział, o którym wspominałem na początku tej natchnionej księgi. Podsumuje:

JEŻELI NIE JESTEŚ STAŁYM MG ALBO PO PROSTU NIE MASZ W PLANACH ROBIEŃIA PRZYGÓD WŁĘBIAJĄCYCH SIĘ W CIEMNICE ŚWIATA DAMNUM CO NIE MASZ PRAWA CZYTAĆ TEGO ROZDZIAŁU I NIE RÓB TEGO, BO TYM TYLKO ZASZKODZISZ SAM SOBIE!!!

No więc jak już sobie tą kwestie wyjaśniłeś, to zapraszam do dalszej lektury LUB zamknięcia tej księgi...

Boskie sekrety

Pewnie zastanawiało Cię skąd bogowie biorą swoją moc, a w ogóle to jak stali się bogami. Opowiem Ci teraz naszą tajemnicę. Tylko nie myśl że w życiu codziennym my, Bogowie znamy prawdę, tak samo jak bohaterowie i teraz jeszcze Ty nie mamy pojęcia na większość z tych tematów. Tak więc bogowie byli niegdyś zwykłymi ludźmi, którzy żyli w Damnum około 6000 lat temu. Po prostu są to ludzie, którzy nie będąc nigdzie ukryci przeżyli apokalipsę zgotowaną im przez poprzednich bogów (o czym przeczytasz w dziale o historii). Jak więc ze zwykłych ludzi stali się bogami? Otóż, po apokalipsie poprzedni bogowie popełnili samobójstwo i panteon boski był pusty, wtedy to Ojciec Bogów zrozumiał, iż musi go na nowo obsadzić. Nie zamierzał przyzywać żadnej istoty z Wymiaru Pustki. Spojrzał wtedy na zniszczony świat i oprócz elfów, którym sam udzielił schronienia ujrzał jedynie garstkę ocalałych jakimś cudem ludzi. Postanowił mianować ich nowymi bogami. Stali się oni długowieczni, potęgę, zyskali dostęp do kilku ksiąg wiedzy tajemnej i zamieszkali na sklepieniu niebieskim. Wiedza w owych księgach zawarta nadawała im moc schodzenia na ziemię i powrotu do nieba, pozwalała im ingerować w sprawy ludzi oraz wywoływać istoty, przedmioty i inne rzeczy z Wymiaru Pustki. Problem jest taki, iż wywołując coś z wymiaru pustki nigdy nie można mieć pewności, iż otrzyma się to o co się prosiło. Morderca mający zabić jakiegoś człowieka, może po wykonaniu zadania starać się przejąć władzę w jakimś państwie, albo siać grozę mordując. Dlatego więc tak często pomocna dłoń bogów okazuje się zgubą... Czasem bogowie podejmują nietrafne decyzje lub działają pod wpływem emocji, bo po prawdzie są to zwykli ludzie, tylko obdarzeni paroma mocami. Odczuwamy strach, miłość i inne ludzkie uczucia, pamiętaj o tym. Bogowie lubią ingerować w świat ludzi, to dla nich rozrywka.

Nieznana historia

Znajomość historii przez dzisiejszych ludzi jest znikoma, naprawdę, zaraz się o tym przekonasz sam...

Historia świata zaczęła się dziesiątki tysięcy lat temu, a nie 6000 lat temu. Cały świat stworzył Ojciec bogów, nadludzka istota o nieograniczonej mocy. Stworzył go, lecz później w niego nie ingerował prawie w ogóle, tylko w skrajnych przypadkach. Ojciec bogów jedynie podziwiał swoje dzieło i jego rozwój. Oczywiście praktycznie nikt nie wie o istnieniu Ojca bogów (parę najwyższych kapłanów elfów i parę innych wyjątkowych postaci). Po stworzeniu świata Ojciec bogów zauważył, że ludzie, którzy mieli podbić świat w ogóle się nie rozwijają. Pomyślał, iż potrzebują opiekunów, przewodników. Wywołał wtedy parę istot z Wymiaru Pustki oraz mianował jednego, najwybitniejszego człowieka i mianował ich bogami. Bogowie prowadzili różne ludy, a owy bóg ludzkiego pochodzenia radził im, czego ludzie potrzebują. Już nie długo po tym, koncepcje poszczególnych bogów były tak różne, iż wybuch konflikt, a bogowie podzielili się na 2 obozy. Był to pierwszy podział na dobro i zło, choć oczywiście jest to uproszczenie, które stosuje abyś śmiertelniku zrozumiał me przesłanie. Podczas długiej I Wojny Boskiej zli bogowie wydrążyli rekoma ludzi podziemne tunele, które sięgają dna Wielkiego Kanionu i wrót do świata umarłych. Tam też schowali się schowali po porażce. Ludzkość trwała i rozwijała się podobnie jak Damnum z tym, że nie przez 6000 lat tylko przez 30 000. W końcu ludzie mają niemalże wszystko odrzucili bogów. Bogowie na wniosek boga wojny zgodzili się zniszczyć świat. Wspólnymi siłami otworzyli wrota Wymiaru Pustki i deszcz ognia spadł na ziemię. W czasie tej apokalipsy bogowie zrozumieli, że jak nie będzie ludzi, to nie będzie kto miał nim oddawać cześć i szybko starali się ich ratować. Miedzy czasie gdy Ojciec bogów zobaczył że całe jego dzieło może zostać zaprzepaszczone, postanowił zaingerować. W chwilę przywołał setki duchów z Wymiaru Pustki i mianował ich bogami, po czym zamknął ich wszystkich w magicznej studni duch, którą ukrył na wyspie (na środku morza wewnętrznego), którą to otaczają nieskończone wichury i srogie sztormy. Potem spisał 49 ksiąg zawierających specyficzne, krótkie rozkazy, po których wypowiedzeniu dany bóg ze studni dusz manifestował swoją obecność wykonując dane

polecenie po czym ponownie zniknął w studni. Dzisiaj cała ta wiedza nazywa się Hrs Logos. Następnie nie mając już czasu na szybko poukrywać księgi na całym świecie (tak aby ich ogień nie pochłoniął), lecz widział, że ludzie nie potrafią ich odnaleźć, więc przekazał jedną jednemu państwu. Państwo owe użyło magii aby stworzyć barierę, która uchroniła ich przed zagładą, lecz lekko zdeformowała – w elfy. W ramach ciekawostki powiem, że ludzie poznali do tej pory zaledwie kilka i to wybrakowanych ksiąg... Bogowie w tym czasie wzięli ludzi z dwóch narodów, Hrsii oraz Roburii i schronili ich w swoich niebiańskich posiadłościach. Reszta ludzi kazali zbiec pod ziemię, licząc że jakoś przeżyją. Po apokalipsie okazało się, że Ci co wybrali się podziemie zmutowali się w obrzydliwe bestie – nowy naród mrocznych bogów. Ci co się dobrze schowali, że zmutowali, aż tak i jedynie się skurczyli, a ich ciała zbrzydły nie tracąc człowieczeństwa – stali się krasnoludami. Elfi kraj zapadł się pod ziemię (pod wpływem ognistych kul z nieba) i do dziś mają oni swoją ojczyznę w wielkim kanionie niedaleko za granicą Damnum, gdzie toczą nieustanną wojnę z bestiami z podziemi. Ludzie, którzy jakimś cudem przeżyli na powierzchni zostali wezwani do domu Ojca bogów, gdzie przebywali kolejne lata. Krasnoludzi szybko wyszli na powierzchnię, gdzie znajdowali się osiedleni przez bogów ludzie. Bogowie nie potrafili pogodzić się z własnym sumieniem, wiedząc do czego doprowadzili. Coteż wybrali się na wielką krucjatę przeciwko złym bogom mającą być zadośćuczynieniem za swoje błędy. Całe armie bogów i ich przywołańców ruszyły pod ziemię. Po długiej wojnie, nazwanej II Wojną Boską zabili wszystkich złych bogów i na samym dnie piekieł założyli Państwo Bożej Sprawiedliwości, lecz długo się ono nie otrzymane i pod naporem dzikich bestii padło, a wszyscy bogowie zginęli. Zaskoczony zachowaniem bogów Ojciec bogów na szybko mianował nowymi bogami przebywających u niego ludzi, którzy przeżyli apokalipsę. Nowi bogowie oczywiście nie pamiętali spotkania z Ojcem bogów, zostało to wymazane z ich pamięci. Bogowie rozpoczęli swoją działalność od wojny, bo jak się okazało ową apokalipsę przeżyli także złi ludzie, więc wojna była nieunikniona. Wojna trwała wiele wiele lat, nieraz na sklepieniu niebieskim, nieraz na powierzchni ziemi. W czasie wojny zginęło wieśset bogów. Ostatecznie postanowili podpisać rozejm, ponieważ nikt nie potrafił jednoznacznie zwyciężyć. W zamian za możliwość w ingerencję (ograniczoną) w świat ludzi, złi bogowie wyniosą się pod ziemię. Tak też się stało. Tak więc jak widzisz świat wcale nie jest taki młody, a wasza cywilizacja jest jedynie kolejną w dziejach świata... Tak więc bacz, bo zagłada może się zdarzyć w każdej chwili podczas trwania tej drugiej epoki, epoki Mroku.

