

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Księga Wiedzy



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 171
Rozdzielczość...: 2300x3330
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1998
Data release'u...: 2007.10.21

Opis:

Dodatek do gry Earthdawn, zawierający zasady pozwalające bohaterom przekroczyć granice ustalone w podręczniku głównym. Teraz mogą oni awansować aż na piętnaste kręgi, zdobyć nowe talenty i nauczyć się potężniejszych czarów, a także poznać całkiem odmienne...

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

EARTHDAWNTM

PRZEBUDZENIE ZIEMI

KSIEGA WIEDZY



imp
S. Co.

EARTHDAWN

FASA
CORPORATION



EARTHDAWN

KSIEGA WIEDZY

F.A.S.A / I.M.P

SPIS TREŚCI

WSTĘP	4	Akty wiary	87
Rozwój bohaterów	5	Przegapienie okazji	88
Zadanie Mistrza Gry	5	Utrata łaski	89
DYSCYPLINY	7	Moce głosicieli	89
Nowe premie do cech	8	Opisy Pasji	89
Zdolności dyscyplinarne	8	Astendar	90
Premie do karmy	8	Chorrolis	91
Opisy dyscyplin	9	Dis (Szalona Pasja)	93
Czarodziej	9	Floranuus	94
Fechtmistrz	10	Garlen	95
Iluzjonista	11	Jaspree	96
Kawalerzysta	12	Lochostr	98
Ksenomanta	13	Mynbruje	99
Łucznik	14	Raggok (Szalona Pasja)	100
Mistrz Żywiołów	15	Thystonius	101
Powietrzny Łupieżca	16	Upandal	103
Trubadur	17	Vestrial (Szalona Pasja)	103
Władca Zwierząt	18	ŚWIETLIŚCI	105
Wojownik	19	Początki	106
Zbrojmistrz	20	Organizacja	106
Złodziej	21	Wielki Wzorzec	107
TALENTY	22	Jak zostać Świetlistym	107
Talenty w „Przebudzeniu Ziemi”	23	Wtajemniczenie	107
Talenty specjalne	42	Talent Świetlisty	108
Głosiciel	43	Moce Świetlistego	108
Przywództwo	43	Korzystanie z mocy Świetlistego	108
Świetlisty	43	ZASADY OPCJONALNE	112
Wzorzec cech	43	Walka	113
Wzorzec talentu	43	Szybkość	114
MAGIA WĄTKÓW	44	Obrażenia	114
Działanie magii wątków	45	Szczególne efekty obrażeń	115
Korzystanie z magii wątków	45	Uszkodzenia broni i pancerzy	117
Rodzaje magii wątków	49	Talenty i zdolności	117
Osoby i miejsca	49	Zasada trzech	117
Wzorce grup i magia wątków	50	Nabywanie talentów z wyższych kręgów	117
MAGICZNE PRZEDMIOTY	53	Rytuały awansowania	118
Przedmioty wątkowe	54	Sojusznicy	123
Poznanie tajnika	54	Zdobywanie sojusznika	124
Tworzenie magicznych skarbów	54	Rodzaje sojuszników	125
Broń	55	Co sojusznicy mogą robić	126
Zbroje i tarcze	59	Czego sojusznicy nie robią	126
Inne przedmioty	62	Sojusznicy a punkty legend	126
Zwykłe przedmioty magiczne	68	Zdrajcy	126
Tabela magicznych przedmiotów	70	BITWY MORSKIE I POWIETRZNE	127
MAGIA ZAKŁĘĆ	72	Skala	128
Czy istnieją zaklęcia kręgu jedenastego?	73	Cechy statków	128
Zaklęcia Czarodzieja	73	Szybkość	128
Zaklęcia Iluzjonisty	76	Manewrowość	128
Zaklęcia Ksenomanty	79	Siła ognia	129
Zaklęcia Mistrza Żywiołów	82	Kadłub	129
GŁOSICIELE	85	Pościg i starcie	129
Jak stać się głosicielem?	86	Walka	129
Szalone Pasje	86	Deklarowanie akcji	129
Reguły dla głosicieli	87	Określanie inicjatywy	130
Talent głosiciel	87	Przeprowadzanie akcji	130
		Manewry statków	130



Uszkodzenia	131
Efekty uszkodzeń	132
Okrety na ziemi	132
Opisy statków	132
Statki powietrzne	132
Okrety wodne	134
TWORZENIE NOWYCH DYSCYPLIN	135
Pomysły na nowe dyscypliny	136
Korzystanie z systemu	136
Projektowanie dyscypliny	137
System projektowania dyscyplin	137
Zdefiniuj cel dyscypliny	137
Określ ograniczenia rasowe	138
Określ ważne cechy i umiejętności artystyczne	138
Wybierz talenty	138
Określ cechy specjalne	144
Napisz charakterystykę dyscypliny	145
Nowe dyscypliny	145
Powietrzny Żeglarz	146
Zwiadowca	148
TWORZENIE NOWYCH ISTOT	150
Statystyki istot	151
Cechy	151
Współczynniki	151
Umiejętności specjalne	152
Opis istoty	152
Przyznawanie punktów legend	153
Wartość obrony	153
Stopień ataku/rzucania czarów	153
Pancerz fizyczny/duchowy	154
Stopień obrażeń	154
Próg życia	154
Skoryguj wartość końcową	154
TABELA ZAKŁĘĆ PRZEBUDZENIA ZIEMI	156
INDEKS	162
KARTA TWORZENIA DYSCYPLINY	164
KARTA POSTACI	166

Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.
 Barsaive™ (Barsawia) is trademark of FASA Corp.
 Earthdawn Companion™ (Księga wiedzy) is trademark of FASA Corp.
 Copyright © 1993, 1998 FASA Corp.
 All right reserved.
 Used under licence.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydanie II poprawione
 ISBN 83-86572-14-0

KSIĘGA WIEDZY

WERSJA ORYGINALNA

Projekt	Greg Gordon, Louis J. Prosperi
Dodatkowy materiał	Christopher Kubasik, Allen Varney
Opracowanie	Louis J. Prosperi
Zespół wydawniczy	<i>Kierownik</i> Donna Ippolito <i>Zastępca kierownika</i> Sharon Turner Mulvihill <i>Asystenci</i> Diane Piron-Gelman, Rob Cruz
Zespół produkcyjny	<i>Kierownik produkcji</i> Jeff Laubenstein <i>Asystent</i> Jim Nelson <i>Zastępca kierownika</i> Steve Bryant <i>Ilustracja na okładce</i> Tony Szczudlo <i>Projekt graficzny stron</i> Jim Nelson <i>Ilustracje kolorowe</i> Janet Aulisio <i>Ilustracje czarno białe</i> Joel Biske, Steve Bryant, Earl Geier, Jeff Laubenstein, Larry MacDougall, Darrell Midgette, Robert Nelson, Mike Nielsen, Tony Szczudlo, Karl Waller <i>Projekt typograficzny</i> Steve Bryant <i>Obsługa techniczna</i> Ernesto Hernandez

WERSJA POLSKA

Przekład	Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar, Natalia Kuczyńska, Dariusz Paszkowski, Wojciech T. Szypuła, Grześ Zieliński
Redakcja	Tomek Kreczmar, Andrzej Miskurka
Korekta	Elżbieta Szelest
Redaktor linii	Tomek Kreczmar
Opracowanie grafiki	Jarosław Musiał
Skład komputerowy	Tomek Laisar Fruń
Produkcja	IMP s.c. i Wydawnictwo MAG ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa tel.(0-22) 6424545, 6428285, fax (0-22) 6422080 e-mail: krzaku@mag.com.pl WWW: www.mag.com.pl



WSTĘP



Niech ci się nigdy nie wydaje, że skończyłeś naukę. Wiedza nie zna granic.

Relaan, znakomity Czarodziej

Księga wiedzy zawiera dodatkowe zasady do systemu **Przebudzenie Ziemi**, które pozwolą graczom i Mistrzowi Gry zwiększyć możliwości ich bohaterów. Do wykorzystania **Księgi** niezbędny jest podręcznik podstawowy **PZ**.

Księga wiedzy zaczyna się w miejscu, w którym kończyło się **PZ** – zawiera rozwinięcia dyscyplin aż do piętnastego kręgu, wraz z niezbędnymi zaklęciami i talentami, dodatkowe zasady, dotyczące magii wątków, jak również opis nowych przedmiotów magicznych oraz reguły odnoszące się do postaci głosicieli (postaci, które poświęciły życie służbie wybranej Pasji) i świetlistych (bohaterów, którzy poprzysięgli sobie usunąć z Ziemi wszelkie ślady Pogromu i Horrorów). Rozdział poświęcony zasadom opcjonalnym pomoże dopasować **PZ** do indywidualnego stylu gry Mistrza i jego podopiecznych. „Bitwy morskie i powietrzne” pozwolą rozstrzygać potyczki między jednostkami latającymi. W **Księdze wiedzy** znajdują się również informacje dotyczące tworzenia nowych dyscyplin. Na zakończenie zaprezentujemy prosty mechanizm, który ułatwi tworzenie nowych stworów, gdyby zaszła potrzeba uatrakcyjnienia rozgrywanych scenariuszy.

ROZWÓJ BOHATERÓW

Świat **PZ** jest miejscem cudownym, ale i okrutnym, przesyconym magią tak dobroczynną, jak i śmiertelnie niebezpieczną. Przedstawione w **Księdze wiedzy** informacje pozwolą waszym bohaterom wspiąć się na wyżyny niedostępne w większości fabularnych gier *fantasy*. Talenty i zaklęcia, jakie tu opisano, najlepiej świadczą o niezwykłej mocy, jaka staje się udziałem tych, którzy przekroczą dziesiąty krąg specjalizacji w swej dyscyplinie.

Na przykład, iluzjoniści uczą się przywoływać mrok, który na wiele dni spowije wybrane przez nich miejsca, Łucznicy dowiedzą się, jak wykorzystać siły natury i stworzyć łuk z powietrza, a Powietrznicy odkryją, jak okiełznać burze, by przychodziły im z pomocą; głosiciele mogą tworzyć budowle bez budulca i przyspieszać wzrost roślin, a świetliści uczą

się podróżować w przestrzeni astralnej, by wydać walkę Horrorom na ich terenie. Przedstawiciele wszystkich dyscyplin będą mogli łączyć się w grupy i wykorzystywać magię w sposób, o jakim im się nawet nie śniło.

Wszystkie te moce sprawiają, że postaci prowadzone przez graczy staną się godne miana legendarnych bohaterów Barsawii.

ZADANIE MISTRZA GRY

W miarę jak możliwości bohaterów rosną, Mistrz Gry musi zadbać o wymyślanie coraz trudniejszych przygód – najmniejszym problemem jest w tym wypadku wykombinowanie odpowiednio niebezpiecznej walki. Zasady **PZ** są tak skonstruowane, że Mistrz Gry nie powinien mieć kłopotu ze stworzeniem wymagających przeciwników, pojedynczych, czy też występujących w grupach; niektóre istoty z podręcznika podstawowego, szczególnie smoki i Horrory, są tak silne, że nie wydaje się, by postacie z dowolnie wysokich kręgów były w stanie im zagrozić – znakomitym przykładem potwora, którego prawie nie sposób pokonać, jest Verjigorm.

Prawdziwie ambitnym zadaniem dla Mistrza Gry jest jednak obmyślenie takiej przygody, która zmusi graczy do wykorzystania umiejętności ich bohaterów w ciekawy, twórczy sposób. Chodzi o to, by postaci wiedziały, kiedy powinny sięgnąć do swych mocy, ale ich nie nadużywały. Wyobraźmy sobie na przykład, że starszyzna małej wioszczyny narazi się bohaterom, rzucając im w twarz jakąś obelgę. Źle by się stało, gdyby barsawiańscy herosi zemścili się na wieśniakach równając ich domy z ziemią, nawet jeżeli rzeczywiście mogą tego dokonać.

Kłopot, który nieodłącznie wiąże się z posiadaniem wielkiej siły, polega na tym, by umieć się powstrzymać od korzystania z niej w każdej sytuacji. Jeśli bohaterowie nie potrafią zapanować nad własnymi zdolnościami, przestają się różnić od bandy zbirów, którzy zabierają co chcą komu chcą, a po drodze mordują wszystkich i wszystko, co stanie im na drodze. Nie wolno dopuścić do sytuacji, w której taki model



postępowania stanie się standardem. Barsawia potrzebuje bohaterów, którzy będą umieli pomóc jej w kłopotach, którzy zechcą odzyskać dla niej i ożywić utracone ziemie. Nie ma w niej miejsca dla egoistycznych łajdaków. Na tym właśnie polega rola Mistrza Gry – powinien zachęcać graczy do pokonywania przeszkód bez uciekania się do rozwiązań siłowych.

Oczywiście nie znaczy to wcale, że mają unikać walki. Prawdziwi bohaterowie powinni wiedzieć, kiedy użyć siły. Jeśli, na przykład, mieszkańcy leśnej osady odmówią pomocy, nie należy ich jednego po drugim mordować, aż zgodzą się wypełnić żądania bohaterów.

Bohaterowie, którzy posiadają znaczne umiejętności i dobrze opanują różnorakie talenty, zaczynają zwykle

wyobrażać sobie, że są niepokonani. Dobrze jest im wówczas przypomnieć, że są w Barsawii (i poza nią) siły, z którymi zawsze będą musieli się liczyć. Powiedzmy na przykład, że grupa trzynasto- czy piętnastokręgowych adeptów umyśli sobie, żeby udać się do kontrolowanego przez Theran miasta i wyzwolić je z rąk okupanta; mogą kierować się przy tym czysto altruistycznymi pobudkami, marzyć o Barsawii wolnej od therańskich urzędników i żołnierzy, może im się nawet udać osiągnąć zamierzony cel. Nie mają jednak żadnego wpływu na reakcję Theran, gdy ci zdecydują się na szeroko zakrojoną akcję odwetową. Zlikwidowanie ekipy złożonej z kilku śmiałków nie sprawi Imperium szczególnej trudności – wystarczy wysłać trzy czy cztery kile lub baty z ognistymi działami i tysiącem wojowników, by w szybkim tempie przerobić piętnastokręgowych adeptów na piętnastokręgowe zwłoki. Poza tym zawsze można zignorować niepokorną grupę awanturników i najechać na dziesiątki mniejszych osad, miasteczek i wiosek, mordując wszystkich mieszkańców. W taki oto sposób bohaterowie nadużywający swych mocy znajdują się w sytuacji, z której nie mogą wyjść zwycięsko.

Jeżeli silni adepci postanowią na przykład wystąpić przeciwko elfom z Krwawej Puszczy, nie będą mogli przewidzieć reakcji i zemsty królowej Alachii i Dworu

Elfów. Mistrz Gry powinien zmusić graczy, bo rozważnie korzystali z danych im możliwości.

Oto kilka wskazówek, które mogą się przydać przy prowadzeniu kampanii z udziałem wysokokręgowych adeptów.

Bohaterowie mogą zostać wplątani w rozgrywki polityczne na najwyższych szczeblach władzy. Gdyby na przykład stanęli na czele społeczności w małym barsawiańskim miasteczku czy nawet jednym z miast Throalu, sytuacja sama zmusi ich do korzystania z talentów dyplomatycznych zamiast uciekania się do walki. Innym pomysłem może być prośba królestwa Throalu o pomoc w nawiązaniu kontaktu z przedstawicielami Imperium Therańskiego, rezydującymi w Vivane czy Powietrznej Przystani bądź wysłanie ich do Krwawej Puszczy

z zadaniem odnowienia stosunków handlowych z Dworem Elfów.

Mistrz Gry może też tak pokierować losami postaci, by te postanowiły założyć jakąś szlachetną organizację, która postawi sobie za cel – na przykład – zatarcie śladów i blizn, jakie Pogrom pozostawił w Barsawii; bohaterowie mogą również zadeklarować, że chcą podróżować po całej krainie i walczyć z Horrorami. Po którejś z takich udanych kampanii zwrócą wreszcie na siebie uwagę Lodoskrzydłego, a może nawet całej smoczej rady, która poprosi ich o odnalezienie i zgładzenie Verjigorma, zwanego „łowcą wielkich smoków”. Ogromna bitwa z udziałem adeptów z wysokich krę-

gów, Verjigorma i kilku wielkich smoków z pewnością stałaby się źródłem legend, którymi karmiłyby się kolejne pokolenia Barsawian.

ERRATA

W podręczniku głównym popełniono trzy poważne błędy, które niniejszym chcielibyśmy poprawić.

W talentach kręgu czwartego Łucznika (str. 76, **PZ**) zamiast *walki wręcz* powinna być *broń biała*.

Efekt czaru *Zmysł astralny* (str. 159, **PZ**) powinien wynosić *moc woli* +6, a nie *moc woli* +3.

Efekt czaru *Antymagia* (str. 162, **PZ**) powinien wynosić *moc woli* +5, a nie *moc woli* +3.



DYSCYPLINY



Wraz z wielką mocą i władzą przychodzi, rzecz jasna, wielka odpowiedzialność.

Jaron Wieczny o cenie, jaką płaci się za posiadanie mocy



Adepci, będący bohaterami *Przebudzenia Ziemi*, mogą awansować znacznie powyżej ósmego kręgu, na którym kończyła się ich droga życiowa w podstawowym podręczniku. W niniejszym rozdziale znajdziecie opisy istniejących dyscyplin na kręgach od dziewiątego do piętnastego.

W miarę rozwoju, adepci coraz lepiej poznają tajniki swej dyscypliny, zyskując pewne specjalne, zależne od dyscypliny zdolności: Złodzieje uczą się tworzyć z niczego cień, w którym mogą się później skryć, Powietrzni Łupieżcy przywołują burze, a Zbrojmistrze potrafią wykuwać orichalk; Czarodzieje dowiadują się, jak przetrzymać przez dłuższy czas wzorzec gotowego do rzucenia czaru; dzięki *pojedynkowi z Horrorem* Trubadurzy mają szansę pokonać Horra w starciu woli i umysłów; *niematerialna broń* pozwala zaś Łucznikom i Fechtmistrom trafiać przeciwników tak, jakby nie chronił ich żaden pancerz.

NOWE PREMIE DO CECH

Większość premii do cech działa dokładnie tak samo, jak premie opisane na stronie 65 podstawowego podręcznika. W *Księdze wiedzy* pojawiają się jednak dwie nowe możliwości: zdolności charakterystyczne dla dyscypliny oraz różne wersje premii do karmy.

ZDOLNOŚCI DYSCYPLINARNE

Zdolności dyscyplinarne pozwalają bohaterom wykorzystywać magię krwi w celu uzyskania różnych dodatkowych możliwości. Każda z nich powoduje pewną liczbę trwałych obrażeń – w praktyce oznacza to, że z chwilą, gdy gracz wybierze jakąś zdolność dyscyplinarną, zmniejsza próg życia i próg obrażeń jego postaci o liczbę podaną w opisie zdolności. W większości wypadków może korzystać dowolnie ze zdolności po jednorazowej utracie punktów życia. Szczegółowe efekty zdolności dyscyplinarnych podano w ich opisach (patrz poszczególne dyscypliny).

Gracz prowadzący Trylara, wietrznickiego Złodzieja, postanawia umożliwić mu korzystanie z płaszcza z cienia. Progi życia i przytomności Trylara zostają obniżone o dwa punkty. Od tej pory nasz Złodziej może w każdej chwili korzystać z tej zdolności.

PREMIE DO KARMY

Na odpowiednio wysokich kręgach bohaterowie zyskują premię do karmy (oprócz możliwości dodatkowego jej wykorzystania, opisanych już w *PZ*): zwiększa się wartość współczynnika *maksymalna karma* na karcie postaci (patrz *PZ*, str. 51-52).

Na piętnastym kręgu wszyscy Łucznicy zwiększają swój maksymalny poziom karmy o 25 punktów. Wobec tego kiedy wierny tej dyscyplinie człowiek osiągnie tenże poziom, jego maksymalna karma wyniesie 65 (ludzie mają początkową wartość 40).

OPISY DYSCYPLIN

Opisy poszczególnych dyscyplin zaprezentowano w taki sam sposób, jak w podstawowym podręczniku. Niektóre z talentów możecie już stamtąd znać – ich opisów nie przytoczono ponownie, zamiast tego dołączono odnośnik z numerem strony głównego podręcznika *PZ*, na której należy szukać informacji na ich temat.



CZARODZIEJ

DZIEWIĄTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Czarodzieja zwiększa się o 2.

Talenty

- Cios w matrycę
- Pancerna matryca
- Wzorzec zasięgu czarów

DZIESIĄTY KRĄG

Podział matrycy: Za cenę dwóch punktów wyczerpania Czarodziej może podzielić jedną z posiadanych matryc (zwykłą, ulepszoną lub pancerną) na dwie części i przechowywać w niej dwa czary jednocześnie. Suma kręgów zaklęć nie może przekraczać poziomu wykorzystanej matrycy. Podzielone w ten sposób matryce pancerne i ulepszone nie nadają się już do przechowywania wątków, gdyż zapisanie w nich dwóch zaklęć naraz jest wystarczająco skomplikowane.

Podział matrycy utrzymuje się przez 24 godziny. Matryc nie wolno dzielić na więcej niż dwie części, ale Czarodziej może w ten sposób podzielić dowolną liczbę matryc, którymi dysponuje (dopóki wyczerpanie go nie zabije, rzecz jasna).

Talenty

- Cios astralny (str. 98)
- Test życia (str. 113)

JEDENASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Czarodzieja zwiększa się o 1.

Obrona społeczna: Obrona społeczna Czarodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

- Pancerna matryca
- Wzorzec rzucania czarów

DWUNASTY KRĄG

Karma: Czarodziej może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Czarodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

- Pancerna matryca
- Przeniesienie rany

TRZYNASTY KRĄG

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Czarodzieja zwiększa się o 25. Czarodziej może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Charyzmy bądź Zręczności.

Talenty

- Dzielona matryca
- Przejrzenie iluzji (str. 108)



CZTERNASTY KRĄG

Trójkąt mocy: Za cenę dwóch trwałych obrażeń Czarodziej zyskuje umiejętność tworzenia *trójkąta mocy*. Zajmuje mu to jedną rundę; figura ma fosforyzujące krawędzie o długości nie przekraczającej jednego metra, a Czarodziej znajduje się w jej środku. Trójkąt przynosi korzyści tylko swemu twórcy i znika z chwili, gdy ten wyjdzie poza jego obręb. Dopóki jednak mag pozostaje w trójkącie, może dodawać po trzy stopnie do testów rzucania czarów i tkania wątków.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Czarodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

- Dzielona matryca
- Krążący szpieg (str. 102)

PIĘTNASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Czarodzieja zwiększa się o 1.

Obrona społeczna: Obrona społeczna Czarodzieja zwiększa się o 2.

Talenty

- Dzielona matryca
- Wzorzec efektu czarów

FECHTMISTRZ



DZIEWIĄTY KRAĞ

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Fechtmistrza zwiększa się o 1.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Fechtmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

Atak kobry (str. 96)

Precyzyjny atak (str. 108)

Przyszpilenie

DZIESIĄTY KRAĞ

Karma: Fechtmistrz może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia.

Test zdrowienia: Fechtmistrz zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Straszliwy cios

Wirujące ostrze

JEDENASTY KRAĞ

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Fechtmistrza zwiększa się o 25.

Test zdrowienia: Fechtmistrz zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Błyskawiczny atak

Ominięcie tarczy

DWUNASTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Fechtmistrza zwiększa się o 1.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Fechtmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

Obrona

Test życia (str. 113)

TRZYNASTY KRAĞ

Ostry miecz: Za cenę dwóch trwałych obrażeń Fechtmistrz zyskuje możliwość wykorzystania magii krwi do zwiększenia o trzy stopnie obrażeń zadawanych jednym egzemplarzem broni. Jeśli broń ta zaginie lub zostanie zniszczona, obrażenia zagoją się automatycznie po roku i dniu od momentu jej utraty.

Talenty

Cios astralny (str. 98)

Wyzwanie

CZTERNASTY KRAĞ

Testy zdrowienia: Fechtmistrz zyskuje dwa dodatkowe testy zdrowienia dziennie.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Fechtmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

Cios w matrycę

Grad ciosów

PIĘTNASTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Fechtmistrza zwiększa się o 2.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Fechtmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

Niematerialna broń

Trafienie w czuły punkt



ILUZJONISTA

DZIEWIĄTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Iluzjonisty zwiększa się o 2.

Talenty

- Pancerna matryca
- Wykrywanie fałszu
- Zapamiętanie obrazu (str. 119)

DZIESIĄTY KRĄG

Karma: Iluzjonista może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających tylko Siły Woli i mocy woli.

Talenty

- Broń strzelecka (str. 97)
- Ukryta myśl

JEDENASTY KRĄG

Karma: Iluzjonista może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia.

Test zdrowienia: Iluzjonista zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Fałszywe oblicze
- Pancerna matryca

DWUNASTY KRĄG

Ukrycie matrycy: Za cenę dwóch punktów wyczerpania Iluzjonista może sprawić, by matryca stała się niewidzialna w przestrzeni astralnej (w której normalnie można ją dostrzec, jeśli dysponuje się odpowiednim talentem). Zauważenie tak ukrytej matrycy wymaga udanego testu *spojrzenia astralnego*, w którym stopień trudności jest równy zwiększonemu o 5 poziomowi *tkania wątków* Iluzjonisty.

Talenty

- Cios w matrycę
- Zimna krew (str. 120)

TRZYNASTY KRĄG

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Iluzjonisty zwiększa się o 25.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Iluzjonisty zwiększa się o 2.

Talenty

- Dzielona matryca
- Spojrzenie astralne (str. 111)

CZTERNASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Iluzjonisty zwiększa się o 2.

Obrona społeczna: Obrona społeczna Iluzjonisty zwiększa się o 1.



Talenty

- Dzielona matryca
- Wielotkanie

PIĘTNASTY KRĄG

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Iluzjonisty zwiększa się o 2.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Iluzjonisty zwiększa się o 1.

Talenty

- Druga szansa
- Dzielona matryca

KAWALERZYSTA



DZIEWIĄTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Kavaleryzysty zwiększa się o 2.

Talenty

- Cios z powietrza (str. 98)
- Wezwanie rumaka
- Zagrzewanie do boju

DZIESIĄTY KRĄG

Karma: Kavaleryzysta może wykorzystać swojego rumaka jako „rezerwuar” karmy, mieszczący do 25

punktów. Wolno mu korzystać z tych punktów, kiedy dosiada wierzchowca lub jest z nim w kontakcie. Jeśli zwierzę zginie, zmagazynowane wcześniej w jego ciele punkty karmy zostaną stracone.

Kavaleryzysta może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

- Opancerzenie wierzchowca
- Wyzwanie

JEDENASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Kavaleryzysty zwiększa się o 2.

Talenty

- Leczenie zwierzęcych sług (str. 102)
- Oswojenie rumaka

DWUNASTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Kavaleryzysty zwiększa się o 2.

Talenty

- Atak z rozpędu (str. 96)
- Płoszenie zwierzęcych sług (str. 106)

TRZYNASTY KRĄG

Wskrzeszenie wierzchowca: Za cenę 2 trwałych obrażeń Kavaleryzysta może wskrzesić swojego rumaka. Zwierzę nie może być martwe dłużej niż trzy dni (Kavaleryzysta musi mieć jego ciało).

Talenty

- Mistyczny znak (str. 103)
- Ominięcie tarczy

CZTERNASTY KRĄG

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Kavaleryzysty zwiększa się o 25.

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Kavaleryzysty zwiększa się o 1.

Obrona społeczna: Obrona społeczna Kavaleryzysty zwiększa się o 1.

Talenty

- Tratowanie
- Wypatrzenie wady pancerza (str. 118)

PIĘTNASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Kavaleryzysty zwiększa się o 1.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Kavaleryzysty zwiększa się o 2.

Talenty

- Druzgocąca szarża
- Test życia (str. 113)



KSENONOMANTA

DZIEWIĄTY KRAĞ

Karma: Ksenomanta może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających tylko Siły Woli i *mo-cy woli*.

Talenty

- Astralna kieszeń
- Pancerna matryca
- Złowieszcze mamrotanie (str. 120)

DZIESIĄTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Ksenomanty zwiększa się o 1.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Ksenomanty zwiększa się o 1.

Talenty

- Krağ przywołania
- Przywołanie

JEDENASTY KRAĞ

Nieziemskie opanowanie: Za cenę jednego punktu wyczerpania Ksenomanta może wykonać dodatkowy test przy próbie oparcia się lękowi bądź magii, która grozi mu utratą kontroli nad własnym zachowaniem. Jeżeli jednak w normalnych warunkach (bez *nieziemskiego opanowania*) w ogóle nie może wykonać takiego testu, teraz nie zyskuje do niego prawa. Inaczej mówiąc: *nieziemskie opanowanie* daje dodatkową okazję zapanowania nad nerwami, ale nie stwarza jej. Zdolność tę można wykorzystać najwyżej dwa razy w rundzie.

Talenty

- Paktowanie
- Pancerna matryca

DWUNASTY KRAĞ

Karma: Ksenomanta może wykorzystywać punkty karmy do wszystkich testów wykonywanych przez duchy i inne stworzenia, znajdujące się pod jego kontrolą – po prostu dodaje swoją kostkę karmy do rzutu wykonywanego przez podległą mu istotę.

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Ksenomanty zwiększa się o 2.

Talenty

- Astralny spacer
- Cios w matrycę

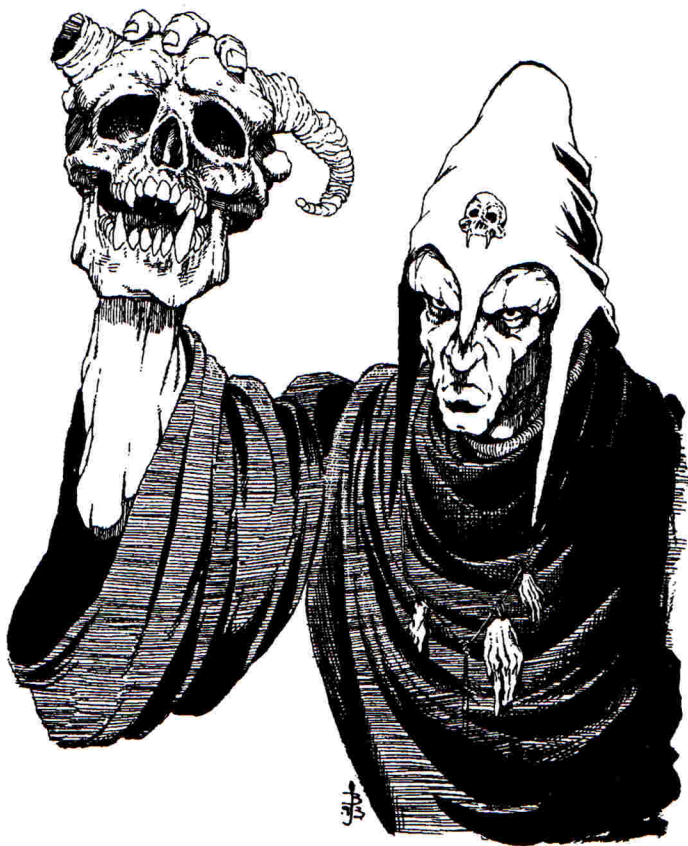
TRZYNASTY KRAĞ

Test zdrowienia: Ksenomanta zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Ksenomanty zwiększa się o 2.

Talenty

- Dzielona matryca
- Utrwalenie czaru



CZTERNASTY KRAĞ

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Ksenomanty zwiększa się o 25. Ksenomanta może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Ksenomanty zwiększa się o 1.

Talenty

- Dzielona matryca
- Niematerialna broń

PIĘTNASTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Ksenomanty zwiększa się o 1.

Astralne oblicze: Za cenę dwóch trwałych obrażeń Ksenomanta zyskuje możliwość zmieniania swojego wyglądu: skóra czaszki i twarzy staje się gładzsza i nabiera srebrzystego bądź smolście czarnego połysku, w oczach pojawiają się migotliwe, lśniące plamki, zęby natomiast stają się matowe – z wyjątkiem wąskich runów, wypisanych na powierzchni każdego z nich. Takie oblicze pozwala Ksenomancie wejść w bliższy kontakt z przestrzenią astralną i owocuje premią w wysokości 1 stopnia do rzucania czarów i mocy woli.

Talenty

- Dzielona matryca
- Pojedynek umysłów

ŁUCZNIK

DZIEWIĄTY KRAĞ

Test zdrowienia: Łucznik zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Efektowny strzał
- Skradanie się (str. 111)
- Wypatrzenie strzelca

DZIESIĄTY KRAĞ

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Łucznika zwiększa się o 2.

Talenty

- Atak w biegu
- Kontrolowanie strzały

JEDENASTY KRAĞ

Karma: Łucznik może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji bądź Siły Fizycznej.

Talenty

- Strzał na ślepo
- Szybkie strzały

DWUNASTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Łucznika zwiększa się o 2.

Talenty

- Ominięcie tarczy
- Stworzenie strzały

TRZYNASTY KRAĞ

Karma: Łucznik może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia.

Testy zdrowienia: Łucznik zyskuje 2 dodatkowe testy zdrowienia dziennie.

Talenty

- Obrona
- Wyjąca strzała

CZTERNASTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Łucznika zwiększa się o 1.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Łucznika zwiększa się o 2.

Talenty

- Drugi atak (str. 99)
- Grad pocisków

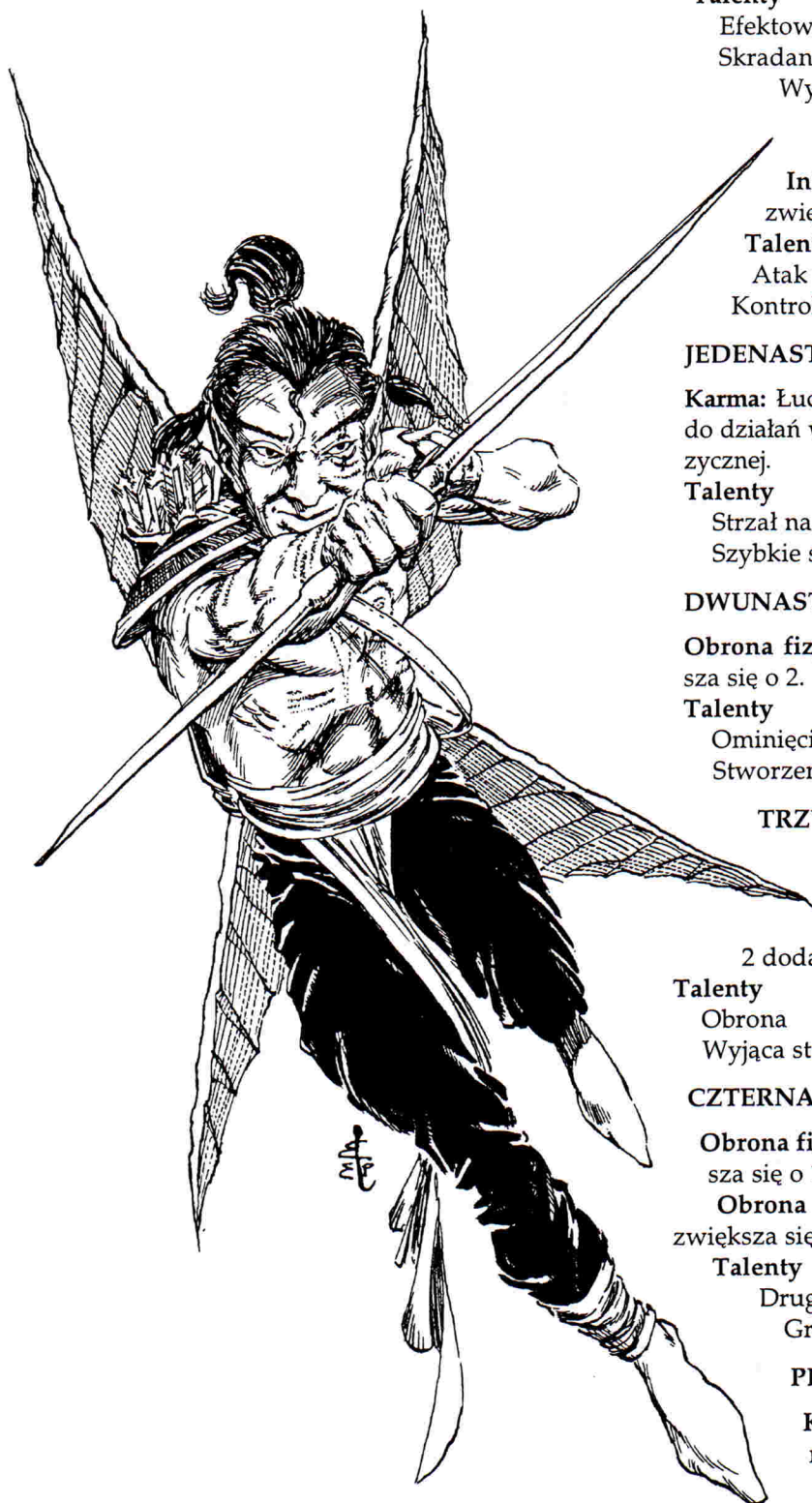
PIĘTNASTY KRAĞ

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Łucznika zwiększa się o 25.

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Łucznika zwiększa się o 1.

Talenty

- Niematerialna broń
- Wietrzny łuk



MISTRZ ŻYWIOŁÓW

DZIEWIĄTY KRĄG

Karma: Mistrz Żywiołów może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia.

Talenty

- Pancerna matryca
- Powstrzymanie metalu (str. 107)
- Taniec na wodzie

DZIESIĄTY KRĄG

Ogień i lód: Za cenę jednego punktu wyczerpania Władca Żywiołów może zrobić jedną z następujących rzeczy:

1. Zapalić między kciukiem i palcem wskazującym mały płomynek, który płonie wprawdzie tylko trzy czy cztery sekundy, ale wystarczy, by zajęła się od niego pochodnia. Użyty w walce zadaje trzeci stopień obrażeń.

2. Zamrozić wodę, dotykając jej lustrą trzema środkowymi palcami jednej dłoni. Każde dotknięcie zamraża litr wody. Użycie tej zdolności w walce powoduje u przeciwnika trzeci stopień obrażeń.

Talenty

- Ożywienie przedmiotu
- Roślinne schronienie

JEDENASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Mistrza Żywiołów zwiększa się o 2.

Talenty

- Krąg przywołania
- Przywołanie

DWUNASTY KRĄG

Karma: Mistrz Żywiołów może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających tylko Siły Woli i mocy woli.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Mistrza Żywiołów zwiększa się o 1.

Talenty

- Paktowanie
- Pancerna matryca

TRZYNASTY KRĄG

Ziemia i wiatr: Za cenę 1 punktu wyczerpania Mistrz Żywiołów może zrobić jedną z następujących rzeczy:

1. Stworzyć ziemny krąg o średnicy trzech metrów. obrona magiczna wszystkich istot wewnątrz kręgu, przyjaciół bądź wrogów, zwiększa się o 1. Krąg działa w ten sposób przez 10 minut.

2. Wywołać sztucznie podmuch powietrza, które będzie krążyć po obszarze o wymiarach 10 na 10 metrów (do wysokości 5 metrów). Samo powietrze nie



zostaje stworzone, toteż musi być dostępne. Efekt ten utrzymuje się przez godzinę.

Obrona społeczna: Obrona społeczna Mistrza Żywiołów zwiększa się o 1.

Talenty

- Spojrzenie astralne (str. 111)
- Ziemny dywan

CZTERNASTY KRĄG

Test zdrowienia: Mistrz Żywiołów zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Mistrza Żywiołów zwiększa się o 2.