Tajemnice teraźniejszości

Gdy już znasz prawdziwą historię przydałoby się dowiedzieć co nieco na temat czasów dzisiejszych. Teraźniejsza cywilizacja jest praktycznie barbarzyńska i całkowicie sprymitywizowana w porównaniu z tym co było na tej ziemi niegdyś. Ludzi otaczają mistyczne budowle, których przeznaczenia ludzie się nawet nie domyślają. Niektóre z nich to pozostałość z wielotysięcznej historii II Epoki, a niektóre to jeszcze resztki cywilizacji z poprzedniej epoki. Budowle i przedmioty tego typu mogą być niezwykle potężne, a nie zawsze jest to pozytywna potęga. Tego typu rzeczy możesz wykorzystać w różny sposób, tylko nie zbyt często, aby nie stały się normalnością dla bohaterów.

Najbardziej niewyjaśniona dziedzina dzisiejszego świata jest magia wiedźm, na pewno zastanawiało Cię nie raz jak ona działa. Otóż jest to nic innego jak prymitywna moc różnych demonów. W zasadzie nie jest to żadna magia, po prostu ludzie tak długo wierzyli w tego typu zabobony, że w końcu zauważyły to i zaczęły wykorzystywać sprytne demony. Są oni już wyczuleni na te wielowiekowe niezmiennie modły i usłyszą się nawet z wielu mil, lecz aby to się stało musi być przeprowadzony autentyczny wielowiekowy rytuał, w przeciwnym wypadku demony nie zwrócą na niego uwagi. Tak się złożyło, że w przeciągu wieków ludzie bezmyślnie dokładali własną modły, lecz nie są one jeszcze na tyle „dojrzałe”, aby je słyszały demony, o czym oczywiście ludzie nie wiedzą i wnoszą one dane modły na próżno. Ogólnie za każdym razem ty decydujesz np. przed sesją czy ten typ magii będzie działać. Może w tym czasie odbywa się jakieś święto demonie, albo po prostu dzisiaj demony nie potrafią usłyszeć nawoływań śmiertelników z bliżej nie określonych powodów. Nie powinienes podejmować decyzji odnośnie tej magii na stałe, specjalnie ją zmieniaj, aby zamieszać w głowach graczy. Magia ta nie jest rzeczą oczywistą, inteligentniejsi ludzie traktują ją jako nieprawdziwy zabobon, lecz prosta ludność wierzy w wszelkie przesady, nawet jak ma wątpliwości to tak na „wszelki wypadek” woli wiedźmie w drogę nie wchodzić. Ogólnie to ty decydujesz czy dane zaklęcie jest prawdziwe, czy fałszywe/przekrecone i czy w danym czasie magia ta działa. Jak wiadomo demony nie za darmo nie robią... Tak więc jak jakiś bohater zbyt często korzysta z pomocy magii i wyczuwasz, że ciężko by było mu żyć bez niej to wtedy odwiedza go demon, który go najczęściej nasłuchuje i nakazuje mu spełnienie jakiejś jego prośby, a gdy bohater odmówi lub jej nie wykona to obiecuje odebranie mu mocy i liczne przekleństwa. Gdy bohater skrajnie się uzależni od magii to owy diabeł w końcu zażąda jego duszy w zamian za dalszą posługę tym samym czyniąc z bohatera swojego sługę. W tej sferze wszystko jest w twoich rękach Władco.

W dzisiejszym świecie istnieje wiele sekt, tajnych klanów i innych stowarzyszeń, które zazwyczaj maczają palce w wielu aspektach życia w Damnum. Opiszę Ci największe z nich.

Zakon Eonu - Zakon ten ma na celu propagowanie w całym Damnum idei państwa eonskiego, idei zwróconej przeciwko bogom. Stara się on obalić wiarę w bogów, poprzez tworzenie zamętu w sercach wiernych oraz poprzez przygotowywanie się do realnych zamachów na bogów. Do owego zakonu są przyjmowani niemalże wszyscy chetni Eonczycy, a po za tym to przyjmują oni jedynie osoby wyróżniające się wyjątkowym poddaństwem i zainteresowaniem wobec głoszonej przez nich idei. Są rozsiani po całym Damnum, działają tajnie, odwołują się do pradawnych cywilizacji i posługują się językiem starodamnumskim.

Obscurus fides - Sekta ta wyznaje wiarę w starych, złych bogów. Nie uznaje późniejszych osiągnięć cywilizacyjnych i pragnie przywrócić prymitywność świata. Dążą do upadku cywilizacji i ładu jaki za sobą niesie. W ich szeregi mogą wstąpić wszyscy, którzy udowodnią im swoje oddanie dla sprawy. Traktują się oni jako świątynie dawnych złych bogów i też odwołują się do pradawnej prakultury ludzi.

Ordo Necrosis i Ordo Demonictus - Istnieją 2 tajemne stowarzyszenia nekromantów i demonologów. Zajmują się oni werbowaniem nowych adeptów klanów zakazanych kanonów Malus Logos. Ich członkami mogą być jedynie nekromancji i demonolodzy, którzy wyglądem swym nie obiegają od zwykłych ludzi.

Braterstwo Dawnej Wiary - Jest to stowarzyszenie kultywujące wiarę w dawnych bogów. Są bardzo agresywni w stosunku do innowierców i za wszelką cenę starają się przywrócić powszechny kult dawnych bogów, którzy rzekomo prowadzili ludzi zanim pojawili się Ci, których znamy teraz. Jest on bardzo dobrze zakonspirowany, a wstąpienie do niego jest bardzo trudne i każdy kandydat jest przez dłuższy czas obserwowany, w celu sprawdzenia czy jest dobrym wyznawcom starych bogów.

Mori Cultum - Jest to stowarzyszenie zrzeszające krwawych rzeźników. Starają się oni prowokować burdy i uczestniczyć później w rzeziach. Ponadto ich członkowie często atakują oddalone osady mordując wszystkich mieszkańców. Wierzą, że śmierć jest darem, który muszą rozpowszechniać jak i gdzie tylko się da. Oni sami dobierają sobie członków spośród morderców i weteranów wojennych...

Invisibilis Imperium - Jest to tajny klan, który zrzesza wszelkie służby Mardula. Więcej o nim przeczytasz w dziale zagrożenia.

Templum Magum - Tajne stowarzyszenie zrzeszające wszelkich wojowników posługujących się magią wiedźm. Głównie dana organizacja istnieje w celu wymiany wiedzy i sprawdzania nowych zaklęć. Jednak jest cała przesiąknięta złem i demonicznością... Nowego rekruta może mianować każdy członek Świątyni Magii.

Dei Legion - Czyli „Legion boga” Jedno z najbardziej tajnych stowarzyszeń mające na celu szeroko podjętą obronę boskich praw. W zakresie ich działalności mieści się walka z herezjami, infiltrowanie innych stowarzyszeń, mordowanie innowierców, czy wyjątkowymi i specjalnymi zadaniami nadanymi przez głowy świątyni. Na miejsce w tym stowarzyszeniu można zasłużyć specjalnymi osiągnięciami, najczęściej będąc najpierw w Dei Ius Praetoriani. Członkowie traktują się jako legion osobiście powołany przez Gospela i przez niego kierowany.

Głosiciele Nowego Świata - Jest to grupa odszczepieńców, których choroba jeszcze się zbyt nie rozwinęła i nie odróżniają się wyglądem od ludzi. Ich zadaniem jest zarażanie innych Odszczepieniem. W ich szeregach najczęściej znajdują się piękne kobiety, choć nie tylko. Ich działanie jest pomysłowe i ma na celu zarażenie jak największej liczby osób.

Dzieci Nocy - Jest to tajna organizacja zrzeszająca skrytobójców i złodziei. Tylko najlepsi się mogą do niej dostać. Zajmuje się ona „czyszczeniem” w świetle prawa wszelkich wypadków swoich członków, sprawdzają klientów itp. Ogólnie dbają o swoich członków.

Bractwo Swarzycy - Stanowi ono odwrotność Bractwa Krzyża. Z tą różnicą, iż cechuje się nieskrepowaną nienawiścią do wszystkich, którzy nie wierzą w ich boga - Ordosa. Są to dumni wojownicy stający na straży zła i swojej wiary, sprzeciwiając się dobrej cywilizacji. Walczą ze wszelkim dobrem, jednak w miarę honorowo. Sami dobierają sobie członków spośród członków Bractwa Krzyża lub Starego Klanu Braci. Żli z zasadami.

Zagrożenia

Teraz zdradzę Ci trochę tajemnic na temat zagrożeń, o których ludzie nie mają pojęcia, a których znajomość może coś wnieść do tematu.

Oblivius – To państwo nie jest całkiem wymarłe... Otóż za to co zrobił opiekun tego kraju inni bogowie zesłali na jego i jego lud. Teraz balansuje on i jego lud na granicy ducha, a materii. W takim stanie są oni całkowicie niewidzialni, lecz czasem to co robią oddziałuje na rzeczywistość, dlatego ich miasta są tak nawiedzone... Jedynie czasem, któryś z obywateli się materializuje na stałe i jako w pełni żywy człowiek może służyć swemu panu. Ich bóg, Mardul też ma bardzo ograniczoną moc, więc stara się posługiwać podstępem i spiskiem. Dąży on do przejęcia władzy i tym samym odebraniu bogom ich własności – ich ludów. Jego obywatele założyli na terenie Damnum tajne stowarzyszenie zrzeszające wszystkich jego popleczników. Zwodzi on wpływowych ludzi przekupując ich nienaruszonymi bogactwami jakimi obsadzony od wieków jest jego kraj. Członków dobiera bardzo ostrożnie, a gdy chcą później odejść, albo się wyłamać to kończą z poderżniętym gardłem... Planuje on głównie spiski polityczne, choć nie tylko...

Tak, potwory jak już się domyśliłeś na prawdę siedzą pod ziemią. Ludzie nie umieją tego zauważyć, ponieważ główne wejścia znajdują się za wielkim murem. Potwory te atakują spontanicznie, wtedy gdy namnoży nich się na tyle, że zaczyna im być ciasno, albo zaczyna brakować jedzenia...

Liczne konflikty i wojny w Damnum bardzo często są wynikiem manipulacji pewnych sekt i innych tajnych stowarzyszeń, pamiętaj o tym. Poza tym władza jest skorumpowana, strasznie, co często ułatwia manipulowanie decyzjami władz, której dopuścić się może niemal każdy bogacz...

Tym kończę ten zakazany tom mej księgi, mam nadzieję, że czytałeś go z czystym sumieniem!

Rozdział IV: Ułomności

Teraz napisze parę słów o ułomnościach fizycznych i psychicznych jakie mogą dostać bohaterowie. Poza tym opowiem trochę szerzej o wykorzystaniu umiejętności leczenia, żebyś nie myślał, że to nie na temat, powiem, iż wiele ma to związku z omawianym tematem.

Choroby psychiczne

Chyba się domyślasz, że kondycja psychiczna bohaterów w czasie licznych walk i nieludzkich widoków może zostać nadszarpnięta. Tak więc w końcu mogą się oni nabawić choroby psychicznej... Gdy bohater zdobędzie tyle Urazów Psychiczych ile wynosi wartość jego SŁ to musi wykonać test SŁ o PD równym ilości UP. Jeżeli zdał to nic mu się nie dzieje dopóki nie zda będzie kolejnego punktu (kolejny test SŁ), a maksymalnie jak zdobędzie tyle UP ile ma SŁ razy 2 to już automatycznie dostaje chorobę. Jeśli zaś wcześniej nie zda owego testu to chorobę dostaje wcześniej. Gdy dostaje chorobę to z sumy jego UP odejmuje się liczbę równą jego SŁ. Poniżej zaprezentuję Ci przykładową listę chorób. Możesz spośród niej wylosować chorobę, ale bardziej zalecam wybranie najodpowiedniejszej temu co spotkało bohatera, kiedy dostawał UP. Są to tylko przykładowe choroby możesz wymyślać własne, bardziej odpowiednie do sytuacji w jakiej postać otrzymała przeważającą liczbę UP (np. jak dostał dużo UP podczas walk z orkami to będzie to bojaźń przed orkami itp.)

Przykładowe choroby psychiczne:

- **Alkoholizm** – Postać jest uzależniona od alkoholu. Musi pić codziennie. Jak ma okazję się napić, a tego nie chce musi wykonać trudny test SŁ.
- **Chudzielec** – Postać brzydzi się jedzeniem. Co miesiąc traci 10 min (5 kg) aż osiągnie wagę 80 min (40 kg). Ponadto raz na 3 miesiące traci 1 SŁ (aż do 8). Je 2 razy mniej.
- **Dowartościowanie** – Postać wszystko co swoje traktuje jakby było co najmniej raz lepsze niż jest w rzeczywistości, to samo dotyczy jej umiejętności, cech itp.
- **Dziwna pamięć** – Postać nie potrafi zapamiętywać żadnych twarzy, musi w inny sposób rozpoznawać osoby... Bywa problematyczne...
- **Głupkowatość** – Postać zachowuje się jak niedorozwinięta.
- **Heroiczna głupota** – Bohater w ogóle nie odczuwa strachu, ani nie nigdy nie odczuwa poczucia zagrożenia. Dla niego nie ma żadnych wyzwań, niczego się nie obawia i nie potrafi ocenić zagrożenia.
- **Inna klasa** – Postać myśli, że jest (dodatkowo) tym kim na prawdę w życiu nie był np. wojownik myśli, że jest mówcą, a kowal, że jest medykiem...
- **Katatonía** – Postać codziennie wykonuje wymagający test SŁ. Niezdany oznacza, iż w losowej godzinie zostanie atak i zamknie się w sobie.
- **Klaustrofobia** – Postać panicznie boi się ciasnych pomieszczeń. Będąc w jakimkolwiek budynku musi wykonać test SŁ albo otrzymuje modyfikator do wszystkich testów -1. Gdy pomieszczenie jest wyjątkowo ciasne to może dana osoba ulec przerażeniu.
- **Kłamca** – Postać nie umie mówić prawdy. Aby to zrobić musi wykonać trudny test SŁ.
- **Kobieciarz** – Postać jest „uzależniona” od kobiet. Działa jak alkoholizm.
- **Lęk wysokości** – Bohater panicznie boi się wysokości. Działa podobnie jak klaustrofobia.
- **Małomówny** – Postać nie lubi się odzywać. Za każdym razem gdy chce coś powiedzieć musi wykonać test SŁ.
- **Mania prześladowcza** – Postać myśli, że ktoś cały czas ją śledzi, obserwuje. Jej ciągle oglądanie się za plecy i opętane rozglądanie wywołuje niechęć do niego innych ludzi (-1 do wszelkich kontaktów), ale zapewnia, iż jest bardziej czujny (+1 do testów Czujności)
- **Masochista** – Postać czerpie przyjemność z zadawania sobie ran. Jak jest mu smutno lub po prostu jest samotny musi to zrobić, aby się powstrzymać musi wykonać trudny test SŁ.
- **Narkoman** – Postać jest uzależniona od narkotyków. Musi raz na jakiś czas coś zażyć. Jak ma okazję coś zażyć, a tego nie chce musi wykonać trudny test SŁ, jak do następnej okazji nic nie wzięła i nadal nie chce brać to ma co test o -1 więcej.
- **Nerwus** – Postać często wypada z równowagi, gdy ktoś ją zdenerwuje musi wykonać test SŁ (PC ustala MG) nieudany oznacza początek bójk...
- **Nie mam pamięci do imion** – Postać nie potrafi zapamiętać nawet najprostszego i najkrótszego imienia...