Talenty

- Dzielona matryca
- Ziemna zbroja

PIĘTNASTY KRĄG

Mięśnie ze stali: Za cenę jednego punktu wyczerpania Mistrz Żywiołów może dodać pięć stopni do dowolnego testu Siły Fizycznej bądź testu obrażeń bazującego na tej cesze.

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Mistrza Żywiołów zwiększa się o 1.

Talenty

- Dzielona matryca
- Podtrzymanie wątku (str. 106)

POWIETRZNY ŁUPIEŻCA



DZIEWIĄTY KRĄG

Karma: Powietrzny Łupieżca może wykorzystywać karmę do działań wymagających samej Charyzmy bądź Siły Woli.

Talenty

Grzmiący topór
Lwie serce (str. 102)
Strasliwy cios

DZIESIĄTY KRĄG

Karma: Powietrzny Łupieżca może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia.

Test zdrowienia: Powietrzny Łupieżca zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Odporność na zimno (str. 104)
Ominięcie tarczy

JEDENASTY KRĄG

Test zdrowienia: Powietrzny Łupieżca zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Powietrznego Łupieżcy zwiększa się o 1.

Talenty

Łamacz mieczy
Obrona

DWUNASTY KRĄG

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Powietrznego Łupieżcy zwiększa się o 2.

Talenty

Skowyt
Witalność

TRZYNASTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Powietrznego Łupieżcy zwiększa się o 1.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Powietrznego Łupieżcy zwiększa się o 2.

Talenty

Cios w matrycę
Wyjścia strzała

CZTERNASTY KRĄG

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Powietrznego Łupieżcy zwiększa się o 25.

Siła nieba: Za cenę dwóch trwałych obrażeń Powietrzny Łupieżca zyskuje możliwość czerpania dodatkowej mocy wprost z nieba, co pozwala mu zwiększyć o 3 stopień Siły Fizycznej.

Talenty

Błyskawiczny atak
Drugi atak (str. 99)

PIĘTNASTY KRĄG

Pieśń piorunów: Za cenę trzech punktów wyczerpania Powietrzny Łupieżca może wezwać na pomoc siły natury w postaci gwałtownej burzy. Muszą być jednak spełnione następujące warunki: Łupieżca musi się znajdować na pokładzie statku powietrznego; niebo nie może być zupełnie bezchmurne; Łupieżca musi wcześniej poznać talent *skowyt*. Odśpiewanie *pieśni piorunów* wymaga jednej godziny; w tym czasie z najbliższych chmur zaczynają strzelać pierwsze błyskawice.

Dokładne określenie momentu nadejścia burzy wymaga udanego testu *skowytu* (stopień trudności 15). Przeciętny sukces oznacza, że burza nadciągnie za $k12+k10$ godzin; sukces duży pozwala się spodziewać nawałnicy za $k10$ godzin, natomiast ogromny – za $k12 \times 10$ minut. Wyjątkowy sukces oznacza, iż Łupieżca znajdzie się w środku burzy za $k10$ minut – całe szczęście, że magicznie sprowadzona nawałnica praktycznie nie ma wpływu na statek, na którym się znajduje bohater śpiewający *pieśń piorunów*. Poza tym jednak szalejące wichry i błyskawice dają się mocno we znaki wszystkim dookoła: sternicy okolicznych statków wykonują test *żeglarstwa powietrznego* ze stopniem trudności 26; niepowodzenie oznacza, że ich jednostki odnoszą 25 stopień obrażeń wskutek wściekłego wiatru i piorunów.

Talenty

Celny strzał (str. 97)
Kamienna skóra



TRUBADUR

DZIEWIĄTY KRĄG

Opowieść: Za cenę dwóch punktów wyczerpania Trubadur może dodać trzy stopnie do każdego testu, który decyduje o powodzeniu próby oszukania innej osoby (przecież wygląda tak uczciwie; nie mógłby kłamać, prawda?). *Opowieść można łączyć z pocałunkiem.* Zdolność ta działa przez 5 minut.

Talenty

Czarowny głos
Przejrzenie iluzji (str. 108)
Żonglerka bronią

DZIESIĄTY KRĄG

Test zdrowienia: Trubadur zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Trubadura zwiększa się o 1.

Talenty

Dar języków
Zrzucenie winy

JEDENASTY KRĄG

Karma: Trubadur może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji bądź Siły Woli.

Talenty

Efektowny strzał
Ochronna pieśń

DWUNASTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Trubadura zwiększa się o 2.

Talenty

Odtworzenie przeszłości
Umysłowa więź

TRZYNASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Trubadura zwiększa się o 1.

Obrona społeczna: Obrona społeczna Trubadura zwiększa się o 1.

Pieśń duchów: Za cenę jednego trwałego obrażenia Trubadur zyskuje możliwość wykorzystania magii krwi podczas pisania *Pieśni duchów*. Utwór może mieć najwyżej 26 linijek i 300 słów. Po śmierci Trubadura jego duch będzie przemierzał Barsawię, śpiewając skomponowaną przez niego pieśń. Bohater może w ten sposób zasugerować swym następcom co powinni zrobić, by ukoić jego skołataną duszę i pozwolić jej spocząć na wieki. Jeśli żywi wypełnią tę misję, duch Trubadura wróci do miejsca jego śmierci.



Talenty

Sprawdzian niewinności
Wykrywanie wpływu Horrora

CZTERNASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Trubadura zwiększa się o 2.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Trubadura zwiększa się o 1.

Talenty

Rozmowa z duchami (str. 110)
Test życia (str. 113)

PIĘTNASTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Trubadura zwiększa się o 2.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Trubadura zwiększa się o 1.

Talenty

Aura ochronna
Pojedynek z Horrorem

WŁADCA ZWIERZĄT



DZIEWIĄTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Władcy Zwierząt zwiększa się o 2.

Talenty

- Skowyt
- Zawładnięcie zwierzęciem (str. 120)
- Zwierzęca żywotność

DZIESIĄTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Władcy Zwierząt zwiększa się o 2.

Talenty

- Lwi duch
- Przewodnik stada

JEDENASTY KRĄG

Testy zdrowienia: Władca Zwierząt zyskuje 2 dodatkowe testy zdrowienia dziennie.

Talenty

- Oswojenie rumaka
- Zwierzęcy zmysł

DWUNASTY KRĄG

Karma: Władca Zwierząt może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności bądź Charyzmy.

Talenty

- Kameleon
- Zwierzęcy wigor

TRZYNASTY KRĄG

Zabójcze pazury: Korzystając w walce z talentu *pazury*, Władca Zwierząt może zużyć dodatkowo do trzech punktów karmy przy wykonywaniu testu obrażeń.

Talenty

- Ominięcie tarczy
- Przyszpilenie

CZTERNASTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Władcy Zwierząt zwiększa się o 3.

Talenty

- Cios astralny (str. 98)
- Echolokacja

PIĘTNASTY KRĄG

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Władcy Zwierząt zwiększa się o 25.

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Władcy Zwierząt zwiększa się o 2.

Talenty

- Jad
- Sieć astralna

WOJOWNIK

DZIEWIĄTY KRĄG

Karma: Wojownik może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności bądź Siły Fizycznej.

Talenty

- Druga broń (str. 99)
- Koci chód (str. 101)
- Odchylanie pocisków

DZIESIĄTY KRĄG

Karma: Wojownik może wykorzystywać punkty karmy do zwiększenia obrażeń przy ataku dowolną bronią lub w *walce wręcz*.

Talenty

- Cielesne ostrze
- Cios w matrycę

JEDENASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Wojownika zwiększa się o 1.

Obrona społeczna: Obrona społeczna Wojownika zwiększa się o 1.

Talenty

- Języki żywiołów (str. 101)
- Witalność

DWUNASTY KRĄG

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Wojownika zwiększa się o 2.

Talenty

- Kameleon
- Wysadzenie z siodła

TRZYNASTY KRĄG

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Wojownika zwiększa się o 25.

Ostatni bastion: Przy wykonywaniu *testu życia*, zanim kości zostaną rzucone, gracz może zadeklarować, że jego Wojownik sięga po *ostatni bastion*. Pozwala mu to wykorzystać w teście tego talentu dowolną liczbę posiadanych punktów karmy, przy czym musi ją wyraźnie określić zanim weźmie kości. Poza tym działanie *testu życia* niczym nie różni się od normalnego.

Na zakończenie każdej rundy tej walki Wojownik może znów poświęcić dowolną liczbę punktów karmy i wyleczyć wynikającą z rzutu liczbę obrażeń (odniesionych w tej rundzie). Ceną za dodatkową energię jest śmierć: albo z chwilą, gdy zakończy się walka, albo gdy zabraknie punktów karmy. Amulet krwi „oszukanie śmierci” nie chroni w tym przypadku przed zgonem.

Talenty

- Bezpieczna ścieżka (str. 97)
- Kamienna skóra



CZTERNASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Wojownika zwiększa się o 2.

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Wojownika zwiększa się o 1.

Talenty

- Powstrzymanie żywiołaka (str. 107)
- Trafienie w czuły punkt

PIĘTNASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Wojownika zwiększa się o 1.

Obrona społeczna: Obrona społeczna Wojownika zwiększa się o 1.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Wojownika zwiększa się o 1.

Talenty

- Aura ochronna
- Grad ciosów

ZBROJMISTRZ



DZIEWIĄTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Zbrojmistrza zwiększa się o 1.

Karma: Zbrojmistrz może wykorzystywać punkty karmy do zwiększenia obrażeń przy ataku dowolną bronią białą.

Talenty

- Czytanie/pisanie znaków magicznych (str. 98)
- Ukazanie wady pancerza
- Wyczucie magii

DZIESIĄTY KRĄG

Karma: Zbrojmistrz może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Woli.

Test zdrowienia: Zbrojmistrz zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Ognista krew (str. 104)
- Rzucanie czarów (str. 111)

JEDENASTY KRĄG

Krwawe ostrze: Za cenę dwóch trwałych obrażeń Zbrojmistrz zyskuje możliwość opatrzenia jednej broni *krwawym ostrzem*, czerpiącym moc z magii jego krwi. *Krwawe ostrze* zwiększa stopień zadawanych bronią obrażeń: o 2 stopnie w zwykłej walce lub o 3 stopnie, jeśli atak następuje w przestrzeni astralnej (patrz opis talentu *cios w matrycę*).

Talenty

- Przekucie pancerza
- Tkanie wątków (magia żywiołów; str. 113)

DWUNASTY KRĄG

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Zbrojmistrza zwiększa się o 1.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zbrojmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

- Stopień ostrza
- Ulepszona matryca (str. 114)

TRZYNASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Zbrojmistrza zwiększa się o 2.

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Zbrojmistrza zwiększa się o 25.

Talenty

- Strasliwy cios
- Ulepszenie pancerza

CZTERNASTY KRĄG

Wykucie orichalku: Wykorzystując magię krwi oraz esencje pięciu żywiołów – powietrza, ziemi, ognia, wody i drewna – Zbrojmistrz potrafi tworzyć najcenniejszy z metali, orichalk. Każda próba oznacza jedno trwałe obrażenie. Łączna wartość esencji musi być przynajmniej równa wartości tworzonej ilości orichalku. Trudność testu *przekucia ostrza*, bo ten właśnie talent wykorzystuje się do wykuwania orichalku, jest równa 15 + (wartość orichalku w tysiącach sztuk srebra). Na przykład stworzenie takiej ilości orichalku, która będzie warta 5000 sztuk srebra, wymaga udanego testu przy stopniu trudności 20.

Talenty

- Pancerna matryca
- Pierwszy krąg doskonałości

PIĘTNASTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zbrojmistrza zwiększa się o 3.

Talenty

- Druga szansa
- Dzielona matryca

ZŁODZIEJ

DZIEWIĄTY KRĄG

Karma: Złodziej może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia.

Obrona magiczna: Obrona magiczna Złodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

Czytanie z ruchu warg (str. 98)

Złoty zmysł

Znajomość języka (str. 121)

DZIESIĄTY KRĄG

Płaszcz z cienia: Za cenę dwóch trwałych obrażeń Złodziej zyskuje umiejętność utkania okrycia z otaczających go cieni. Wykorzystuje do tego magię własnej krwi, a potrzebuje kawałka cienia i złodziejskiego *tkania wątków*. Do utkania płaszcza wystarczy uzyskać w teście tego talentu wynik 10 lub lepszy – procedura zajmuje minutę. Odzianego w cień Złodzieja trudniej jest dostrzec: stopień trudności testów Percepcji (lub innych podobnych zdolności i talentów) zwiększa się o 2.

Talenty

Unieszkodliwienie magicznej pułapki

Zrzucenie winy

JEDENASTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Złodzieja zwiększa się o 2.

Talenty

Rykoszet (str. 110)

Sprint (str. 111)

DWUNASTY KRĄG

Test zdrowienia: Złodziej zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Obrona społeczna: Obrona społeczna Złodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

Błyskawiczny atak

Wyczucie trucizny (str. 117)

TRZYNASTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Złodzieja zwiększa się o 2.

Mowa złodziei: Za cenę jednego punktu wyczerpania Złodziej może przez minutę porozumiewać się w języku złodziei, który dla osób postronnych (nie-złodziei) brzmi bezsensownie. Przy próbach podsłuchiwania zrozumienie konwersacji wymaga udanego testu Percepcji lub *rzucania czarów*, w którym stopniem trudności jest obrona magiczna mówiącego. Dopiero ogromny sukces w teście oznacza, że podsłuchujący zrozumiał tę mowę.



Talenty

Kameleon

Precyzyjny atak (str. 108)

CZTERNASTY KRĄG

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Złodzieja zwiększa się o 25. Złodziej może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności bądź Siły Woli.

Talenty

Obrona

Zręczne dłonie (str. 121)

PIĘTNASTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Złodzieja zwiększa się o 1.

Leczenie cieniem: Wykorzystanie tej zdolności wymaga poświęcenia 2 punktów karmy oraz uprzedniego zawinięcia się w *płaszcz z cienia* (stworzony za pomocą zdolności o takiej właśnie nazwie). Wynik rzutu kośćmi karmy określa liczbę wyleczonych obrażeń, a ponadto *leczenie cieniem* powoduje natychmiastowe zagojenie się dwóch poważnych ran. Po wykorzystaniu *leczenia cieniem* płaszcz z cienia rozplywa się w powietrzu bez śladu.

Talenty

Magiczne zaskoczenie

Przejrzenie iluzji (str. 108)

TALENTY



*Adepci czerpią swą moc z magii, talenty zaś są narzędziami,
które pozwalają im tę moc okiełznać.*

Grondall Kamiennosercy

Wrozdziale poświęconym talentom w PZ opisano wszystkie talenty, jakimi dysponują adepci na kęgach od pierwszego do ósmego. Tym razem przedstawiamy talenty, które są dostępne później, od dziewiątego kęgu. Ich spis znajdziecie w rozdziale o dyscyplinach, na str. 7-21 **Księgi wiedzy**.

Poza talentami, przypisanymi do poszczególnych dyscyplin, adepci mają do dyspozycji jeszcze pięć talentów specjalnych, które mogą wybrać po osiągnięciu odpowiedniego kęgu. Talenty te zamieściliśmy na końcu rozdziału.

TALENTY W „PRZEBUDZENIU ZIEMI”

Wszystkie talenty przedstawiono tu w takim samym formacie jak w podręczniku głównym. Wszelkich objaśnień należy więc szukać w PZ, na str. 94-95.

ASTRALNA KIESZEŃ

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta

„Kieszeń” w przestrzeni astralnej, utworzona za pomocą tego talentu, służy do przechowywania przedmiotów. Ich łączny ciężar nie może przekroczyć udźwigu bohatera (patrz **Tabela cech i współczynników**, str. 52, PZ) – adept o Sile Fizycznej równej 11 może w ten sposób ukryć do 40 kilogramów. Ekwipunek i inne przedmioty, przenoszone w *astralnej kieszeni*, w żaden sposób nie obciążają jej właściciela.

Taki schowek można utworzyć w dowolnym momencie i cieszyć się jego posiadaniem przez rok i dzień (chyba że zostanie wcześniej zniszczony), ale nie da się utrzymywać więcej niż jednego naraz. Właściciel wykonuje test talentu i zapisuje jego wynik: jest to stopień trudności dla testu *spojrzenia astralnego* bądź zaklęcia *Zmysł astralny*, gdyby ktoś chciał zobaczyć *kieszeń* (która nie istnieje w normalnej przestrzeni). Udana test pozwala dostrzec *kieszeń* jako delikatną siateczkę srebrnych i purpurowych nici.

Umieszczenie przedmiotu w kieszeni lub wyjęcie go stamtąd wiąże się z wyczerpaniem (jedno obrażenie) i wymaga udanego testu talentu: przy wkładaniu stopień trudności jest równy 6, przy wyjmowaniu – 10. Orażenie odnosi się dopiero w chwili, gdy uda się włożyć czy wyjąć przedmiot – przy nieudanych próbach traci się tylko czas, nie zdrowie.

Korzystając z *tkania wątków* można próbować zniszczyć *astralną kieszeń*: należy w tym celu uzyskać w teście tego talentu wynik 13 lub lepszy. Przedmioty znajdujące się w *kieszeni* w chwili, gdy ta ulega zniszczeniu, zostają stracone bezpowrotnie w przestrzeni astralnej.



ASTRALNY SPACER

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie Umiejętność: nie

Karma: tak Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta

Dzięki temu talentowi bohater może wysłać swego ducha, by rozejrzał się po najbliższej okolicy w przestrzeni astralnej. Wynik testu *spaceru* określa przez ile minut duch adepta może pozostać oddzielony od ciała – przed upływem tego czasu musi koniecznie wrócić do właściciela, w przeciwnym bowiem wypadku zostanie na zawsze od niego oddzielony. Wówczas postać umrze, a duch pozostanie uwięziony w przestrzeni astralnej. *Astralny spacer* można zakończyć w każdej chwili, ale dopiero wówczas, gdy duch wróci do ciała.

W przestrzeni astralnej można bez trudu ominąć wiele materialnych przeszkód, istniejących tylko w fizycznej rzeczywistości, choć maksymalna szybkość poruszania się jest ograniczona do normalnej

szybkości w walce. Próby przeniknięcia przez przedmioty, które mają własną obronę magiczną, wymagają dodatkowych testów *astralnego spaceru*, w których trzeba przerzucić tę obronę.

Przechadzki po przestrzeni astralnej nie należą do bezpiecznych rozrywek – główne niebezpieczeństwa to splugawiona natura tejże przestrzeni i obecność Horrorów. Każda minuta tam spędzona powoduje obrażenia, których liczba zależy od rodzaju obszaru, po którym spacerujemy – szczegółowo ilustruje to zamieszczona poniżej tabelka.

Splugawienie przestrzeni astralnej ma jednak i dobre strony, gdyż dzięki niemu bohater może łatwiej ukryć się przed wzrokiem Horrora – zależy od klasyfikacji obszaru, w którym się znajduje. Zanieczyszczenie powoduje podwyższenie obrony magicznej duchów przebywających w przestrzeni astralnej, co również podano w tabelce. Opis takich pojęć, jak „bezpieczny”, „otwarty”, „skażony” i „splugawiony” znajdziecie w głównym podręczniku PZ na str. 155.

Rodzaj obszaru Obrażenia/min Premia do obr. mag.

Bezpieczny	4 stopień	+0
Otwarty	8 stopień	+4
Skażony	12 stopień	+12
Splugawiony	16 stopień	+20

Ze względu na poważne niebezpieczeństwo, jakie niosą podobne wycieczki, *spacer astralny* jest talentem rzadko używanym.

ATAK W BIEGU

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie Umiejętność: tak

Karma: nie Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Łucznik



Ten talent pozwala zaatakować przeciwnika i w tej samej rundzie wykonać ruch z pełną szybkością. Do ataku można wykorzystać wyłącznie te talenty, które bazują na stopniu Zręczności (np. *broń biała*, *broń strzelecka*, *celny strzał*), a nie np. na Sile Woli (tak jak *ognista strzała*).

Jeżeli poziom *ataku w biegu* jest niższy od poziomu talentu, który chciałoby się wykorzystać, należy użyć stopnia *ataku w biegu* – np. bohater z *bronią strzelecką* na piątym poziomie i *atakiem w biegu* na poziomie trzecim, atakując uwzględni stopień drugiego z tych talentów. Podobnie będzie ze wszystkimi efektami ataku, które zależą od poziomu talentu – adept z powyższego przykładu, który dodatkowo opanował *szybkie strzały* na poziomie szóstym, i tak wystrzeli tylko trzy dodatkowe pociski, gdyż na więcej nie pozwoli mu trzeci poziom *ataku w biegu* (patrz *szybkie strzały* na stronie 36). Co więcej, nawet jeżeli stopień *ataku w biegu* ma zastąpić stopień innego talentu, poświęca się punkty karmy i odnosi obrażenia z wyczerpania tak samo, jak przy użyciu oryginału.

AURA OCHRONNA

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: tak Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: 2

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Aura ochronna pozwala bohaterowi w sposób magiczny zwiększyć wytrzymałość własnego pancerza duchowego lub fizycznego. Stopniem trudności w teście talentu jest aktualna wartość pancerza; sukces powoduje podniesienie jej o wartość równą poziomowi *aury*. Efekt ten utrzymuje się przez 10 rund.

BŁYSKAWICZNY ATAK

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie Umiejętność: tak

Karma: nie Wyczerpanie: 2 (patrz dalej)

Talent dyscyplinarny: nie

Stopniem *błyskawicznego ataku* można w walce zastąpić stopień inicjatywy, ale należy w tej samej rundzie wykorzystać *broń białą* do ataku na przytomnego przeciwnika – jeżeli po inicjatywie nie nastąpi faktyczny atak, bohater odnosi dwa obrażenia z wyczerpania. Stopnia *błyskawicznego ataku* nie modyfikuje się ze względu na posiadaną magiczną broń czy zbroję, ale o premie uzyskane z powodu awansu na odpowiednio wysoki krąg – już tak.

CIELESNE OSTRZE

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: nie Umiejętność: nie

Karma: tak Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Cielesne ostrze pozwala bohaterowi przekształcić jedną z kończyn w taki sposób, by można było użyć jej jako broni. Do ataku używa się wówczas *walki*





wręcz, ale stopień obrażeń jest równy sumie stopnia Siły Fizycznej i poziomu talentu. Co więcej, poziom ostrza określa również, jaką bronią stanie się kończy-na adepta: na pierwszym poziomie krawędź dłoni zostanie utwardzona i wyostrzona, przez co upodobni się do noża, na drugim np. palce zmieniają się w sztylety, a na piątym całe przedramię może przekształcić się w lśniący miecz (u t'skranga na końcu ogona mogłaby pojawić się np. nabijana kolcami głowica maczugi). Od poziomu ósmego wzwyż broń zaczyna dodatkowo lśnić lub strzelać iskrami magicznej energii. Talent działa tylko do momentu wykonania pierwszego ataku.

CIOS W MATRYCĘ

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta

Cios w matrycę pozwala zaatakować bezpośrednio matrycę przeznaczoną do przechowywania czarów. Broń, którą zadaje się uderzenie, znika w momencie, gdy wchodzi w przestrzeń astralną, po czym, po

zadaniu ciosu, wynurza się pokryta cieniutką, fosforującą powłoką. Test normalnie używanych w ataku talentów (*broni białej, broni strzeleckiej, broni miotanej bądź walki wręcz*) zastępuje się testem ciosu w matrycę, w którym stopniem trudności jest obrona magiczna atakowanego maga. Udane trafienie oznacza uszkodzenie matrycy (więcej informacji na ten temat znajdziecie w głównym podręczniku PZ, na str. 154). Pancerz duchowy pozwala zmniejszyć zadane matrycy obrażenia.

CZAROWNY GŁOS

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Posiadacz czarownego głosu potrafi wykorzystać jego magię, by zauroczyć grupę słuchaczy. Stopniem trudności testu tego talentu jest najwyższa obrona społeczna wśród publiczności, podwyższona o 1 za każdą dodatkową osobę. Przy przeciętnym sukcesie uda się zainteresować słuchaczy i sprawić, że z ciekawością będą oczekiwali dalszego ciągu opowieści czy pieśni; nie zechcą bezkrytycznie zastosować się do poleceń gawędziarza, ale mogą zgodzić się z nim współpracować, dopóki to, czego zażąda, im nie zagrazi. Sukces duży, ogromny bądź wyjątkowy sprawi natomiast, że bohater będzie mógł rozkazywać grupie przez tyle minut, na jakim poziomie opanował talent. Widzowie będą mu posłuszni dopóki nie zaczną od nich wymagać działań bardziej ryzykownych, niż sam podejmuje – nie mógłby, na przykład, namówić ich do napadu na obóz trolli, jeżeli sam nie zamierza w nim uczestniczyć.

DAR JĘZYKÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Dar języków pozwala bohaterowi przez pewien czas porozumiewać się w zupełnie obcym mu języku, pod warunkiem, że wcześniej miał okazję słyszeć przynajmniej siedem różnych słów w tej właśnie mowie. Wykonuje w tym celu test talentu, od którego wyniku zależy czy uda mu się dogadać z rozmówcą. Proste pytania (w rodzaju „Gdzie tu macie jakiegoś znachora?”) można wyrazić już przy wyniku równym 2; zwyczajna rozmowa, w której nie brak idiomów i określeń z języka potocznego, wymaga uzyskania co najmniej 6; dyskusję natury specjalistycznej, gęsto okraszoną technicznym żargonem, można poprowadzić uzyskawszy co najmniej 10, a do dysput filozoficznych i podobnych abstrakcyjnych rozważań potrzebna będzie 13. Talent działa przez liczbę minut równą swojemu poziomowi – w tym czasie adept może porozumiewać się w jednym dodatkowym języku.

DRUGA SZANSA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: nie

Druga szansa pozwala ponownie spróbować czegoś, co przed chwilą się nie udało – można w ten sposób powtórzyć każdą akcję i to jeszcze w tej samej rundzie. Stopniem trudności w teście jest obrona magiczna przeciwnika (lub przedmiotu, przeciwko któremu wymierzone było nieudane działanie) – powodzenie pozwala ponowić próbę.

Punkt karmy, jaki zużywa się przy okazji *drugiej szansy* pozwala tylko wykorzystać ten talent i nie liczy się do samego testu – nie rzuca się w nim kostką karmy.

DRUZGOCĄCA SZARŻA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** patrz dalej

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Ten talent pozwala wykorzystać impet szarży do zaatakowania więcej niż jednego przeciwnika; nie można dzięki jego mocy zaatakować w jednej rundzie kilkakrotnie tej samej osoby. Test *druzgocącej szarży* zastępuje normalnie wykonywany test *broni białej*. Adept może w ten sposób zaatakować najwyżej tylu wrogów, na jakim poziomie opanował talent; każdy taki atak powoduje jedno obrażenie z wyczerpania, przy czym nawet gdyby część ciosów chybiła, ma prawo wykonać wszystkie przysługujące mu z mocy talentu ataki.

DZIELONA MATRYCA

Stopień: poziom

Akcja: nd **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

W *dzielonej matrycy* można zapisać więcej niż jedno zaklęcie, pod warunkiem, że suma kręgów czarów nie przekroczy jej poziomu. Wobec tego mając *dzieloną matrycę* na siódmym poziomie, mag może przechowywać w niej np. jeden z czar trzeciego kręgu i cztery z pierwszego, ale nie zmieści tam dwóch zaklęć z kręgu czwartego.

Ponadto *dzielone matryce*, podobnie jak *matryce pancerne*, mają własny pancerz duchowy, którego wartość jest równa sumie poziomu matrycy i pancerza duchowego maga (patrz PZ, str. 153-154). Niestety, w *dzielonej matrycy* nie można zapisać wątku czaru, gdyż i bez tego jej struktura jest wystarczająco złożona.

ECHOLOKACJA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Echolokacja pozwala zorientować się w okolicy i rozmieszczeniu przedmiotów wyłącznie w oparciu o dźwięki. Dzięki temu doskonale sprawdza się w mroku, gdyż korzystający z niej bohater nie ma żadnych ujemnych modyfikatorów do działania (np. do walki w ciemności). Użycie *echolokacji* zajmuje jedną rundę; korzystający z tego talentu adept zorientuje się w położeniu wszystkich obiektów, których obrona magiczna nie przekracza wyniku testu *echolokacji*. Talent zaczyna przynosić korzyści od początku następnej rundy i działa przez liczbę rund równą poziomowi.

EFEKTOWNY STRZAŁ

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Łucznik, Trubadur

Przeciwnicy z pewnością dwa razy pomyślą, zanim zaatakują bohatera, który zna *efektowny strzał*. Chęć użycia tego talentu (stosuje się go tylko w połączeniu z *bronią strzelecką* lub *bronią miotaną*) należy zadeklarować na samym początku rundy, przed testami inicjatywy. *Strzał* nie ma na celu zranienia oponenta, lecz tylko trafienie tak blisko jego ciała, jak to możliwe: pocisk może przeszyć rękaw przeciwnika, wytrącić mu kufel z ręki bądź w inny sposób zademonstrować biegłość adepta w posługiwaniu się bronią do ataku z dystansu.

Po ataku normalny test obrażeń zastępuje się testem *efektownego strzału* i porównuje jego wynik z obroną społeczną osoby, do której strzelano. Jeżeli uzyska się przeciętny sukces, efektownie trafiony przeciwnik ma -1 do wszystkich testów przez tyle rund, jaki jest poziom talentu; lepszy wynik testu (sukces duży, ogromny i wyjątkowy) oznacza, że trafiony przeciwnik nie wykona żadnych wrogich działań wobec strzelca, dopóki nie zostanie zaatakowany przez niego lub jego przyjaciół. Ofiara działania talentu może przełamać jego skutki, jeśli uzyska w teście Siły Woli wynik wyższy niż stopień *efektownego strzału*.

FALSZYWE OBLICZE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Ten talent pozwala stworzyć iluzyjną maskę, którą umieszcza się na twarzy innej osoby, by za jej pośrednictwem obserwować otoczenie. Mag, który chce nałożyć komuś *falszywe oblicze*, musi dotknąć twarzy tej osoby i wykonać test talentu. Stopień trudności testu jest równy obronie magicznej wybranej istoty.

Powodzenie w teście oznacza, że mag utworzył cieniutką jak pajęczyna maskę, identyczną jak jego własna twarz i umieścił ją na obliczu drugiej postaci. *Falszywe oblicze* zachowuje zdolność normalnej mimiki, widzi, słyszy i czuje tak, jakby mag korzystał bezpośrednio



z własnych zmysłów; może także prowadzić normalną rozmowę, odpowiadając na pytania zgodnie ze stanem wiedzy bohatera, który ją stworzył. Bohater pozostaje w ciągłym telepatycznym kontakcie z *falszywym obliczem* i normalnie odbiera wszystkie wrażenia. Zasięg kontaktu wynosi 250 metrów, przy czym przekroczenie tej odległości nie powoduje zniknięcia maski, a tylko zerwanie łączności.

Ceną za wykorzystanie tej niezwyklej zdolności jest obniżenie stopnia wszystkich testów Percepcji (i bazujących na niej talentów) o 1; efekt ten zaczyna obowiązywać od momentu, w którym adept skończy konstruować iluzję i traci ważność, gdy tylko *falszywe oblicze* zniknie. Talent działa przez liczbę godzin równą wynikowi testu, ale twórca *oblicza* może je wcześniej w dowolnym momencie usunąć.

Przy próbach wykrycia i niewierzenia *falszywe oblicze* traktuje się tak samo, jak iluzję z drugiego kręgu.

GRAD CIOSÓW

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 1 (patrz dalej)

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Grad ciosów pozwala zaatakować bronią białą lub w walce wręcz kilku przeciwników jednocześnie; można również zaatakować jednego wroga więcej niż raz. Test *broni białej* lub *walki wręcz* zostaje zastąpiony testem *gradu ciosów*. Adept może zaatakować tyle razy, ile wynosi poziom talentu, przy czym każdy atak powoduje jedno obrażenie z wyczerpania. Wolno mu zadać wszystkie przewidziane ciosy, nawet jeśli któreś z nich okażą się niecelne.

GRAD POCISKÓW

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1 (patrz dalej)

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Korzystając z magii tego talentu można ostrzelać kilku przeciwników w jednej rundzie lub oddać kilka strzałów do jednego wroga. Przy każdej próbie test *broni strzeleckiej* zastępuje się testem *gradu pocisków*. Adept może oddać tyle strzałów, ile wynosi poziom talentu, przy czym każdy strzał powoduje jedno obrażenie z wyczerpania. W przeciwieństwie do *szybkich strzał* serię wolno dokończyć zawsze, nawet jeśli któreś ze strzałów okażą się niecelne.

GRZMIĄCY TOPÓR

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Za pomocą *grzmiącego topora* można oszołomić bądź ogłuszyć wroga. Aby wykorzystać ten talent, bohater musi posługiwać się toporem lub młotem bojowym.

Po udanym ataku nie wykonuje się testu obrażeń, lecz test *grzmiącego topora*, w którym stopień trudności jest równy obronie magicznej przeciwnika. Powodzenie oznacza, że wróg przez jedną rundę nie może używać żadnych talentów, które wymagają akcji (patrz *Akcje*, str. 95 i 192-193, PZ).

JAD

Stopień: poziom + stopień Żywotności + 5

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Jad pozwala bohaterowi wytworzyć obłok zabójczej trucizny kontaktowej, która może poważnie zaszkodzić przeciwnikom. Chcąc użyć *jadu* wolno przy ataku wykonać test *walki wręcz* bądź samej Zręczności (nie można atakować bronią) – jeżeli atak okaże się skuteczny, normalny test obrażeń zostaje zastąpiony testem *jadu*. Wytworzona w ten sposób trucizna automatycznie przenika przez pancerz, chyba że przeciwnik wymyśli jakiś sposób (magiczny bądź nie) na uczynienie go całkowicie hermetycznym. Trucizna działa przez tyle rund, ile wynosi poziom talentu. Ofiara *jadu* może próbować oprzeć się jego działaniu, wykonując test Żywotności ze stopniem trudności równym stopniowi talentu; jeśli jej się uda, *jad* zostanie zneutralizowany.

KAMELEON

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Kameleon pozwala wtopić się w tło i znacznie utrudnia zauważenie bohatera, wykorzystującego ten talent. Gracz wykonuje test *kameleona* i zapisuje wynik, który staje się stopniem trudności testu mającego na celu wykrycie obecności postaci za pomocą pięciu normalnych zmysłów: wzroku, słuchu, dotyku, smaku i węchu. Adept korzystający z magii *kameleona* nie



może atakować, rzucać czarów, tkąć wątków ani poruszać się szybciej, niż dopuszcza to jego szybkość w walce – w przeciwnym wypadku talent natychmiast przestaje działać. Efekt *kameleona* utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi talentu.

KAMIENNA SKÓRA

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Ten talent zwiększa odporność na fizyczne obrażenia, gdyż dzięki niemu skóra, a częściowo także mięśnie i ścięgna bohatera stają się twardsze niż zazwyczaj. Skóra upodabnia się do kamienia nie tylko wyglądem zewnętrznym, ale także twardością.

Każdego dnia, kiedy bohater wykorzystuje *kamienną skórę*, poświęca nań jeden z przysługujących mu testów zdrowienia. Można go użyć tylko raz dziennie, ale efekty utrzymują się przez pełne 24 godziny (lub do chwili wyłączenia talentu przez adepta). *Kamienna skóra* podwyższa o 3 punkty skuteczność pancerza fizycznego oraz zwiększa wartości progu przytomności i progu życia o wynik testu. Oznacza to, że postać może odnieść więcej obrażeń zanim straci przytomność lub zginie. *Kamienną skórę* stosuje się podobnie do *drewnianej skóry* (patrz PZ, str. 99).

KONTROLOWANIE STRZAŁY

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Kontrolowanie strzały pozwala wpłynąć na tor lotu pocisku wystrzelonego przez inną osobę. Porównujemy wynik testu talentu z wynikiem testu *broni strzeleckiej* strzelca: jeżeli są równe lub wynik testu talentu jest wyższy, bohater korzystający z *kontrolowania* może sterować lotem strzały; w przeciwnym wypadku na próżno odnosi jedno obrażenie z wyczerpania.

Najprostsze zastosowanie *kontrolowania strzały* sprowadza się do odchylenia pocisku tak, by minął cel. Można jednak skierować strzałę w nowy obiekt, jeżeli wynik testu *kontrolowania* jest co najmniej równy obronie fizycznej tego obiektu.

Chcąc użyć tego talentu, należy wygrać inicjatywę ze strzelcem, którego strzałą chce się pokierować.

KRĄG PRZYWOŁANIA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta, Mistrz Żywiołów

Krąg przywołania pozwala stworzyć ochronną barierę, która oddzieli maga od przywołanej istoty. Najpierw jednak należy się dostroić do jej wzorca (więcej informacji na ten temat znajdziecie w głównym podręczniku PZ na str. 141).

W miejscu, gdzie ma się odbyć rytuał wezwania, adept rysuje na ziemi koło, wystarczająco duże, by przywołana istota się w nim pomieściła. Następnie wykonuje test *kręgu przywołania*; wynik testu staje się obroną magiczną kręgu, którą zapisują sobie i Mistrz Gry, i gracz prowadzący maga. *Krąg* zachowuje moc przez tyle godzin, ile wynosi poziom tego talentu, ale jego twórca może go w każdej chwili zniszczyć,



dotykając krawędzi okręgu w symbolicznym geście przecięcia linii.

Po wykreśleniu *kręgu* bohater może zabrać się za przywoływanie wymarzonej istoty, bądź to za pomocą *przywołania*, bądź też innych magicznych metod. Stworzenia, które zostaną sprowadzone do fizycznego świata w obrębie *kręgu przywołania*, nie mogą go opuścić, jeżeli uprzednio go nie zniszczą. W tym celu muszą uzyskać w teście Siły Woli wynik co najmniej równy obronie magicznej *kręgu*. Podobny skutek będzie miało również udane *Rozproszenie magii* (obrona magiczna bez zmian).

LWI DUCH

Stopień: poziom

Akcja: nd **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Lwi duch zwiększa obronę społeczną bohatera w sytuacjach, gdy ktoś próbuje go zastraszyć – po prostu poziom talentu dodaje się do wartości obrony.

ŁAMACZ MIECZY

Stopień: poziom + stopień Siły Woli + 10

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki temu talentowi bohater potrafi zniszczyć broń przeciwnika, pod warunkiem, że nie jest to broń naturalna, czyli np. pazury lub kły. Wykonuje się normalny test ataku, po czym, jeśli atak się powiedzie, test obrażeń zastępuje się testem *łamacza mieczy*. Stopień trudności w tym teście jest równy magicznej obronie przeciwnika lub jego broni (wybieramy wyższą wartość). Przeciętny sukces wystarczy, by wytrącić nieprzyjacielowi broń z ręki; duży sukces spowoduje uszkodzenie broni i zmniejszenie o 1 stopnia zadawanych nią obrażeń; ogromny sukces łączy oba powyższe efekty, wyjątkowy zaś powoduje roztrzaskanie oręża na kawałki.

Uszkodzoną wskutek działania *łamacza mieczy* broń można naprawić, stosując *przekucie ostrza* (patrz PZ, str. 108): uznaje się wówczas, że dzięki *przekuciu* udało się oręż nie ulepszyć, ale po prostu naprawić. Broni, która została doszczętnie zniszczona działaniem *łamacza mieczy*, nic już nie pomoże.

MAGICZNE ZASKOCZENIE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Połączenie sztuki iluzji, wrodzonych magicznych zdolności i kociej zwinności pozwala uzyskać efekt *magicznego zaskoczenia*. Stopień trudności w teście talentu jest równy obronie magicznej przeciwnika, a sukces pozwala łatwiej go zaatakować, w chwili, gdy

będzie kompletnie nieświadomy grożącego mu niebezpieczeństwa. Pozostali uczestnicy spotkania normalnie widzą adepta, który korzysta z *zaskoczenia*; ci, którzy będą mieli wyższą od niego inicjatywę, mogą ostrzec zaskakiwanego i popsuć całą zabawę.