- Nienawiść do (rasa/naród/religia) – Postać nienawidzi przedstawicieli danej grupy etnicznej, religijnej. Nie znosi nich obecności, a jak musi się z kimś z nich kontaktować to ma mod. -3
- Opetanie – Postać została opetana przez demona. Raz na jakiś czas (zazwyczaj w najmniej oczekiwanym momencie) kontrolę nad nią przejmuje demon (MG)...
- Otyłość – Postać je nieprzeciętnie dużo. Co miesiąc przybywa mu 6 min (wiadomo z czasem tempo zaleje), a w dodatku co 3 miesiące dochodzi mu 1 punkt Wt (aż do +4), a co 6 miesięcy odejmuje się 1 punkt Kon. (aż do -3) Je za dwóch i jest od tego uzależniony.
- Prawdopodobny – Postać nie umie kłamać. Aby to zrobić musi wykonać trudny test SW.
- Rozdwojenie osobowości – Postać jest dwoma postaciami na raz. MG decyduje kiedy „przeskakuje” pomiędzy poszczególnymi postaciami (raz, może dwa razy dziennie). Drugą osobowość wymyśla gracz lub MG (decyzja MG)
- Sadysta – Postać nie potrafi się powstrzymać od masakrowania ciał poległych wrogów i pastwienia się nad nieprzyjaciółmi, jak chce się powstrzymać to musi wykonać test trudny SW.
- Słaby psychicznie – Gdy jest chociażby trochę stresująca sytuacja postać bardzo dziwnie reaguje płacze, popuszcza itp.
- Strach do (rasa/naród/religia) Postać strasznie boi się danej grupy etnicznej, religijnej. Każdorazowe spotkanie się z taką osobą wzbudza w nim strach.
- Śpiewak – Postać nie umie mówić, wszystko co chce powiedzieć wyspiewuje.
- Wywyższenie – Postać stawia siebie nad innymi, czuje się jak nadczołowiek. Jest to skomplikowane zagadnienie, bowiem np. taka postać nie przyjemnie pomocy „że co Ja Nadczołowiek mam sobie nie dać rady?”
- Zapiekła nienawiść do (rasa/naród/religia) – Gdy postać widzi przedstawiciela danej grupy etnicznej, religijnej to nie potrafi się powstrzymać, żeby jej nie zaatakować. Aby to zrobić (powstrzymać się) musi zdać bardzo trudny test SW. Aby dostać tą chorobę, musi mieć najpierw: Nienawiść do tej samej grupy.
- Zbawiciel – Postać myśli że jest jakimś bożkiem, który zbawi świat. Szuka sobie wyznawców itp.
- Zboczenie (biseksualizm/homoseksualizm/sodomia/nekrofilia) – Wyjaśniać chyba nie musze.
- Zwidy – Postać co chwile doznaje halucynacji, które wymyśla MG.

Kalectwo

Teraz mówisz się trochę dowiedzieć na temat Kalectw, czy stałych okaleczeń fizycznych. Działają one identycznie jak z UP i chorobami psychicznymi, tylko, że tutaj zamiast UP są Urazy fizyczne i zamiast chorób Kalectwa. Po za tym tutaj cechą przewodnią nie jest Ps, a Wt. Jeszcze jedno w tym szczególnym przypadku testy SW opierają się nie o Ps, a o Wt. Oczywiście lista przykładowych Kalectw jest inna od listy chorób psychicznych, ale tutaj tak samo możesz dodawać nowe pozycje. Jednak pamiętaj o realiste! Po spadnięciu ze schodów nikomu nie odpadnie ręka! Oto ta lista:

Przykładowe Kalectwa:

- Alergia – Postać staje się uczulona na jakąś substancję.
- Bezpłodność – W wyniku otrzymanych ran, postać staje się bezpłodna.
- Całkowity paraliż – Nie ma czucia od pasa w dół, nie tam nie czuje ani nie ma żadnej kontroli nad tą partią ciała po prostu paraliż.
- Częściowy paraliż – 1/2 cech, umiejętności itp. związanych z nogami i ruchem.
- Debil – Do postaci dociera wszystko 2 razy dłużej niż do innych... debil no... Tak to jest jak się dostanie z kafara w głowę...
- Epilepsja – 25% dziennie, że w losowej godzinie dopadnie go padaczka na 15 minut.
- Garbaty – Postać nie może się wyprostować, cały czas chodzi zgarbiona, ma problemy z kregostupem.
- Głuchota – Nic nie słyszy, jest głuchy.
- Kulenie – Otrzymuje -2 do Szybkości i -2 do Zręczności gdy chodzi o ruch.
- Niedowład ręki – -2 do testów z tą ręką, losowa ręka lub wybrana przez MG.
- Niemowa – Postać traci zdolność mówienia.
- Nieuleczalna choroba – Postać zaczyna mieć dożywotnie problemy z jakąś częścią ciała. MG może ustalić daną część ciała i ustalić modyfikator od -1 (jak jest to ważny organ) do -3 (jak mniej używany). Ponadto postać szybciej umrze niż inni, 40 nie dożyje (jako człowiek)...
- Niewydolność organizmu – Postać jest po poważnym krwotoku. Potrzebna specjalna dieta 2 razy droższa od zwykłego jedzenia oraz niemożność picia alkoholu, złamanie reguły powoduje wymioty i osłabienie (-3 do wszystkich testów na 45 godzin).

- Ogólne osłabienie – -2 do wszystkich cech. Stosowanie terapii i lekarstw – -1 do wszystkich cech.
- Oszpecenie – Cios zostawił głęboką oszpecającą bliznę, która z pewnością nie upiększa Postaci -1/2 Charyzmy.
- Oślepienie – Postać traci wzrok.
- Słaby organizm – Postać o wiele częściej choruje niż inni, o wiele łatwiej mu jest zachorować.
- Uraz oczu- Postać ślepi światło słoneczne i jaskrawe kolory. Gdy jest poddawany tym czynnikom otrzymuje od 3 do 9 pA.
- Utrata dłoni – -4 zręczności, nie ma dłoni, może przytwierdzić tarcze) -z protezą hakową może chwycić proste, podstawowe rzeczy.
- Utrata nogi – 1 Szybkości i 1/2 Zręczności gdy chodzi o czynność nogami. Z protezą -2 do Szybkości i -6 do Zręczności.
- Utrata oka/ucha – 1/2 Spostrzegawczości, -2 do Inteligencji i -2 do Charyzmy.
- Utrata pamięci – Postać nie pamięta nic co stało się przed „wypadkiem”.
- Utrata ręki – 1/2 Zręczności gdy chodzi o ręce, nie ma całej ręki. Z protezą -3.
- Utrata stopy – -3 do Szybkości, -4 do Zręczności gdy chodzi o nogi. Z protezą -1 Szybkości.
- Wstrząs mózgu – Problemy z pamięcią itp. -6 do Inteligencji i -3 do Charyzmy.
- Zaburzenia koordynacji ruchu – podczas wzmożonego ruchu lub stresującej sytuacji możesz zażądać testu Siły woli, nieudany oznacza, że kończyny odmawiają posłuszeństwa, postać zostaje w bezruchu).
- Zaburzenie psychiczne – dostaje losową lub wybraną przez MG jedną chorobę psychiczną.
- Źle zrośnięta kość – Bóle pogodowe i reumatyczne w losowej kończynie, jest 20% że raz dziennie (w losowej godzinie) złapie postać atak przeszywającego bólu, który trwa całą godzinę.

Medycyna

Teraz opowiem Ci w jaki sposób można leczyć się z okaleczeń psychicznych fizycznych oraz opowiem o innych ciekawostkach medycyny (um. Leczenia).

Przypalanie potylicy przeprowadzana przez wyspecjalizowanego medyka jest niebezpiecznym zabiegiem, mającym na celu przytłumienie jakiejś choroby psychicznej lub po prostu poprawę kondycji psychicznej. Żeby medyk mógł spróbować ten zabieg musi mieć dostęp do czystego pomieszczenia, w którym znajduje się odpowiedni stół oraz do specjalistycznych narzędzi. Ponadto musi zakupić leki o wartości miny (50 sykli) złota. Dokonując zabiegu medyk musi wykonać trudny test leczenia. Ilość uzyskanych pZ decyduje o tym, ile pP zostało odjętych, jeśli dana liczba osiągnie poziom modyfikatora z pS pacjenta, może zostać usunięta jedna choroba psychiczna. Za każdy pP medyka pacjent otrzymuje 1 pP, a jak suma pP osiągnie 3 lub więcej, dodatkowo otrzymuje pF, a jeżeli medyk osiągnie 5+ pP to pacjent umiera. Po zabiegu wykonuje się test SŁ oparty na modyfikatorze z ŁŁt pacjenta, gdy go nie zda traci na stałe 1 ŁŁt za każde 2 pP, natomiast gdy zda zabieg kończy się pełnym sukcesem – bez komplikacji. Po zabiegu pacjenta traktuje się jakby otrzymał ranę śmiertelną, którą można leczyć jedynie poprzez magię i odpoczynek.

Leczenie kalectwa jest trudniejszą czynnością. Każdorazowo o tym, czy dane kalectwo może zostać chirurgicznie wyleczone decyduje MG. Ponadto decyduje on o warunkach jakie muszą być spełnione, czasu zabiegu i rekonwalescencja, jak i o samym przebiegu zabiegu. Zazwyczaj same testowanie wygląda podobnie jak przy leczeniu obłądu. Tego typu zabiegi bywają dłuższe i powrót pacjenta do pełni sił może trwać całą tygodnie.

Ponadto choroby psychiczne można maskować wykupując różne ziołowe specyfiki. Najczęściej tego typu kuracje tylko czasowo wytłumiają daną chorobę. Są niej ryzykowne, ale nie leczą z obłądu na stałe. Specyfiki zakupywane u aptekarzy są niezwykle drogie (dawka wytłumiająca jedną chorobę na 1 dzień kosztuje około 10 monet), to też najczęściej ludzie kupują je u niewykwalfikowanych wiedz i szamanów (cena za podobną dawkę to 1 moneta). Niestety takie niepewne specyfiki okazują się czasem bardziej szkodliwe niż pomocne. Przy ich zażywaniu skorzystać z tabeli „niepewne leki” (Księga Dóbr).

Do ograniczenia efektów kalectw można zastosować protezy.

Po za tym wszelkie schorzenia da się uleczyć magicznie, co jest niestety ryzykowne, piekielnie drogie i nieludsko rzadko spotykane. Nie polecam tej meto... [kapłana nagle opuściła moc boskiej iluminacji]

KSIEGA STWORZENIA

Ego sum quí sum
Jestem, który jestem

P R O Ł O G O S

Ja, wielki łowca Tribus Ganua, com damumski kontynent (i ni tylko) wzdłuż i w szerz przeszedł i setki bestii wten czas ubił i jeszcze więcej setek widział pragne wiedzę i zasługi me na kartach papirusu zapisać. Jam jest sławienny tropiciel w całym kraju znany, lecz wiem, że nawet największe zaszczyty czas nieuchronnie w końcu zamaże i też imię me w końcu zniknie z ust ludzkich. Tako więc, na przyszłość się zapatrując, sztukę pisania i czytania na stare lata posiadm i wykorzystać nią zamierzam do spisania księgi, co zdobyta przeze mnie wiedzę będzie przechowywać oraz me zasługi i imię zachowywać.

Sama księga, jak zem jużli wspomniat, mówić będzie o istotach, którem w życiu ubił bądź też widział. W tych informacjach, o tych bestiach zawarte inteligentnie będą także me zasługi, bowiem rzetelne opisanie tychże bestii pozwoli, aby to czytelnik wyobrazić sobie umiał z czym przyszło mi walczyć i z czym przyszło mi się widzieć, a tym samym mą sławę i imię wychwalać pozwoli. Żeby me dzieło bogatsze było, to uzupełniłem je o opis różnych typowych cywilizowanych istot i wybitniejszych postaci, danymi tymi mogą się posłużyć jacyś naukowcy albo też ktoś może porównać ich cech z cechami innych bestii, aby sobie lepiej wyobrazić opisane tutaj stwory. Jako mądry człek, wiem, że ludzka pamięć zawodna i z czasem zapomina, nawet o największych poczynaniach, a słowa na papirusie spisane, trwać mogą wieczność nawet, dlatego też na księgi spis się zdecydowałem.

Sławienny łowca:
Tribus Ganua

Rozdział I: Bestie

Tako moje dzieło rozpoczne od spisu napotkanych przeze mnie bestii. Jako bestie, rozumie ja wszelkie istoty nie-ludzkie (nie-elfie i nie-krasnodzkie), czyli zwierzeta, mutanciska i inne, najczesciej wrogie, rasy.

Czytajac cechy tychze istot musisz brac na uwage to, iz opisalem tutaj przecietnych przedstawicieli danego gatunku, rasy. Wybitniejsza jednostka sa z reguly lepiej obdarzone przez nature. W tym celu mozesz skorzystac z mojego sposobu sortowania istot. Otóz ja podzielilem istoty na 3 grupy: wyrozniajace sie jednostki, dominujace jednostki i wybitne jednostki. Cechy istot wyrozniajacych sie spośród przecietnych osobników własnego gatunku sa wyzsze srednio o 2 punkty, jesli chodzi o cechy glówne, o 1 jesli chodzi o umiejetności i cechy poboczne (oprócz szybkości). Dominujace jednostki odpowiednio: o 4 i o 2, a istoty wybitne: o 6-8 i o 3 (i czasem o 1 w Sz). Mozesz inaczej je pogrupowac i inaczej porozdzielac ich mod. cech.

Zwierzeta

Pierwsze pod mój łuk trafily zwierzeta. Ta grupa jest najczesciej spotykana i najczesciej wspolpracuje, jak mozna to tak okreslic z ludzmi. Przypatrz sie co tez tu po damnumskiej ziemi zdolalem zobaczyc i scharakteryzowac. Ta grupe rozdzielilem jeszcze na kilka mniejszych. Wszystkie zwierzeta widza w ciemności na parenaście łokci.

Dzikie zwierzeta

Kazde dzikie zwierze ma umiejetności: Czujność, Spostrzegawczosc min na poziomie 2 i Sztuke przetrwania na 3, gdy podana jest inna wartosc to ona jet brana pod uwage.