NIEMATERIALNA BROŃ

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz, Łucznik

Po użyciu tego talentu broń zaczyna lśnić jaskrawą, falującą aurą czerwieni, zieleni lub błękitu i może przenikać przez fizyczne przeszkody (na przykład zbroję), po czym, tuż przed trafieniem w żywy obiekt, staje znów w pełni materialna. Test *niematerialnej broni* zastępuje test ataku. Jeżeli cios dosięgnie celu, zadaje się normalne obrażenia, nie uwzględniając przy tym ochrony, jaką daje pancerz. *Niematerialna broń* jest skuteczna tylko wobec przeciwników mających normalne, materialne ciała.

Tego talentu można używać przy strzelaniu z łuków i kusz – wówczas sama strzała (lub bełt) staje się niematerialna.

OBRONA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent zwiększa obronę fizyczną bohatera. Stopniem trudności w teście jest aktualna obrona (liczona z uwzględnieniem ewentualnych przedmiotów magicznych) – udany test pozwala podnieść ten współczynnik o wartość równą poziomowi talentu. Działanie talentu utrzymuje się przez liczbę godzin równą poziomowi talentu.

OCHRONNA PIEŚŃ

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Ochronna pieśń zwiększa obronę fizyczną bohatera, który nuci ją sobie pod nosem. Wykonuje następnie test talentu, w którym stopień trudności równy jest najwyższej obronie magicznej spośród atakujących go przeciwników, powiększonej o 1 za każdego dodatkowego wroga.

Trubadur postanawia skorzystać z mocy pieśni w obliczu trójki napastników. Najlepszy z nich ma obronę magiczną równą 11, toteż stopień trudności w teście ochronnej pieśni będzie równy 13.

Jeżeli test będzie udany, obrona fizyczna bohatera zwiększy się o tyle, ile wynosi poziom talentu.

Śpiewając *ochronną pieśń* adept może podejmować inne działania, ale nie wolno mu nic mówić. Z chwili, gdy przestanie śpiewać, ochronna moc pieśni rozplywa się bez śladu. Pieśń może trwać najwyżej tyle rund, ile wyniósł wynik testu.

ODCHYLENIE POCISKÓW

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Bohatera korzystającego z tego talentu otacza stożkowaty obłok, który odchyła tor lotu wszystkich wymierzonych w niego pocisków. Wynik testu *odchylania* określa ile rund działa talent – w tym czasie obrona fizyczna adepta zwiększa się o wartość równą poziomowi talentu. W dodatku trafienie go z dystansu wymaga niewiarygodnej zręczności: dopiero ogromny sukces w teście ataku (i to przeciwko zmodyfikowanej użyciem *odchylania* obronie) pozwala wykonać test obrażeń.

ODTWORZENIE PRZESZŁOŚCI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent pozwala odtworzyć wydarzenia, które nastąpiły w przeszłości. W odegraniu scenki mogą wziąć udział tylko takie osoby, które uczestniczyły w odtwarzanych wydarzeniach i które teraz zgodzą się zagrać swą rolę z własnej woli. Podczas odgrywania sceny można wrócić do wydarzeń, które nastąpiły nie dawniej, niż przed siedmiu laty. Adept używający *odtworzenia przeszłości*, wciela się we wszystkie brakujące postaci (tzn. takie, które uczestniczyły w wydarzeniach, ale dziś są nieobecne).

Jedna runda scenki odpowiada jednej rundzie rzeczywistych wydarzeń; w każdej rundzie bohater wykonuje test talentu, w którym stopniem trudności jest najwyższa obrona społeczna wśród uczestników (nie licząc jego samego). Powodzenie w teście zmusza uczestników, by zachowali się tak samo i wypowiadali takie same słowa, jak w pierwotnej scenie. Jeżeli test będzie nieudany, mogą mówić co chcą i zachowywać się zupełnie dowolnie. Adept organizujący *odtworzenie przeszłości* sam wybiera rundę, w której użyje punktu karmy. Scena może trwać najwyżej tyle minut, ile wynosi poziom talentu.

OMINIĘCIE TARCZY

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz, Kawalerzysta

Dzięki temu talentowi bohater może skuteczniej zaatakować przeciwnika, ma bowiem szansę, że przy



jego ciosie osłona, jaką daje tarcza, na nic się nie zda. Zamiast normalnego testu ataku wykonuje wówczas test *ominięcia tarczy* – powodzenie oznacza, że premia do pancerza, jaką przeciwnik zawdzięcza tarczy, nie liczy się.

Talent ten ułatwia również przebicie się przez zbroję: przebicie pancerza następuje przy wyniku testu o jeden stopień gorszym, niż przy ataku *bronią białą*; jeżeli na przykład w normalnych warunkach do przebicia pancerza potrzebny jest ogromny sukces, przy użyciu *ominięcia tarczy* wystarczy duży.

OPANCERZENIE WIERZCHOWCA

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent pozwala bohaterowi wzmocnić naturalną odporność rumaka na ciosy. Stopniem trudności w teście jest obrona magiczna zwierzęcia – sukces oznacza podwyższenie wartości jego pancerza fizycznego o liczbę równą poziomowi *opancerzenia*. Talent działa przez tyle minut, ile wynosi jego poziom. *Opancerzenie* zwiększa tylko naturalną odporność wierzchowca, nie zmienia natomiast parametrów zbroi, jaką zwierzę może mieć na sobie.



OSWOJENIE RUMAKA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak Umiejętność: tak

Karma: tak Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Dzięki *oswojeniu rumaka* łatwiej będzie poskromić wierzchowca lub inne zwierzę, na którego przyjaźni nam zależy. Adept musi móc dotknąć zwierzęcia, po czym wykonuje test talentu, w którym stopień trudności jest równy obronie społecznej rumaka. Jeżeli test się powiedzie, nastawienie zwierzęcia zmienia się o jedno „oczko” na korzyść bohatera, nie przekraczając jednak przyjaznego (patrz **PZ**, str. 235). Z mocy *oswojenia* wolno korzystać tylko raz dziennie, po czym, po uzyskaniu przyjaznego nastawienia, można osiągnąć wierzchowca. Uwaga: dopóki zwierzę nie zostanie odpowiednio wytresowane, nikt inny nie będzie mógł na nim jeździć, gdyż do wszystkich potencjalnych jeźdźców jest automatycznie wrogo nastawione.

OŻYWIENIE PRZEDMIOTU

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ożywienie przedmiotu pozwala przelać w wybrany obiekt nieożywiony odrobinę energii życiowej i inteligencji, a także zmienić jego wygląd zewnętrzny i funkcje poprzez dodanie rąk i nóg.

Ożywione przedmioty mają taki sam próg życia, jak materiał, z którego zostały stworzone (patrz **Tabela barier** na str. 209 głównego podręcznika); oczywiście pojęcia takie, jak „próg ran” czy „próg przytomności” nie mają w ich wypadku sensu. Pełna szybkość jest równa 40 metrów na rundę, w walce – 20 metrów. Od Mistrza Gry zależy czy przedmiot ma naturalny pancerz, a jeśli tak, to jak wytrzymały.

A oto stopnie cech ożywionego przedmiotu:

Cecha	Stopień
Zręczność	poziom talentu <i>ożywienie przedmiotu</i>
Siła Fizyczna	poziom talentu <i>ożywienie przedmiotu</i>
Żywotność	poziom talentu <i>ożywienie przedmiotu</i>
Percepcja	2
Siła Woli	2
Charyzma	3

Jak widać z powyższej tabeli, opanowanie ożywienia przedmiotu na czwartym poziomie pozwala ożywiać przedmioty, które zyskują czwarty stopień Zręczności, Siły Fizycznej i Żywotności. Z **Tabeli stopni/kostek akcji** na str. 50 **PZ** dowiadujemy się, że czwartemu stopniowi odpowiada kostka k6. Dlatego też wykonując testy tych trzech cech gracz kontrolujący przedmiot rzuca „szóstką”.

Chcąc wykorzystać talent, należy utkać specjalny wątek dla wybranego przedmiotu – wynika stąd, że można ożywić tylko te obiekty, które mają prawdziwy wzorzec (więcej informacji na ten temat znajdziesz na str. 141-143 **PZ**). Wykonuje się test *ożywienia* i mnoży jego wynik przez 5, by uzyskać maksymalny ciężar ożywionego przedmiotu w kilogramach: wynik równy 13 pozwoliłby na przykład ożywić obiekt lżejszy od 65 kilogramów. Talent działa przez liczbę dni równą poziomowi talentu; poziom talentu określa również liczbę jednocześnie ożywionych przedmiotów.

Przedłużenie „życia” przedmiotu jest możliwe, ale wymaga wykorzystania mocy magii krwi. Za cenę dwóch trwałych obrażeń bohater może ożywić obiekt na tyle lat, ile wynosi poziom talentu (czyli inaczej niż w standardowych zastosowaniach magii krwi, gdzie zwykle jest mowa o roku i jednym dniu). Obrażenia goją się albo po upływie tego czasu, albo z chwilą gdy przedmiot ulega zniszczeniu. Takie użycie magii krwi jest wyjątkiem od rządzących nią reguł.

PAKTOWANIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta, Mistrz Żywiółów

Dzięki temu talentowi można próbować dogadać się z istotą, którą uprzednio udało się przywołać, ale uwaga – dotyczy to tylko stworzeń, które mag wezwał osobiście. Najczęściej stosuje się *paktowanie*, żeby przekonać stwora, by wyświadczył jakąś przysługę. Stopień trudności w teście jest równy społecznej obronie istoty, natomiast wymagany wynik testu zależy od zadania, jakie się jej stawia. Jeśli układ jest uczciwy (z punktu widzenia stwora), wystarczy przeciętny sukces; jeżeli jednak przybysz uzna, że mag próbuje go wykorzystać, potrzebny będzie sukces ogromny.

Talent działa przez tyle godzin, ile wynosi jego poziom, po czym przywołana istota zostaje uwolniona spod jego wpływu i może robić co jej się żywnie podoba. Z tego też powodu większość adeptów korzystających z *paktowania* stara się, by wyznaczone gościowi zadanie nie zajęło mu zbyt dużo czasu; niepojęte motywy, jakimi kierują się przybysze z innych wymiarów, mogłyby mieć katastrofalne skutki. Niepowodzenie w teście nie oznacza automatycznie wrogości wobec maga, a tylko brak zgody na wypełnienie proponowanych warunków.

Charyzma jest cechą domyślną (patrz **PZ**, str. 94) dla *paktowania*, toteż postaci, które nie opanowały tego talentu, mogą próbować dogadać się z przyzwanym stworem wykonując test samej Charyzmy.

PANCERNA MATRYCA

Stopień: poziom

Akcja: nd Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Pancerna matryca to po prostu rozbudowana wersja zwykłej *matrycy* do przechowywania czarów, różniąca się od pierwowzoru tym, że lepiej chroni zapisane zaklęcia. Można w niej umieścić wzorzec czaru i jednego wątku, tak samo jak w *ulepszonej matrycy* (patrz PZ, str. 114). Jak sama nazwa wskazuje, *pancerna matryca* jest bardziej odporna na wymierzone w nią ataki (patrz *cios w matrycę*, str. 25): wartość jej pancerza jest równa sumie poziomu talentu i pancerza duchowego maga, który jej używa. Pancerz ten wchłania obrażenia jak normalna zbroja.

PIERWSZY KRĄG DOSKONAŁOŚCI

Stopień: poziom

Akcja: nd Umiejętność: nie

Karma: tak Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Pierwszy krąg doskonałości pozwala zwiększyć skuteczność działania innych talentów, ale tylko takich, których użycie wymaga więcej czasu, niż jedna minuta. Gracz musi zadeklarować, że zamierza skorzystać z magii *kręgu* zanim wykona test drugiego talentu.

Stopień trudności testu *kręgu* jest równy obronie magicznej bohatera, który go używa. Jeśli test się powiedzie, adept może dodać poziom *pierwszego kręgu doskonałości* do wyniku na jednej z kostek, którymi wykonuje test „wspomaganego” talentu. Jeżeli tak uzyskany wynik jest co najmniej równy normalnemu maksimum na tej kostce, bohater ma prawo do dodatkowego rzutu tą kostką. Uwaga: wykorzystując *krąg* nie rzuca się kostką karmy; karma po prostu umożliwia użycie talentu.

Zbrojmistrz wykonuje test historii broni, rzucając w nim k8+k6. Postanawia dodatkowo użyć pierwszego kręgu doskonałości, który opanował na trzecim poziomie. W teście historii broni uzyskuje wyniki: 5 na k8 i 3 na k6. Użycie kręgu wobec „ósemki” podwyższyłoby wynik do 8 i dało dodatkowy rzut k8; wykorzystanie kręgu w stosunku do „szóstki” podwyższyłoby wynik do 6 i również uprawniało do dodatkowego rzutu (tym razem k6). Zbrojmistrz wybiera rzut k8 i uzyskuje w nim wynik 7. Łącznie wynik historii broni jest więc równy 18 (8 [za k8+poziom talentu] + 3 [za k6] + 7 [za dodatkowy rzut k8]).

POJEDYNEK UMYSŁÓW

Stopień: poziom + stopień Siły Woli + 10

Akcja: nie Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: 3

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta

W *pojedyнку umysłów* spotykają się dusze dwóch postaci – zwycięzca będzie tylko jeden. Adept, który chce skorzystać z tego talentu, musi wcześniej opanować *rzucanie czarów*, a tuż przed rozpoczęciem starcia musi dotknąć przeciwnika. W tym momencie wykonuje test *rzucania czarów* ze stopniem trudności równym obronie magicznej oponenta. Jeśli ta próba mu się powiedzie, wykonuje test *pojedyńku*, by w ten sposób określić zadane obrażenia; pancerz duchowy może zmniejszyć ich liczbę.

Jeżeli przeciwnik odniesie poważną ranę, jego dusza zacznie się dosłownie kruszyć i rozpadać na kawałki. Od tego momentu co rundę automatycznie odnosi tyle obrażeń, ile wynosi poziom *pojedyńku* oraz jedną ranę. Talent działa w ten sposób przez liczbę rund równą poziomowi. Ofiara ma w każdej rundzie prawo do testu Siły Woli lub *mocy woli*, by przełamać magię *pojedyńku umysłów*. Stopień trudności w tym teście jest równy stopniowi *rzucania czarów* adepta, który wszczął walkę, a powodzenie automatycznie przerywa *pojedynek*.

Jeśli jednak przeciwnik nie odniesie rany, inicjator *pojedyńku* nader boleśnie odczuje tego skutki – sam odniesie ranę i dalsze obrażenia według podanego przed chwilą schematu, zupełnie jakby to on został w ten sposób zaatakowany.

POJEDYNEK Z HORROREM

Stopień: poziom + stopień Charyzmy + 10

Akcja: tak Umiejętność: nie

Karma: tak Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie



Pojedynek z Horrorem to talent, o którym krążą legendy; istnieje jednak znacznie więcej opowieści o posiadających go bohaterach, niż wiarygodnych relacji ze spotkań, w których został użyty. Udany test talentu (w którym stopień trudności jest równy obronie społecznej Horra) sprawia, że adept wdaje się z bestią w walkę dusz i umysłów.

Podczas pojedynku obie strony mogą korzystać tylko z takich zdolności i talentów, które służą przezwyciężeniu obrony społecznej przeciwnika bądź przeciwdziałają takim próbom. Ten z uczestników, który pierwszy zapisze na swym koncie trzy sukcesy, wygrywa. Na zakończenie adept musi użyć *czarownego głosu*, którym rozkazuje Horrorowi opuścić tę płaszczyznę egzystencji. Horror musi go posłuchać i nie wolno mu wrócić, dopóki zwycięzca mu na to nie zezwoli bądź nie umrze.

Jeśli zatryumfuje potwór, walka psychiczna dobiega końca; adept nie może już nigdy próbować użyć *pojedynku* przeciw temu samemu Horrorowi. Zresztą i tak znajdzie się, mówiąc ogólnie, w wystarczająco trudnej sytuacji – twarzą w twarz z rozwieśczoneą bestią.

W *pojedynku* mogą uczestniczyć tylko dwie postaci; pozostali mogą zrobić co zechcą, ale jeżeli Horror odniesie jakieś obrażenia, *pojedynek* natychmiast dobiegnie końca, a uszczelniający w nim adept zostanie uznany za pokonanego. Niestety, jeżeli to bohaterowi ktoś zada obrażenia, Horror nie przegrywa *pojedynku*.

PRZEKUCIE PANCERZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Przekucie pancerza umożliwia podniesienie walorów ochronnych dowolnej zbroi lub tarczy. Wykorzystanie talentu wymaga przynajmniej miesiąca pracy w kuźni. Po tym czasie adept wykonuje test *przekucia pancerza*, którego stopień trudności jest równy całkowitej wartości pancerza ulepszanej zbroi lub tarczy. W wypadku kryształowej kolczugi stopień ten byłby równy 4 (pancerz fizyczny) + 4 (pancerz duchowy), czyli 8. Udany test talentu pozwala podwyższyć tę wartość o 1, czyli kryształowa kolczuga ze zbroi 4/4 stałaby się zbroją 4/5 lub 5/4.

Bohater może próbować przekuć każdą zbroję lub tarczę tylko tyle razy, na jakim poziomie opanował ten talent (liczy się tu zarówno próby udane, jak i zakończone niepowodzeniem). Zazwyczaj ulepszenie pancerza wiąże się z zapłatą za taką usługę: podstawowa stawka tygodniowa wynosi 50 x krąg Zbrojmistrza (w sztukach srebra). Zbrojmistrz z jedenastego kręgu policzyłby sobie 550 sztuk srebra za tydzień pracy nad pancerzem; gotowa kryształowa kolczuga, ulepszona o dwa punkty, kosztowałaby u niego 1600 sztuk srebra (bazowa cena 500 plus dwa razy po 550).



PRZENIESIENIE RANY

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Przeniesienie rany pozwala adeptowi przenieść na inną osobę własną poważną ranę. Musi w tym celu dotknąć wybranej postaci i wykonać test talentu ze stopniem trudności równym jej obronie magicznej. Powodzenie w teście oznacza automatyczne przeniesienie dużej rany oraz prawo do wykonania testu Siły Woli – jego wynik określa dodatkową liczbę obrażeń, które zostają przeniesione wraz z raną.

PRZEWODNIK STADA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Bohater, który korzysta z tego talentu, może pokierować poczynaniami zwierzęcia lub grupy zwierząt. Wykonując test *przewodnika stada* za stopień trudności przyjmuje się obronę społeczną zwierzęcia; jeśli zwierząt jest więcej, bierzemy pod uwagę najwyższą obronę społeczną i zwiększamy ją o 1 za każdą dodatkową sztukę.

Aby talent zadziałał, trzeba uzyskać przynajmniej duży sukces – zwierzęta zaczną wtedy traktować adepta jak przewodnika stada. Efekt ten utrzymuje się przez liczbę godzin równą poziomowi talentu, a jeśli wynik testu był wyższy (ogromny lub wyjątkowy sukces) – dwukrotnie dłużej. Przez ten czas

zwierzęta będą posłuszne bohaterowi: zaatakują tego samego przeciwnika, co on, uciekną z pola walki, jeśli on ucieknie itd. Adept nie zyskuje jednak możliwości rozkazywania zwierzętom: musi im najpierw pokazać co mają zrobić.

PRZYSZPILENIE

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Dzięki *przyszpileniu* adept może zmusić przeciwnika do cofnięcia się i zapędzić go w przysłowiowy kozi róg. W tym celu wykonuje serię błyskawicznych ataków i efektownych młynków bronią, ograniczając w ten sposób możliwość manewru. Stopień trudności testu jego talentu jest równy obronie fizycznej wroga. *Przyszpilenia* można użyć wobec kilku przeciwników jednocześnie – wówczas uwzględnia się największą obronę fizyczną i dodaje po 1 punkcie za każdego dodatkowego oponenta. Powodzenie w teście oznacza, że wróg nie może się swobodnie poruszać, wolno mu atakować tylko osobę, która go przyszpiła i wszystkie testy wykonuje z ujemnym modyfikatorem równym poziomowi *przyszpilenia*. Talent ten działa tylko przez rundę lub do momentu, aż używający go bohater wykona inną akcję – zależy co nastąpi wcześniej.

T'skrang imieniem Kricklen, Fechtmistrz nad Fechtmistrze, postanawia przyszpić (opanować ten talent na 4 poziomie) dwóch walczących z nim Czarodziejów. Jeden z nich ma 7 obrony fizycznej, drugi – 10. W takim razie stopień trudności testu, który zaraz wykona Kricklen, wyniesie 11 (10+1). Prowadzący t'skranga gracz rzuca kośćmi i uzyskuje 11 – udało się! Czarodzieje nie mogą się odsunąć od Kricklena, a w dodatku mają -4 do wszystkich testów.

PRZYWOŁANIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta, Mistrz Żywiołów

Ten talent przydaje się do przyzywania żywiołów i istot zamieszkujących inne płaszczyzny egzystencji. Zanim jednak zostanie użyty, mag, który chce z niego skorzystać, musi się dostroić do prawdziwego wzorca przywoływanej istoty (utkać wątek, który go z nią połączy; więcej informacji na ten temat znajdziecie w głównym podręczniku PZ na str. 141).

Każde użycie *przywołania* wymaga odprawienia godzinnej ceremonii, na zakończenie której wykonuje się test talentu; stopień trudności jest w tym wypadku równy magicznej obronie wzywanego stworzenia. Powodzenie w teście oznacza, że istotę udało

się sprowadzić do fizycznego świata – i tylko tyle; negocjacje czy wydawanie poleceń będzie wymagało innych magicznych metod i talentów.

ROŚLINNE SCHRONIENIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy + 10

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Magia tego talentu sprawia, że w wybranym przez adepta miejscu rośliny nagle zaczynają szybciej i bujniej się rozrastać, by wkrótce utworzyć przytulną, bezpieczną kryjówkę. Bohater musi zaśpiewać pieśń, która pozwoli mu uzyskać przychylność roślin i nakłoni je do działania zgodnie z jego poleceniami. Wynik testu *roślinnego schronienia* staje się progiem uszkodzeń kryjówki, natomiast jej pancerz fizyczny jest równy poziomowi tego talentu.

Do *schronienia* zmieści się tyle postaci wielkości średniego człowieka, ile wynosi poziom talentu; trolle i obsydianie liczą się w tym wypadku za dwie osoby, wietrzniki natomiast traktuje się jak połowę człowieka. Jeżeli w kryjówce znajdzie się więcej istot niż jest to dopuszczalne, *schronienie* rozpadnie się, a rośliny powrócą do swych normalnych kształtów i rozmiarów. Zbudowanie *roślinnego schronienia* zajmuje pięć minut.

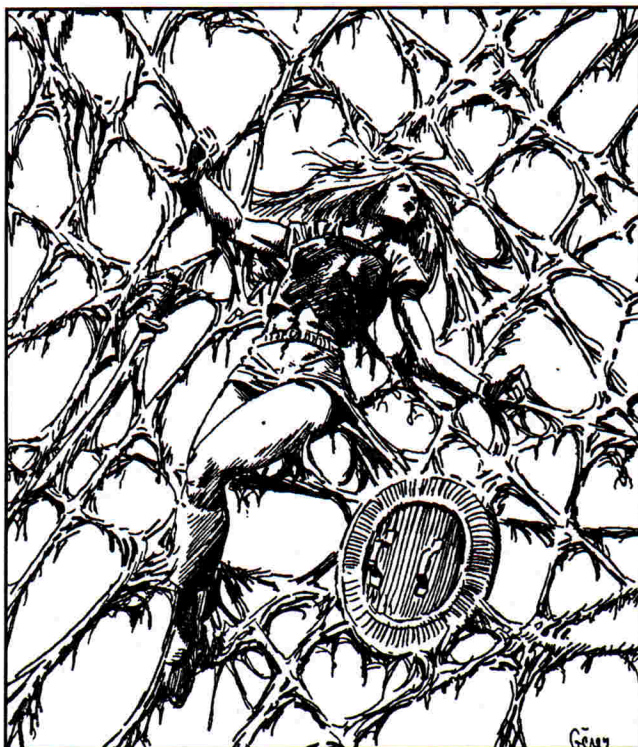
SIEĆ ASTRALNA

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej + 10

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt



Moc tego talentu pozwala utkać lepką, podobną do pajęczej sieć, rozciągającą się na obszarze o powierzchni 10 metrów kwadratowych x poziom talentu; adept może ją umieścić w odległości równej 3 metry x poziom talentu od własnej osoby. Ponieważ sieć przenika również do przestrzeni astralnej, mogą się w nią złapać nie tylko istoty fizyczne, lecz także stworzenia zamieszkujące ten właśnie wymiar egzystencji. Gracz zapisuje wynik testu talentu oraz stopień Siły Fizycznej sieci (równy stopniowi talentu).

Pajęczyna ma lepkość równą wynikowi testu talentu *sieć astralna*. Każda istota, która zostanie złapana w sieć lub spróbuje przejść przez obszar, na którym sieć się znajduje, wykonuje test Zręczności ze stopniem trudności równym lepkości pajęczyny: jeśli test się nie powiedzie, stworzenie zostaje schwytane w sieć i traktuje się je jak przewrócone (patrz **Przebudzenie Ziemi**, str. 202).

Chcąc się uwolnić należy wykonać udany test Siły Fizycznej (stopień trudności jest równy stopniowi Siły sieci) lub czekać, aż pajęczyna zostanie w jakiś sposób zniszczona. Z chwilą odniesienia tyłu obrażeń, ile wynosi jej stopień Siły Fizycznej, *sieć astralna* uwolni jedną z ofiar – i tylko jedną, następne trzeba uwalniać w podobny sposób. *Sieć astralna* istnieje przez liczbę rund równą wynikowi testu talentu.

SKOWYT

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Naśladować dźwięki rozwścieczonego zwierzęcia, bohater używający *skowytu* może zmusić przeciwników do ucieczki. Talent ten działa zarówno na istoty rozumne, jak i zwierzęta. Stopień trudności jest równy społecznej obronie wroga. Przeciętny sukces sprawi, że lęk sparaliżuje ofiarę, natomiast lepszy wynik testu zmusi ją do ucieczki z pełną szybkością przez tyle rund, ile wynosi poziom talentu. Dopiero udany test Siły Woli, w którym stopień trudności jest równy stopniowi *skowytu*, pozwoli ofierze ponownie zbliżyć się do adepta, który użył tego talentu.

SPRAWDZIAN NIEWINNOŚCI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 5

Talent dyscyplinarny: nie

W *sprawdzianie* wykorzystuje się magię krwi ofiary zbrodni, by przekonać się o winie lub niewinności podejrzanego. Adept znaczą ostrze broni kilkoma kroplami krwi ofiary, po czym oskarża podejrzanego o popełnienie przestępstwa. Krople zaczynają się żarzyć, później płonąć jaskrawym ogniem, by wreszcie rozpaść się do białości; płomień nie wyrządza żadnych

szkod i gaśnie samoczynnie po upływie jednej rundy, a w tym czasie oskarżyciel zadaje podejrzanemu cios bronią – normalny test ataku zostaje zastąpiony testem *sprawdzianu niewinności*. Uderzenie będzie skuteczne TYLKO WÓWCZAS, gdy zostaną spełnione następujące warunki:

1. Wynik testu talentu będzie równy obronie magicznej podejrzanego lub od niej wyższy.

2. Podejrzan popełnił zbrodnię, o którą go oskarżono.

W przypadku, gdy chociaż jeden z nich będzie niezgodny z rzeczywistością, cios chybi celu: strzała skłęci, a miecz napotka niewidzialną barierę o milimetr od szyi podejrzanego. Jeżeli broń dosięgnie ofiary, należy wykonać normalny test obrażeń.

STĘPIENIE OSTRZA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Stępienie ostrza prowadzi do zmniejszenia obrażeń zadawanych bronią sieczną. Bohater może użyć tego talentu wobec każdej broni, jaka znajduje się w zasięgu jego wzroku. Wykonując test *stępienia* za stopień trudności przyjmuje się obronę magiczną oręża lub osoby, która nim włada (wybieramy zawsze wyższą wartość). Udany test powoduje obniżenie stopnia zadawanych bronią obrażeń o wartość równą poziomowi talentu: jeżeli adept opanował *stępienie ostrza* na trzecim poziomie, broń będzie zadawała obrażenia o trzy stopnie gorzej. Stopnia obrażeń nie można obniżyć poniżej zera. Talent ten działa przez godzinę.

STRASZLIWY CIOS

Stopień: poziom

Akcja: nd **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Ten talent pozwala zwiększyć obrażenia zadane bronią. Jeżeli bohater uzyska wyjątkowy sukces w teście ataku, automatycznie wykorzystuje *straszliwy cios* i do stopnia obrażeń dodaje poziom talentu.

Poziomy *straszliwego ciosu* nie pozwalają dodawać stopni do żadnej z cech.

Me'gana, elfia Fechtmistrzyni, opanowała straszliwy cios na drugim poziomie. Podczas walki z je-huthrą uzyskała wyjątkowy sukces, toteż może o dwa stopnie zwiększyć zadane potworowi obrażenia.

STRZAŁ NA ŚLEPO

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent przydaje się w sytuacjach, gdy bohater usiłuje trafić z broni strzeleckiej lub miotanej przeciwnika, który teraz zniknął mu z oczu, ale którego przed chwilą widział. Przeciwnik może się ukryć, jednakże pocisk będzie próbował ominąć ewentualne przeszkody na swojej drodze: ork, który schowa się za wysokim murem, będzie bezradny, bo strzała trafi go z góry, gdyby jednak zamknął się w pomieszczeniu, pocisk musiałby dosięgnąć go przez szczelinę strzelecką.

Test *strzału na ślepo* zastępuje test *broni strzeleckiej* lub *broni miotanej*. Można z tego talentu skorzystać, jeśli przeciwnik zniknął z pola widzenia w ciągu ostatnich kilku rund (tytu, ile wynosi poziom *strzału*): jeśli bohater, który opanował talent na poziomie piątym, w pierwszej rundzie zobaczy orka chowającego się w strażnicy, może do niego strzelać aż do piątej rundy spotkania włącznie.

STWORZENIE STRZAŁY

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Ten talent umożliwia tworzenie „z powietrza” magicznych strzał. Udany test *stworzenia strzały* (stopień trudności jest równy obronie magicznej adepta, który nie może jej przed tym testem obniżyć) pozwala stworzyć tyle pocisków, ile wynosi poziom talentu. Strzały pojawiają się pojedynczo w rękę strzelającego i znikają po trafieniu w cel i zadaniu obrażeń.

SZYBKIE STRZAŁY

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1 punkt za każdy strzał

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Ten talent umożliwia oddanie więcej niż jednego strzału w rundzie. Pierwszy atak wykonuje się normalnie, w oparciu o *broń strzelecką*, dopiero w następnych wykorzystuje się *szybkie strzały* do testu ataku. Można oddać tyle dodatkowych strzałów, ile wynosi poziom talentu: jeśli bohater ma *szybkie strzały* na trzecim poziomie, może strzelić trzy razy dodatkowo.

Wszystkie pociski muszą zostać skierowane w ten sam cel; każdy dodatkowy strzał powoduje u strzelca jedno obrażenie z wyczerpania (tylko dodatkowy; pierwszy, z *broni strzeleckiej*, w tym wypadku nie liczy się). Jeśli któryś ze strzałów chybi celu, w tej samej rundzie nie wolno już strzelać dalej.

TANIEC NA WODZIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie



Stopniem trudności w teście *tańca na wodzie* jest obrona magiczna istot wodnych, które obserwują tancerza. Udany test sprawia, że postać może tańczyć na powierzchni wody przez liczbę minut równą poziomowi talentu. Ponadto przez 24 godziny wszystkie działania adepta, których powodzenie zależy od przewyciężenia obrony społecznej wodnych stworzeń, wykonuje się ze stopniem zwiększonym o poziom *tańca na wodzie*.

TRAFIENIE W CZUŁY PUNKT

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent pozwala ugodzić przeciwnika prosto w najsłabsze miejsce i dzięki temu zadać większe rany. Zamiast testu ataku wykonuje się test *trafienia w czuły punkt*, po czym zwiększa się stopień obrażeń o różnicę między wynikiem testu i obroną fizyczną nieprzyjaciela.

Trafienie w czuły punkt przydaje się także magom, których zaklęcia zadają obrażenia – w ich wypadku do stopnia efektu dodaje się różnicę między wynikiem testu *rzucania czarów* i obroną magiczną przeciwnika.

TRATOWANIE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli + 10

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta



Dzięki *tratowaniu* jeździec może pokierować atakami swego wierzchowca i sprawić, by były bardziej skuteczne. Wbrew nazwie rumak nie musi wcale wdeptać przeciwnika w ziemię – przeprowadza naturalny, dodatkowy atak, w którym wykonuje się test talentu ze stopniem trudności równym obronie fizycznej nieprzyjaciela. Sukces w teście oznacza, że zwierzę skutecznie ugodziło przeciwnika: do stopnia obrażeń dodaje się poziom *tratowania*. Zadane w ten sposób obrażenia sumują się z obrażeniami odniesionymi wskutek *ataku wierzchowca* (patrz PZ, str. 96), chociaż nie można łączyć *tratowania* z innymi magicznymi efektami wpływającymi na skuteczność ataku rumaka.

UKAZANIE WADY PANCERZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Użycie tego talentu powoduje podświetlenie najsłabszych punktów zbroi przeciwnika, dzięki czemu sprzymierzeńcy Zbrojmistrza mogą go skuteczniej atakować. Chcąc wykorzystać *ukazanie*, należy najpierw wykonać udany test *wypatrzenia wady pancerza*. Stopień trudności testu *ukazania wady pancerza* jest równy magicznej obronie przeciwnika lub jego zbroi (wybiera się wyższą wartość) – po udanym teście wszystkie słabe punkty zaczynają jarzyć się łagodną, pomarańczową poświatą, która pulsuje w rytmie bicia serca Zbrojmistrza. Kiedy postać używająca tego talentu zginie, blask natychmiast gaśnie.

Od wyniku testu zależy liczba ujawnionych wad: przeciętny sukces pozwoli odkryć jedną, duży – do trzech, ogromny – do pięciu, a wyjątkowy – wszystkie. Każdy z takich słabych punktów może w danej rundzie obrać za cel tylko jedna osoba. Wykorzystanie tej wiedzy wymaga ponadto wykonania precyzyjnego ataku (patrz PZ, str. 200).

Udane trafienie w słabszy punkt na zbroi pozwala przebić pancerz przy niższym wyniku testu niż normalnie – w większości sytuacji wystarczy już duży sukces, by pancerz przestał się liczyć przy zadawaniu obrażeń; w wypadku stworów, które trzeba trafić uzyskując wyjątkowy sukces, teraz wystarczy ogromny. Bohater, który posługuje się *ukazaniem*, dolicza poziom tego talentu do wyników wszystkich testów obrażeń skierowanych przeciw wybranemu nieprzyjacielowi. Talent działa przez tyle rund, ile wynosi jego poziom.

UKRYTA MYŚL

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Dzięki temu talentowi można ukryć wybrany pogląd bądź nastawienie i utrudnić jego odkrycie przy użyciu telepatii bądź innej formy magii. Obserwator zamiast prawdziwej myśli dostrzeże tylko niewyraźne, mętne ślady wymieszanych pojęć i emocji. *Ukrytej myśli* można użyć tylko wobec osoby, która się na to zgodzi i sama wybierze, co chciałaby ukryć. Do typowych przykładów opinii, którymi nie należy się chwalić, należą: „Największy skarb znaleźliśmy w Parla-inth” albo „Król Gerrik to palant”.

Stopień trudności *ukrytej myśli* jest równy magicznej obronie osoby, która postanawia się poddać działaniu talentu; wynik testu staje się jej obroną magiczną w sytuacjach, gdy ktoś próbuje odkryć jej prawdziwe poglądy za pomocą magii sondującej mózg. Talent działa przez liczbę godzin równą poziomowi, ale udane zajrzenie w umysł chronionej nim osoby natychmiast likwiduje jego wpływ.

ULEPSZENIE PANCERZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Ulepszenie pancerza wiąże się z odprawieniem krótkiego rytuału opartego na magii *przekucia pancerza* i pozwala czasowo poprawić parametry ochronne dowolnej zbroi lub tarczy. W związku z tym znajomość *przekucia* jest niezbędna, by wykorzystać *ulepszenie*. Potrzebna będzie także zaimprovizowana kuźnia (porządne ognisko wystarczy). Rytuał trwa pół godziny i sprowadza się do pośpiesznego, udawanego przekuwania zbroi. Stopień trudności w teście jest taki sam, jak w wypadku *przekucia pancerza*; jeżeli test się nie powiedzie, zbroja (lub tarcza) ulegnie zniszczeniu, jeśli jednak wszystko pójdzie dobrze, jeden z parametrów zbroi (lub tarczy) zwiększy się o 1 (pancerz fizyczny lub duchowy). Każdą sztukę pancerza można ulepszać tyle razy, ile wynosi poziom tego talentu. *Ulepszenie* działa przez 24 godziny.

UMYSŁOWA WIĘŻ

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Ten talent pozwala na nawiązanie telepatycznego kontaktu z jedną osobą. Stopień trudności w teście jest równy obronie magicznej wybrańca, a sukces oznacza, że obaj bohaterowie mogą bez przeszkód porozumiewać się na drodze wymiany myśli; taki sposób komunikacji nie zwraca uwagi i wymaga tylko tyle wysiłku, ile potrzeba na uformowanie słów w głowie. Słowa te są jednocześnie „słyszane” i odczuwane w postaci delikatnego klucia i nacisku. Wrażenie to nie jest szczególnie nieprzyjemne, ale zdumienie osoby nie oczekującej przekazu zwykle

wyraźnie objawia się na jej twarzy. Talent działa przez tyle minut, ile wynosi jego poziom.

UNIESZKODLIWIENIE PUŁAPKI MAGICZNEJ

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Dzięki magicznemu wspomaganiu postrzegania i zręczności, Złodziej dysponujący tym talentem może próbować rozbroić magiczną pułapkę. Stopień trudności w teście jest równy magicznej obronie pułapki, a sukces oznacza unieszkodliwienie mechanizmu powodującego jej uruchomienie.

„Pułapka magiczna” oznacza w tym wypadku pułapkę, która jest uruchamiana magicznym „zapalnikiem”. Jeżeli bohater chciałby rozbroić pułapkę, której działanie jest magiczne, ale wyzwalone zwykłym szarpnięciem potykacza, powinien skorzystać z talentu *unieszkodliwienie pułapki mechanicznej* (str. 114, PZ). To, który talent będzie właściwy, zawsze zależy od mechanizmu uruchamiającego pułapkę.

UTRWALENIE CZARU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta

Ten talent jest jeszcze jednym przykładem zastosowania magii krwi. Test *rzucania czarów* zostaje zastąpiony testem *utrwalenia czaru* i jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z planem, aktywne zaklęcie zostanie wprowadzone do matrycy na okres roku i jednego dnia. Matrycy nie można w tym czasie wykorzystać do zapisania innego czaru, a magia krwi podtrzymująca *utrwalenie* powoduje dwa obrażenia, które można wyleczyć dopiero po upływie roku i dnia. Udany test *Rozproszenia magii* może zniszczyć utrwalone w ten sposób zaklęcie, ale dopiero przy wyniku równym co najmniej 24.

WEZWANIE RUMAKA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Wezwanie rumaka pozwala adeptowi w magiczny sposób sprowadzić własnego wierzchowca z odległości równej wynikowi testu pomnożonemu przez 50 (w metrach): i tak na przykład uzyskanie wyniku 8 pozwoliłoby wezwać zwierzę, które znajduje się nie dalej, niż 400 metrów od jeźdźcy.

WIELOTKANIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Wielotkanie pozwala magowi w jednej rundzie utkać wątek zaklęcia i spróbować je rzucić. Za pomocą tego talentu można ALBO utkać dwa wątki czaru w rundzie (pierwszy normalnie, korzystając z *tkania wątków*, drugi zaś dzięki *wielotkaniu*), ALBO utkać wątek i rzucić czar – nie można zrobić obu tych rzeczy jednocześnie.

Bohater może więc najpierw w normalny sposób utkać pierwszy wątek zaklęcia, a potem skorzystać z *wielotkania* i utkać kolejny (lub, jeśli pierwsza próba mu się nie powiodła, spróbować drugi raz w tej samej rundzie utkać pierwszy wątek); wolno mu również od razu skorzystać z *wielotkania* i utkać wątek czaru, który rzuci jeszcze w tej samej rundzie. Jest to jedyny przypadek, w którym mag może w jednej rundzie uwinąć się z utkaniem i rzuceniem zaklęcia.

Wielotkanie znajdzie zastosowanie także w sytuacji, gdybyśmy chcieli utkać więcej niż jeden wątek w rundzie w taki sposób, jak opisano to w PZ na str. 152.

WIETRZNY ŁUK

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej + 13

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Ten talent pozwala bohaterowi tak pokierować siłą wichru i mocą żywiołu powietrza, by posłużyły mu przez rundę w charakterze łuku. Z *wietrznego łuku* można wystrzeliwać tylko normalne strzały; nie wolno stosować pocisków stworzonych mocą talentu *ognista strzała*. Atakując wykonuje się normalny test *bronii strzeleckiej*, a po trafieniu test obrażeń zastępuje się testem *wietrznego łuku*.

WIRUJĄCE OSTRZE

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Dzięki temu talentowi bohater może zaatakować kilku przeciwników jednocześnie. W tym celu wskazuje najpierw, których wrogów chciałby trafić i wykonuje test *wirującego ostrza*. Następnie porównuje jego wynik z wartościami obrony fizycznej oponentów; istnieje możliwość, że jednych uda mu się trafić, innych zaś chybi: trafieni zostają wszyscy, których obrona fizyczna jest niższa od wyniku testu talentu. Każde trafienie oznacza jednak zmniejszenie o 1 stopnia zadanych obrażeń: jeżeli adept trafi w ten sposób aż czterech przeciwników, każdemu zada osobne obrażenia ze stopniem o cztery niższym niż zazwyczaj.

WITALNOŚĆ

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie



Witalność przyspiesza gojenie ran. Z tego talentu można skorzystać tyle razy dziennie, ile wynosi jego poziom; każde jego użycie traktuje się tak samo, jak dodatkowy test zdrowienia, który może się przydać do zalecenia obrażeń bądź do takich talentów, jak *test życia* (patrz PZ, str. 113) czy *drewniana skóra* (patrz PZ, str. 99). Jeżeli wynikający z *witalności* test wykorzystuje się do uruchomienia innego talentu, punkt karmy zostaje zużyty, ale nie rzuca się dodatkową kostką.

WYCZUCIE MAGII

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Postać, która opanuje ten talent, może dotykając broni (lub innego przedmiotu) stwierdzić, czy jest ona magiczna. Zabawa taka jest oczywiście niebezpieczna, ale jeśli przy okazji dysponuje się np. *osłabieniem kłutwy* (patrz PZ, str. 105), czasem warto zaryzykować. Ponieważ użycie talentu wymaga fizycznego kontaktu z bronią, efekty uruchamiane przez dotyk uaktywniają się automatycznie.

Stopniem trudności w teście jest tu obrona magiczna przedmiotu – wystarczy dowolny sukces, by dowiedzieć się czy broń jest magiczna, czy nie. Nie zyskuje się przy tym żadnych dodatkowych informacji na jej temat.

WYJĄCA STRZAŁA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Ten talent wykorzystuje się do zastraszania przeciwników. Adept wystrzeliwuje strzałę w wybranego wroga, ta zaś leci po ciasnym, spiralnie zakrzywionym torze, wydając przy tym przeraźliwy skowyt. Wykonując test *wyjącej strzały* za stopień trudności przyjmuje się obronę społeczną przeciwnika, którego już przy przeciętnym sukcesie należy traktować jak osaczonego (patrz PZ, str. 202), czyli działającego z modyfikatorem -2 do wszystkich akcji. Duży sukces spowoduje paniczną ucieczkę (z pełną szybkością), trwającą jedną rundę. Przy ogromnym sukcesie ucieczka potrwa dwie rundy, a przy wyjątkowym – przeciwnik natychmiast się podda.

WYKRYWANIE FAŁSZU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Wykrywanie fałszu to magiczna odmiana „szóstego zmysłu”, który pozwala wyczuć, kiedy rozmówca przesadza, mija się z prawdą bądź po prostu zmyśla.

Stopień trudności testu jest równy obronie społecznej rozmówcy: już przy dużym sukcesie będzie wiadomo, czy osobnik coś kombinuje, natomiast od ogromnego sukcesu wzwyż można stwierdzić, czy w grę wchodzi przesada, półprawda czy konfabulacja.

WYKRYWANIE WPŁYWU HORRORA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Nazwa talentu wyjaśnia jego działanie. Stopień trudności testu jest równy społecznej obronie badanej osoby.

Przeciętny sukces pozwoliłby odkryć ewentualną skazę, jaką Horror może pozostawić na psychice Dawcy Imion. Niestety, skazę taką można znaleźć praktycznie u wszystkich, którzy ostatnio walczyli z Horrorem lub mieli do czynienia z jego magią.

Duży sukces pozwoli stwierdzić, czy bohater jest opętany przez Horra lub, ogólniej, czy duch bestii nie przebywa w jego ciele.

Ogromny sukces udzieli nam odpowiedzi na pytanie, czy „podejrzany” zawarł dobrowolnie pakt z Horrorem, a wyjątkowy ujawni typ i tożsamość potwora.

WYPATRZENIE STRZELCA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Wypatrzenie strzelca pozwala prześledzić wstecz lot pocisku, który właśnie trafił w cel – wystarczy, żeby adept spojrzął na strzałę czy belt i wykonał udany test talentu (stopień trudności jest równy obronie magicznej strzelającego). Jeśli mu się uda, na czole strzelca pojawi się mały symbol, podobnie jak ma to miejsce w wypadku *mistycznego znaku* i *powstrzymującego znaku* (patrz PZ, str. 103 i 107). Symbol ten utrzymuje się przez tyle rund, ile wynosi poziom talentu – zniknie jednak wcześniej, jeżeli bohater, który posłużył się *wypatrzeniem*, zaatakuje strzelca. W każdej rundzie można w ten sposób zlokalizować tylko jednego strzelającego.

WYSADZENIE Z SIODŁA

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Ten talent pozwala wykorzystać magię do zrzucenia jeźdźcy z grzbietu wierzchowca. Po udanym ataku wykonuje się test *wysadzenia z siodła* zamiast testu obrażeń: jeśli uzyskany w nim wynik będzie co najmniej równy stopniowi Siły Fizycznej przeciwnika, ów spadnie z rumaka i należy go traktować jak przewróconego.

WYZWANIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Jak łatwo się domyślić, ten talent pozwala rzucić wyzwanie osobie stojącej na czele grupy przeciwników. Stopień trudności testu *wyzwania* jest równy obronie społecznej tego osobnika. Jeżeli bohater użył przeciwny lub duży sukces, nieprzyjaciół musi poważnie rozważyć jego propozycję – przez tyle rund, ile wynosi poziom talentu jest traktowany jak osaczony (patrz *Modyfikatory sytuacyjne*, str. 202, PZ). Jeśli wynik testu był lepszy (uzyskano ogromny lub wyjątkowy sukces), wyzwany ma do wyboru dwie opcje: ucieczkę bądź walkę.

Ucieczka: Groźba wyzwania dotarła do dowódcy i sprawiła, że postanowił zwiewać gdzie pieprz rośnie. Jego podwładni są traktowani jak osaczeni przez tyle rund, ile wynosi poziom *wyzwania*.

Walka: Dowódca musi stawić czoło wyzywającemu w pojedynku, jeden na jednego. Nikt nie może im przeszkadzać w tym starciu – jeżeli przedstawiciel którejkolwiek ze stron wmiesza się w potyczkę, wszyscy jego sprzymierzeńcy są uważani za osaczonych przez tyle rund, ile wynosi poziom talentu.

Jeżeli adept, który posłużył się magią *wyzwania*, podczas pojedynku zabije swego przeciwnika lub pozbawi go przytomności, wszyscy podwładni zabitego/nieprzytomnego są traktowani jak osaczeni przez tyle rund, ile wynosi poziom talentu. Sytuacja wygląda zresztą podobnie, gdy wyzwany przegra lub rzuci się do ucieczki.

WZORZEC EFEKTU CZARÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Czarodziej

Ten talent, będący specyficzną odmianą *tkania wątków*, ułatwia magom rzucanie zaklęć. Przed utkaniem składających się na czar wątków bohater musi zadeklarować, że zamierza korzystać z *wzorca*. Wykonuje wówczas test talentu, w którym stopień trudności jest równy trudności utkania zaklęcia (jeśli zaklęcie nie wymaga tkania wątków, stopień trudności testu jest równy 5 + krąg czaru). Udany test oznacza, że stopień efektu zaklęcia zwiększa się o poziom *wzorca efektu czarów*; premia ta odnosi się tylko do jednej próby użycia czaru, przy którym wykorzystano talent.

WZORZEC RZUCANIA CZARÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Czarodziej

Ten talent, będący specyficzną odmianą *tkania wątków*, ułatwia magom rzucanie zaklęć. Przed utkaniem składających się na czar wątków bohater musi zadeklarować, że zamierza korzystać z *wzorca*. Wykonuje wówczas test talentu, w którym stopień trudności jest równy trudności utkania zaklęcia (jeśli zaklęcie nie wymaga tkania wątków, stopień trudności testu jest równy 5 + krąg czaru). Udany test oznacza, że poziom *rzucania czarów* zwiększa się o poziom *wzorca rzucania czarów*; premia ta odnosi się tylko do jednej próby użycia czaru, przy którym wykorzystano talent.

WZORZEC ZASIĘGU CZARÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Czarodziej

Wzorec zasięgu czarów pozwala jednorazowo zwiększyć zasięg jednego z zaklęć, o ile nie jest ono z definicji zaklęciem dotykowym. Należy zadeklarować chęć użycia *wzorca* zanim zacznie się tkać wątki, po czym wykonać test talentu, w którym stopień trudności jest równy trudności utkania zaklęcia (jeśli zaklęcie nie wymaga tkania wątków, stopień trudności testu jest równy 5 + krąg czaru). Powodzenie oznacza, że zasięg zostanie zwiększony o 100 metrów x poziom talentu.

ZAGRZEWANIE DO BOJU

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie (patrz dalej)

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Ten talent przydaje się, gdy bohater chce w walce podtrzymać na duchu swoich sprzymierzeńców. Wybiera w tym celu tych, których działanie talentu powinno objąć (sam na siebie nie może wpłynąć w ten sposób) i wykonuje test *zagrzewania do boju*. Osoby, które mają niższą obronę społeczną, niż wynik testu, mogą natychmiast wykonać test zdrowienia – pod warunkiem, że jeszcze im jakiś został, bo *zagrzewanie* nie daje prawa do dodatkowych testów. Dodatkowym efektem jest prawo zignorowania ujemnych modyfikatorów, które obowiązują osaczonych i przewróconych (patrz PZ, str. 202). Adept może objąć działaniem *zagrzewania* tyle osób, ile wynosi poziom talentu.

Jeżeli bohater nie ma wierzchowca, używając tego talentu odnosi jedno obrażenie z wyczerpania.

ZIEMNA ZBROJA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli + 10

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ziemna zbroja pozwala bohaterowi korzystać z ochronnej mocy żywej ziemi. Adept wykonuje test talentu (z karmą) – jego wynik oznacza liczbę obrażeń, które pancerz może wchłonać. Jeżeli następnie bohater





zostanie trafiony, może przenieść na *ziemną zbroję* wszystkie odniesione obrażenia bądź tylko ich część – tyle, ile wynosi pula określona wynikiem testu. Ziemny pancerz traci moc z chwilą, gdy wchłonie przewidzianą dlań liczbę obrażeń; jeśli próg ten nie zostanie osiągnięty, magia *ziemnej zbroi* ulegnie rozproszeniu po upływie godziny.

Uwaga: taki pancerz można próbować naprawić. Proces ten zajmuje jedną rundę, podczas której wykonuje się drugi test talentu i zmniejsza liczbę wchłoniętych przez *zbroję* obrażeń o wynik tego testu. Przy próbie naprawy można również użyć karmy, ale nie jest to już konieczne.

ZIEMNY DYWAN

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ziemny dywan pozwala oddzielić i „ożywić” fragment podłoża. Fragment ów ma wymiary trzy na trzy metry, grubość około pół metra i z powodzeniem może na nim latać nawet kilka osób. Pełna szybkość dywanu to 75 metrów na rundę, szybkość w walce – 38 metrów na rundę, na dłuższych dystansach lata z prędkością około 20-25 kilometrów na godzinę. Gracz wykonuje test talentu, po czym zapisuje uzyskany wynik. Całkowita nośność *dywanu* jest równa 120 kilogramów x poziom talentu, a talent działa przez liczbę godzin równą wynikowi testu.

Innym zastosowaniem *ziemnego dywanu* jest użycie go w charakterze żywej tarczy: pancerz duchowy każdego

pasażera zwiększa się o wartość równą poziomowi talentu, a sam dywan ma pancerz fizyczny równy 3.

ZŁOTY ZMYŚŁ

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Złoty zmysł pozwala bohaterowi bezbłędnie wyczuwać, czy gdzieś w pobliżu nie znajduje się znaczna ilość złota lub innych cennych kruszców, ale tylko tych pochodzenia naturalnego – nie wskaże miejsca ukrycia góry orichalku ani innych magicznych metali. Jeżeli adept wie, że jego towarzysze mają przy sobie przedmioty wykonane ze szlachetnych metali, może nie uwzględniać ich w swoich poszukiwaniach. *Złoty zmysł* wskazuje miejsce ukrycia największej ilości cennego metalu w promieniu równym 100 metrów x poziom talentu.

Minimalna ilość metalu, na jaką wyczulony jest *złoty zmysł*, to 2 kilogramy. Stopień trudności testu jest równy obronie magicznej kruszcu (ta zaś zwykle wynosi 2). Powodzenie w teście pozwala w przybliżeniu określić kierunek i odległość, w jakiej należy szukać skarbu. Ponieważ talent ten nie jest zbyt precyzyjny, wskazówki nie będą bardzo dokładne: kierunek zostanie podany jako lewo/prawo, przód/tył i góra/dół, odległość zaś w zaokrągleniu do najbliższych stu metrów. Przykładowo bohater może się dowiedzieć, że pełna skarbow jaskinia znajduje się trochę ku górze i na lewo od miejsca, w którym stoi, oraz że dzieli go od niej niecałe sto metrów.

ZRRZUCENIE WINY

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Zrzucenie winy pozwala bohaterowi odsunąć od siebie podejrzenia i niechęć zebranych i uczynić inną osobę ich obiektem. Musi w tym celu wymyślić jakieś przekonujące wytłumaczenie i wykonać test talentu, w którym stopień trudności jest równy zwiększonej o 1 obronie magicznej oskarżyciela lub kozła ofiarnego (wybieramy wyższą wartość). Odnosi przy tym dwa obrażenia wskutek wyczerpania, efekt zaś utrzymuje się przez liczbę minut równą poziomowi *zrzucenia winy* – nie pozostaje nic innego, jak w ciągu tych kilku minut opuścić nieprzyjazną okolicę.

Charyzma jest cechą domyslną dla tego talentu (patrz PZ, str. 94), toteż nie znając go można zawsze próbować testu samej Charyzmy.

ZWIERZĘCA ŻYWOTNOŚĆ

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki *zwierzęcej żywotności* próg ran adepta podnosi się o liczbę równą poziomowi tego talentu. Wynik testu talentu określa czas jego działania (w rundach). Z dobrodziejstw *zwierzęcej żywotności* nie można korzystać, jeśli odniosło się wcześniej poważną ranę.

ZWIERZĘCY WIGOR

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: tak Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Zwierzęcy wigor przyspiesza gojenie ran; zamiast stopnia Żywotności w teście zdrowienia wykorzystuje się stopień tego talentu.

ZWIERZĘCY ZMYŚŁ

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Dzięki temu talentowi adept może znacznie wyostrzyć swoje zmysły, upodabniając je do zmysłów wybranych zwierząt. Jednorazowe opanowanie talentu umożliwia przyswojenie sobie tylko jednego zmysłu od jednego zwierzęcia; na szczęście *zwierzęcego zmysłu* można nauczyć się więcej niż raz.

W celu wyostrzenia jednego ze zmysłów należy najpierw spędzić osiem godzin w towarzystwie zwierzęcia, do którego adept chce się upodobnić; bohater musi dotykać zwierzęcia, ono zaś musi mieć możliwość normalnego korzystania ze zmysłu, który interesuje adepta. Dodatkowo należy mieć punkty legend, które pozwolą „nabyć” talent. Jeżeli wszystkie te warunki zostaną spełnione, bohater opanuje *zwierzęcy zmysł* na poziomie pierwszym. Tę samą procedurę należy powtórzyć w wypadku każdego z „ulepszanych” zmysłów.

Po wyostrzeniu zmysłu bohater może go normalnie używać, wykonując test talentu zamiast zwykłego testu Percepcji.

Każde użycie wyostrzonego zmysłu powoduje wyczerpanie i jedno obrażenie, natomiast sama procedura nabywania nowego zmysłu nie jest tak męcząca.

ZONGLERKA BRONIA

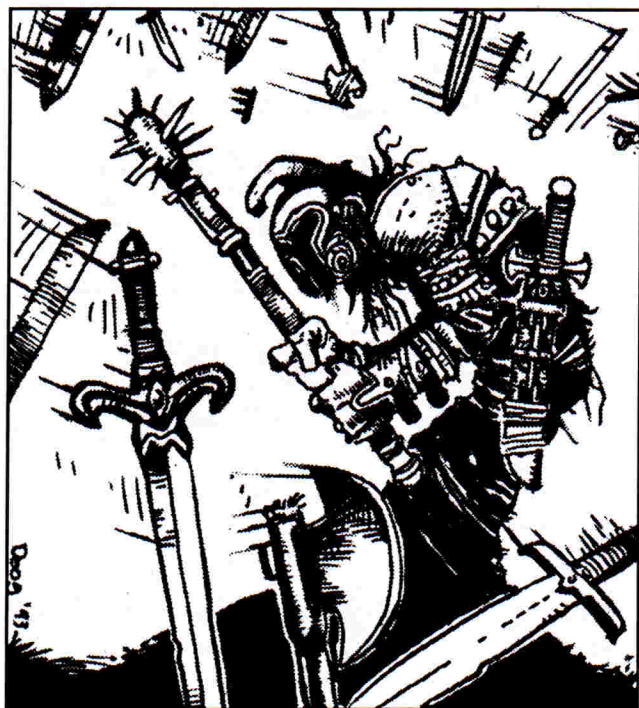
Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak Umiejętność: tak

Karma: nie Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Umiejętność żonglowania kilkoma egzemplarzami broni siecznej jednocześnie pozwala stworzyć migotliwą barierę lśniących ostrzy, za którą można się skryć jak za tarczą. Dla lepszego efektu błyskom stali towarzyszą kolorowe, iluzyjne światła. Stopień trudności testu *żonglerki* jest równy sumie najwyższego stopnia obrażeń wykorzystywanej broni i liczby sztuk oręża krążącego w powietrzu. W rozdziale *Towary i usługi*



(PZ, str. 248) znaleźć można pełną listę broni, tu natomiast przypominamy tylko najbardziej popularną:

Broń	Stopień obrażeń
sztylet	2
krótki miecz	4
topór	4
miecz	5
topór bojowy	6

Udany test talentu zwiększa obronę fizyczną bohatera o tyle, iloma ostrzami postać żongluje – jeśli uda mu się z pięcioma, może się poczuć o pięć punktów bezpieczniej. Jeżeli test się nie powiedzie, broń upada na ziemię i rozsypuje się 1k6 metrów we wszystkie strony (diagram rozrzutu ze str. 197 PZ pozwoli określić kierunki).

Jeżeli żongler zostanie zaatakowany i napastnik uzyska w teście ataku wynik równy lub wyższy od jego normalnej obrony fizycznej, a zarazem nie przekraczający obrony zmodyfikowanej użyciem *żonglerki*, jedna z wirujących broni wyłamie się z kręgu, odbije jego cios i zada mu obrażenia. Stopień obrażeń jest równy sumie stopnia Siły Fizycznej Trubadura i stopnia obrażeń broni.

TALENTY SPECJALNE

Opisane poniżej talenty nie zostały w poprzednim rozdziale przydzielone do konkretnych dyscyplin, gdyż każdy adept może je opanować po spełnieniu odpowiednich warunków (np. osiągnięciu odpowiednio wysokiego kręgu) – szczegółowe wymagania podano w opisie każdego z talentów.



GŁOSICIEL**Stopień:** poziom**Akcja:** nd **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** wszyscy

Talent *głosiciela* pozwala bohaterom czerpać z mocy barsawiańskich Pasji. Głosiciele całym swym życiem dają świadectwo ideałom, którym patronuje wybrana przez nich Pasja. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w rozdziale zatytułowanym *Głosiciele*, na str. 87.

PRZYWÓDZTWO**Stopień:** poziom + stopień Charyzmy**Akcja:** nie **Umiejętność:** nie**Karma:** tak **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** nie

Przywództwo pozwala bohaterowi stanąć na czele grupy przyjaźnie nastawionych bohaterów niezależnych. W tym celu wykonuje się test talentu, w którym stopień trudności jest równy obronie społecznej jednej z wybranych osób, zwiększonej o 1 za każdą dodatkową postać, której adept zamierza rozkazywać. Przećnięty sukces oznacza, że bohater zostanie uznany za przywódcę grupy na 10 minut x poziom talentu; duży sukces przedłuży efekt do takiej samej liczby godzin, a sukces ogromny bądź wyjątkowy jeszcze podwoi ten czas. W tym okresie podwładni adepta będą wiernie szli za jego przykładem – zaatakują, jeżeli rzuci się on na wroga, czmychną, gdzie pieprz rośnie, jeśli rzuci się do ucieczki. Nie posłuchają jednak rozkazu, którego przywódca sam nie zamierza wykonać.

Wszyscy adepci mogą zgłębiać tajniki *przywództwa* od momentu osiągnięcia ósmego kręgu w swojej dyscyplinie. Koszt poziomów talentu w punktach legend liczy się tak, jakby talent został nabyty na piątym kręgu.

ŚWIETLISTY**Stopień:** poziom**Akcja:** patrz dalej **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** nie

Ten talent pozwala korzystać z mocy, jakie przysługują bohaterowi z racji należenia do organizacji świetlistych, czyli grupy Dawców Imion, którzy postanowili poświęcić życie usunięciu śladów Pogromu i niedopuszczeniu do następnej podobnej tragedii. Na każdym poziomie talentu adept zyskuje nowe możliwości, szerzej opisane w rozdziale poświęconym świetlistym (patrz str. 107).

WZORZEC CECHY**Stopień:** poziom + stopień Percepcji**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** tak **Wyczerpanie:** 3**Talent dyscyplinarny:** nie

Ten talent jest specyficzną odmianą *tkania wątków* i pozwala adeptowi na krótko dostrajać się do

wybranych cech, czyli tkać dodatkowe wątki astralne, które łączą jego wzorzec z wzorcem cechy. W tym celu bohater wykonuje test talentu ze stopniem trudności równym własnej obronie magicznej (nie może jej w tym wypadku dobrowolnie obniżyć) – powodzenie w teście oznacza, że udało mu się utkać taki wątek i stopień wybranej cechy zwiększa się o poziom *wzorca cechy*. Zmiana wartości dotyczy również wszystkich bazujących na tej cesze talentów. *Wzorzec cechy* działa przez dwie rundy.

Barllon opanował wzorzec cechy na trzecim poziomie i teraz zamierza wykorzystać ten talent do podniesienia stopnia Percepcji. Wykonuje test talentu ze stopniem trudności 15 (bo tyle wynosi jego obrona magiczna) i odnosi sukces. Przez dwie rundy zatem stopień Percepcji Barllona i opartych na niej talentów będzie wyższy o 3.

Wszyscy adepci mogą uczyć się *wzorca cechy* po osiągnięciu piętnastego kręgu w swej dyscyplinie. Koszt poziomów talentu w punktach legend liczy się tak, jakby talent został nabyty na trzynastym kręgu.

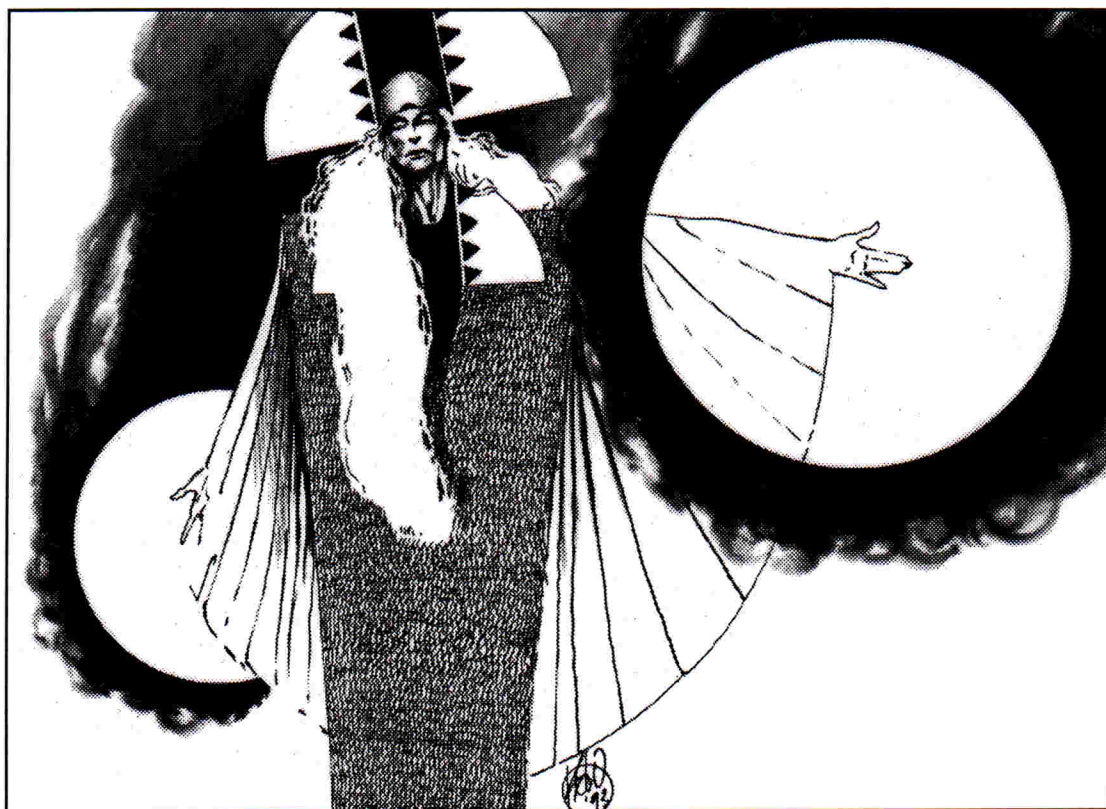
WZORZEC TALENTU**Stopień:** poziom + stopień Percepcji**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** tak **Wyczerpanie:** 3**Talent dyscyplinarny:** nie

Ten talent jest kolejną specyficzną odmianą *tkania wątków* i pozwala adeptowi na krótko dostrajać się do wybranych talentów, czyli tkać dodatkowe wątki astralne, które łączą jego wzorzec z wzorcem talentu. W tym celu bohater wykonuje test talentu ze stopniem trudności równym własnej obronie magicznej (nie może jej w tym wypadku dobrowolnie obniżyć) – powodzenie w teście oznacza, że udało mu się utkać taki wątek i poziom wybranego talentu zwiększa się o poziom *wzorca talentu*. Talent ten działa przez dwie rundy plus rundę za każdy wynik w teście powyżej przeciętnego sukcesu (za dobry sukces dostaje się jedną dodatkową rundę, za ogromny – dwie, a za wyjątkowy – trzy).

Jerreck opanował wzorzec talentu na drugim poziomie i właśnie chciałby podwyższyć na chwilę wartość rzucania czarów. Wykonuje zatem test ze stopniem trudności 13 (taką ma obronę magiczną) i uzyskuje wynik 26, czyli ogromny sukces. Wobec tego na cztery rundy poziom jego rzucania czarów zwiększa się o 2.

Wszyscy adepci mogą zgłębiać tajniki *wzorca talentu* od momentu osiągnięcia trzynastego kręgu w swojej dyscyplinie. Koszt poziomów talentu w punktach legend liczy się normalnie, jak dla innych talentów z tegoż kręgu.

MAGIA WĄTKÓW



Ludzie mówią „Wiedza to potęga” i jak zwykle mijają się z prawdą. Sama wiedza nie wystarczy. Potrzebny jest jeszcze trening w sztuce magicznego myślenia. W szczególności, trzeba wiedzieć, jak wykorzystywać wątki. Wątki wraz z twą wiedzą łączą cię z magią. To wątki zmieniają twą wiedzę w potęgę.

**słowa Del Rieka, krasnoludzkiego Czarodzieja,
skierowane do uczniów**

Jednym z niezwykłych zastosowań magii w świecie **Przebudzenia Ziemi** jest wykorzystanie magii wątków. Polega ono na wplataniu wątków do prawdziwych wzorców dwóch lub większej liczby osób, miejsc czy rzeczy. Kiedy bohater pozna tajnik kryjący się w prawdziwym wzorcu, może sięgnąć po magię wątków i wykorzystać swą wiedzę przysparzając sobie korzyści.

W podręczniku głównym do gry **Earthdawn** opisano podstawy magii wątków, a w szczególności – jak wykorzystywać ją w połączeniu z magicznymi skarbami. W tym rozdziale rozszerzymy te informacje, podając wskazówki dotyczące korzystania z niej w połączeniu z prawdziwymi wzorcami osób i miejsc. Opiszemy również, jak grupa poszukiwaczy przygód może wykorzystać magię wątków do zwiększenia swej potęgi.

DZIAŁANIE MAGII WĄTKÓW

Przed zagłębieniem się w niniejszy tekst warto raz jeszcze przejrzeć rozdziały **Teoria magii** i **Magia wątków** podręcznika **Earthdawn**. Poniższy materiał został oparty właśnie na tych wcześniej opublikowanych wiadomościach. Pełne wykorzystanie go wymaga znacznej znajomości oryginalnych zasad i informacji.

Jak opisano w zasadach podstawowych, magia wątków to rodzaj magii, który pozwala bohaterom łączyć się z prawdziwymi wątkami innych osób, miejsc lub przedmiotów poprzez magiczne nici. Aby tego dokonać, postać musi wpięrow zdobyć *tajnik* danej rzeczy. Tajniki, to fragmenty informacji lub wiedzy, które pozwalają bohaterowi lepiej zrozumieć naturę prawdziwego wzorca rzeczy (patrz również **Wiedza o wzorcu**, str. 141, **PZ**). Tajniki kryją się w *przedmiotach wzorca* – przedmiotach, które odzwierciedlają wiedzę znajdującą się w prawdziwym wzorcu danej rzeczy. Gdy ktoś zdobędzie przedmiot wzorca, będzie mógł odkryć ukryte w nim tajniki.

Bohater, który posiada przedmiot wzorca powiązany z daną rzeczą i poznał tajnik, może stworzyć wątek łączący jego prawdziwy wzorec z prawdziwym wzorcem przedmiotu, miejsca czy osoby. Ten wątek przesyła magiczną energię z prawdziwego wzorca do postaci i sprawia, że jej talenty stają się potężniejsze. Bohater może również swym wątkiem wesprzeć siłę prawdziwego wzorca, z którym jest dostrojony. To wzmocni magię posiadacza tegoż wzorca.

KORZYSTANIE Z MAGII WĄTKÓW

Udane wykorzystanie magii wątków wymaga kilku kroków, które podajemy poniżej – wpięrow w formie skróconej, a później wyjaśniając wszystko dokładnie.

- Krok 1: zdobycie tajnika.
- Krok 2: poświęcenie punktów legend na stworzenie wątku.
- Krok 3: wplecenie wątku w prawdziwy wzorec (dostrojenie się).

KROK 1: ZDOBYCIE TAJNIKA

Pierwszy krok korzystania z magii wątków to zdobycie wiedzy o prawdziwym wzorcu, który niemal zawsze składa się z kilku tajników. A każdy z tajników zawiera tylko część wiedzy o prawdziwym wzorcu (raz jeszcze patrz **Wiedza o wzorcu**, str. 141, **PZ**).

Pełny dostęp do prawdziwego wzorca wymaga od bohatera dokładnych studiów osoby, miejsca lub rzeczy, którą wzorec reprezentuje. Zakończone sukcesem badania oznaczają, że postać zdobyła wiedzę o prawdziwym wzorcu. Jak już wcześniej wspomnieliśmy, wiedza o prawdziwym wzorcu reprezentowana jest przez tajniki. Osoba, która je zrozumie, będzie mogła wpływać na wzorec magią.

Istnieją różne metody zdobywania tajników prawdziwego wzorca, ale najpowszechniejsza polega na zdobywaniu i badaniu jednego lub więcej przedmiotów wzorca.

Zdobywanie przedmiotów wzorca

Przedmioty wzorca można zdobyć podczas przygód. Gracze myśląc i odgrywając role sprawiają, że ich postaci wejdą w posiadanie tychże rzeczy. Warto jednak pamiętać, że przedmioty wzorca mają wielkie znaczenie. Niełatwo je znaleźć, a zdobycie ich często wiąże się z pokonaniem wielu przeciwności. W świecie magicznej myśli wiele osób i istot zna wartość przedmiotów wzorca i odpowiednio ich strzeże.

Liczba przedmiotów wzorca

Z jednym prawdziwym wzorcem może być związanych od 0 do 5 przedmiotów. Tylko bohater lub miejsce o prawdziwym wzorcu mogą posiadać przedmioty wzorca. Im zaś potężniejsza postać lub miejsce, tym więcej będzie istnieć przedmiotów.

Mędrcy dawno zauważyli, że przedmioty wzorca powstają w mniej więcej takim oto porządku:

- Wpięrow zawsze powstaje pomniejszy przedmiot wzorca związany z bohaterem lub miejscem.
- Znaczący przedmiot wzorca związany z daną postacią lub miejscem może powstać tylko wtedy, kiedy już istnieje pomniejszy przedmiot.
- Główny przedmiot wzorca osoby lub miejsca może powstać dopiero po stworzeniu znaczącego przedmiotu.

Ten porządek powstawania przedmiotów wzorca jest zmienny, ponieważ nie zawsze wymaga stworzenia znaczącego czy głównego przedmiotu. Nie

wymaga również przemienienia się pomniejszego przedmiotu w znaczący czy też główny. Morze Śmierci, na przykład, może posiadać pięć przedmiotów wzorca i każdy z nich będzie pomniejszym przedmiotem. Z drugiej zaś strony w przypadku Krwawej Puszczy uschnięta brzoza może być jedynym przedmiotem wzorca dla całego lasu i to w dodatku głównym.

Tajniki

Każdy przedmiot wzorca kryje jeden tajnik prawdziwego wzorca. Relacja pomiędzy tym tajnikiem a prawdziwym wzorcem opiera się na typie przedmiotu wzorca. Pomniejszy przedmiot będzie krył informacje powiązane z prawdziwym wzorcem, ale nie integralne dla niego. Znaczący przedmiot z kolei często skrywa wiedzę będącą istotną częścią prawdziwego wzorca, ale powstała tylko dzięki związkowi przedmiotu z prawdziwym wzorcem. Natomiast główne przedmioty kryją informacje będące elementem esencji prawdziwego wzorca.

Poza poznaniem tajnika związanego z przedmiotem wzorca, trzeba jeszcze odkryć prawdę kryjącą się za wiedzą, którą tenże reprezentuje.

Grolk w pogoni za wampirem, który zabił łuczniczkę Delthriena, trafia do wioski Corthy. Tu słyszy opowieść o jubilerze, który odpędził ożywieńca zębkiem czosnku. Grolk wie teraz, że czosnek ma wpływ na wampiry i zdaje sobie sprawę, iż ta wiedza jest w pewien sposób związana z przedmiotem wzorca. Moc czosnku odpędzającego wampiry przywodzi na myśl magiczne oddziaływanie wywodzące się z natury ich prawdziwego wzorca. Grolk potrzebuje teraz czosnku, który pomoże mu pokonać stwora. A ząbek czosnku to pomniejszy przedmiot wzorca wampira.

Wiedza kryjąca się w przedmiocie wzorca zawsze reprezentuje przynajmniej część prawdziwego wzorca danej osoby – jej magiczną esencję. Próbując odkryć wiedzę związaną z przedmiotem, bohater powinien mieć na uwadze rodzaj informacji, które kryje prawdziwy wzorec:

- Imię związane ze wzorcem;
- historię Imienia, wydarzenia, zachowanie, związki z magią;
- sposoby wykorzystywania Imienia lub wzajemne oddziaływanie z magią.

● Wiedza, że czarodziej odwiedził w ostatni czwartek tawernę kaeru nie jest informacją związaną z przedmiotem wzorca. Ta wiadomość nie pomoże bohaterowi odkryć, gdzie teraz znajduje się czarownik, gdzie będzie w przyszłości, a nawet jakie gospody lubi. Jednak odkrycie, że odwiedza on co czwartek tawernę kaeru, może być przydatne. Powtarzalność zachowania mogła wpleść ten zwyczaj w prawdziwy wzorec czarodzieja. Bohater posiada teraz wiedzę wystarczająco ważną, by była związana z prawdziwym wzorcem.

● Bohater odkrywa, że lord Malban lubi nosić stroje z magicznie wzmacnianego jedwabiu. Czy jest to wiedza, która może być związana z prawdziwym wzorcem? Lord Malban woli nosić magiczne stroje, a nie zwykłe. I znów powtarzalność tego faktu mogła wpłynąć na prawdziwy wzorec.

Warto pamiętać, że sama wiedza nie wystarczy. Bohater musi również posiadać przedmiot wzorca, który odpowiada posiadanym informacjom dotyczącym prawdziwego wzorca. W powyższych przykładach może to być kufel, z którego czarodziej zawsze pije odwiedzając tawernę. Natomiast w przypadku lorda Malbana bohater będzie musiał zdobyć jakiś element jego stroju.

Badanie przedmiotu wzorca

Zdobywszy przedmiot wzorca, bohater może rozpocząć jego badania w poszukiwaniu kryjących się w nim tajników. Odkrycie tejże wiedzy wymaga jednak posiadania historii broni lub historii przedmiotu. Bohater musi badać przedmiot przez przynajmniej tydzień, tak jak podano w opisie tych talentów w podręczniku *Earthdawn*. Następnie wykonuje on test historii broni lub historii przedmiotu o trudności równej magicznej obronie przedmiotu wzorca. Wartość tej obrony ustala

Mistrz Gry, opierając się na rodzaju badanego przedmiotu. W Tabeli obrony magicznej podajemy przedziały odpowiadające danym typom przedmiotów.

Udany test oznacza, że bohater poznał tajnik kryjący się w przedmiocie wzorca. W przypadku rze-

czy, które SA swoimi własnymi przedmiotami wzorca, można zdobyć więcej niż jeden tajnik wykonując test historii broni lub historii przedmiotu (patrz *Magiczne skarby*, str. 270-271, PZ).