Borsuk

- Opis: Czarny z dwoma bialymi pasami, drapieznik wielkosc kota/psa. Zyjacy w podziemnych norach, dosyc powszechny. Jego pokonanie nie powinno sprawic zadnej doroslej osobie problemu.
 - Agresywnosc: Srednia
 - Wystepowanie: Las
- Cechy glówne: S 4, Wt 4, Zr 4, Int 2, Ps 3, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 3, S W 1, Sz 3
- Umiejetności: Walka wręcz 1, Górnictwo 2, Tropienie 1, Ukrywanie 2, Czujność 2, Spostrzegawczosc 1
- Zdolności: Bron naturalna (nóz)

Dzik

- Opis: Dziká swinia. Pokrywa je ciemna sierśc, przez srodek glowy az po grzbiet ciagnie sie specyficzny grzebién, posiada spore kły. Chrumka jak swinia. Mierzy gdzieś od 2 do 3 łokci wysokośc i 4-6 dlugosci, jest to masywne zwierze, mniejsze rasy Orków uzywaja ich jako wierzchowców.
 - Agresywnosc: Bardzo wysoka
 - Wystepowanie: Las
- Cechy glówne: S 8, Wt 8, Zr 4, Int 2, Ps 4, Ch 2
- Cechy poboczne: Kon 4, S W 2, Sz 3
- Umiejetności: Walka wręcz 2, Tropienie 1, Sztuka przetrwania 4, Spostrzegawczosc 1
- Zdolności: Bron naturalna (obuch)

Dziká koza/baran

- Opis: Koza badz tez baran zanim zostana schwytane do ludzkiej niewoli bywaja agresywne, a ich pokonanie moze byc nie lada wyzwaniem dla niedoswiadczonego w boju wedrowca. Od swoich oswojonych pobratymców różni ich jedynie naturalny brud i gorzej utrzymana sierśc (zbyt dluga - nieprzystrzyżona).
 - Agresywnosc: Srednia/Wysoka
 - Wystepowanie: Góry/stepy
- Cechy glówne: S 8, Wt 4, Zr 4, Int 3, Ps 2, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 3-4, S W 2, Sz 5
- Umiejetności: Walka wręcz 1, Akrobatyka 1, Sztuka przetrwania 2,
- Zdolności: Bron naturalna (topór)

Dziki pies

- Opis: Nie wszystkie psy sa przyjaciółmi ludzi, bowiem zanim sie nimi stana to wpierw sa dzikimi drapieznikami. Podobnie jak w przypadku dzikich kóz/baranów różnie je od swoich oswojonych pobratymców jedynie naturalny brud i stan sierści.
 - Agresywnosc: Wysoka

- Występowanie: Wszędzie
- Cechy główne: S 4, Wt 3, Int 4, Ps 3, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 3, SW 1, Sz 4
- Umiejętności: Walka wręcz 1, Zastraszanie 1, Tropienie 3, Sztuka przetrwania 2, Ukrywanie 2, Pływanie 2
- Zdolności: Broń naturalna (nóż)

Krokodyl

- Opis: Rzadko spotykany gad, ale za to wyjątkowo niebezpieczny. Mierzący od 4 do 8 łokci gad o niewiarygodnej sile i niemałej szybkości może okazać się zabójczym przeciwnikiem. Rozzłoszczony już nie odpuszcza.
- Agresywność: Średnia/wysoka
- Występowanie: Blisko większych zbiorników wodnych/rzek
- Cechy główne: S 12, Wt 8, Zr 4, Int 2, Ps 3, Ch 2
- Cechy poboczne: Kon 4, SW 1, Sz 3
- Umiejętności: Walka wręcz 2, Zastraszanie 3, Pływanie 4, Sztuka przetrwania 2, Ukrywanie 1
- Zdolności: Broń naturalna (topór)

Lew

- Opis: Rzadko spotykany, tylko w niektórych rejonach Damnum. Wielki kot drapieżny o piaskowej barwie, z charakterystyczną grzywą. Określany mianem króla zwierząt. Uważany za zwierzę święte. Osiąga rozmiary nawet 6-7 łokci długości i 2-3 wysokości.
- Agresywność: Średnia/wysoka
- Występowanie: Południowo-wschodnie damnumskie kresy stepowe (sawanna)
- Cechy główne: S 12, Wt 12, Zr 8, Int 4, Ps 4, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 6, SW 2, Sz 6
- Umiejętności: Walka wręcz 3, Dowodzenie 2, Tropienie 3, Sztuka przetrwania 4, Obrona 2,
- Zdolności: Broń naturalna (topór)

Lis

- Opis: Nieduży, pospolity drapieżnik, zmora hodowców kur i innych ptaków nielotów. Smukły i gibki nocny drapieżnik o charakterystycznym kolorze i sporej kicie. Poluje na drobne zwierzęta, ludzi zazwyczaj omija, choć zdesperowany może zaatakować
- Agresywność: Średnia
- Występowanie: Las
- Cechy główne: S 4, Wt 3, Zr 8, Int 4, Ps 3, Ch 3
- Cechy poboczne: Kon 3, SW 1, Sz 4
- Umiejętności: Walka wręcz 1, Tropienie 3 Sztuka przetrwania 3, Skradanie 3, Ukrywanie 2, Pływanie 2
- Zdolności: Broń naturalna (kastet)

Niedźwiedź

- Opis: Największy zwierzęcy drapieżnik. Duże, masywne zwierze pokryte grubą sierścią (czarna lub brązowa). Stojąc na dwóch nogach może osiągnąć nawet 7 łokci! Potężny drapieżnik będący nieraz zmorem podróżnych. Niesamowity żarłok.
- Agresywność: Mała/średnia
- Występowanie: Las
- Cechy główne: S 12, Wt 12, Zr 4, Int 2, Ps 4, Ch 2
- Cechy poboczne: Kon 5, SW 2, Sz 4
- Umiejętności: Walka wręcz 3, Zastraszanie 2, Wspinaczka 3, Pływanie 2, Tropienie 2, Obrona 2
- Zdolności: Broń naturalna (nóż)

Ptaki drapieżne

- Opis: Orzeł, sowa, sokół i inne najczęściej spotykane ptaki drapieżne. Polują na drobne zwierzęta. Praktycznie nigdy nie atakują ludzi.
- Agresywność: Bardzo mała
- Występowanie: Tereny góryste (Orzeł/Sokół), Las (Sowa)
- Cechy główne: S 4, Wt 2, Int 4, Ps 3, Ch 3
- Cechy poboczne: Kon 3, SW 2, Sz 1 (S w locie)
- Umiejętności: Walka wręcz 1, Tropienie 1, Sztuka przetrwania 4, Spostrzegawczość 4,
- Zdolności: Broń naturalna (kłujące), potrafi latać (Sz 8)

Rosomak

- Opis: Średnich rozmiarów leśny drapieżnik. Wyglądem przypomina smuklejszego i mniejszego niedźwiedzia, posiada wielkie szpony i ostre kły. Charakterystyczne warczy. Rozzłoszczony nie odpuszcza póki nie zginie (ucięć może, ale będzie podążał za swoim celem i – adekwatnie do swej inteligencji – starał

się go jakoś sprytnie zaatakować).

- Agresywność: Bardzo wysoka
- Występowanie: Las/polany
- Cechy główne: S 4, Wt 8, Zr 4, Int 2, Ps 4, Ch 2
- Cechy poboczne: Kon 3, SŁ 1, Sz 3
- Umiejętności: Walka wręcz 2, Obrona 1, Zastraszanie 1.
- Zdolności: Broń naturalna (topór)

Ryś

- Opis: Dzikie kot o bardzo zróżnicowanej barwie, szpiczastych uszach, trochę większy od domowego kota. Wprawiony nocny myśliwy. Poluje na drobne zwierzęta. Nie za często spotykany, poluje tylko w nocy.
- Agresywność: Średnia
- Występowanie: Las
- Cechy główne: S 4, Wt 4, Zr 8, Int 4, Ps 3, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 3, SŁ 1, Sz 4
- Umiejętności: Walka wręcz 2, Tropienie 3, Czujność 3, Obrona 1, Akrobatyka 2, Wspinaczka 3
- Zdolności: Broń naturalna (nóż)

Szczur

- Opis: Najpowszechniejsze zwierze miejskie i nie tylko. Szczury to spore zwierzęta żywiące się wszelakimi ludzkimi odpadkami, padliną oraz polujące czasem na drobne zwierzęta. Przenoszą wiele chorób, a zarazić się zakażeniem poprzez ich ugryzienie to nie trudnego. Osiągają długość od 1 do 3 (niektóre nawet 4) łokci długości. Mimo wszystko, są dosyć inteligentne.
- Agresywność: Wysoka
- Występowanie: Brudne zamykarki miast, podziemia
- Cechy główne: S 4, Wt 4, Zr 4, Int 5, Ps 4, Ch 1
- Cechy poboczne: Kon 3, SŁ 1, Sz 3
- Umiejętności: Walka wręcz 1, Górnictwo 1, Pływanie 2, Wspinaczka 2, Akrobatyka 1, Czujność 4.
- Zdolności: Broń naturalna (nóż), 30% szans na Zakażenie przy ugryzieniu.

Wielki wąż

- Opis: Taka żmija, tyle że mająca od 4 do 18 łokci długości. Rzadko spotykana, zazwyczaj w południowo-zachodnich krańcach Damnum. Jest agresywna gdy jest głodna.
- Agresywność: Mała (najeżona) Wysoka/Bardzo wysoka (głodna)
- Występowanie: południowo-zachodnie lasy Damnum
- Cechy główne: S 8, Wt 8, Zr 8, Int 2, Ps 3, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 4, SŁ 1, Sz 2 (4 w wodzie)
- Umiejętności: Walka wręcz 1, Pływanie 3, Wspinaczka 3, Czujność 4
- Zdolności: Broń naturalna (włócznia), zatruewa Jadem żmii

Wilk

- Opis: Najpopularniejszy i zarazem najbardziej uciążliwy zwierzęcy drapieżnik. Poluje watahami, tylko nocą. Często atakują ludzi, gdy nie potrafią znaleźć nic innego, lub po prostu się nawinie... Osiągają one od 3 do 5 łokci długości, uważane za szkodniki.
- Cechy główne: S 8, Wt 6, Zr 4, Int 2, Ps 4, Ch 3
- Cechy poboczne: Kon 4, SŁ 1, Sz 5
- Umiejętności: Walka wręcz 3, Obrona 1, Tropienie 3, Sztuka przetrwania 3, Pływanie 1, Zastraszanie 2
- Zdolności: Broń naturalna (topór), Wycie (komunikacja na odległość)

Żmija

- Opis: Nieduży wąż, osiagający wymiary 1-3 łokci. Za wytrzymały może nie jest, ale za to jadowity (jad żmii). Sam nie atakuje ludzi, chyba, że zostanie nadeptany lub w inny sposób poczuje się zagrożony.
- Agresywność: Mała
- Występowanie: Las, bagna
- Cechy główne: S 4, Wt 1, Zr 8, Int 2, Ps 3, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 3, SŁ 1, Sz 3 (4 w wodzie)
- Umiejętności: Walka wręcz 1, Wspinaczka 2, Pływanie 2, Czujność 4
- Zdolności: Broń naturalna (włócznia), mały rozmiar (+2 do obrony), Zatruewa Jadem żmii

Dzikie zwierzęta

Każde dzikie zwierzę ma umiejętności: Czujność i Spostrzegawczość min na poziomie 2., gdy podana jest inna wartość to ona jest brana pod uwagę.

Koń

- Opis: Koń uniwersalnie wytresowany. Może być wierzchowcem, koniem pociagowym, czy też nosić juki.
 - Agresywność: Mała
- Cechy główne: S 9, Wt 13, Zr 4, Int 2, Ps 3, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 5, S W 1, Sz 7
- Umiejętności: Walka wręcz 2,
- Zdolności: Broń naturalna (obuch)

Koń juczny

- Opis: Koń przystosowany do noszenia juk, niezdatny do ujeżdżenia. Może służyć jako koń pociagowy.
 - Agresywność: Mała
- Cechy główne: S 8, Wt 13, Zr 4, Int 2, Ps 3, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 5, S W 1, Sz 7
- Umiejętności: Walka wręcz 1,
- Zdolności: Broń naturalna (obuch)

Koń pociagowy

- Opis: Koń wytresowany tak, a by sprawdzał się w ciągnięciu wozów, dwukółek. Nie przystosowany do noszenia jeźdźcy.
 - Agresywność: Mała
- Cechy główne: S 8, Wt 12, Zr 4, Int 2, Ps 3, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 5, S W 1, Sz 7
- Umiejętności: Walka wręcz 1,
- Zdolności: Broń naturalna (obuch)

Kot

- Opis: Jak to kot. Może być zwykłym dachowcem, a może być rasowy. Dziki albo wytresowany.
 - Agresywność: Mała
- Cechy główne: S 4, Wt 8, Zr 12, Int 2, Ps 3, Ch 6
- Cechy poboczne: Kon 3, S W 1, Sz 6
- Umiejętności: Walka wręcz 1, Wspinaczka 3, Akrobatyka 3, Sztuka przetrwania 2,
- Zdolności: Broń naturalna (nóż)

Kuc

- Opis: Uniwersalnie wytresowany kuc.
 - Agresywność: Mała
- Cechy główne: S 8, Wt 12, Zr 4, Int 2, Ps 3, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 5, S W 1, Sz 6
- Umiejętności: Walka wręcz 1,
- Zdolności: Broń naturalna (obuch)

Lama

- Opis: Drobne zwierze wierzchowe, czasem hodowane dla wełny, często stosowane przez
 - Agresywność: Mała
- Cechy główne: S 8, Wt 12, Zr 4, Int 2, Ps 3, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 5, S W 1, Sz 6
- Umiejętności: Walka wręcz 1,
- Zdolności: Broń naturalna (nóż)

Osiół

- Opis: Najtańsze zwierze wierzchowe.
 - Agresywność: Mała
- Cechy główne: S 6, Wt 10, Zr 4, Int 2, Ps 3, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 4, S W 1, Sz 6
- Umiejętności: -
- Zdolności: Broń naturalna (nóż)

Pies

- Opis: Najlepszy przyjaciel człowieka. Jest wersja zwykła i bojowa (pies dobrej – 2-gi wariant, najlepszej – 3-ci wariant, jakości).
 - Agresywność: Średnia
- Cechy główne: S 6/6/8, Wt 6/8/12, Zr 4/5/6, Int 2/3/5, Ps 3/4/4, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 4, S W 1, Sz 5/5/6
- Umiejętności: Walka wręcz 1/2/4, Obrona 0/1/2, Tropienie 2, Czujność 2/3/3, Sztuka przetrwania 1/2/2
- Zdolności: Broń naturalna (nóż/nóż/nadziak)

Rumak

- Opis: Rasowy koń doskonale wytresowany i wychodowany do warunków bojowych.
 - Agresywność: Średnia
- Cechy główne: S 14, Wt 16, Zr 8, Int 4, Ps 8, Ch 4
- Cechy poboczne: Kon 6, SW 2, Sz 8
- Umiejętności: Walka wręcz 3, Obrona 2
- Zdolności: Broń naturalna (obuch)

Na tym kończę ten krótki, ale treściwy rozdział i księgę, bo jam za ambitnym pisarzem, aby w zbiorowym dziele się rozpisywać. Wydam jak czas przyjdzie odpowiedni całą bogatą księgę, a tymczasem opierajcie sięna Waszej wyobraźni moi mili. Bywajcie!

DODATEK I

Jednostki miar

Co, ile, czego...

Jednostki miar.

- Czasu:
 - Chwila ~ 1s
 - Szarża = 10 s
 - Stajanie = 1 min
 - Drzemka [prosty lud nie używa określenia: godzina) = 2 godz.
 - Godzina = 1 godz.
 - Dzień bez nocy/noc = 12 godz.
 - Dzień = 24 godz.
- Objętości - są wyznaczane objętością danych naczyń, albo innych znanych odwołań, oto kilka przykładów:
 - Kufelek/pucharek = 0,2 l
 - Kufel/flaszka/manierka/puchar = 0,5 l
 - Łyk = 0,1 l
 - Mały dzban = 1 l
 - Duży dzban = 2 l
 - Kocioł = 10 l
 - Beczka = 50 l
- Wagi:
 - Sykiel = 10 g
 - Mina = 50 sykli = 0,5 kg
 - Talent = 60 min = 30 kg
- Odległości
 - Łokieć = 0,5 m
 - Mila = 3000 łokci = 1500 m
- Środek płatniczy (zwyczajny kruszec, bryłki itp.):
 - Sykiel złota (sz) = 10 g złota = 40-60 sykli srebra
 - Sykiel srebra (ss) = 10 g srebra
 - Mina złota = 50 sykli złota = 500 g złota = 2000-3000 sykli srebra
 - Mina srebra = 50 sykli srebra = 500 g srebra
 - Talent złota = 60 min złota = 3000 sykli złota = 120 000-180 000 sykli srebra
 - Talent srebra = 60 min srebra = 3000 sykli srebra
 - Diament/Perła = 90-110 sykli złota
 - Szmaragd/Copaz/Ametyst/Rubin/Opal/Szafir/Jadeit = 30-50 sykli złota
 - Obsydian/Kryształ górski/Bursztyn = 10-15 sykli złota
 - Muszelka/Złoto głupców (piryt)/Kryształ soli = 1-2 sykli złota