TABELA OBRONY MAGICZNEJ

Rodzaj przedmiotu wzorca	Wartość obrony magicznej
Pomniejszy	7-12
Znaczący	13-18
Główny	19+



Kolejne próby badania przedmiotu wzorca

Po nieudanym teście *historii broni* lub *historii przedmiotu* bohater może spróbować raz jeszcze, po kolejnym okresie studiów. Tenże dodatkowy czas badań zależy od tego, która jest to próba. Im więcej razy bohater studiował dany przedmiot wzorca, tym większy jest jego związek z prawdziwym wzorcem postaci. Trzeba bardzo uważać, by nie wpłynąć swym prawdziwym wzorcem na przedmiot, gdyż może to zniszczyć jego wartość jako przedmiotu wzorca. Ta ostrożność spowalnia tempo badań. Im więcej razy bohater próbował, tym więcej czasu zajmie mu następne badanie.

Każdego dnia studiów bohater musi poświęcić co najmniej godzinę na badanie przedmiotu. Jeśli czas odkrywania informacji będzie wynosił tygodnie lub miesiące, badania należy prowadzić przez sześć dni w tygodniu. W przypadku studiów, trwających miesiąc lub więcej, bohater musi prowadzić badania tygodniowymi etapami. Każdy okres krótszy niż tydzień zostaje zmarnowany.

Po zakończeniu kolejnych studiów, można wykonać następny test *historii broni* lub *historii przedmiotu*. Jeśli i on zakończy się niepowodzeniem, można spróbować raz jeszcze poświęcając czas na dalsze badania. W **Tabeli czasu badania** podano informacje dotyczące długości trwania studiów w zależności od liczby prób.

Poszukiwania

Kolejna metoda zdobycia tajnika to poszukiwanie. Istoty, miejsca i rzeczy na tyle ważne, by posiadać prawdziwy wzorzec, są zwykle pamiętane przez tych, z którymi się zetknęły. Imię Łucznika, który wystrzelił strzałę zabijając Horra terroryzującego wioskę będzie zapewne częścią jej historii. Poznając historię i działalność prawdziwego wzorca można zdobyć tajniki, ale to zwykle zajmuje dużo czasu. Niektóre legendy opowiadają o czarodziejach, którzy przez wiele lat poszukiwali informacji o prawdziwym wzorcu, by w końcu odkryć, że w międzyczasie wzorzec się zmienił.

Poszukiwanie wiadomości o prawdziwym wzorcu wymaga, by bohater posiadał umiejętność **wyszukiwania informacji**. Aby zdobyć wiedzę, musi wykonać test o stopniu trudności poszukiwanej

informacji. Wartość tę ustala Mistrz Gry, oceniając jak trudne jest to zadanie i wykorzystując wskazówki z **Wyznaczania stopnia trudności**, str. 244 **Przebudzenia Ziemi**.

KROK 2: POŚWIĘCENIE PUNKTÓW LEGEND

Kiedy bohater pozna jeden lub więcej tajników prawdziwego wzorca, sam może wpleść w niego wątek. Najpierw jednak musi poświęcić punkty legend, by kupić odpowiednio wysoki poziom wątku. Koszt ten określa natura prawdziwego wzorca, do którego bohater się dostraja, i jest on zazwyczaj równy kosztowi zdobycia (lub zwiększenia) talentu pierwszego kręgu – patrz **Zwiększanie poziomu talentów**, str. 221.

Poziomy wątek kupuje się tak samo jak poziomy talentów. Koszt zwiększenia poziomu zależy od nowego poziomu.

● *Farliv chce kupić pierwszy poziom wątku, żeby dostrójć się do prawdziwego wzorca przeciwnika. Z Tabeli kosztu zwiększania poziomu talentów widać, że będzie go to kosztowało 100 punktów legend.*

● *Jerreck pragnie zwiększyć poziom wątku, który wplótł w prawdziwy wzorzec Krwawej Puszczy. Aktualnie poziom ten wynosi 3. Z Tabeli kosztu zwiększania poziomu talentów widać, że podniesienie poziomu z 3 na 4 kosztuje 500 punktów legend.*

TABELA CZASU BADANIA

Próba numer	Czas badania
1	1 tydzień
2	1 dodatkowy tydzień
3	1 dodatkowy tydzień
4	2 dodatkowe tygodnie
5	2 dodatkowe tygodnie
6	2 dodatkowe tygodnie
7	3 dodatkowe tygodnie
8	3 dodatkowe tygodnie
9	1 dodatkowy miesiąc
10	1 dodatkowy miesiąc
11	2 dodatkowe miesiące
12	3 dodatkowe miesiące
13	4 dodatkowe miesiące
14	6 dodatkowych miesięcy
15+	1 dodatkowy rok

Maksymalna liczba wątków, które można wpleść w prawdziwy wzorzec osoby lub miejsca zależy od klasy przedmiotu wzorca. Pomniejszy przedmiot pozwala na dołączenie poziomu 5. Znaczący umożliwia wplecenie wątków nawet poziomu 9, a główny w żaden sposób nie ogranicza poziomu.

KROK 3: WPLECENIE WĄTKU W PRAWDZIWY WZORZEC

Po wydaniu punktów legend bohater może wpleść wątki w prawdziwy wzorzec. Wymaga to wykorzystania talentu *tkanie wątków* (patrz str. 113, **PZ**). Gracz wykonuje test o stopniu trudności

równym liczbie podanej w Tabeli trudności utkania wątku. Sukces oznacza, że postaci udało się wpleść wążek w prawdziwy wzorec. Jeśli jednak test się nie powiedzie, bohater będzie mógł spróbować raz jeszcze dopiero po tym, jak podniesie poziom talentu *tkania wątków*. Warto przy okazji pamiętać, że ani uprzednio wplecione wążki (jeżeli takowe istniały), ani punkty legend nie zostają stracone. Jak tylko bohater podniesie poziom *tkania wątków*, będzie mógł spróbować raz jeszcze.

Jerreck wykonuje test tkania wątków chcąc zwiększyć poziom wążku z 2 na 3. Tabela obok informuje, że stopień trudności wynosi 10. Niestety w teście wypada „9”, co oznacza, że próba się nie powiodła. Jerreck musi teraz zwiększyć poziom tkania wątków zanim będzie mógł spróbować raz jeszcze. Na szczęście już istniejący wążek poziomu 2 nie znika; bohater nie będzie musiał również poświęcić kolejnych punktów legend.

Tkanie wątków i przedmioty wzorca

Poszukiwacz przygód pragnący wpleść wążek, musi posiadać jakiś przedmiot wzorca, który będzie łączył bohatera z prawdziwym wzorcem.

Z danym przedmiotem wzorca może być związany tylko jeden wążek. Dlatego też nowy wążek na wyższym poziomie zastąpi istniejący, słabszy. Ponieważ pomniejsze przedmioty wzorca są tylko luźnie połączone z prawdziwym wzorcem, w wykonywanym w ich przypadku teście *tkania wątków* trzeba uzyskać duży sukces.

Wykorzystywanie wplecionych wątków

Wplatając wążek w prawdziwy wzorec, bohater tworzy więź pomiędzy swoim prawdziwym wzorcem a prawdziwym wzorcem danej osoby, miejsca itp. Potem może wykorzystać istniejący wążek, by wzmocnić jedną ze swych zdolności w konfrontacji z „właścicielem” prawdziwego wzorca, z którym jest połączony. W tym jednak celu musi związać wążek z jedną ze swych zdolności; może to być:

- jeden talent;
- obrona fizyczna;

- obrona magiczna;
- obrona społeczna;
- próg ran;
- pancerz duchowy.

Poziom wążku zwiększa zdolność, z którą jest związany, kiedy bohater oddziałuje z danym prawdziwym wzorcem. W przypadku talentów więź ta zwiększa ich poziom. W przypadku pozostałych współczynników, każdy poziom wążku zwiększa ich wartość o +1. Jeden wążek zwykle może być połączony tylko z jedną zdolnością bohatera (patrz dalej).

Me'gana związała ze swoją bronią białą wążek poziomu wpleciony w prawdziwy wzorec Noraima, therańskiego czarodzieja. Dzięki temu poziom tego

talentu zwiększa się o +2, kiedy ma do czynienia z magiem. Jerreck połączył wążek poziomu 3 wpleciony w prawdziwy wzorec Horrora Verjigorma ze swą obroną magiczną, zwiększając jej wartość w przypadku każdego spotkania z Łowcą Wielkich Smoków. Niezła rzecz, na pewno się przyda.

Liczba zdolności, które dany wążek może zwiększyć, zależy od rodzaju przedmiotu wzorca wykorzystanego podczas dostrajania. W przypadku pomniejszego przedmiotu, jeden wążek może wpłynąć tylko na jedną wartość. Z kolei znaczący przedmiot wzorca pozwala

zwiększyć do 3 zdolności. Natomiast główny przedmiot – nawet na 5. W przypadku kilku zdolności, wartość wszystkich wzrasta o poziom wążku.

Me'gana – po udanym zbadaniu głównego przedmiotu wzorca należącego do therańskiego czarodzieja z Vivane – połączyła wążek poziomu 3 z trzema swoimi zdolnościami: bronią białą, obroną fizyczną i obroną magiczną. Dlatego też w starciu z magiem stopień wybranego talentu wzrasta o +3; o tyle samo zwiększa się jej obrona fizyczna i magiczna.

Ograniczenia magii wątków

Liczba wątków, które może utkać bohater, jest oczywiście ograniczona. W danym momencie może

TABELA TRUDNOŚCI UTKANIA WĄTKU

Poziom wążku	Trudność utkania
1	8
2	9
3	10
4	11
5	12
6	13
7	14
8	15
9	16
10	17
11	18
12	19
13	20
14	21
15	22



on posiadać tyle aktywnych wątków (czyli wplecionych w jakieś prawdziwe wzorce), ile wynosi poziom jego *tkania wątków*. To ograniczenie nie dotyczy wątków zaklęć i innych czasowych dostrojów. Ponadto poziom *tkania wątków* to maksymalny poziom, na jakim mogą być utkane wątki wplecione we wzorce.

Jerreck posiada tkanie wątków na poziomie 4. Ma więc prawo do posiadania maksimum czterech aktywnych wątków, z których każdy nie może przekroczyć poziomu 4.

Wątki połączone ze zdolnościami bohatera nie wliczają się do ograniczenia ustalonego przez zasadę trzech (patrz str. 117, **Opcjonalne zasady**).

RODZAJE MAGII WĄTKÓW

W poprzedniej części przedstawiliśmy podstawowe informacje dla graczy dotyczące magii wątków w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Teraz zajmujemy się opisem wykorzystywaniem jej na różne sposoby.

Mieszkańcy świata gry mogą wykorzystywać magię wątków na przykład po to, by uzyskać przewagę nad przeciwnikami, zwiększyć swe zdolności na danym obszarze czy czerpać moc z wzorca grupowego. W podręczniku podstawowym opisano, jak magia wątków wiąże się z magicznymi skarbmami. W dalszej części tekstu znajdziecie wskazówki dotyczące tego, jak korzystać z niej w inny sposób – w powiązaniu z osobami, miejscami czy grupami poszukiwaczy przygód.

OSOBY I MIEJSCA

Wykorzystanie magii wątków w przypadku prawdziwych wzorców osób i miejsc jest analogiczne do tego, co napisano wcześniej. Istnieją jednak pewne różnice, które opisujemy poniżej.

Osoby

Bohater, który wplecie wątek w prawdziwy wzorec jakiejś osoby, połączy z nią swój prawdziwy wzorec. To połączenie można wykorzystać na jeden

z dwóch sposobów. Bohater może wzmocnić swe zdolności oddziałując z daną osobą LUB wzmocnić jej zdolności. Pierwszy przypadek opisaliśmy już wcześniej.

Bohater, pragnący wspomóc daną osobę, wybiera jedną z jej zdolności, z którą łączy wątek. Zdolność ta musi znajdować się na podanej wcześniej liście. Wykorzystane w ten sposób wątki działają dokładnie tak, jak już opisaliśmy.

Bohater musi zdecydować, jak będzie wykorzystywał wątek w chwili, kiedy go tworzy. Decyzji tej po wpleceniu wątku w prawdziwy wzorec nie można zmienić.

Thom Mieczotwórca otrzymał od Me'gany pomniejszy przedmiot wzorca. Po zbadaniu go i odkryciu tajnika, wplótł wątek poziomu 1 w prawdziwy wzorec Fechtmistrzyni, decydując, że wzmocni jej obronę magiczną. Kiedy wątek zostanie stworzony, obrona magiczna Me'gany wzrośnie o +1.



Miejsca

Poszukiwacz przygód może wykorzystać wątki wplecione w prawdziwe wzorce miejsc na dwa sposoby. Decyzję musi jednak podjąć podczas tworzenia wątku – potem nie będzie mógł jej zmienić.

● Bohater może wykorzystać poziomy wątków do zwiększenia zdolności, tak jak to opisano wcześniej. Magia wzmacnia postać, dopóki znajduje się ona w danym miejscu. Jeśli bohater wplótł wątek w prawdziwy wzorec Krwawej Puszczy, jego zdolności będą zwiększone dopóki nie opuści tego miejsca. Kiedy jednak przekroczy granicę lasu, straci wszystkie dodatkowe moce. Odzyska je zaś, gdy tylko powróci do Krwawej Puszczy.

● Bohater może zwiększyć wartości różnych współczynników związanych z danym miejscem. Czarodziej, na przykład, zwiększy twardość ścian wieży, stopień trudności otwarcia zamka w drzwiach do niej, a nawet ulepszy wygląd swej biblioteki. Tak jak wcześniej poziom wątku określa zwiększenie wartości.

Noraim – therański Czarodziej z Vivane – wplótł wąż poziom 5 w prawdziwy wzorec swojego laboratorium. Zdecydował wykorzystać go do zwiększenia stopnia trudności otwarcia zamków w pomieszczeniach badawczych. Dlatego też każdy, kto spróbuje wykorzystać talent magiczny wytrych lub umiejętność **otwieranie zamków**, będzie musiał wykonać test o trudności większej o +5.

WZORCE GRUP I MAGIA WĄTKÓW

Magię wątków może również w specyficzny sposób wykorzystać grupa osób. Tworząc prawdziwy wzorec grupy, członkowie mogą wplatać w niego wątki, by wzmocnić swe zdolności. Zwykle po tę moc magii wątków sięgają drużyny poszukiwaczy przygód, ale nie tylko. Powszechnie wiadomo, że Plugawa Dłoń stworzyła własny prawdziwy wzorec, co pozwala członkom tej grupy zwiększyć zdolności.

Tworzenie prawdziwego wzorca grupy

Osoby, miejsca i przedmioty mogą posiadać Imiona, dotyczy to jednak również grup. Jeśli wszyscy członkowie drużyny zgodzą się ją Nazwać, Imię to przyjmie postać prawdziwego wzorca reprezentującego całą grupę w taki sposób, w jaki prawdziwe wzorce miejsc czy przedmiotów je reprezentują. Proces stworzenia takiego wzorca nie jest jednak łatwy i wymaga, by drużyna spełniała następujące warunki:

1. Grupa musi wybrać Imię dla siebie. Imię to musi reprezentować przeszłość, teraźniejszość i przyszłość drużyny.

2. Po wybraniu Imienia, członkowie grupy muszą stworzyć swój symbol. Może to być cokolwiek, co będzie reprezentować drużynę i jej historię.

3. Każdy członek grupy musi stworzyć pomniejszy przedmiot wzorca, który będzie reprezentował nie tylko jego, ale również całą drużynę i rolę danego bohatera w niej.

4. Grupa musi zostać Nazwana podczas specjalnego rytuału Nadawania Imienia. To będzie początek tworzenia prawdziwego wzorca drużyny.

5. Wszyscy członkowie drużyny muszą złożyć przysięgę pokoju krwi (patrz **Magia krwi**, MiM 9(57)/98 i podręcznik **Magia**). Ten czyn kończy tworzenie prawdziwego wzorca grupy.

Poniżej opisujemy te warunki bardziej szczegółowo.

Imię grupy

Grupa musi wybrać dla siebie Imię, na które wszyscy członkowie powinni się zgodzić. Imię może być w zasadzie dowolne, powinno jednak reprezentować część przeszłości, przyszłości i teraźniejszości drużyny. Wiele grup przybiera Imię bohatera, który zaczął je tworzyć.

Thom Mieczotwórca i jego towarzysze chcą wybrać Imię dla swej grupy. Po kilku kłótniach decydują się, że będą się Nazywać „Poszukiwacze Przygód Thoma”, ponieważ to właśnie Thom zebrał ich razem.

Symbol grupy

Symbol grupy to mały obrazek lub diagram, który jest jej wzrokową reprezentacją. Musi on – tak jak i Imię – w jakiś sposób odzwierciedlać charakter drużyny.

Poszukiwacze Przygód Thoma zdecydowali, że ich symbolem będzie miecz, który rozbija kamień noszący znak Horrora. Ten symbol odzwierciedla pierwszą przygodę drużyny, podczas której jej członkowie zniszczyli Horrora znanego z tego, iż pożarł mieszkańców kilku kaerów.

Przedmioty wzorca

Ustaliwszy już Imię i symbol grupy, każdy jej członek musi stworzyć pomniejszy przedmiot wzorca, który będzie reprezentował bohatera, drużynę i jego w niej rolę. Wyrzeźbienie na przedmiocie symbolu grupy jest jednym ze sposobów na to, by upewnić się, że będzie on reprezentował drużynę.

Farliv – elf Łucznik – jest członkiem Poszukiwaczy Przygód Thoma. Musi stworzyć pomniejszy przedmiot wzorca, który będzie reprezentował jego, drużynę i rolę, jaką w niej odgrywa. Decyduje, że będzie to jedna z jego strzał – ta, którą zabił stwora podczas pierwszej wspólnej wyprawy z Thomem Mieczotwórcą. Strzała odzwierciedla dyscyplinę Farliva i jego rolę w grupie (Łucznik) oraz samą drużynę, ponieważ wykorzystał ją podczas pierwszej przygody.

Powyższy przykład odzwierciedla tylko jedną z licznych możliwości przedmiotu wzorca bohatera/grupy. Zachęcamy graczy do korzystania z wyobraźni podczas tworzenia przedmiotów wzorca. Co prawda niemal każda rzecz się nada, ale i tak ostatnie słowo ma – jak zwykle – Mistrz Gry.

Rytuał Nadania Imienia

Wybrawszy Imię, ustaliwszy symbol i stworzywszy odpowiednią liczbę przedmiotów wzorca, drużyna odprawia rytuał Nadania Imienia. Podczas ceremonii jeden z członków grupy pełni rolę przywódcy – wypowiada on Imię i opisuje symbol. Potem każdy bohater (począwszy od wodza) przedstawia siebie i swój przedmiot wzorca pozostałym. Dokładny przebieg rytuału zmienia się w zależności od drużyny i pochodzenia jej członków, ale najczęściej wypowiada się takie oto słowa:



Temu przymierzu Nadajemy Imię Poszukiwacze Przygód Thoma. Ten symbol reprezentuje naszą teraźniejszość, przeszłość i przyszłość. Będzie on znany w każdym zakątku Barsawii jako znak Poszukiwaczy Przygód Thoma.

Jam jest Thom Mieczotwórca. Ta pochwa reprezentuje mój związek z tym przymierzem. Od dziś na zawsze jestem członkiem Poszukiwaczy Przygód Thoma.

Jam jest Farliv. Ta strzała reprezentuje mój związek z tym przymierzem. Od dziś na zawsze jestem członkiem Poszukiwaczy Przygód Thoma.

Każdy członek drużyny wypowiada swe Imię, przedstawia przedmiot wzorca i podkreśla swą lojalność oraz związek z grupą. Kiedy wszyscy bohaterowie to uczynią, przywódca zachęca do złożenia przysięgi pokoju krwi.

Pokój krwi

Ostatni krok w tworzeniu prawdziwego wzorca grupy wymaga sięgnięcia po magię krwi. Każdy członek drużyny musi złożyć przysięgę pokoju krwi. Szczegóły dotyczące tego wykorzystania magii krwi podano w artykule **Magia krwi**, opublikowanym w **Magii i Mieczu** 9(57)/98 oraz w podręczniku **Magia**, dlatego też tu opisujemy jedynie różnice. Tę przysięgę składa cała drużyna, a nie pojedyncze postaci. Oznacza to, że wszyscy bohaterowie muszą poświęcić tylko dwa obrażenia, a NIE dwa obrażenia za każdego poszukiwacza przygód.

W odróżnieniu od zwykłych przysięg krwi, ten pokój wszyscy członkowie drużyny muszą odnawiać po jego zakończeniu. Jeśli przysięga nie zostanie ponownie złożona, prawdziwy wzorec grupy rozpadnie się, a wszystkie wplecione w niego wątki (patrz dalej) ulegną zniszczeniu. Ponieważ ten pokój krwi trzeba odnawiać, a obrażenia pozostają, bohaterowie NIE mają prawa zwiększyć o +1 swego progu życia i nigdy NIE mogą uleczyć poświęconych obrażeń (patrz **Magia krwi**, **MiM** 9(57)/98 lub podręcznik **Magia**).

Kiedy wszyscy członkowie złożą przysięgę krwi, prawdziwy wzorec grupy zostanie stworzony. Od tego momentu będzie on działał tak samo jak każdy inny prawdziwy wzorec – reprezentuje wszystko, co dotyczy drużyny, można uzyskać do niego dostęp poprzez jeden z przedmiotów wzorca i można wpłacać w niego wątki.

Śmierć bohatera lub odstąpienie

Członkowie drużyny wspólnie tworzą swój prawdziwy wzorec, więc rozpadnie się on, gdy jeden z bohaterów zginie lub odejdzie z drużyny. Prawdziwy wzorec będzie się rozpadał bardzo powoli – potrwa to cały dzień. Bohaterowie, którzy przetrwali

i którzy pragną go uratować, mają 24 godziny na wskrzeszenie zmarłego. Pozostali członkowie drużyny mogą również odtworzyć wzorec, w tym celu muszą jednak powtórzyć cały opisany wcześniej proces.

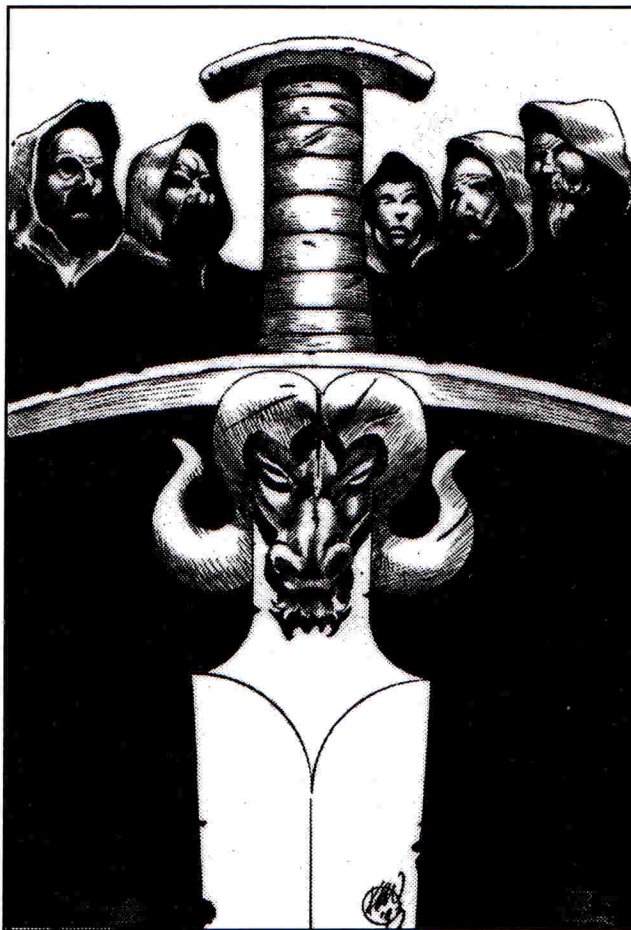
Nowy członek grupy

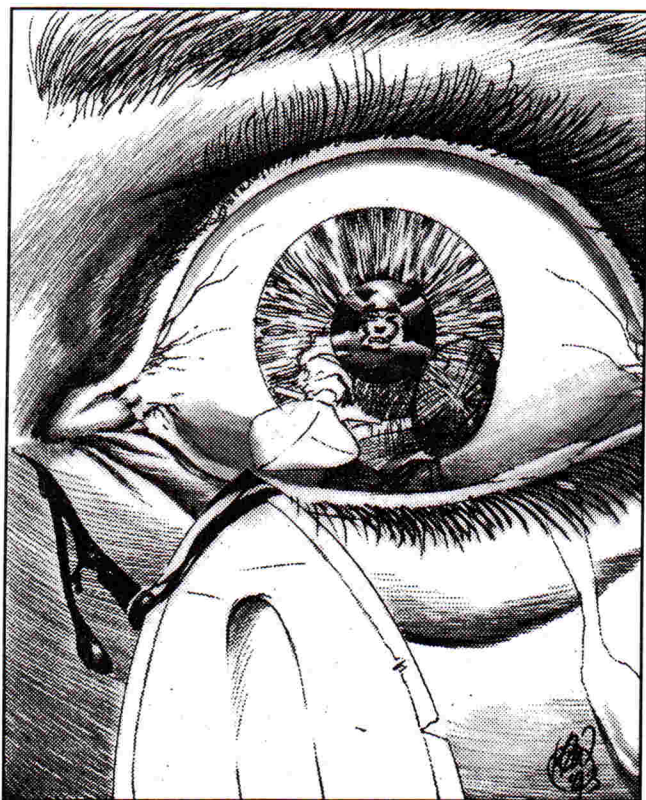
Grupa, która pragnie zwiększyć swą liczebność, musi raz jeszcze odprawić rytuał Nadania Imienia z uwzględnieniem nowego członka drużyny. Aspirujący do drużyny bohater musi również stworzyć przedmiot wzorca i złożyć przysięgę pokoju krwi. Po rytuale Nadania Imienia prawdziwy wzorec grupy zmieni się, odzwierciedlając przyjęcie nowego poszukiwacza przygód.

Tajniki prawdziwego wzorca grupy

Członkowie grupy muszą stworzyć przedmioty wzorca reprezentujące zarówno ich, jak i drużynę. Dlatego też przedmioty te kryją w sobie tajniki dotyczące prawdziwego wzorca drużyny. A to wiąże się z dwoma poważnymi konsekwencjami. Przede wszystkim członkowie drużyny nie muszą zdobywać tajników, by wpleść wątek w prawdziwy wzorec grupy, ponieważ tajniki te kryją się w posiadanych przez nich przedmiotach.

Druga konsekwencja jest niebezpieczniejsza – przeciwnicy drużyny mogą wykorzystać przedmioty wzorca przeciwko grupie, tak jak opisaliśmy to w przypadku osób i miejsc. Postać, która zdobędzie





przedmiot wzorca drużyny, może poznać kryjący się w nim tajnik. A tajnik ten zawsze zawiera następujące informacje:

1. Imię grupy;
2. Imię każdego jej członka;
3. Imię bohatera, który stworzył dany przedmiot.

Bohater, który straci swój przedmiot wzorca grupy, nie może wplatać wątków w jej prawdziwy wzorec. Na dodatek już wplecione wątki utracą swą moc dopóki nie odzyska przedmiotu (patrz dalej).

Wplatanie wątków w prawdziwy wzorec grupy

Członkowie drużyny, którzy stworzyli jej prawdziwy wzorec, mogą wplatać wątki łączące ich prawdziwe wzorce z prawdziwym wzorcem grupy. Wątki te można wykorzystywać do zwiększania talentów, umiejętności lub innych cech bohaterów.

Kroki opisujące wplatanie wątków w prawdziwy wzorec grupy są takie same jak w przypadku innych wzorców, z tą jednak różnicą, że bohater już posiada potrzebny tajnik. Oznacza to, że postać musi tylko poświęcić punkty legend i wpleść wątek.

Poświęcenie punktów legend

Bohater, który chce połączyć swój prawdziwy wzorec z wzorcem grupy, musi wpierw stworzyć wątek, poświęcając na to punkty legend. Koszt poziomów wątku wplatane go w prawdziwy wątek grupy jest taki sam jak koszt talentu dziewiątego kręgu. Oto tabela zawierająca liczbę punktów legend, które należy poświęcić:

Poziom wątku	Koszt w punktach legend
1	300
2	500
3	800
4	1300
5	2100

Maksymalny możliwy poziom to 5, co wynika z faktu, że przedmioty wzorca grupy są pomniejszymi przedmiotami, w których przypadku nie można przekroczyć poziomu 5.

Poświęciwszy wymagane punkty legend, bohater może stworzyć wątek i spróbować wpleść go w prawdziwy wzorec grupy.

Wplecenie wątku w prawdziwy wzorec

Wplatanie wątków w prawdziwy wzorec grupy przebiega tak samo, jak wplatanie wątków w inny prawdziwy wzorec. Stopień trudności określa poziom wątku, który należy utkać (patrz **Tabela trudności utkania wątku**, str. 48). Jeśli test *tkania wątków* zakończy się powodzeniem, to wzorce zostaną połączone. Jeżeli jednak test się nie uda, bohater będzie mógł spróbować dopiero po zwiększeniu poziomu talentu.

Ograniczenia magii wątków wzorców grupy

Magia wątków jest zwykle ograniczona do jednego wątku na przedmiot wzorca, jednakże w przypadku wzorców grupy jest inaczej. Bohater może mieć maksymalnie pięć wątków łączących jego prawdziwy wzorec z prawdziwym wzorcem drużyny. Jeśli będzie chciał utkać następny wątek, próba mu się nie powiedzie.

Tak jak w przypadku zwykłej magii wątków, zdolności bohatera wzmocnione dzięki wzorcowi grupy nie wliczają się do ograniczenia ustalonego przez zasadę trzech (patrz str. 112, **Opcjonalne zasady**).



MAGICZNE PRZEDMIOTY



*Magia? Potrzebujesz magicznych przedmiotów?
Dlaczego od razu tego nie powiedziałeś?
Wejdz, panie, i przyjrzyj się naszym wspaniałym zbiorom.*

Ferron, krasnoludzki kupiec z Wielkiego Targu

Swiat **Przebudzenia Ziemi** jest przesiąknięty magią. Magiczne przedmioty odgrywają w nim rolę szczególną i są bardzo ważnym elementem niemal każdej przygody, która ma miejsce w Barsawii.

W świecie **Przebudzenia Ziemi** występują dwa rodzaje magicznych przedmiotów: przedmioty wątkowe i zwykłe. Pierwsze wymagają, aby przed wykorzystaniem bohater dostosił się do nich. Do tej grupy zaliczają się wszystkie magiczne skarby opisane w podręczniku głównym oraz ogólniejsze magiczne przedmioty, zbroje, biżuteria, ubrania i tak dalej.

Zwykłe przedmioty magiczne nie wymagają dostrajania, a swe moce czerpią z niewielkich drobin esencji żywiołów, z których są wykonane lub które w nie wpleciono. Zalicza się do nich przeróżne ubrania, świecące kryształy i wielkie ogniste działa, których używa się na powietrznych okrętach i parostatkach t'skrangów.

W tym rozdziale opisano właściwości i mechanikę gry związaną z magicznymi przedmiotami nie zaliczanymi do skarbów. W każdej kategorii – przedmioty wątkowe i zwykłe – znajdziecie przykłady typowych dostępnych w Barsawii wyrobów. Te opisy powinny pomóc Mistrzom Gry włączyć magię w niemal każdy aspekt ich przygód w świecie **Przebudzenia Ziemi** oraz tworzyć nowe magiczne przedmioty.

Znajdująca się na stronie 72 **Tabela magicznych przedmiotów** zawiera wszystkie potrzebne w mechanice gry charakterystyki każdej opisanej w tym rozdziale rzeczy.

PRZEDMIOTY WĄTKOWE

Magiczne moce przedmiotów wątkowych pozostają uśpione do chwili, gdy bohater nie wplecie wątku do ich prawdziwego wzorca. Kiedy to nastąpi, magiczne właściwości zostaną uaktywnione. Bohater, aby dostroić się do przedmiotu, musi posiadać talent *tkanie wątków*. Więcej informacji na temat magii wątków i ich tkania znajduje się na stronach 143-147 podręcznika głównego.

Przedmioty wątkowe w wielu wypadkach są bardzo podobne do magicznych skarbów opisanych w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**. Na przykład wszystkie posiadają Imię, prawdziwy wzorec i tajnik. Z każdym związana jest jakaś wiedza o jego wzorcu (patrz **Magiczne skarby**, str. 268-283, **Przebudzenie Ziemi**). Tak jak w przypadku magicznych skarbów, bohater najpierw musi poznać wiedzę o wzorcu przedmiotu wątkowego zanim będzie mógł się dostroić do jego prawdziwego wzorca. Tym jednak razem prawdziwe wzorce są tak proste, że posiadają tylko jeden tajnik, a nie kilka. Tenże tajnik to zazwyczaj Imię przedmiotu, a czasem inne związane z nim informacje.

Istnieje jeszcze jedna różnica między przedmiotami wątkowymi a magicznymi skarbami. Otóż te pierwsze można kupić, ale tylko w większych miastach Barsawii, są bowiem drogie, trudne do wykonania i zdobycia. Warto jednak przypomnieć, że choć przedmioty wątkowe bywają częściej spotykane niż unikatowe w swej naturze magiczne skarby, nie są mimo to pospolite. Mistrz Gry, korzystający z informacji dotyczących dostępności danych towarów (str. 248-250, **Przebudzenie Ziemi**), powinien traktować je jak przedmioty bardzo rzadkie.

POZNANIE TAJNIKA

Bohater może poznać Imię przedmiotu wątkowego podczas zakupu, gdyż bardzo często zna je sprzedający daną rzecz kupiec lub rzemieślnik, który ją stworzył. W wielu przypadkach tajnik przedmiotu wątkowego to jedynie Imię, NIE oznacza to jednak, że poznanie go umożliwia postaci zrozumienie prawdziwego wzorca. Bohater, który chce poznać pełnię wiedzy o wzorcu, musi wykonać test *historii broni/przedmiotu* o trudności równej obronie magicznej przedmiotu (patrz **Poznanie tajników**, str. 271, **Przebudzenie Ziemi**). Tak jak w przypadku magicznych skarbów, dotarcie do pełni wiedzy o wzorcach przedmiotu wątkowego pozwala bohaterowie dostroić się do niego i korzystać z jego mocy.

TWORZENIE MAGICZNYCH SKARBÓW

W wielu przypadkach przedmioty wątkowe po pewnym czasie stają się magicznymi skarbami. Zazwyczaj ich prawdziwy wzorec jest niezwykle prosty i składa się wyłącznie z Imienia, jeśli jednak będą one uczestniczyć w ważnych wydarzeniach i/lub okolicznościach, mogą zostać przesiąknięte energią, która odzwierciedli naturę tych wydarzeń lub okoliczności. Na przykład moc broni wątkowej, która została wykorzystana w walce z **Horrorem**, może wzrosnąć po bitwie, dzięki czemu będzie ona bardziej efektywna w starciach z innymi **Horrorami**.

Prawdę mówiąc, w ten właśnie sposób powstała większość magicznych skarbów. Posiadające Imię przedmioty wątkowe przez lata uczestniczyły w miriadzie wydarzeń – zarówno ważnych, jak i mało istotnych. W tym czasie ich prawdziwe wzorce ulegały powolnym zmianom wywołanym zdarzeniami, a czasem zdobywały dzięki nim nowe moce.

Trzeba jednak pamiętać, że ten proces jest **BARDOZO** powolny. Gracze nie powinni się spodziewać, że kupiony przez ich postacie przedmiot wątkowy stanie się magicznym skarbem. Zwykle potrzeba wielu, bardzo wielu lat, by prawdziwy wzorec uległ jakiegokolwiek zmianie i nie zawsze z tymi zmianami wiąże się wzrost mocy. Gracze nie mogą oczekiwać, że jeśli ich postaci wykorzystają w kilku bitwach jakiś przedmiot wątkowy, to już następnego ranka stanie się on potężniejszy.



Mistrz Gry ma natomiast prawo zmieniać naturę i moce niektórych przedmiotów wątkowych używanych przez postaci graczy, ale TYLKO wtedy, gdy wezmą one udział w naprawdę ważnych wydarzeniach. Tak więc, jeśli Fechtmistrz będzie dzierżył wątkowy miecz w trakcie walki na śmierć i życie z Horem, być może broń zyska na mocy, zdobywając nowy poziom dostrojenia lub inne zdolności, które będą odzwierciedlały fakt pokonania bestii z innego wymiaru. Raz jeszcze przypominamy, że powinno mieć miejsce naprawdę BARDZO rzadko i jedynie po NIEZWYKLE wyjątkowych zdarzeniach. Poniżej podajemy przykład wydarzenia, które usprawiedliwia zdobycie przez przedmiot wątkowy nowej mocy.

Terron i jego towarzysze odkryli, że smok Keroth planuje zaatakować malutką miejscinę Linnal w odwecie za niewielkie wykroczenie przeciw temu naznaczonemu przez Horem gadowi. Drużyna zdecydowała się uratować miasto i postanowiła odnaleźć leże bestii nim ta zaatakuje.

Bohaterowie odnajdują leże, ale muszą w pierwszej kolejności pokonać wiele konstruktów Horemu i innych stworów, które chronią Kerotha. W końcu poszukiwacze przygód docierają do jaskini, w której spoczywa Keroth i stawiają czoło tej plugawej istocie. Smok natychmiast rzuca się na drużynę, której członkowie szaleńczo próbują ocalić swe życie. Po kilku chwilach starcia zarówno Keroth, jak i bohaterowie są ciężko ranni. I wtedy Terron staje samotnie twarzą w twarz ze smokiem, otoczony nieprzytomnymi lub rannymi towarzyszami. Bohater jest poważnie ranny, ale mimo to rzuca się na bestię, zatapiając magiczny miecz w jej plugawym ciele i zabijając ją.

Po tym wydarzeniu Mistrz Gry decyduje, że ogromne znaczenie tego wydarzenia usprawiedliwia obdarzenie miecza jeszcze jedną mocą. Dodaje więc kolejny poziom dostrojenia i ustala nowe zdolności. Od tej chwili w prawdziwy wzorzec miecza Terrona wpisany jest nowy element, opisujący bohaterską walkę poszukiwacza przygód ze smokiem i zapewniający nową moc.

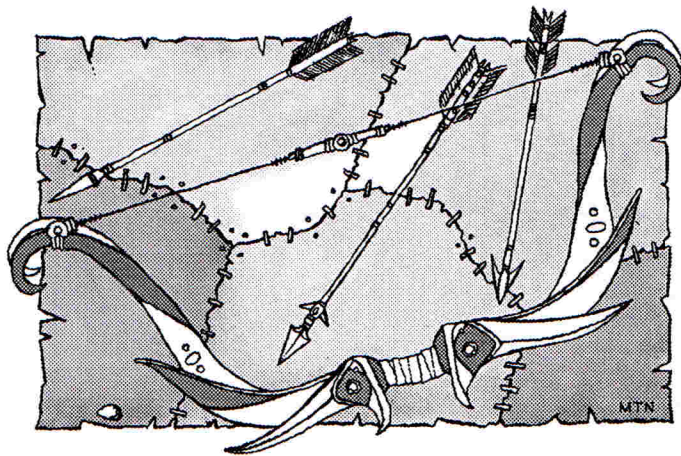
Opisane w tym rozdziale przedmioty wątkowe podzielono na trzy rodzaje: broń, zbroje i tarcze oraz inne.

BRONŃ

Magyczną broń, należącą do tej kategorii można kupić w Throalu, ale tylko w większych miastach, takich jak Wielki Targ. Niektóre okazy są niezwykle, a inne bardzo przypominają zwykłą broń tego samego rodzaju.