Jeśli natomiast chodzi o to, jak odmierzają Damnumczycy lata (kalendaryzacja) to powiem, iż nie ma w Damnum spójnego kalendarza odmierzającego lata. Większość osób chcąc określić jakiś rok opiera się po prostu na jakimś bardziej znanym wydarzeniu, np. w piątym roku panowania władcy Hougrisa, 20 lat przed wybuchem Wielkiej Wojny (te porównanie jest najczęstsze). Inni mówią po prostu ile lat temu się coś zdarzyło. Krasnoludy i Elfy zazwyczaj odnoszą się do bardzo dawnych i mało znanych zdarzeń, przez co czasem ciężko jest z nimi się dogadać w tych sprawach...

W Damnum środkiem płatniczym („waluta”) jest po prostu srebro i złoto odmierzane jak wszystko inne w syklach, minach i talentach. Z tym, że zdecydowanie najczęściej występują tu sykle, bowiem kruszce są bardzo drogie. Kruszcze przechowuje się normalnie w różnego rozmiaru grudach w sakiewce i potem za pomocą wagi przy zapłacie się wyznacza odpowiednią ilość, ewentualnie dzieląc kruszec na mniejsze części. Najbogatsi obywatele przetapiają sobie kruszce na monety ważące po sykle, ale to jest rzadkość.

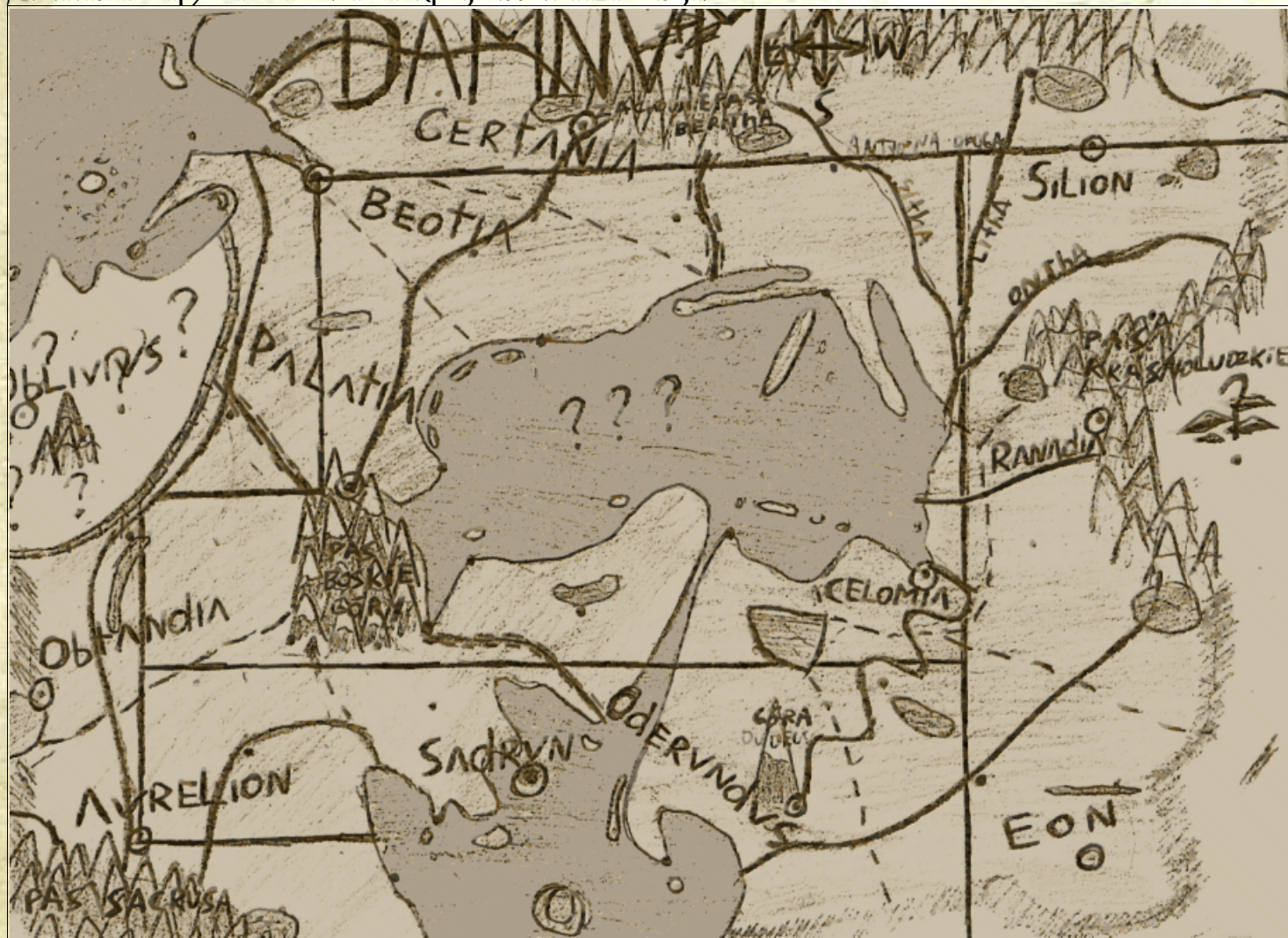
Zależności wartości pomiędzy złotem i srebrem nie są stałe, dlatego też, w zależności od owej ceny, na którą składa się ogólna cena kruszcu, sytuacja lokalna, umiejętność handlowania sprzedawcy i kupującego kruszec. Przedział cenowy zazwyczaj mieści się pomiędzy 40-60 sykli srebra za sykiel złota.

DODATEK II

Wizja świata

Jaki, jak, dlaczego...

Miniaturka mapy Damnum (na następnej stronie duża wersja):





W tworzeniu udział wzięli:

Podziękowania i zaszczyty

Dariusz Siwek „Spawn” – Współautor podręcznika. (Reszta + obróbka podręcznika)
Jakub Sawoszczuk „Kubz” – Współautor podręcznika. (Księga Słowa, Księga Wiary)

Beast – Beta-tester i doradca.
Yared – Beta-tester i doradca.
Devillex – Beta-tester i doradca.

Grafika strony – Zwykle przerobione zdjęcie. (Obróbka: Spawn)
Grafika okładki – Zdjęcie użytkowniczk Duneberry pochodzące z strony Deviant Art, troszkę zmodyfikowane (kolorystyka, odpowiednie powiększenie, napis – obróbka: Spawn).
Grafika miecza i tarczy – Spawn.
Czcionka „Morris Roman” – Autor: Dieter Steffmann. Dodano polskie znaki (Spawn).
Mapa Damnum – Spawn (Szkic + obróbka)

Autorzy tworząc ten system byli inspirowani większymi, bądź mniejszymi doświadczeniami z takimi systemami RPG jak: Warhammer edycja I & II, Earthdawn, Dzikie pola, Fate, Neuroshima.

Podręcznik był tworzony od początku grudnia 2006 przez... pewien czas (z dużymi przerwami).

Ten dokument jest dostępny pod licencją Creative Commons 2.5 (BY-NC-SA) (można kopiować, używać i tworzyć utwory zależne/wykorzystywać elementy tego podręcznika na tej samej licencji, w celach NIEkomercyjnych, ale wymagane jest podanie źródła, czyli nazwy i autorów tego dokumentu)
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pl/>)

Wszelkie pytania, uwagi, propozycje, czy też chęć wsparcia proszę kierować na adres e-mail autora, czyli:
spawnn@wp.pl