Magiczne moce w tym przypadku zwiększają zwykle stopień zadawanych obrażeń i/lub zasięg

(oczywiście tylko w przypadku broni miotanych lub strzeleckich). Każda opisana dalej broń pozostaje normalna dopóki właściciel nie dostroi się do niej. Mistrz Gry może wykorzystać je od razu, bądź też na ich podstawie opracować własne.



DŁUGI ŁUK

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Ten magiczny łuk niczym się nie różni od zwykłego. Występuje wiele różnych „wzorów” tej broni.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1

Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię łuku.

Efekt: Łuk zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5.

Poziom 2

Koszt: 300

Efekt: Łuk zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6. Zasięg wynosi 50/125/250.

Poziom 3

Koszt: 500

Efekt: Łuk zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7. Zasięg wynosi 50/175/300.

KAMIENNY MIECZ

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 19

Te miecze w całości wykonuje się z jednego kawałka kamienia. Są one niezwykle ciężkie, nic więc dziwnego, że najczęściej używają ich obsydianie i – rzadziej – trolle. Żaden przedstawiciel innych ras Dawców Imion nie może dzierżyć tej broni.

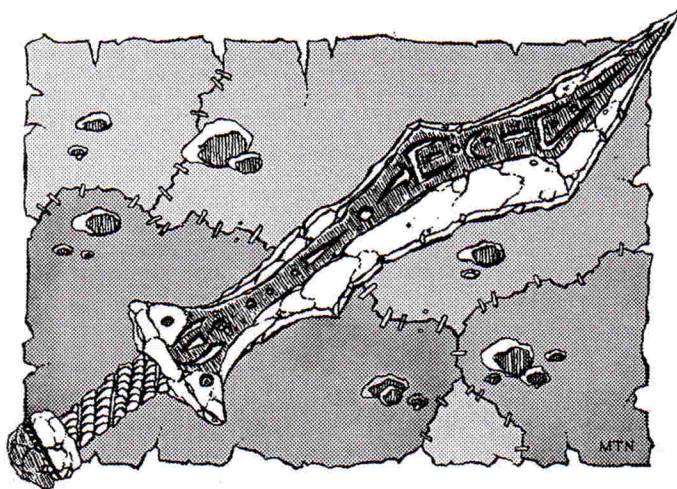
Poziomy dostrojenia

Poziom 1

Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię miecza.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6.



Poziom 2 **Koszt: 500**
Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8.

Poziom 3 **Koszt: 800**
Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +10.

KAMIENNY SZTYLET

Maksymalna liczba wątków: 2

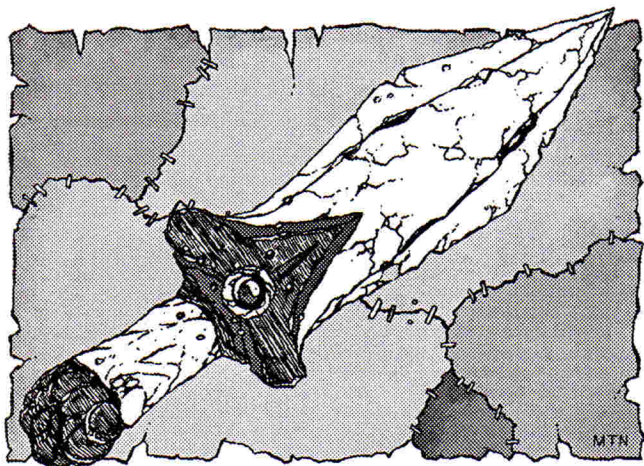
Obrona magiczna: 15

Te sztylety w całości wykonuje się z jednego kawałka kamienia. Są one dość ciężkie i najczęściej używają ich obsydianie, choć mogą z nich korzystać przedstawiciele innych ras Dawców Imion z wyjątkiem wietrzników.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 200**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię sztyletu.
Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +4. W przypadku rzutu, zasięg wynosi 10/20/30.

Poziom 2 **Koszt: 300**
Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5.



Poziom 3 **Koszt: 500**
Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6. W przypadku rzutu, zasięg wynosi 15/25/40.

Poziom 4 **Koszt: 800**
Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7.

KRYSTAŁOWY MIECZ (DWURĘCZNY)

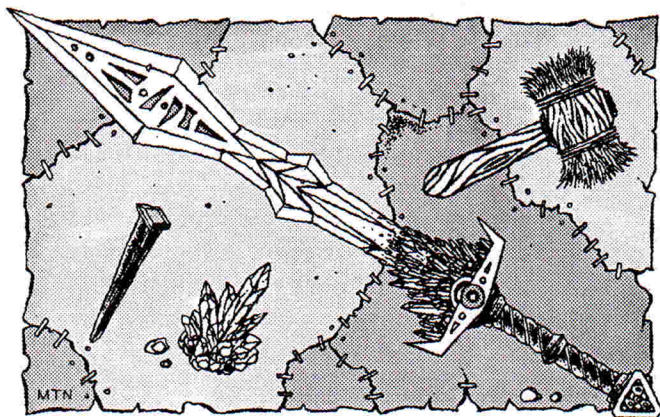
Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 14

Ostrze tego miecza wykonano nie z metalu, a z kryształu nasączonego odrobiną żywiołu ziemi. Wykorzystany w tym celu kryształ jest dostępny wyłącznie w Lśniących Szczytach. Najczęściej spotykanym tego rodzaju mieczem jest miecz dwuręczny.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 200**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię miecza.
Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8.



Poziom 2 **Koszt: 300**
Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9.

Poziom 3 **Koszt: 500**
Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +10.

KRYSTAŁOWY TOPÓR BOJOWY

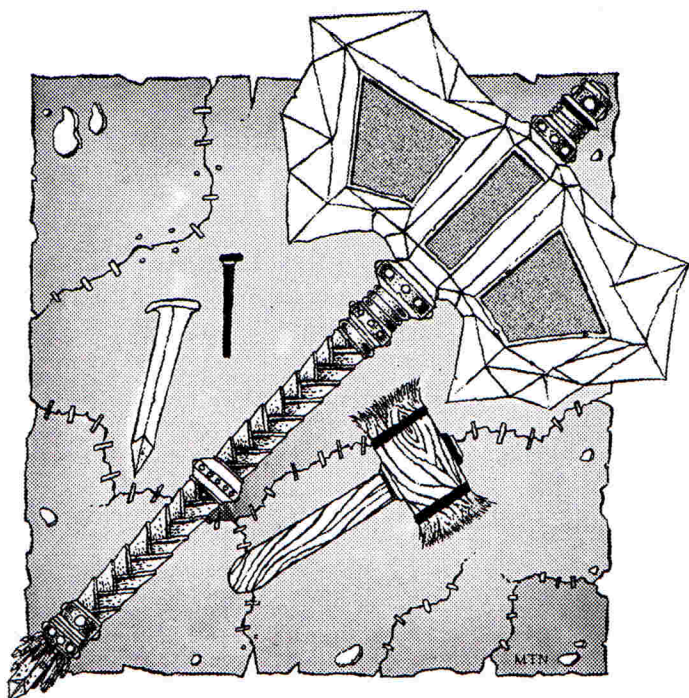
Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Ostrze tego topora bojowego wykonano nie z metalu, a z kryształu nasączonego odrobiną żywiołu ziemi.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 200**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię topora.
Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7.

**Poziom 2****Koszt: 300**

Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8.

Poziom 3**Koszt: 500**

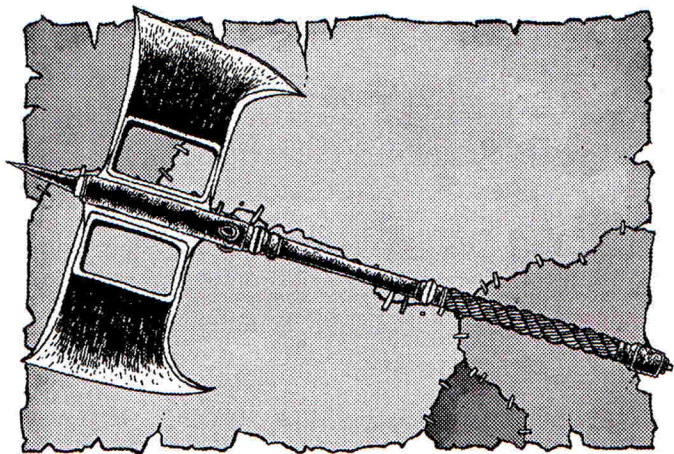
Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9.

Poziom 4**Koszt: 800**

Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +10.

KSIĄŻĘCY TOPÓR**Maksymalna liczba wątków: 2****Obrona magiczna: 13**

Jest to topór bojowy wykonany przez zbrojmistrza na zlecenie szlachcica, niekoniecznie księcia. Poza szlacheckim patronatem broń ta w niczym nie różni się od zwykłego topora bojowego, choć jest nieco



bardziej ozdobna. Jeśli bohater nie jest do niej dostrojony, stopień obrażeń wynosi Siła Fizyczna +6.

Poziomy dostrojenia**Poziom 1****Koszt: 200**

Tajnik: Bohater musi poznać Imię broni oraz Imię szlachcica, którego osoba dzierżąca topór miała za zadanie bronić.

Efekt: Topór wykonano w ten sposób, że jego magia działa tylko wtedy, gdy dzierżąca go osoba złoży przysięgę krwi zobowiązującą ją do chronienia szlachcica przed niebezpieczeństwem. Ta przysięga kosztuje permanentny punkt obrażeń. Stopień obrażeń zadawanych przez topór jest równy Siła Fizyczna +7. Ponadto magia broni zwiększa o +1 fizyczną obronę dzierżącej ją osoby.

Poziom 2**Koszt: 300**

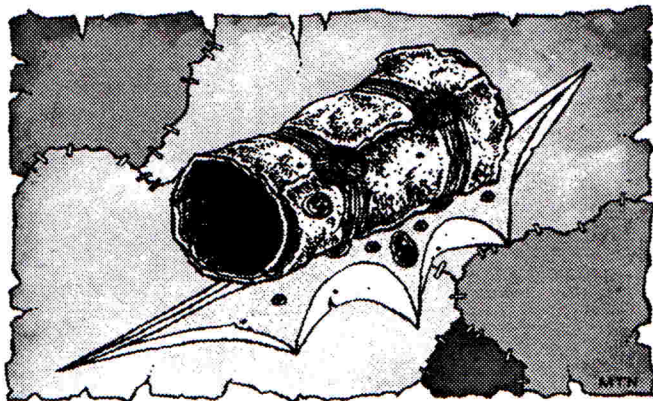
Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8. Ponadto obrona magiczna dzierzącego broń bohatera wzrasta o +1.

Poziom 3**Koszt: 500**

Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9.

Poziom 4**Koszt: 800**

Efekt: Bohater dzierżący topór zwiększa swą obronę magiczną o +2, a obronę społeczną o +1.

**NADGARSTNIK****Maksymalna liczba wątków: 2****Obrona magiczna: 9**

Nadgarstnik to zakrzywione, wyszczerbione ostrze przyczepione do opaski umieszczonej na przegubie. Jego obrzydliwe zęby mogą zadać dość przykre, krwawiące rany. Bohater, który nie jest dostrojony do nadgarstnika, będzie zadawał nim obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +1.

Poziomy dostrojenia**Poziom 1****Koszt: 100**

Tajnik: Bohater musi poznać Imię nadgarstnika oraz Imię jego twórcy.

Efekt: Nadgarstnik zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +3.

Poziom 2

Koszt: 200

Efekt: Kosztem jednego punktu wyczerpania bohater może o +2 zwiększyć stopień testu ataku nadgarstnikiem.

Poziom 3

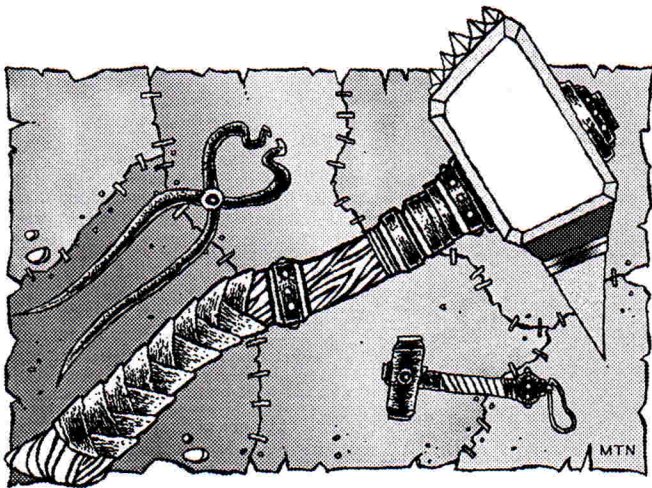
Koszt: 300

Efekt: Nadgarstnik zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +4. Bohater może kosztem punktu wyczerpania sprawić, że jego cios spowoduje krwawiącą ranę. Decyzję o poświęceniu punktu wyczerpania należy podjąć przed wykonaniem ataku. Jeśli cios doprowadzi do zadania rany, to zacznie ona krwawić. W takim przypadku ofiara będzie w każdej rundzie otrzymywać obrażenia ze stopniem 2 dopóki nie umrze lub nie wykona udanego testu zdrowienia (patrz *Opcjonalne zasady*, str. 115).

Poziom 4

Koszt: 500

Efekt: Nadgarstnik zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5.



NADZIAK

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 9

Nadziak to specjalny młot bojowy przeznaczony przede wszystkim do niszczenia tarcz przeciwników. Z jednej strony obuch młota jest nabijany ćwiekami, a z drugiej zakończony ostrym szpicem. Obie strony tak czy inaczej zadają poważne obrażenia zarówno przeciwnikowi, jak i jego tarczy. Jeśli bohater nie jest dostrojony do młota, to stopień obrażeń broni wynosi Siła Fizyczna +7.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1

Koszt: 100

Tajnik: Bohater musi poznać Imię nadziaka oraz Imię jego twórcy.

Efekt: Nadziak zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8.

Poziom 2

Koszt: 200

Efekt: Nadziak zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +12 przeciw tarczy przeciwnika (patrz *Opcjonalne zasady*, str. 115).

Poziom 3

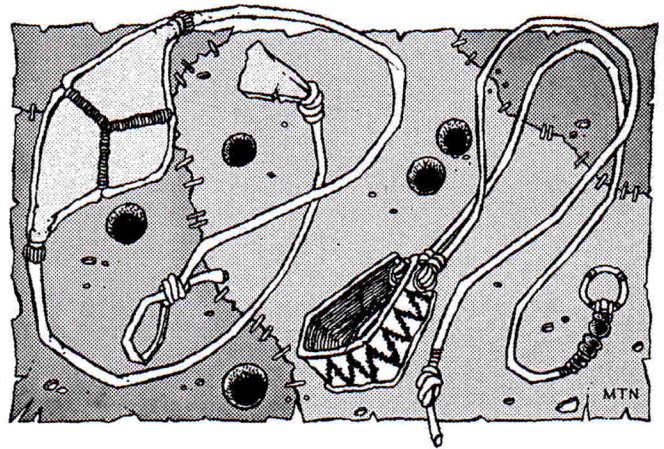
Koszt: 300

Efekt: Trafienie nadziakiem wywołuje silny wstrząs u ofiary, który zmniejsza stopień jej testu równowagi o -3.

Poziom 4

Koszt: 500

Efekt: Nadziak zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9 w przypadku przeciwnika, a Siła Fizyczna +14 w przypadku jego tarczy.



PROCA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 12

Ta magiczna proca niczym nie różni się od zwykłej, choć czasem jest lepiej ozdobiona i wytrzymalsza.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1

Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię procy.

Efekt: Proca zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +3.

Poziom 2

Koszt: 300

Efekt: Proca zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +4. Zasięg wynosi 25/60/100.

Poziom 3

Koszt: 500

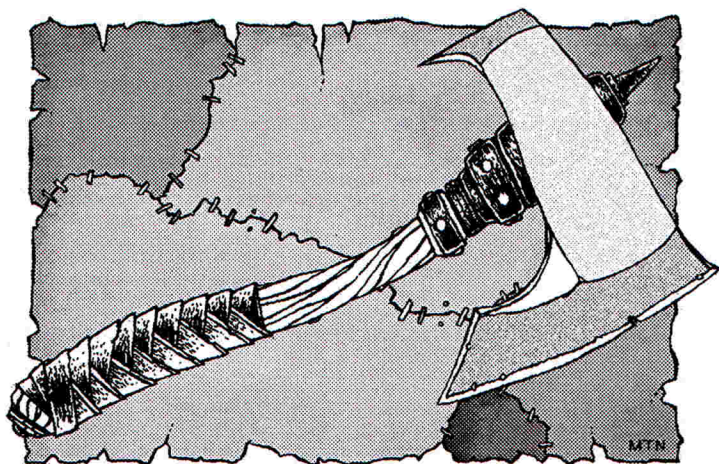
Efekt: Proca zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5. Zasięg wynosi 30/60/120.

Poziom 4

Koszt: 800

Efekt: Proca zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6. Zasięg wynosi 35/70/130.





TOPÓR DO RZUCANIA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Ten magiczny topór do rzucania niczym nie różni się od zwykłego, choć czasem jest lepiej zdobiony i wytrzymalszy.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 200**

Tajnik: Bohater musi poznać Imię topora.

Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +4.

Poziom 2 **Koszt: 300**

Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +4. Zasięg wynosi 20/45/60.

Poziom 3 **Koszt: 500**

Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5. Zasięg wynosi 20/45/60.

Poziom 4 **Koszt: 800**

Efekt: Topór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6. Zasięg wynosi 20/45/60.

TRÓJTOPÓR

Maksymalna liczba wątków: 2

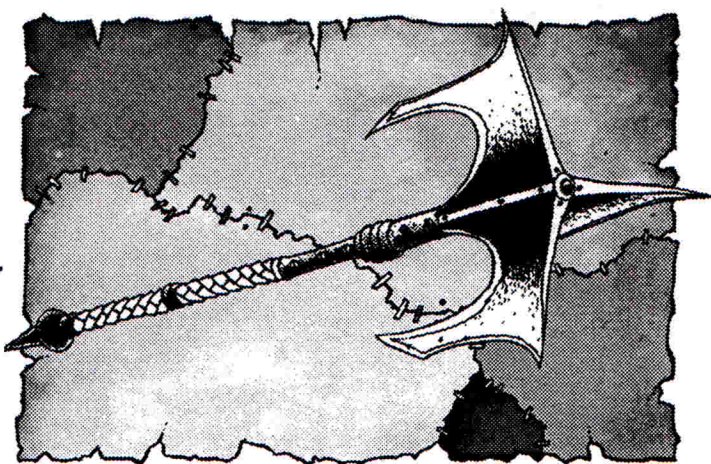
Obrona magiczna: 9

Trójtópór to przerażająca broń wyposażona w trzy ostrza. Bohater, który nie dostroi się do broni, będzie miał trudności z władaniem nią. Dlatego też, dopóki postać nie dostroi się, wszystkie stopnie testów ataku trójtóporem maleją o -2. Po dostrojeniu się, broń okazuje się doskonale wyważona i korzystanie z niej nie wywołuje żadnych ujemnych modyfikatorów. Jeśli bohater nie jest dostrojony do trójtópora, stopień obrażeń wynosi Siła Fizyczna +4.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 100**

Tajnik: Bohater musi poznać Imię trójtópora.



Efekt: Trójtópór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7.

Poziom 2 **Koszt: 200**

Efekt: Bohater może skupić energię wszystkich ostrzy topora w jednym, co kosztuje go dwa punkty wyczerpania. W takim przypadku dwa ostrza stają się niematerialne i zaczynają błyszczeć słabą czerwienią. Następny cios, który dojdzie celu, zada obrażenie ze stopniem Siła Fizyczna +12. Ten efekt można wykorzystać tylko do jednego ataku.

Poziom 3 **Koszt: 300**

Efekt: Trójtópór zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8.

Poziom 4 **Koszt: 500**

Efekt: Bohater może skupić energię wszystkich ostrzy topora w jednym, co kosztuje go trzy punkty. Zwiększa w ten sposób zadawane obrażenia – są one równe teraz stopniowi Siły Fizycznej +15. Kosztuje go to w sumie 5 punktów wyczerpania. Efekt można wykorzystać tylko w jednym ataku.

ZBROJE I TARCZE

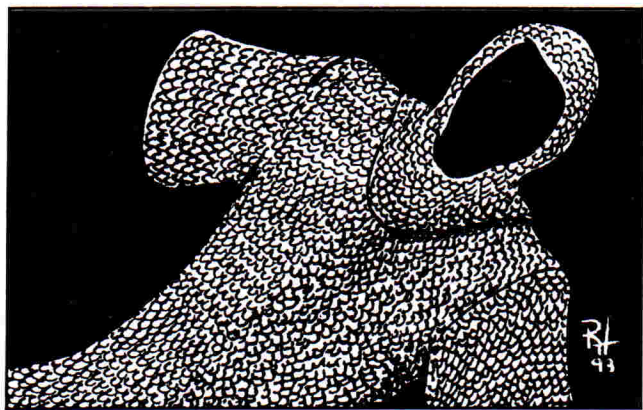
Te zbroje i tarcze tylko trochę różnią się od swych niemagicznych odpowiedników – są wykute tak, by można je było nasaczyć magią i lepiej ozdobione lub wytrzymalsze. W ich przypadku magiczne moce wzmacniają pancerz fizyczny i duchowy. Opisane poniżej zbroje i tarcze to oczywiście tylko przykłady. Mistrz Gry, jak zwykle, ma wolną rękę w tworzeniu nowych przedmiotów wątkowych tego rodzaju, które bardziej mu będą odpowiadały.

KOLCZUGA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Magiczne kolczugi prawie zawsze błyszczą. Nie ima się ich brud, opierają się też patynie czasu.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 200**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię kolczugi.
Efekt: Kolczuga zapewnia pancerz fizyczny o wartości 8.

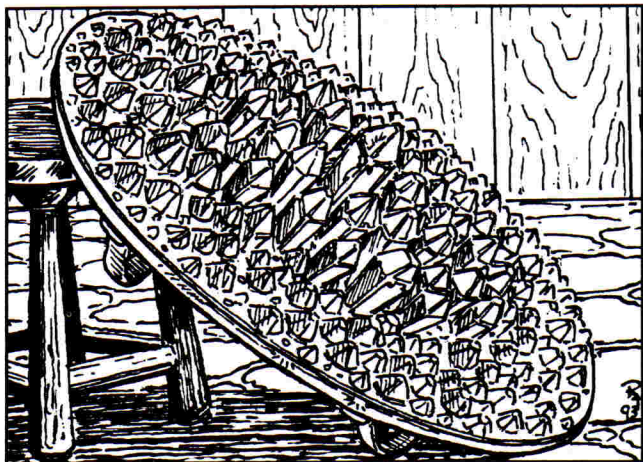
Poziom 2 **Koszt: 300**
Efekt: Kolczuga zapewnia pancerz fizyczny o wartości 8 i o +1 zwiększa pancerz duchowy.

Poziom 3 **Koszt: 500**
Efekt: Kolczuga zapewnia pancerz fizyczny o wartości 9, o +1 zwiększa pancerz duchowy, a jednocześnie nie modyfikuje inicjatywy.

Poziom 4 **Koszt: 800**
Efekt: Kolczuga zapewnia pancerz fizyczny o wartości 10 i o +2 zwiększa pancerz duchowy.

KRYSTAŁOWY PUKLERZ
Maksymalna liczba wątków: 2
Obrona magiczna: 19

W tego rodzaju tarcze są zwykle wyposażeni kryształowi łupieżcy, choć można je spotkać również w wielu innych zakątkach Barsawii. Są w całości wykonane z kryształu, dostępnego tylko i wyłącznie w Lśniących Szczytach i nasączonego odrobiną żywiołu ziemi.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 300**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię puklerza.
Efekt: Zwiększa o +1 zarówno pancerz fizyczny, jak i duchowy tarczy.

Poziom 2 **Koszt: 500**
Efekt: Zwiększa o +2 zarówno pancerz fizyczny, jak i duchowy tarczy.

Poziom 3 **Koszt: 800**
Efekt: Zwiększa o +3 zarówno pancerz fizyczny, jak i duchowy tarczy.

Poziom 4 **Koszt: 1300**
Efekt: Zwiększa o +4 zarówno pancerz fizyczny, jak i duchowy tarczy.



PUKLERZ
Maksymalna liczba wątków: 2
Obrona magiczna: 13

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 200**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię puklerza.
Efekt: Zwiększa o +2 pancerz fizyczny tarczy.

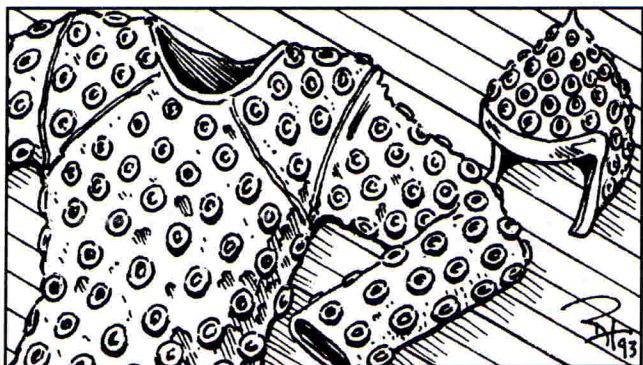
Poziom 2 **Koszt: 300**
Efekt: Zwiększa o +2 pancerz fizyczny tarczy i o +1 pancerz duchowy.

Poziom 3 **Koszt: 500**
Efekt: Zwiększa o +3 pancerz fizyczny tarczy i o +1 pancerz duchowy.

ZBROJA KÓŁKOWA
Maksymalna liczba wątków: 2
Obrona magiczna: 14

Poziomy dostrojenia

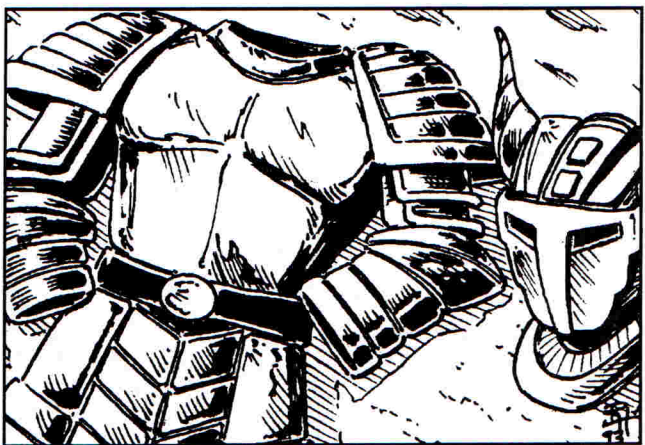
Poziom 1 **Koszt: 200**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię zbroi.
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 7.



Poziom 2 **Koszt: 300**
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 8.

Poziom 3 **Koszt: 500**
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 9 i o +1 zwiększa pancerz duchowy.

Poziom 4 **Koszt: 800**
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 9 i o +2 zwiększa pancerz duchowy.



ZBROJA PŁYTOWA
Maksymalna liczba wątków: 2
Obrona magiczna: 25

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 500**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię zbroi.
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 10 i o +1 zwiększa pancerz duchowy.

Poziom 2 **Koszt: 800**
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 10, o +1 zwiększa pancerz duchowy, a modyfikator inicjatywy spada do -3.

Poziom 3 **Koszt: 1300**
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 11, o +1 zwiększa pancerz duchowy, a modyfikator inicjatywy spada do -2.

Poziom 4 **Koszt: 2100**
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 11, o +2 zwiększa pancerz duchowy, a modyfikator inicjatywy spada do -1.

ZBROJA SKÓRZANA
Maksymalna liczba wątków: 2
Obrona magiczna: 9

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 200**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię zbroi.
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 4.



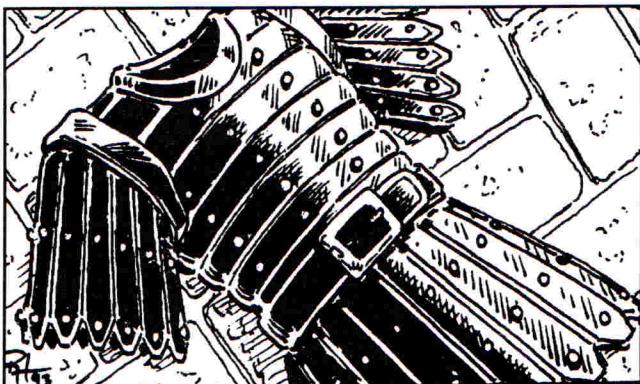
Poziom 2 **Koszt: 300**
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 4 i o +1 zwiększa pancerz duchowy.

Poziom 3 **Koszt: 500**
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 5 i o +2 zwiększa pancerz duchowy.

Poziom 4 **Koszt: 800**
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 5 i o +3 zwiększa pancerz duchowy.

ZBROJA SKÓRZANA UTWARDZANA
Maksymalna liczba wątków: 2
Obrona magiczna: 14

Ten pancerz niczym nie różni się od zwykłej zbroi skórzanej utwardzanej.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt:** 100
Tajnik: Bohater musi poznać Imię zbroi.
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 6.

Poziom 2 **Koszt:** 200
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 6 i o +1 zwiększa pancerz duchowy.

Poziom 3 **Koszt:** 300
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 7 i o +2 zwiększa pancerz duchowy.

Poziom 4 **Koszt:** 500
Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny o wartości 8 i o +2 zwiększa pancerz duchowy.

INNE PRZEDMIOTY

W tej kategorii zawarliśmy wszelkiego rodzaju przedmioty codziennego użytku, a więc płaszcze, biżuterię, buty i tak dalej oraz kilka innych rzeczy. Te przedmioty wątkowe zwykle stworzono w jednym konkretnym celu – rękawice choćby po to, by zwiększyć siłę, a biżuterię, by wzmocnić charyzmę itp.

Magiczna moc tych przedmiotów najczęściej po prostu zwiększa naturalne zdolności posiadaczy. Na przykład biżuterię zwykle nosi się po to, by poprawić swój wygląd. Ponieważ jednak wygląd nie jest najważniejszym elementem oddziaływania, magiczne ozdoby będą raczej zwiększać Charyzmę lub obronę społeczną. W niektórych wypadkach magiczna natura przedmiotu wzmacnia również obronę magiczną posiadacza.

Na kilku następnych stronach opisano przykłady tych przedmiotów, które najłatwiej znaleźć choćby w jednym z miast Barsawii. Tak jak w przypadku wszystkich przedmiotów wątkowych, tak i teraz ich moce pozostaną uśpione aż do dostrojenia. Oczywiście jak zwykle Mistrza Gry może stworzyć nowe przedmioty, korzystając z opisanych dalej jako wskazówek.

AMULET

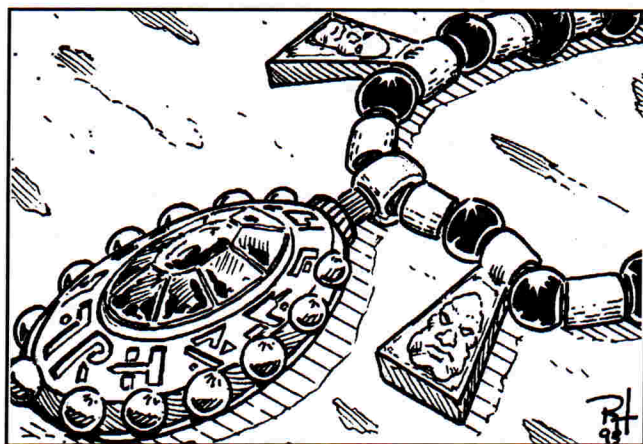
Maksymalna liczba wątków: 2
Obrona magiczna: 13

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt:** 200
Tajnik: Bohater musi poznać Imię amuletu.
Efekt: Zwiększa o +1 obronę społeczną posiadacza.

Poziom 2 **Koszt:** 300
Efekt: Zwiększa o +2 obronę społeczną posiadacza.

Poziom 3 **Koszt:** 500
Efekt: Zwiększa o +2 obronę społeczną posiadacza, a o +1 obronę magiczną.



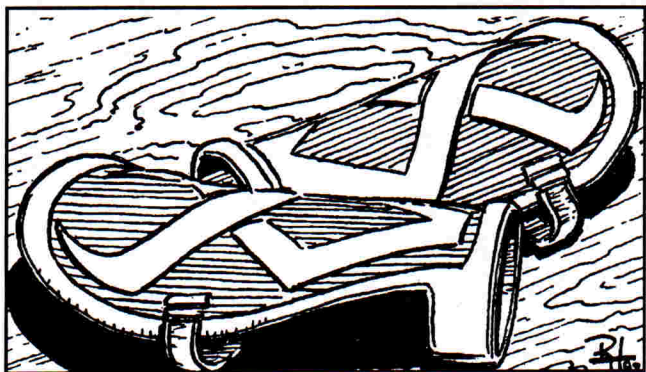
Poziom 4 **Koszt:** 800
Efekt: Zwiększa o +2 zarówno obronę społeczną, jak i magiczną posiadacza.

BRANSOLETY

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 14

Te bransolety zakłada się na ramiona, aby chroniły w trakcie walki. Nie różnią się one niczym do swych niemagicznych odpowiedników, choć czasem mogą być całkowicie odporne na próby zadrapania czy zniszczenia.

**Poziomy dostrojenia**

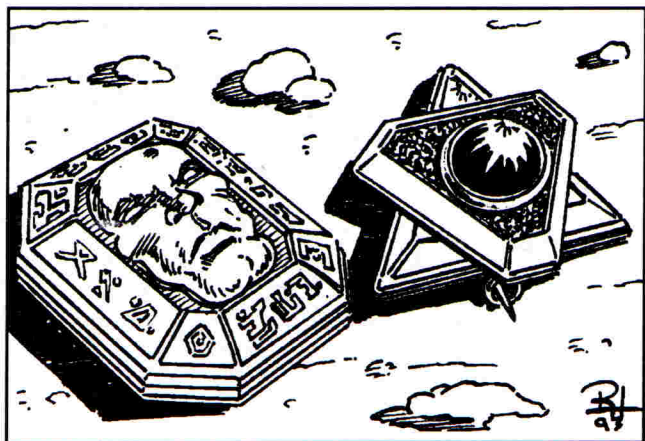
Poziom 1 **Koszt:** 200
Tajnik: Bohater musi poznać Imię bransolet.
Efekt: Zwiększają o +1 obronę fizyczną posiadacza.

Poziom 2 **Koszt:** 300
Efekt: Zwiększają o +1 zarówno obronę fizyczną, jak i magiczną posiadacza.

Poziom 3 **Koszt:** 500
Efekt: Zwiększają o +2 zarówno obronę fizyczną, jak i magiczną posiadacza.

BROSZA

Maksymalna liczba wątków: 2
Obrona magiczna: 12



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 200**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię broszy.
Efekt: Zwiększa o +1 obronę społeczną posiadacza.

Poziom 2 **Koszt: 300**
Efekt: Zwiększa o +1 obronę społeczną i Charyzmę posiadacza.

Poziom 3 **Koszt: 500**
Efekt: Zwiększa o +2 obronę społeczną, a o +1 Charyzmę posiadacza.



BUTY
Maksymalna liczba wątków: 2
Obrona magiczna: 12

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 100**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię butów.
Efekt: Zwiększają o +1 obronę fizyczną posiadacza.

Poziom 2 **Koszt: 200**
Efekt: Zwiększają o +2 obronę fizyczną posiadacza.

Poziom 3 **Koszt: 300**
Efekt: Zwiększają o +2 obronę fizyczną posiadacza, a o +1 stopień *wspinaczki*. Jeśli posiadacz nie ma tego talentu, to w trakcie testów wspinania może o +1 zwiększyć stopień swojej Zręczności (patrz str. 206, PZ).

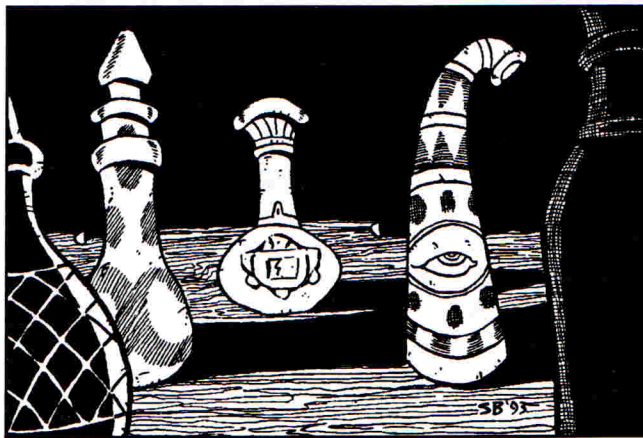
Poziom 4 **Koszt: 500**
Efekt: Zwiększają o +3 obronę fizyczną posiadacza, a o +1 stopień *wspinaczki*. Jeśli posiadacz nie posiada tego talentu, to w trakcie testów wspinania może o +1 zwiększyć stopień swojej Zręczności (patrz str. 206, PZ).

FLAKONY

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 21

Większość flakonów obdarzono mocą tworzenia konkretnych płynów czy eliksirów. Niektóre z nich produkują po prostu wodę, podczas gdy inne np. lecznicze mikstury lub antidota na trucizny.



Tego rodzaju flakony mają zwykle od 10 do 15 centymetrów wysokości i 7-8 centymetrów średnicy, a kształt stożkowaty. Choć są wykonane z gliny, potrafią wytrzymać więcej, niż na to wyglądają – niektóre przetrwają upadek nawet z 75 metrów.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 300**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię flakonu oraz rodzaj eliksiru lub cieczy, który wytwarza.
Efekt: Flakon tworzy odpowiednik słabszego eliksiru zdrowienia, zwiększającego testy zdrowienia o +4 stopnie. Można go użyć tylko raz dziennie.

Poziom 2 **Koszt: 500**
Efekt: Flakon tworzy odpowiednik słabszego eliksiru zdrowienia, zwiększającego testy zdrowienia o +5 stopni. Można go użyć tylko raz dziennie.

Poziom 3 **Koszt: 800**
Efekt: Flakon tworzy odpowiednik słabszego eliksiru zdrowienia, zwiększającego testy zdrowienia o +6 stopni LUB leczącego jedną ranę. Można go użyć tylko raz dziennie.

Poziom 4 **Koszt: 1300**
Efekt: Flakon tworzy odpowiednik słabszego eliksiru zdrowienia, zwiększającego testy zdrowienia o +7

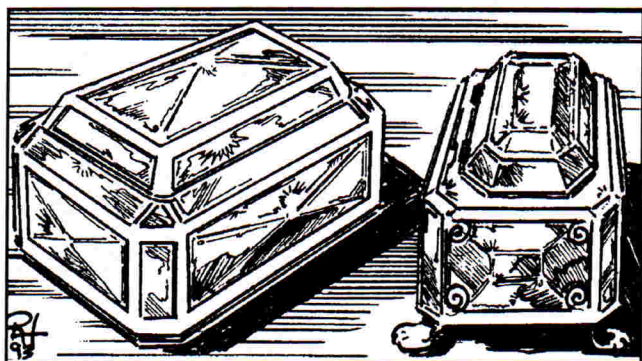
stopni LUB leczącego jedną ranę. Można go użyć tylko raz dziennie.

KRYSTAŁOWE PUDEŁKO

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18

Są to małe pudełka (5 x 10 x 15 centymetrów), których krawędzie i spoiny wykonano z metalu, czasem nawet z orichalku. Mają przeróżne przeznaczenie. W wielu przechowuje się kruche przedmioty, inne potrafią utrzymywać świeżość pożywienia przez długi czas, a jeszcze inne wchłaniają magiczną aurę umieszczonych w nich rzeczy.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1

Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię pudełka oraz źródło kryształu, z którego zostało stworzone.

Efekt: Pudełko tłumi i/lub ukrywa astralny obraz znajdujących się w nim przedmiotów oraz zwiększa ich obronę magiczną o +2.

Poziom 2

Koszt: 300

Efekt: Pudełko tłumi i/lub ukrywa astralny obraz znajdujących się w nim przedmiotów oraz zwiększa ich obronę magiczną o +3.

Poziom 3

Koszt: 500

Efekt: Pudełko tłumi i/lub ukrywa astralny obraz znajdujących się w nim przedmiotów oraz zwiększa ich obronę magiczną o +4.

LASKA MATRYC

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 15

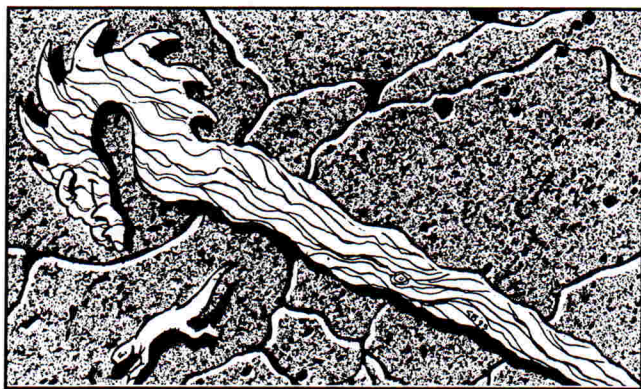
Poziomy dostrojenia

Poziom 1

Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię laski.

Efekt: W lasce przechowywana jest matryca, dzięki której posiadacz może rzucić zaklęcie nie wymagające tkania wątków. Wspomniany czar musi zostać umieszczony w lasce przez maga. Tej mocy można użyć raz dziennie. Posiadacz laski używa stopnia swojej Percepcji podczas testu rzucania czarów.



Poziom 2

Koszt: 300

Efekt: W lasce przechowywana jest matryca, dzięki której posiadacz może rzucić zaklęcie nie wymagające tkania wątków. Wspomniany czar musi zostać umieszczony w lasce przez maga. Tej mocy można użyć dwa razy dziennie. Posiadacz laski używa stopnia swojej Percepcji podczas testu rzucania czarów.

Poziom 3

Koszt: 500

Efekt: W lasce przechowywane są dwie matryce, dzięki którym posiadacz może rzucić dwa zaklęcia nie wymagające tkania wątków. Wspomniane czary muszą zostać umieszczone w lasce przez maga. Tej mocy można użyć raz dziennie na każde zaklęcie. Posiadacz laski używa stopnia swojej Percepcji podczas testu rzucania czarów.

Poziom 4

Koszt: 800

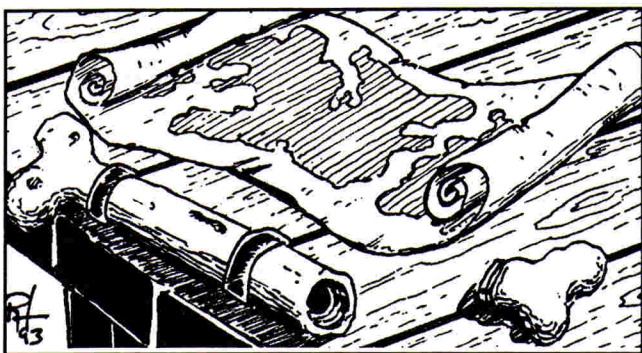
Efekt: W lasce przechowywane są dwie matryce, dzięki którym posiadacz może rzucić dwa zaklęcia nie wymagające tkania wątków. Wspomniane czary muszą zostać umieszczone w lasce przez maga. Tej mocy można użyć dwa razy dziennie na każde zaklęcie. Posiadacz laski używa stopnia swojej Percepcji podczas testu rzucania czarów.

MAGICZNA MAPA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 25

Istnieje wiele rodzajów magicznych map. Niektóre zawierają wskazówki i plany pozwalające dostać się do zaginionych miast czy kaerów, podczas gdy inne



automatycznie „aktualizują się” pokazując nowe miejsca odkryte przez posiadacza.

Większość map wykonana jest z pergaminu, a przechowuje się je w tubach z kości lub drewna, często zapieczętowanych tak, by do środka nie dostała się woda.

Mapa może w zasadzie mieć dowolną wielkość i kształt, w zależności od przeznaczenia – przeciętna ma rozmiary 40 na 60 centymetrów.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 500**

Tajnik: Bohater musi poznać Imię mapy oraz Imię pierwszej osoby, która zaczęła ją rysować.

Efekt: Aby użyć tej mocy, posiadacz musi wpierw wykonać test *tkania wątków* o trudności równej obronie magicznej mapy. Jeśli zakończy się on powodzeniem, na mapie pojawi się słabo żarzący się punkt, reprezentujący aktualną pozycję posiadacza.

Poziom 2 **Koszt: 800**

Efekt: Aby użyć tej mocy, posiadacz musi wpierw wykonać test *tkania wątków* o trudności równej obronie magicznej mapy. Udany test oznacza, że na mapie pojawi się słabo żarzący się punkt, reprezentujący lokalizację jakiegoś miejsca. Bohater, który chce skorzystać z tej mocy, musi mieć przy sobie coś, co pochodzi z tego miejsca.

Poziom 3 **Koszt: 1300**

Efekt: Aby użyć tej mocy, posiadacz musi wpierw wykonać test *tkania wątków* o trudności równej obronie magicznej mapy. Udany test oznacza, że na mapie pojawi się najszybszy szlak (słabo żarząca się linia) prowadzący do podanej na niej lokacji. Bohater, który chce skorzystać z tej mocy, musiał wcześniej być w danym miejscu, bądź też aktualnie posiada coś, co pochodzi z tego miejsca.

PIERŚCIENIE

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 200**

Tajnik: Bohater musi poznać Imię pierścienia.

Efekt: Zwiększa o +1 obronę społeczną posiadacza.

Poziom 2 **Koszt: 300**

Efekt: Zwiększa o +1 zarówno obronę społeczną, jak i magiczną posiadacza.

Poziom 3 **Koszt: 500**

Efekt: Zwiększa o +2 obronę społeczną, a o +1 magiczną posiadacza.

Poziom 4

Koszt: 800

Efekt: Zwiększa o +2 zarówno obronę społeczną, jak i magiczną posiadacza.

PIERŚCIEN CELNOŚCI

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18

Niektóre magiczne pierścienie stworzono po to, by ułatwiać swym posiadaczom wykonywanie pewnych czynności. Jednym z nich jest pierścień celności – kamienny okrąg o średnicy centymetra. Bohater winien nosić go na palcu ręki, w której dzierży broń. A wtedy, jeśli atakuje lub wykonuje inne testy celności związane z tą ręką, to uzyskuje opisane dalej moce.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 200**

Tajnik: Bohater musi poznać Imię pierścienia.

Efekt: Zwiększa o +1 testy ataku wykonywane dłońią z pierścieniem na palcu.

Poziom 2 **Koszt: 300**

Efekt: Zwiększa o +2 testy ataku wykonywane dłońią z pierścieniem na palcu.

Poziom 3 **Koszt: 500**

Efekt: Zwiększa o +2 testy ataku wykonywane dłońią z pierścieniem na palcu, a stopień zadanych nią obrażeń o +1.

Poziom 4 **Koszt: 800**

Efekt: Zwiększa o +3 testy ataku wykonywane dłońią z pierścieniem na palcu, a stopień zadanych nią obrażeń o +2.

PLASZCZ

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Poziomy dostrojenia

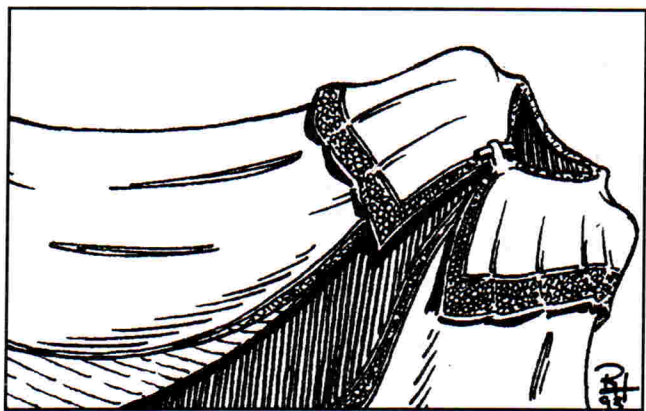
Poziom 1 **Koszt: 200**

Tajnik: Bohater musi poznać Imię płaszcza.

Efekt: Zwiększa o +1 obronę społeczną posiadacza.

Poziom 2 **Koszt: 300**

Efekt: Zwiększa o +1 obronę społeczną i wartość pancerza fizycznego posiadacza.



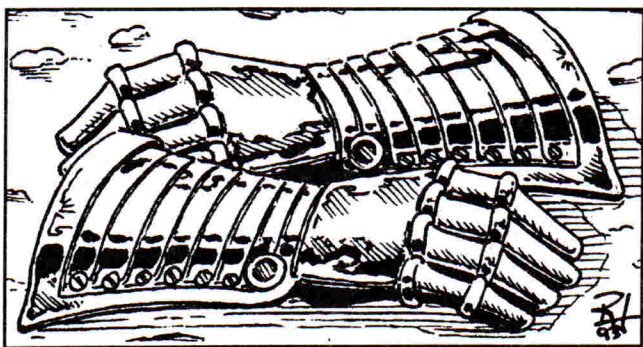
Poziom 3 **Koszt: 500**
Efekt: Zwiększa o +2 obronę społeczną, a o +1 wartość pancerza fizycznego posiadacza.

Poziom 4 **Koszt: 800**
Efekt: Zwiększa o +2 obronę społeczną i wartość pancerza fizycznego posiadacza, a o +1 jego obronę magiczną.

RĘKAWICE

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 200**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię rękawic.
Efekt: Rękawice zwiększają o +1 stopień zadawanych przez bohatera testów obrażeń.

Poziom 2 **Koszt: 300**
Efekt: Rękawice zwiększają o +2 stopień zadawanych przez bohatera testów obrażeń.

Poziom 3 **Koszt: 500**
Efekt: Rękawice zwiększają o +3 stopień zadawanych przez bohatera testów obrażeń.

RÓŻDŻKI

Maksymalna liczba wątków: 2

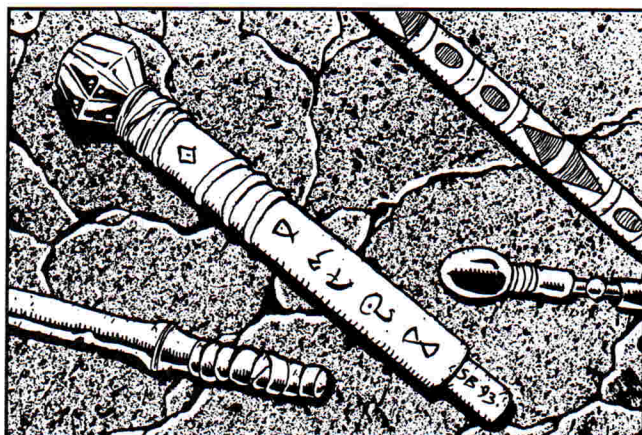
Obrona magiczna: 19

Magowie tworzą różdżki w przeróżnych celach. W niektórych przechowuje się matryce czarów, pod-

czas gdy inne zwiększają moc rzucanych zaklęć. Zwykle wykonane są z drewna, czasem jednak również z metalu czy nawet kamienia. Często magiczne różdżki są tak skonstruowane, że działają tylko z pewnym rodzajem magii (ksenomancją, iluzją, magią żywiołów czy czarodziejstwem).

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt: 300**
Tajnik: Bohater musi poznać Imię różdżki.
Efekt: Zwiększa o +1 wykonywane przez posiadacza testy rzucania czarów. Ten modyfikator dotyczy tylko jednego rodzaju zaklęć (decyzja Mistrza Gry).



Poziom 2 **Koszt: 500**
Efekt: Zwiększa o +2 wykonywane przez posiadacza testy rzucania czarów. Ten modyfikator dotyczy tylko jednego rodzaju zaklęć (decyzja Mistrza Gry).

Poziom 3 **Koszt: 800**
Efekt: Zwiększa o +1 obronę magiczną posiadacza, a o +2 wykonywane przez niego testy rzucania czarów. Ten ostatni modyfikator dotyczy tylko jednego rodzaju zaklęć (decyzja Mistrza Gry).

Poziom 4 **Koszt: 1300**
Efekt: Zwiększa o +2 obronę magiczną posiadacza oraz wykonywane przez niego testy rzucania czarów. Ten ostatni modyfikator dotyczy tylko jednego rodzaju zaklęć (decyzja Mistrza Gry). Ponadto podczas wykonywania testów efektów do rzucanych z pomocą różdżki zaklęć stosuje się modyfikator +1 do *mocy woli* (lub *Siły Woli*) posiadacza.

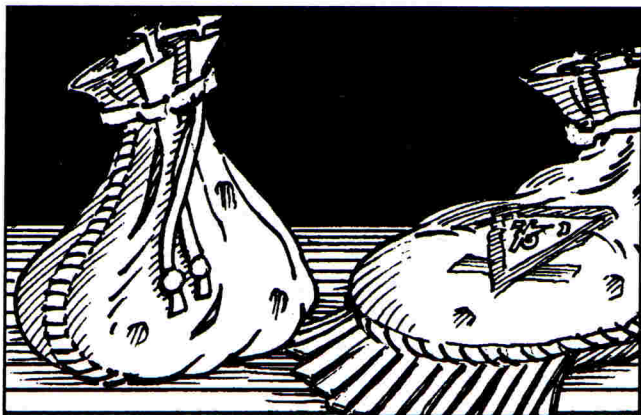
SAKWA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Nazwa sakwa dotyczy wszelkiego rodzaju toreb, sakiewek, worków i innego rodzaju tobołków, w których bohaterowie mogą przenosić przedmioty. Magiczne sakwy zwykle albo pozwalają ukryć znajdujące się w nich przedmioty, albo wytrzymują większe obciążenie.





Poziomy dostrojenia

Poziom 1

Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię sakwy.

Efekt: W sakwie można przenieść 25 kilogramów, a waży ona tyle, co nic.

Poziom 2

Koszt: 300

Efekt: W sakwie można przenieść 35 kilogramów, a waży ona tyle, co nic.

Poziom 3

Koszt: 500

Efekt: W sakwie można przenieść 50 kilogramów, a waży ona tyle, co nic.

Poziom 4

Koszt: 800

Efekt: W sakwie można przenieść 100 kilogramów, a wciąż waży ona tyle, co nic.

ZWYKŁE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Te przedmioty magiczne nie wymagają dostrojenia. Łatwo je znaleźć w niemal każdym mieście Barsawii, choć w wielu miejscach ich ceny mogą być doprawdy horrendalne.

Zwykłych przedmiotów magicznych mieszkańcy Barsawii używają w domach i sklepach. Zaliczamy do nich świecące kryształy, ocieplające w zimne noce płaszcze, gliniane garnki podgrzewające posiłek bez ognia i tym podobne.

Podczas tworzenia większości tych przedmiotów w ich strukturę wpleciono esencję jednego z pięciu żywiołów i właśnie dzięki temu posiadają one magiczne zdolności. Te moce aktywuje się (lub dezaktywuje) głosem lub gestem, choć niektóre z nich zaczynają działać samoistnie w chwili, gdy zajdzie pewna określona sytuacja.

Warto pamiętać, że wykorzystane w tych przedmiotach esencje żywiołów odzwierciedlają tylko niewielką część mocy potężnych sił natury. Nie trzeba żywiołu, by obdarzyć jakąś rzecz specyficznymi zdolnościami. Zwykle w przedmiot włącza się odrobinę esencji, która odpowiada danej mocy. Na

przykład, nie trzeba wpleść wiele żywiołu ognia w ciepły płaszcz, by lepiej ogrzewał właściciela w chłodne dni i noce. Mag, tworząc przedmiot nasączony dwoma żywiołami, nigdy nie łączy ich razem ze sobą, a wplata je pojedynczo w nowo powstającą strukturę. Tylko w ten sposób można obdarzyć jedną rzecz mocami dwóch żywiołów – esencje nigdy dobrze się ze sobą nie łączą. Jeśli, na przykład, twórca zmiesza ze sobą esencje ognia i powietrza, które miały wzmocnić gruby płaszcz, doprowadzi do wybuchu. Jeżeli jednak każdy z żywiołów będzie oddzielnie wplatany w materiał, zyska on moce związane z każdym z nich.

TYPOWE PRZEDMIOTY

Opisane dalej przedmioty to tylko kilka przykładów wyjętych z szerokiego wachlarza dostępnych w miastach Barsawii dóbr. Zapraszamy Mistrza Gry i graczy do tworzenia własnych przedmiotów.

W opisach nie znajdziecie żadnych szczegółowych informacji dotyczących mechaniki gry, nie spodziewamy się bowiem, by ktokolwiek używał tych rzeczy w innym celu niż ten, do którego zostały przeznaczone. Jeśli Mistrz Gry zapragnie, może oczywiście określić stopnie lub inne współczynniki przedmiotów, powinien jednak pamiętać, że efekty ich działania są naprawdę nieznaczące. Żadnego z nich nie można wykorzystać jako broń, choć zapewne pomysłowi gracze natychmiast wpadną na jakieś nietypowe pomysły.

Ciepły płaszcz

Kiedy temperatura spadnie poniżej określonej wartości, ten wełniany płaszcz zacznie ogrzewać osobę, która go nosi. Magia przedmiotu związana jest z drobinami esencji żywiołów powietrza i ognia, wplecionymi w materiał. Esencja powietrza reaguje na zmiany temperatury, a ognia ogrzewa osobę mającą na sobie płaszcz. Oczywiście szyje się wiele innych części garderoby obdarzonych tą samą mocą, ale to właśnie płaszcze są najczęściej spotykane.



Czysty płaszcz

Ten płaszcz magicznie opiera się brudowi i plamom, pozostając czysty przez długi czas. W jego materię wpleciono drobiny esencji wody i powietrza, które odpychają piasek, tłuszcz i tym podobne rzeczy, które mogą zabrudzić szatę. Może się zdarzyć, że po wielu miesiącach tenże płaszcz w końcu będzie brudny, ale wtedy można go wyczyścić, jak zwyczajne ubranie. Tak jak w przypadku ciepłych płaszczy, szyje się wiele innych części garderoby obdarzonych tą mocą, ale to właśnie płaszcze są najczęściej spotykane.

Gorący garnek

W materię tego glinianego garnka do gotowania wpleciono drobiny esencji ognia, który rozgrzewa kociołek i umożliwia ugotowanie posiłku bez potrzeby rozpalania ogniska. Garnek zaczyna się rozgrzewać po wypowiedzeniu hasła, ale jego temperatury niestety nie można kontrolować. Kociołek po prostu osiągnie pewną temperaturę i nic więcej. Tego rodzaju garnki są bardzo rozpowszechnione w większości gospodarstw domowych Barsawii.

Suche buty

Te skórzane buty odpychają wodę, dzięki czemu stopy noszącej je osoby zawsze pozostają suche. W ich materię wpleciono drobiny esencji wody, „odcinając” je tym samym od zewnętrznej wilgoci. Ta moc działa cały czas, ma niestety pewne przykre efekty uboczne. Drobiny esencji nie tylko uniemożliwiają wilgoci dostanie się do środka, ale również wydostanie się jej na zewnątrz. Oznacza to, że jeśli do butów dostanie się woda, ich wysuszenie zajmie bardzo dużo czasu.

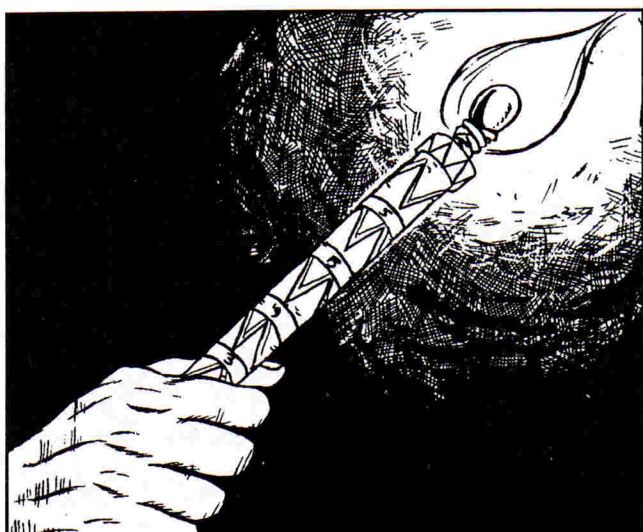
Zapalarka

Zapalarka to krótka różdżka, której jeden z końców może zapłonąć ogniem. Jak łatwo się domyślić, w jej

materię wpleciono esencję żywiołu ognia. Koniec różdżki zapłonie po wypowiedzeniu hasła. Zapalarki są bardzo rozpowszechnione w większości gospodarstw domowych Barsawii.

Ogniste działo

Ogniste działa nie są tak naprawdę łatwo dostępne, ale ich opis znalazł się w tym miejscu, ponieważ nie są one przedmiotami wątkowymi. Te duże działa montuje się na parostatkach t'skrangów i większych powietrznych okrętach. Są typowym wyposażeniem therańskich statków latających oraz wielu galer



przemierzających niebo Barsawii. Ogniste działo to długa tuba z kamienia lub metalu, z której wystrzeliwuje się kule ognia w oddalonych przeciwników. Mają one zwykle metr długości i około 45 centymetrów średnicy, a jeden z końców zaczipowany.

Ogniste działa związane są z żywiołami ognia i powietrza. Ustawia się je tak, by nie zablokowany koniec wycelowany był w przeciwnika. W zaczipowanym końcu tuby znajdują się dwie komory połączone ze sobą niewielkim otworem, zamykanym przez ruchomy kawałek kamienia wzmocnionego esencją żywiołu ziemi. Kiedy ta kamienna płytka zostanie usunięta, drobina esencji żywiołu powietrza

spotka się z drobiną esencji żywiołu ognia i nastąpi potężny wybuch, którego energia wyrzuci z otwartego końca tuby kulę ognia, a ta popędzi w kierunku celu. Ogniste działa posiadają następujące charakterystyki:

Zasięg (w metrach): bliski 20-100; średni 100-250; daleki 250-500.

Stopień obrażeń: 18

Ogniste działo zawiera pięć drobin esencji ognia i tyleż samo powietrza, co oznacza, że po pięciu salwach należy je przeładować. Działo waży około 100 kilogramów i można je umieszczać tylko na statkach.

TABELA MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW



Uwaga: Wszystkie ceny podano w sztukach srebra.

BRÓŃ

Broń	Cena	Stopień obrażeń	Minimalna Siła Fizyczna	Ciężar	Wielkość
Długi łuk	1900	*		jak w podręczniku głównym	
Kamienny miecz	4500	*	19		3
Kamienny sztylet	1200	*	10	2	1
Kryształowy miecz	3500	*	15	4,5	5
Kryształowy topór bojowy	2100	*	15	4	4
Książęcy topór	2100	*	13	5	4
Nadgarstnik	2000/para	*	12	2,5 każda	3
Nadziak	2200	*	15	4	5
Proca	1000	*		jak w podręczniku głównym	
Topór do rzucania	1300	*			
Trójtópór	2100	*	15	5	5

* Wartość stopnia obrażeń podano w opisie.



ZBROJE

Zbroja	Cena	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Ciężar	Modyfikator inicjatywy
Kolczuga	3200	*	*	20	3*
Kółkowa	2000	*	*	15	2*
Płytowa	12 500	*	*	30	4*
Skórzana utwardzana	1600	*	*	10	1
Skórzana	1400	*	*	7,5	0

* Informacje o pancerzu duchowym i fizycznym oraz o modyfikatorze inicjatywy podano w opisie.

TARCZE

Tarcza	Cena	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Ciężar	Modyfikator inicjatywy	Próg zniszczenia (opcja)
Puklerz	1750	*	*	2,5	-	19
Kryształowy puklerz	2300	*	*	4,5	0*	21

* Informacje o pancerzu duchowym i fizycznym oraz o modyfikatorze inicjatywy podano w opisie.

PRZEDMIOTY WĄTKOWE

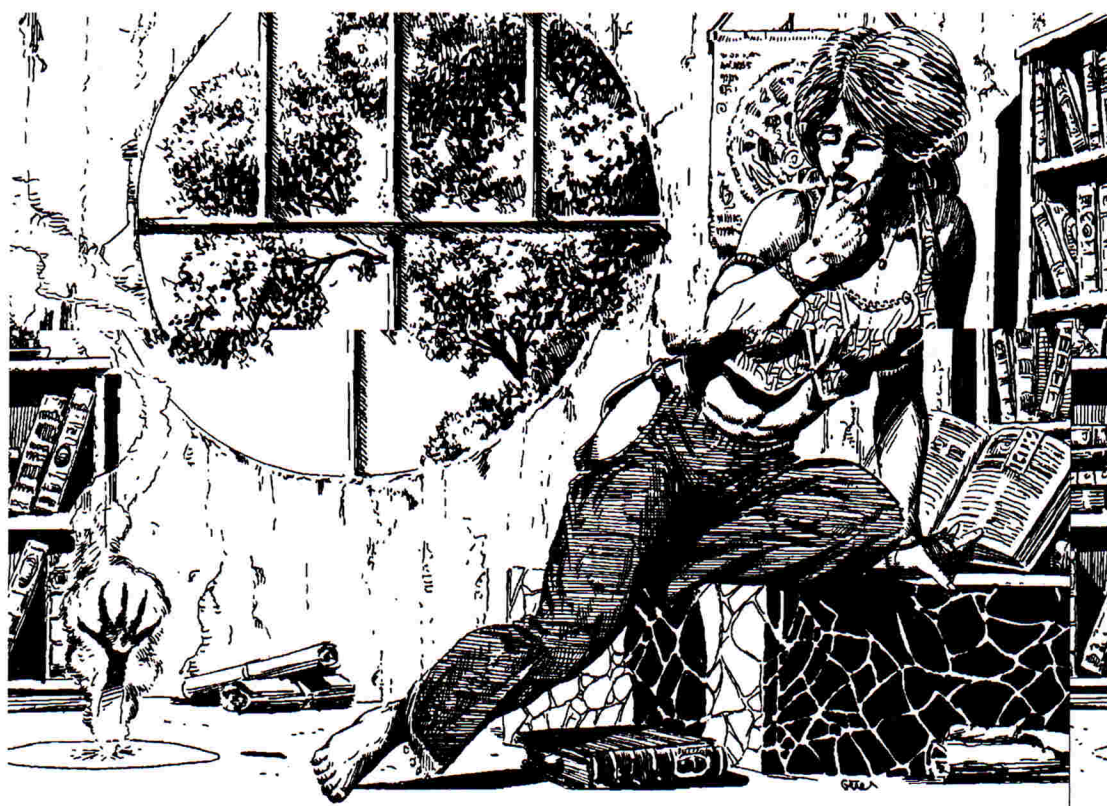
Przedmiot	Cena
Amulet	550
Bransolety	1100
Brosza	450
Buty	1800
Flakon	2000
Kryształowe pudełko	3000
Laska matryc	2000
Magiczna mapa	4000
Pierścień	1500
Pierścień celności	1500
Płaszcz	1750
Rękawice	2000
Różdżka	2100
Sakwa	1800

ZWYKŁE PRZEDMIOTY

Przedmiot	Cena
Ciepły płaszcz	300
Czysty płaszcz	275
Gorący garnek	100
Ogniste działo	7000
Suche buty	250
Zapalarka	100



MAGIA ZAKLEĆ



*Po cóż uczyć się największej sztuki? Po cóż?
Gdyż tylko ciągła nauka czyni życie ekscytującym!*
słowa przypisywane Elianarowi Messiasowi

Wpodręczniku głównym do gry **Earthdawn** znajdują się opisy dziesiątków zaklęć dla każdej z czterech magicznych dyscyplin. Czary te pochodzą z kręgów od pierwszego do ósmego, w pewien sposób ograniczając możliwości magów. Dzięki nowym zaklęciom opisanym na kilku następnych stronach Czarodzieje, Iluzjoniści, Ksenomanci i Mistrzowie Żywiółów będą mogli sięgnąć poza ósmy krąg i rzucać potężne czary z dziewiątego czy dziesiątego.

Opisane tutaj czary są dość potężne, a ich efekty naprawdę wywierają wrażenie. Iluzjonista, na przykład, może w dowolnej chwili na wiele dni okryć ciemnościami obszar o promieniu do 45 kilometrów. Ksenomanta z kolei może przywołać Horror (nie najlepszy to pomysł, ale zawsze...), Mistrz Żywiółów będzie mógł kontrolować pogodę, a Czarodziej ujrzyć wydarzenia, które miały miejsce w dalekiej przeszłości.

Korzystający z tych zaklęć adepci będą mogli uzyskać szeroką gamę efektów, dzięki którym zbliżą się o kolejny krok do tego, by stać się następnymi legendarnymi magami Barsawii.

Czary znajdujące się na następnych stronach opisano w ten sam sposób, jak w rozdziale **Magia zaklęć** w podręczniku **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**. Informacje wyjaśniające znaczenie haseł „liczba wątków”, „zasięg”, „efekt”, „trudność rzucenia”, „trudność utkania” i „czas działania” znajdziecie na stronie 157 wspomnianej pozycji. Na końcu tego podręcznika znajduje się **Tabela zaklęć**, w której zawarliśmy wszystkie pomocne w grze informacje dotyczące czarów znajdujących się zarówno w tym suplemencie, jak i w książce **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**.

CZY ISTNIEJĄ ZAKŁĘCIA KRĘGU JEDENASTEGO?

Nie wspominając o kręgach czternastym czy piętnastym, co? Tak, istnieją, oczywiście, istnieją, ale magowie, którzy je stworzyli i którzy nimi władają, zostali zabici pięć tysięcy temu podczas pierwszego Pogromu. Zaklęcia kręgu dziesiątego i wyższych są niezwykle potężne, dlatego też można je opracować tylko wtedy, gdy cykl magii sięga szczytu lub jest jego bliski. O ile dobrze wiadomo, ostatni taki moment nastąpił w chwili inwazji Horrorów na nasz świat. Jednakże w tym czasie wielu znacznych magów starało się odkryć różne sposoby uratowania mieszkańców Ziemi i nie zajmowało się wymyślaniem zaklęć.

Niemniej zaklęcia wyższych kręgów istnieją. Nieliczni magowie znajdują czas na eksperymenty i mimo wiszącego nad nimi niebezpieczeństwa związanego z Horrorami, zdobywają nową wiedzę i nowe czary. Jeśli wierzyć legendom, wśród ruin kryją się liżące pięć tysięcy lat grimuary, pochodzące z czasów poprzedzających urodzenie się Elianara Messiasa

i oddzielenie Shosary od Dworu Elfów. Wiele pogłosków mówi, iż smoki znają te starożytne zaklęcia, ale wszyscy zdają sobie chyba sprawę z tego, że stwory te zazdrośnie chronią swej wiedzy. Dlatego też każdy bohater, który pragnie poznać te potężne, niemal mityczne czary, musi odnaleźć jeden z wspomnianych starożytnych grimuarów.

Zapewne niektóre z tych potężnych zaklęć oraz wiele innych czarów z kręgów od pierwszego do dziesiątego pojawiają się w późniejszych podręcznikach do gry **Earthdawn**.

ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA

ZAKŁĘCIA KRĘGU DZIEWIĄTEGO

Nieożywiony świadek

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 12/15

Zasięg: dotyk

Czas działania: 1 minuta

Efekt: uzyskanie odpowiedzi przedmiotu

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej dotyka nieożywionego przedmiotu, uwalniając niewielką część swej energii życiowej (punkt obrażeń). Następnie wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej przedmiotu. Jeśli zakończy się on powodzeniem, mag będzie mógł otrzymać odpowiedź („tak” lub „nie”) od pytanej rzeczy. Przedmiot odpowie uczciwie, zgodnie z prawdą, rozpatrując wydarzenia tak, jakby sam Czarodziej był ich świadkiem. Aby zaklęcie zadziało, dane zdarzenie musiało mieć miejsce w przeciągu tylu dni, ile wynosi poziom *rzucania czarów* maga.

Obronna kula

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 13/19

Zasięg: 60 metrów

Czas działania: 12 + poz. rund

Efekt: *moc woli* + 8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej powołuje do istnienia małą, czerwoną kulę, która kręci się wokół ofiary po dziwnej, zmiennej orbicie. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, którego wynik zapisuje – będzie to stopień trudności wszystkich ataków. Jeżeli test ataku będzie niższy od tej wartości, cios dotrze do obronnej kuli i nie zrani osoby, na którą rzucono zaklęcie. Obrażenia zadaje się w normalny sposób, z tą różnicą, że wchłonie je oczywiście ochronna sfera. W takiej sytuacji Czarodziej ma prawo do kolejnego testu *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej wybranej ofiary. Jeśli będzie on udany, obrażenia zostaną „zwalone” na nieszczęśnika. Czarodziej może również przenieść obrażenia gdzieś do astralnej przestrzeni, a nie na jakąś postać. W tym celu musi w teście *rzucania czarów* uzyskać wynik co najmniej 6, a wtedy obrażenia zostaną „zwalone” w innym wymiarze. Kulę należy „opróżnić” nim będzie ona mogła wchłonać kolejne obrażenia.

Przytwierdzenie kończyny**Liczba wątków:** 6**Trudność utkania:** 15/15**Zasięg:** dotyk**Czas działania:** 1 runda**Efekt:** *moc woli***Trudność rzucenia:** obrona magiczna ofiary

Mocą tego zaklęcia Czarodziej może przytwierdzić odciętą kończynę do miejsca, w którym się znajdowała. *Przytwierdzenie kończyny* to żmudny czar, ale na szczęście to osoba, na którą jest rzucony, cierpi z wyczerpania. W każdej rundzie, podczas której mag tka wątki, „operowany” otrzymuje punkt obrażeń z wyczerpania, wywołanych utratą krwi. Udany test *rzucania czarów* oznacza przyłączenie kończyny. Zaraz potem Czarodziej wykonuje test efektu, określając odzyskane przez „operowanego” obrażenia.

Trzecie oko**Liczba wątków:** 4**Trudność utkania:** 14/15**Zasięg:** 60 metrów**Czas działania:** poziom minut**Efekt:** *moc woli* + 10**Trudność rzucenia:** obrona magiczna ofiary

Czarodziej tworzy na swoim czole trzecie oko, którego źrenica wygląda niczym gwiazdzisty, wirujący staw. Następnie spogląda na ofiarę i wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej jej obronie magicznej. Jeżeli będzie on udany, wykonuje test efektu o trudności równej najwyższemu stopniowi cechy

nieszczęśnika. Jeśli i ten test zakończy się powodzeniem, mag zaczerpnie energię z sił życiowych ofiary. Przeciętny sukces oznacza wyssanie z nieszczęśnika jednego stopnia, duży – dwóch, ogromny – trzech, a wyjątkowy – czterech. Moc czaru zmniejsza o tę liczbę stopni wszystkie kostki testów akcji ofiary, jednocześnie zwiększając o tę samą liczbę wszystkie kostki akcji Czarodzieja. Ta dodatkowa energia życiowa opuści ciało maga w chwili, gdy czas działania zaklęcia dobiegnie końca lub gdy ofiara umrze.

Widzenie przeszłości**Liczba wątków:** 5**Trudność utkania:** 14/15**Zasięg:** 5 metrów**Czas działania:** zmienny**Efekt:** *moc woli* + 3**Trudność rzucenia:** obrona magiczna ofiary

Moc tego zaklęcia pozwala Czarodziejowi na bardzo niebezpieczną grę z czasem. Mag może obejrzeć wydarzenia z przeszłości, które miały miejsce w promieniu 5 metrów od niego. Czarodziej musi bardzo dokładnie określić, jakie zdarzenie chce ujrzeć, mówiąc chociażby: „Chcę zobaczyć ostatnie zabójstwo, którego tu dokonano” albo „Chcę zobaczyć, co takiego ostatnio uczynił tu lord Malban”. Następnie mag wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej największej obronie magicznej osób biorących udział w wydarzeniu, które chce ujrzeć. Jeśli zakończy się on powodzeniem, wykonuje test efektu o tej samej trudności, modyfikowanej jednak w zależności od tego, jak dawno dane zdarzenie miało miejsce. Ilustruje to poniższa tabela:

Czas zdarzenia	Modyfikator
1-2 dni temu	0
1-3 tygodnie temu	+1
1-2 miesiące temu	+2
3-6 miesięcy temu	+3
7 miesięcy – rok temu	+6
2-5 lat temu	+9
6-10 lat temu	+12
11-50 lat temu	+15
51-100 lat temu	+18
101-200 lat temu	+21
201-500 lat temu	+24
500 i więcej lat temu	niemożliwe

Udany test efektu umożliwia Czarodziejowi i tylko jemu ujrzeć przeszłych wydarzeń. Obserwując zdarzenie mag od razu zdaje sobie sprawę, kiedy miało ono miejsce. Widzi je również tak, jak się toczyło – runda po rundzie. Niestety każda runda działania tego zaklęcia kosztuje Czarodzieja jeden punkt wyczerpania.

ZAKŁĘCIA KRĘGU DZIESIĄTEGO**Darcie ciała****Liczba wątków:** 4**Trudność utkania:** 16/19**Zasięg:** 100 metrów**Czas działania:** poziom rund

Efekt: *moc woli* + 6

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Rzucając to zaklęcie Czarodziej musi drzeć na kawałki pergamin, wrywać płatki z kwiatu lub obdzierać cebulę. *Darcie ciała* można rzucić tylko na jedną osobę. Po udanym teście *rzucania czarów* mag wykonuje test efektu, określając zadane obrażenia. Ofiara otrzymuje obrażenia w pierwszej i we wszystkich następnych rundach działania *Darcie ciała* – Czarodziej za każdym razem wykonuje test efektu, ale nie wlicza się w to jego akcji (poza, oczywiście, pierwszą rundą, w trakcie której rzuca również zaklęcie). Przed obrażeniami zadawanymi mocą tego zaklęcia chroni pancerz duchowy. Jeśli ofiara otrzyma jakiekolwiek obrażenia, to jednocześnie automatycznie otrzymuje jedną dodatkową ranę. Zaklęcie to działa w ten sposób, że niebezpieczeństwo jest obdzierany ze skóry, ciała i mięśni warstwa po warstwie. Każda postać (z wyjątkiem Czarodzieja), która widzi ofiarę tego czaru, musi wykonać test Siły Woli o trudności równej trudności rozproszenia *Darcie ciała*, która wynosi 20. Niepowodzenie w tym teście oznacza, że postać ucieka poza zasięg zaklęcia, przerażona tym, co ujrziała. Udany test pozwala jej pozostać w miejscu. Natomiast duży sukces (rezultat 28 lub więcej) rozprasza to zaklęcie.

Ten obrzydliwy czar wzorowany jest na jednej ze zdolności Horrorów. Jego użycie w Throalu jest zakazane, z wyjątkiem legalnych egzekucji przestępców, którzy dokonali nadzwyczaj okropnych czynów. W wielu innych królestwach Barsawii panuje podobne prawo, ale w większości z nich nie ma osób zdolnych do wyegzekwowania przestrzegania go od Czarodziejów z dziesiątego kręgu.

Przywrócenie życia

Liczba wątków: 7

Trudność utkania: 14/15

Zasięg: dotyk

Czas działania: poziom dni

Efekt: *moc woli* + 15

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (opis)

Czarodziej wysyła wijącą się nić energii poprzez ciało zmarłej postaci do wymiaru astralnego i dalej. Ta nić służy za latarnię morską i drogę dla duszy umarłego. Cała operacja jest dość stresująca, dlatego też każda runda tkania wątków i rzucania zaklęcia kosztuje punkt wyczerpania. Stopień trudności testu *rzucania czarów* jest równy obronie magicznej duszy. Jeśli test się powiedzie, duch zacznie powracać do ciała. W takim przypadku Czarodziej wykonuje test efektu, którego wynik będzie określać obronę magiczną, chroniącą ciało przed innymi, podążającymi za nią duszami, pragnącymi je opętać.

Pełne *Przywrócenie życia* zajmuje tyle dni, ile dni pozostać była martwa, licząc od chwili rozpoczęcia powrotnej podróży duszy. Jeśli zmarły nie żyje od, powiedzmy, 54 dni, Czarodziej będzie musiał kilkakrotnie rzucić to zaklęcie, by duch odnalazł drogę do swego ciała. Jeśli magowi za którymś razem nie uda się



rzucić *Przywrócenia życia*, podróż zostanie przerwana i należy ją zacząć raz jeszcze. Oczywiście tym razem droga powrotna zajmie duszy więcej dni, ponieważ nie żyje ona od jeszcze dłuższego czasu. W chwili, gdy uda się osiągnąć upragniony czas działania, duch zmarłego powróci do ciała i je ożywi.

Wszyscy Czarodzieje wiedzą, że próba *Przywrócenia życia* na obszarze innym niż bezpieczny (patrz *Rzucanie zaklęć w oparciu o surową magię*, str. 155-156, PZ) jest dość ryzykowna. Wykorzystanie tego zaklęcia na obszarze skażonym lub splugawionym to specyficzne zaproszenie dla Horroru, z którego stwór z pewnością skorzysta.

Śmiertelna przysięga

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 13/22

Zasięg: dotyk

Czas działania: poziom tygodni

Efekt: *moc woli* + 10

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Czarodziej poświęca nieco swej krwi i uaktywnia magię krwi potrzebną do rzucenia tego zaklęcia – kosztuje to 2 punkty obrażeń na czas jego działania. Następnie mag wskazuje osobę i rzuca *Śmiertelną przysięgę*. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że Czarodziej może zażądać zawarcia umowy między a ofiarą. Umowa może być tak bulwersująca, jak sobie tylko tego życzy mag, jest jednak pewien feler – obaj muszą ją wypełnić. Po uzgodnieniu warunków Czarodziej wykonuje test efektu i zapisuje jego wynik. Jeśli któryś z nich naruszy warunki umowy, to obaj mogą umrzeć. W takim przypadku muszą wykonać test Siły Woli o trudności równej zapisanemu rezultatowi testu efektu. Jeśli któremuś nie powiedzie się ten test, otrzymuje on obrażenia równe progowi życia oraz dwie rany.

Ryzyko związane ze *Śmiertelną przysięgą* zmusza Czarodzieja do uważnego zawierania umów, których warunki będą zupełnie nie do przyjęcia dla drugiej strony. W końcu „współpracownik” może zdecydować się umrzeć, zabierając ze sobą maga, a nie trzymać się niehonorowej lub nieuczciwej umowy.

Utrzymanie wzorca

Liczba wątków: 6 **Trudność utkania:** 14/23
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom dni
Efekt: *moc woli* + 8
Trudność rzucenia: 2

Czarodziej rzuca *Utrzymanie wzorca* na jedną ze swych matryc zawierających zaklęcie. Jeśli test *rzucania czarów* zakończy się powodzeniem, mag wykonuje test efektu o trudności równej trudności rozproszenia danego zaklęcia. Jeżeli i ten test będzie udany, zaklęcie pozostanie w matrycy przez liczbę dni równą jego poziomowi *rzucania czarów*. Tak przechowywany czar może znajdować się na dowolnym etapie rzucania. Oznacza to, że Czarodziej może wcześniej utkać wszystkie wymagane wątki, potem rzucić *Utrzymanie wzorca*, dzięki czemu zostanie mu do wykonania jedynie test *rzucania czarów*. Mag może odłożyć wykonanie testu *rzucania czarów* aż do chwili uwolnienia przechowywanego zaklęcia. Przemyślane wykorzystanie *Utrzymanie wzorca* skraca żmudny proces rzucania zaklęć w krytycznych sytuacjach. Niestety przechowywany czar zajmuje cały czas matrycę, aż do jego uwolnienia. Działanie *Utrzymanie wzorca* dobiega końca w chwili, gdy przechowywane za jego pomocą zaklęcie zostanie rzucone.

Wypaczenie przestrzeni astralnej

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 17/23
Zasięg: 50 metrów **Czas działania:** 5 + poz. rund
Efekt: -8 do stopnia *rzucania czarów*
Trudność rzucenia: 15

Mocą tego zaklęcia Czarodziej wypacza, rozciąga, przebija lub w inny sposób deformuje wszelką przestrzeń astralną znajdującą się w promieniu 50 metrów. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że wszystkie pozostałe osoby, które rzucają zaklęcia z, poprzez lub do wypaczonej przestrzeni otrzymują modyfikator -8 stopni do testu *rzucania czarów*. Ponieważ Czarodziej jest dobrze zorientowany w owym wypaczeniu, jego ten modyfikator nie dotyczy.

W świecie gry modyfikator manifestuje się w następujący sposób: zaklęcia szaleńczo tańczą wokół, ponad lub poniżej wybranych celów, bądź też po prostu rozplywają się w powietrzu bez żadnego efektu. Tenże modyfikator -8 stopni dotyczy również prób rozproszenia magii, ponieważ znalezienie wzorca *Wypaczenia przestrzeni astralnej* i w tym wypadku wymaga przejścia przez wypaczoną przestrzeń astralną.

ZAKŁĘCIA ILUZJONISTY

ZAKŁĘCIA KRĘGU DZIEWIĄTEGO

Jeden z wielu

Liczba wątków: 5 **Trudność utkania:** 14/21
Zasięg: 15 metrów **Czas działania:** 1 + poz. godzin
Efekt: *moc woli* + 10

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Rzucając to zaklęcie Iluzjonista oczyszcza swe myśli. Jego oblicze rozluźnia się i przyjmuje taki wyraz, jakby spał. Tkając wątek przesuwając on lewą dłoń po twarzy. Za każdym takim przesunięciem jego oblicze zmienia się – za pierwszym razem może stać się kupcem t'skrangiem, za drugim błaznem krasnoludem, a za następnym orkiem najemnikiem. Kiedy zaś zakończy rzucać czar, jego twarz wróci do normalnej postaci.

Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista lekko skinie w kierunku ofiary, a następnie wykona test efektu o trudności równej obronie magicznej nieszczęśnika. Sukces oznacza, że mag przyjmuje wygląd ofiary. Iluzjonista może później wybrać inną osobę i raz jeszcze zmienić swe oblicze. Ma prawo zmieniać swój wygląd tak często, jak sobie tego życzy (wykonując tylko test efektu) dopóki nie minie czas działania czaru.

Kostucha

Liczba wątków: 5 **Trudność utkania:** 13/21
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom x 10 minut
Efekt: *moc woli* + 13

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary



Podczas rzucania tego zaklęcia twarz Iluzjonisty na chwilę przyjmuje wygląd trupiej czaszki. Jeżeli test *rzucania czarów* będzie udany, wygląd ducha śmierci otrzyma osoba, na którą mag rzuca zaklęcie. Następnie iluzjonista wykonuje test efektu przeciw obronie społecznej każdego żywego obserwatora. Sukces oznacza, że nieszczęsny patrzący będzie za wszelką cenę starał się uniknąć kontaktu z „kostuchą” i – jeśli będzie to możliwe – ucieknie.

Ohydne oblicze

Liczba wątków: 4

Trudność utkania: 15/21

Zasięg: dotyk

Czas działania: 1 + poziom minut

Efekt: *moc woli* + 13

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że osoba, na którą Iluzjonista rzucił zaklęcie, zaczyna ohydnie wyglądać. W każdej następnej rundzie mag może wskazać jedną postać znajdującą się w polu widzenia jego i bohatera o ohydnych obliczach. Potem wykonuje test efektu o trudności równej obronie magicznej ofiary. Sukces oznacza, że nieszczęsny poczuje wstręt do ofiary zaklęcia i będzie mógł tylko albo odwrócić wzrok, albo uciec przed ohydny obliczem. W przypadku ogromnego sukcesu, obrzydliwy widok wywoła nudności i przez czas działania czaru będzie ona mógł jedynie wymiotować.

Przesunięcie ścian

Liczba wątków: 5

Trudność utkania: 15/21

Zasięg: 15 metrów

Czas działania: 3 + poz. godzin

Efekt: *moc woli* + 9

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie pozwala Iluzjoniście kierować częścią ściany o wymiarach 3 na 3 metry. Wybrana przez niego część oddziela się od reszty ściany i podąża za nim aż wskaże jej nową pozycję. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu – jego wynik określa maksymalną liczbę części ściany, które mag może przenieść mocą jednego zaklęcia.

Ten czar naprawdę przenosi części ściany z miejsca na miejsce, wykorzystując w tym celu iluzyjną siłę, która znosi siły natury, trzymające mur w danej pozycji. Kiedy czas działania dobiegnie końca, ściana powróci na swoje miejsce.

Ściany burzy

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 15/21

Zasięg: 75 metrów

Czas działania: 7 + poz. rund

Efekt: *moc woli* + 9

Trudność rzucenia: 2

Efekt tego zaklęcia jest ograniczony do jednego pomieszczenia lub jednego obszaru otoczonego ścianami. Kiedy czar zostanie rzucony, ściany zadrżą, a potem otoczą je chmury, które raz na jakiś czas będą przecinać błyskawice. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że Iluzjonista może w każdej rundzie działania czaru wybrać jedną z dwu możliwości:



Grzmot: Ta wersja powołuje do istnienia niezwykle głośny grzmot, który rozbrzmiewa w pomieszczeniu. Iluzjonista wykonuje test efektu. Każda postać, której obrona społeczna jest niższa od wyrzuconej wartości, ucieknie z pomieszczenia i nie powróci do niego, póki grzmoty będą rozbrzmiewać.

Błyskawica: Ta wersja tworzy straszliwą nawałnicę błyskawic. Iluzjonista wykonuje drugi test *rzucania czarów*. Wszystkie postaci (z wyjątkiem Iluzjonisty), których obrona społeczna jest niższa niż wynik rzutu, zostaną trafione błyskawicą i otrzymają obrażenia określone przez test efektu (chroni przed nimi pancerz duchowy).

ZAKŁĘCIA KRĘGU DZIESIĄTEGO

Materializacja

Liczba wątków: 4

Trudność utkania: 15/22

Zasięg: 25 metrów

Czas działania: 1 godzina

Efekt: *moc woli* + 13

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Iluzjonista, który chce wykorzystać to zaklęcie, musi posiadać jakąś możliwość zaglądania w przestrzeń astralną. Ten czar nie jest iluzją. Mag wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej istoty (lub przedmiotu) z wymiaru astralnego, która ma zostać zmaterializowana. Jeżeli będzie on udany, to Iluzjonista musi jeszcze wykonać test efektu o trudności równej najwyższemu stopniowi cechy ofiary. Jeśli i ten test zakończy się powodzeniem, astralna istota lub przedmiot zmaterializują się w fizycznym wymiarze. Tej materializacji często towarzyszy zimna mgła i błyszcząca posoka, która pokrywa pojawiającą się rzecz.

Istota pozostanie w fizycznym wymiarze przez godzinę, podczas której znajduje się pod pełną kontrolą Iluzjonisty. Aby się z niej uwolnić, musi się jej powieść test Siły Woli o trudności równej stopień Siły Woli maga.

Nawiedzony dom

Liczba wątków: 5

Trudność utkania: 15/20

Zasięg: 75 metrów

Czas działania: poziom dni

Efekt: *moc woli* + 11

Trudność rzucenia: 2

Iluzjonista musi posiadać jakiś przedmiot z domu, na który pragnie rzucić to zaklęcie. Po udanym teście *rzucania czarów* może on tworzyć fenomeny typowe dla nawiedzonego domostwa; każdej nocy może dodawać jeden taki niezwykle efekt. Te fenomeny obejmują poruszające się meble, zmiany temperatury, skrzypienie, odmienione odbicia, głosy, krew na ścianach, tajemnicze cienie, pojawienie się duchów itd. Iluzjonista może również opracować własne „efekty specjalne”, korzystając z lokalnych legend, które nadadzą całej sprawie autentyzmu. Mag, by uaktywnić jakiś fenomen, musi się skoncentrować, ale iluzja nie rozprasza się, kiedy koncentracja dobiegnie końca. Aby określić, czy dany fenomen wpłynął na ofiarę, Iluzjonista wykonuje test efektu o trudności równej – odpowiednio do sytuacji – obronie fizycznej, magicznej lub społecznej osób znajdujących się w domostwie.

Sąd ostateczny

Liczba wątków: 5

Trudność utkania: 16/21

Zasięg: 25 metrów

Czas działania: poz. minut

Efekt: *moc woli* + 14

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

To zaklęcie sprawia, że zarówno Iluzjonista, jak i jego ofiara zdają się zniknąć. Następnie nieszczęśnik, na którego rzucono *Sąd ostateczny*, pojawia się przed czymś, co wygląda na wrota prowadzące do świata zmarłych. Ofiara wierzy, że jest właśnie sądzona przez duchy umarłych, które kontroluje Iluzjonista. Mag musi być skoncentrowany, w przeciwnym bowiem razie iluzja natychmiast się rozpłynie.

Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu zastępujący każdy test oddziaływania (taki jak podstęp czy zastraszenie), który jest potrzebny do przekonania ofiary, iż właśnie przeżywa swój sąd ostateczny. Nieszczęśnik nie musi wcale uwierzyć w to, iż jest martwy, musi tylko wierzyć, że duchy umarłych bardzo pragną go osądzić. Jeśli ofierze nie uda się nie uwierzyć w iluzję, musi dotrzymać umowy, którą zawarła z duchami umarłych.

Wieczny dzień

Liczba wątków: 5

Trudność utkania: 18/21

Zasięg: –

Czas działania: poziom dni

Efekt: *moc woli* + 8

Trudność rzucenia: 2

Iluzjonista przywołuje isierkę, która lecąc w górę rozrasta się i po pewnym czasie przyjmuje postać słońca. Iskra będzie wisieć na niebie w jednym miejscu – słońca nie będzie już widać. Emanujące z niej światło rozjaśni obszar o promieniu 30 kilometrów. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu, którego wynik to trudność niewierzenia w ten magiczny dzień. Działanie tego zaklęcia neguje wszystkie efekty naturalnej ciemności, które utrudniają walkę.



Zaćmienie

Liczba wątków: 6

Trudność utkania: 15/21

Zasięg: –

Czas działania: poziom dni

Efekt: *moc woli* + 8

Trudność rzucenia: 2

Mocą tego zaklęcia Iluzjonista tworzy czarną chmurę, która natychmiast unosi się ku słońcu. Obłok przyjmuje kształt dużego dysku, który zupełnie zasłania słońce. Ciemność rozciąga się we wszystkich kierunkach w promieniu 30 kilometrów. Po udanym teście *rzucania czarów* Iluzjonista wykonuje test efektu, którego wynik to trudność niewierzenia w to zaćmienie. Ciemności stworzone tym zaklęciem odpowiadają zwykłym ciemnościom (patrz *Modyfikatory sytuacji*, str. 202, PZ).

ZAKŁĘCIA KSENOTOMANTY

ZAKŁĘCIA KRĘGU DZIEWIĄTEGO

Mroczny miecz

Liczba wątków: 6

Trudność utkania: 15/19

Zasięg: dotyk

Czas działania: poziom dni

Efekt: *moc woli* + 8

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (opis)

To zaklęcie jest uosobieniem mocy nocy. Należy je rzucić oczywiście nocą, a wymaga ono użycia amuletu lub medalionu. Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej amuletu lub jego posiadacza (bierzemy pod uwagę większą wartość). Jeżeli zakończy się on powodzeniem, pojawi się *mroczny miecz* i wtopi w amulet.

Posiadacz amuletu może od tej pory wykorzystywać stopień efektu mrocznego miecza albo jako stopień *bronii białej*, albo stopień obrażeń zadanych każ-



dym celnym ciosem broni. Warto jednak pamiętać, że nie można korzystać z obu tych opcji. Kiedy posiadacz amuletu będzie go wykorzystywał w walce, z jego broni zrodzą się ciemności o promieniu 10 metrów i efektach identycznych z naturalnymi ciemnościami (patrz *Modyfikatory sytuacyjne*, str. 202, PZ).

Pozbawienie talentu

Liczba wątków: 1

Trudność utkania: 17/19

Zasięg: 100 metrów

Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli*

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta wybiera jedną postać, a następnie wykonuje test *rzucania czarów*. Jeśli zakończy się on powodzeniem, z jego dłoni wystrzeli w kierunku ofiary spiralny zwój atramentowej ciemności. Następnie Ksenomanta wykonuje test efektu o trudności równej stopniowi talentu, którego chce pozbawić przeciwnika. Powodzenie w tym teście oznacza, że ofiara nie może skorzystać z wybranego talentu aż do chwili, gdy będzie mogła wykonać test zdrowienia.

Stworzenie życia

Liczba wątków: zmienna

Trudność utkania: 21/26

Zasięg: dotyk

Czas działania: 7 + poziom lat

Efekt: stworzenie żywej istoty

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Stworzenie życia to czasochłonny, trudny i drogi czar. Życie musi zostać stworzone w specjalnym roztworze krwi, do którego surowce kosztują 100 sztuk srebra dziennie. Jeśli substancja nie będzie uzupełniana przed powstaniem życia, to ono umrze.

Każdego dnia Ksenomanta może spróbować utkać jeden wątek czaru. Musi zdecydować, jakimi cechami i zdolnościami chce obdarzyć tworzoną formę życia, od tego bowiem będzie zależeć pełna liczba wątków, które trzeba wpleść. Utkanie każdego wątku zajmuje godzinę. Wplecione wątki oczywiście wzmacniają duchową energię roztworu krwi, zwiększają siłę formy życia. Każdy utkany wątek zwiększa o jeden stopień cechy, obronę magiczną lub poziom talentu – w zależności od życzenia Ksenomanty. Aby zwiększyć poziom jednego z talentów powstającej istoty, mag musi posiadać krew postaci, obdarzonej danym talentem na wyższym poziomie niż aktualnie ma forma życia. Tak więc, na przykład, by zwiększyć poziom talentu z 5 na 6, Ksenomanta będzie potrzebował krwi bohatera, który posiadał ten talent na poziomie co najmniej 6.

Forma życia będzie kompletna w chwili, gdy Ksenomanta utka wszystkie cechy i zdolności. Ostatni wątek wpleciony zostaje po to, by wzmocnić wszystkie wcześniejsze i umożliwia istocie opuszczenie roztworu krwi.

Następnie Ksenomanta wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej nowej istoty. Jeśli się on powiedzie, forma życia zostanie stworzona i przyjmie dowolną, wybraną przez maga

postać (nie może jednak pochodzić z żadnej z ras Dawców Imion).

Zdzieranie skóry

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 17/18

Zasięg: dotyk

Czas działania: poziom rund

Efekt: *moc woli* + 4

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta dotyka swej ofiary, a następnie wykonuje szybki ruch, jakby wyszarpywał jej kawał skóry. Jeżeli test *rzucania czarów* zakończy się powodzeniem, skóra nieszczęśnika zacznie oddzielać się od jego ciała i mięśni, zwijając się i skręcając. W każdej rundzie działania zaklęcia Ksenomanta wykonuje test efektu określając zadawane obrażenia. Ale i tak najgorsza dla ofiary jest pierwsza runda, gdyż poza wspomnianymi obrażeniami otrzymuje ona pięć ran. Oczywiście czar ten działa tylko na istoty posiadające skórę.

Ten straszliwy czar wzorowany jest na jednej ze zdolności posiadanej przez niektóre Horrory. Najprawdopodobniej przed laty jedna z tych bestii nauczyła go pewnego Ksenomantę, a później przekazywany on był „z rąk do rąk” przez tych magów. W większości miejsc użycie tego zaklęcia jest nielegalne, a w królestwie Throalu sama jego znajomość jest przestępstwem.

Żywy trup

Liczba wątków: 4

Trudność utkania: 13/19

Zasięg: dotyk

Czas działania: poziom dni

Efekt: *moc woli*

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (opis)



Ksenomanci wykorzystują to zaklęcie do tworzenia zombie z niedawno zmarłych stworów lub Dawców Imion. W tym celu mag wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej większej z dwóch liczb: obronie magicznej ofiary lub liczbie dni, które minęły od jej śmierci.

Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta wykonuje test efektu, określając maksymalną wartość cechy ożywianej istoty. Wynik „9”, na przykład, ograniczy cechy stworzenia do 9 – każda większa wartość ulegnie zmniejszeniu do 9, ale mniejsze pozostaną bez zmian. Przedśmiertne stopnie inicjatywy, Percepcji i Siły Woli ofiary należy zmniejszyć o 3. Ponadto szybkość (zarówno pełna, jak i walce) ulegnie spłowieniu. Natomiast próg życia należy zwiększyć o 30, pamiętając jednocześnie, że zombie nie posiadają progu przytomności.

Zombie są posłuszne Ksenomancie. Jeśli stopnie ich Siły Woli i Percepcji są większe od 2, to ożywieńcy mogą wykonywać skomplikowane polecenia, w rodzaju: „Czekaj na następną osobę, która wejdzie do tego pomieszczenia, zaatakuj ją i pozbaw życia”.

ZAKŁĘCIA KRĘGU DZIESIĄTEGO

Brama

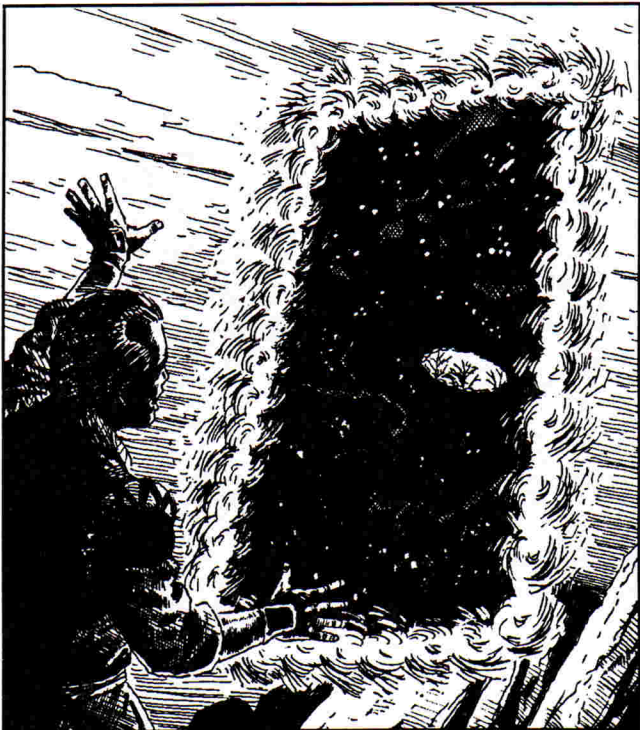
Liczba wątków: 5 Trudność utkania: 12/19

Zasięg: 8000 km Czas działania: poziom rund

Efekt: *moc woli* + 10

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (opis)

To zaklęcie otwiera szczelinę w przestrzeni astralnej, która łączy znajdującego się w niemal dowolnym miejscu Ksenomantę ze stworzonym przez niego kościanym kręgiem (str. 175, PZ). Powstała w ten sposób brama ma 3 metry wysokości i 1,5 metra szerokości, a jej kontury zaznaczone są zielonymi iskrami jakby



sztucznych ogni. Aby stworzyć szczelinę, Ksenomanta musi wykonać test *rzucania czarów* o trudności równej najwyższej obronie magicznej postaci znajdującej się w promieniu 10 metrów od niego. Do połączenia szczeliny z kościanym kręgiem wymagany jest jeszcze test efektu o trudności zależnej od odległości dzielącej Ksenomantę od kręgu. Opisuje to poniższa tabela:

Odległość	Stopień trudności
mniej niż 2 km	2
2-7,5	5
8-15	8
16-40	11
41-80	14
81-160	17
161-320	20
321-800	23
801-1600	26
1601-3200	29
3201-8000	32

Ośłabienie wzorca

Liczba wątków: 7

Trudność utkania: 14/23

Zasięg: 100 metrów

Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli* + 12

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Ksenomanta rzuca to zaklęcie na przedmiot wzorca, którym może być, na przykład, magiczna broń. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu o trudności równej obronie magicznej przedmiotu. Przeciętny sukces oznacza, że przedmiot otrzymuje uszkodzenia (patrz *Opcjonalne zasady*, str. 115), duży sukces – że szkody uczyniono wzorcowi, ogromny niszczy wątki wzorca (nie można do przedmiotu wpleść więcej wątków), a wyjątkowy całkowicie niszczy zarówno wzorzec, jak i przedmiot. Efekty kolejnych wyników testu kumulują się, innymi słowy duży sukces oznacza uszkodzenia zarówno przedmiotu, jak i wzorca.

Przejęcie karmy Horra

Liczba wątków: 2

Trudność utkania: 18/20

Zasięg: 50 metrów

Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli* + 10

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Moc tego zaklęcia pozwala Ksenomancie przejąć karmę Horra. Podczas jego rzucania zarówno mag, jak i bestia, zostają otoczeni zimnymi, błękitnymi płomieniami. Po udanym teście *rzucania czarów* Ksenomanta wykonuje test efektu o trudności równej obronie magicznej Horra. Każdy poziom wyniku testu pozbawia stwora jednego punktu karmy (przeciętny sukces – 1 punkt, duży – 2, ogromny – 3, a wyjątkowy – 4). Ksenomanta może przejąć tę energię, pozbawiając ją wcześniej wszelkich złych elementów, co oznacza, że będzie używał własnej kości karmy. Ewentualnie może wchłoniąć całość tej potęgi i wykorzystać





kostkę karmy Horrora, kosztuje go to jednak 2 punkty wyczerpania. Korzystanie z tak obcej energii nie jest łatwe, nawet dla zaawansowanego Ksenomanty. Przejęta od Horrora karma musi zostać zużyta w następnej rundzie lub zostanie stracona.

Przeniesienie obrazów

Liczba wątków: 3

Zasięg: 100 metrów

Efekt: *moc woli + 10*

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (opis)

Mocą tego zaklęcia Ksenomanta przenosi obrażenia z jednej żywej postaci na inną. Mag wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej wyższej z obron magicznych któreś z ofiar. Jeżeli test zakończy się powodzeniem, jasny blask oświetli postać, która zostanie w ten dziwny sposób uleczona, a czarna aura otoczy nieszczęśnika, który otrzyma obrażenia. Ksenomanta wykonuje test efektu, by określić liczbę przenoszonych i „uleczonych” obrażeń. Przed zadanymi mocą tego zaklęcia obrażeniami chroni pancerz duchowy. Ten czar pozwala „uleczyć” tylko rzeczywiście otrzymane obrażenia. To znaczy, jeśli mag uzyska w teście efektu wynik „16”, a postać ma tylko 9 obrażeń, to przeniesionych zostanie tylko 9 punktów.

Wzmocnienie wzorca

Liczba wątków: 6

Zasięg: dotyk

Efekt: *moc woli + 12*

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Trudność utkania: 14/19

Czas działania: 1 runda

Ksenomanta rzuca to zaklęcie na przedmiot wzorca, którym może być, na przykład, magiczna broń. Po udanym teście *rzucania czarów* wykonuje test efektu o trudności równej obronie magicznej przedmiotu. Przeciwny sukces oznacza, że przedmiot będzie wytrzymałszy (+5 do pancerza fizycznego – dotyczy to przedmiotu, a nie jego posiadacza), duży sukces – wzmacnia sam wzorec (+5 do pancerza duchowego), ogromny cementuje wątki wplecione we wzorec (+5 do obrony magicznej przedmiotu), a wyjątkowy zwiększa o dodatkowe +5 pancerz fizyczny, pancerz duchowy i obronę magiczną przedmiotu. Efekty kolejnych wyników testu kumulują się, innymi słowy: duży sukces oznacza przyrost zarówno pancerza fizycznego, jak i duchowego o +5. Jeżeli przedmiot posiada pancerz fizyczny, ulegnie on zwiększeniu. Jeśli nie, wartość pancerza będzie odtąd wynosić 5.

ZAKŁĘCIA MISTRZA ŻYWIOŁÓW

ZAKŁĘCIA KRĘGU DZIEWIĄTEGO

Księżycowy cień

Liczba wątków: 5

Zasięg: 100 metrów

Efekt: *moc woli + 10*

Trudność utkania: 16/22

Czas działania: 1 miesiąc

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Do rzucenia tego zaklęcia Mistrz Żywiołów potrzebuje jakiegoś osobistego przedmiotu należącego do ofiary, która musi się oczywiście znajdować w zasięgu czaru. Co więcej, *Księżycowy cień* należy rzucać w nocy, w świetle księżyca. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że mag ukradł ofierze jej cień, zastępując go innym, jasnoszarym. Tenże drugi cień formuje się nad nieszczęśnikiem, a potem odlatuje do Mistrza Żywiołów. W chwilę później cień ofiary słabnie, a potem szarzeje i w końcu staje się ledwie widoczny – nawet w jasnym świetle pustynnego słońca.

Po rzuceniu zaklęcia, jego efektu nie ogranicza już zasięg. Poprzez *Księżycowy cień* Mistrz Żywiołów słyszy wszystko, co dochodzi do uszu ofiary. Kiedy nieszczęśnik mówi, *Księżycowy cień* przemawia jego słowami. Co więcej, mag może ranić ofiarę, wbijając srebrny sztylet w księżycowy cień i wykonując test efektu. Działanie tego zaklęcia niweluje udane rzucenie *Rozproszenia magii*, którego celem musi jednakże być księżycowy cień, a nie ofiara.

Rozproszenie chmur

Liczba wątków: 3

Zasięg: 1,5 kilometra

Efekt: *moc woli + 8*

Trudność utkania: 15/20

Czas działania: 1 + poz. godzin

Trudność rzucenia: 8 (lub więcej, patrz opis)

Rzucając to zaklęcie Mistrz Żywiołów wykonuje rozkazujący gest, nakazując obłokom się rozproszyć. Aby rozproszyć zwykłe chmury, trzeba w teście *rzucania czarów* uzyskać co najmniej 8; w przypadku burzy,

trudność testu wzrośnie do 13. Chmury przywołane magią lub przez żywioły opierają się zaklęciu z obroną magiczną ich twórcy. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że obłoki udało się rozproszyć.

W normalnych warunkach chmury będą rozpraszać się przez 60 minut. Jednakże w przypadku tego zaklęcia czas ten może ulec zmianie – Mistrz Żywiołów wykonuje w tym celu test efektu. Wynik tego testu należy odjąć od wspomnianych 60 minut, określając w ten sposób czas rozpraszania.

Kragen Prostý rzuca Rozproszenie chmur. W teście rzucania czarów uzyskuje rezultat 11, co oznacza sukces. Ma również szczęście wykonując test efektu, gdyż wyrzuca 17. Tak więc chmury rozpraszają się po 43 minutach ($60 - 17 = 43$).

Rozproszenie chmur można rzucić więcej niż raz na te same obłoki, przyspieszając czas nastąpienia wypogodzenia. Centrum efektu działania tego zaklęcia znajduje się w miejscu, w którym Mistrz Żywiołów stał rzucając je, i nie porusza się wraz z nim. Zasięg 1,5 kilometra to promień obszaru ziemi, który zostanie „oczyszczony” z wiszących nad nim chmur. Mag może rozproszyć dowolne chmury znajdujące się w jego polu widzenia, choć ich „wysokość” z pewnością przekracza 1,5 kilometra.

Smoczy oddech

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 15/20

Zasięg: 50 metrów

Czas działania: 1 runda

Efekt: *moc woli* + 12

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów uwalnia to zaklęcie jednocześnie krzycząc, a magia wzmacnia jego głos tak, że

przypomina on ryk smoka. A wtedy z rozpostartych rąk maga wystrzeliwuje strumień płomieni. Mistrz Żywiołów może wybrać tylu przeciwników na ofiary tego zaklęcia, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*. Następnie wykonuje test *rzucania czarów*, którego wynik porównuje z obroną magiczną każdej ofiary.

Postaci trafione ognistym podmuchem otrzymują obrażenia, które ustala się wykonując test efektu. Ponadto zaczynają się one palić i w każdej następnej rundzie otrzymują dalsze obrażenia ze stopniem 7. Płomień można ugasić tylko w jeden sposób – wykonując udany test Siły Woli o trudności równej obronie magicznej Mistrza Żywiołów.

Ściana ognia

Liczba wątków: 4

Trudność utkania: 14/20

Zasięg: 50 metrów

Czas działania: 1 + poz. godzin

Efekt: *moc woli* + 10

Trudność rzucenia: 2

Do rzucenia tego zaklęcia Mistrzowi Żywiołów potrzebne jest jakieś źródło ognia – wystarczy zwykła pochodnia. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że może on powołać do istnienia ścianę magicznych płomieni składającą się z części o grubości 30 centymetrów, a szerokości i wysokości 3 metrów. Mistrz Żywiołów może stworzyć tyle części, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*, i umieścić je na ziemi lub w powietrzu, w zależności od potrzeby. Trzeba jednak pamiętać, że ściany nie można „postawić” na żadnej żywej istocie – próba wykonania czegoś takiego spowoduje natychmiastowe zniszczenie danej jej części.

Każda część ściany ma następujące współczynniki:

Obrona fizyczna: 17 **Obrona magiczna:** 15

Pancerz fizyczny: 5 **Pancerz duchowy:** 7

Próg życia: 50

Bohater, któremu nie powiedzie się test ataku wymierzonego w ścianę, oczywiście w nią trafi, ale jego cios nie przyniesie po prostu żadnego efektu. Co więcej, tylko wyjątkowy sukces pozwala na przebicie pancerza ściany.

Każda postać lub przedmiot, które zetkną się ze ścianą, otrzymują obrażenia równe wynikowi testu efektu. Broń, która może się zapalić i która otrzymuje uszkodzenia przekraczające jej stopień obrażeń, ulega zniszczeniu. Natomiast metalowe i inne trudno palące się przedmioty stają się zbyt gorące, by je utrzymać w ręku.

Ściana wody

Liczba wątków: 4

Trudność utkania: 14/20

Zasięg: 50 metrów

Czas działania: 1 + poz. godzin

Efekt: *moc woli* + 10

Trudność rzucenia: 2



Do rzucenia tego zaklęcia Mistrzowi Żywiołów potrzebne jest pojemnik zawierający co najmniej litr wody. Udany test *rzucania czarów* oznacza, że może on powołać do istnienia ścianę magicznej wody składającą się z części o grubości 30 centymetrów, a szerokości i wysokości 3 metry. Mistrz Żywiołów może stworzyć tyle części, ile wynosi jego poziom *rzucania czarów*, i umieścić je na ziemi lub wodzie, w zależności od potrzeby. Trzeba jednak pamiętać, że ściany nie można „postawić” na żadnej żywej istocie – próba wykonania czegoś takiego spowoduje natychmiastowe zniszczenie danej jej części.

Każda część ściany ma następujące współczynniki:

Obrona fizyczna: 12 **Obrona magiczna:** 10
Pancerz fizyczny: 10 **Pancerz duchowy:** 12
Próg życia: 60

Bohater, któremu nie powiedzie się test ataku wymierzonego w ścianę, oczywiście w nią trafi, ale jego cios nie przyniesie po prostu żadnego efektu. Co więcej, tylko wyjątkowy sukces pozwala na przebicie pancerza ściany. Kiedy minie czas działania, woda znów znajdzie się w pojemniku.

Ściana umieszczona na strumieniu (ewentualnie innej płynącej wodzie) lub na obszarze wodnym znacznie większym od niej może odzyskiwać otrzymane uszkodzenia. W tym celu Mistrz Żywiołów w każdej rundzie po otrzymaniu przez ścianę uszkodzeń wykonuje test efektu, którego wynik określa odzyskane obrażenia.

ZAKŁĘCIA KRĘGU DZIESIĄTEGO

Ogień i woda

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 17/20
Zasięg: 120 metrów **Czas działania:** 1 + poz. godzin
Efekt: *moc woli* + 9
Trudność rzucenia: 2 (lub więcej, patrz opis)

Rzucający to zaklęcie mag musi skupić się tylko i wyłącznie na tym czarze – nie może mówić, poruszać się ani wykonywać żadnych innych działań. Podczas całej operacji myśli o esencji żywiołów wody i ognia, a potem wyobraża sobie ich wymianę. Trudność rzucenia tego zaklęcia to obrona magiczna ziemi lub powietrza (zwykle równa 2). Jednakże w przypadku magicznych żywiołów może ona być równa obronie magicznej osoby, która je stworzyła. Zaklęcie to pozwala przemienić ogień w wodę lub wodę w ogień. Oczywiście to mag decyduje, którą z wersji czaru rzuca. Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu, określający w metrach promień sfery, w której nastąpiła wymiana (obszar ten może mieć dowolny kształt, ustalony przez czarującego) – na przykład wynik „15” oznacza 15 metrów. Kiedy minie czas działania zaklęcia, żywioł powraca do swej postaci. Mocą



tego zaklęcia Mistrz Żywiołów może stworzyć krąg ognia na środku morza; co więcej, magiczne płomienie nie zagasną.

Ognisty kupiec

Liczba wątków: 3 **Trudność utkania:** 15/19
Zasięg: 50 metrów **Czas działania:** 1 + poz. dni
Efekt: *moc woli* + 5
Trudność rzucenia: 10 (obrona magiczna ducha)

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że Mistrzowi Żywiołów udało się przywołać ducha żywiołu ognia, który przyjmuje postać humanoida, zwykle krasnoluda wzrostem – o dziwo – nie ustępującym elfom (210 centymetrów). Jeśli zajdzie taka potrzeba, duch zmniejszy swój wzrost o 50 procent. Poniżej podajemy jego cechy.

Ognisty kupiec

ZR: 8	SF: 8	ŻYW: 9
PER: 5	SW: 7	CHA: 7
Inicjatywa: 9	Obrona fizyczna: 11	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 10	
Atak: 9	Obrona społeczna: 12	
Obrażenia: 10	Pancerz fizyczny: 4	
Liczba czarów: –	Pancerz duchowy: 3	
Rzucanie czarów: –	Zachowanie równowagi: 8	
Efekt: –	Test zdrowienia: 2	
Próg życia: 50	Szybkość w walce: 120	
Próg ran: 13	Pełna szybkość: 240	
Próg przytomności: –		

Mistrz Żywiołów mówi kupcowi, czego potrzebuje. Jeśli duch będzie musiał targować się lub prowadzić negocjacje, to w ramach testów oddziaływania wykonuje się testy efektu. Kupiec wyruszy do najbliższej osady lub miasta, kupi dobra, o które go poproszono, a potem dostarczy je Mistrzowi Żywiołów. Duch za jednym zamachem może przenieść 150 kilogramów zakupów. Porusza się natomiast z prędkością 75 kilometrów na godzinę i może bez problemu podróżować 24 godziny na dobę.

Powietrzna forteca**Liczba wątków:** zmienna **Trudność utkania:** 17/23**Zasięg:** dotyk **Czas działania:** poz. x 10 godzin**Efekt:** *moc woli* + 12**Trudność rzucenia:** 2

Udany test *rzucania czarów* oznacza, że mag stworzył z żywiołu powietrza przezroczystą fortecę. Jeśli Mistrz Żywiołów chce, forteca może mieć wybrane przez niego zabarwienie. Każdy wpleciony w zaklęcie wątek pozwala stworzyć 25 metrów kwadratowych podłogi (kwadrat o boku 5 metrów lub jego odpowiednik) otoczonych trzymetrową ścianą. Ten sam wątek można również spożytkować tworząc mniejsze pomieszczenie otoczone ścianami i sufitem.

Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu, którego wynik określa wartość Siły Fizycznej, obrony fizycznej i pancerza duchowego zewnętrznych ścian i podłóg. Wewnętrzne ściany i sufity posiadają Siłę Fizyczną, obronę magiczną i pancerz duchowy równe obronie magicznej maga.

Podłogi można umieszczać jedna nad drugą, a części zewnętrznych ścian można – choćby dla estetyki – w ogóle nie tworzyć. Fortecę można uzupełnić dodając elementy stworzone z innych żywiołów – mogą to być, na przykład, drewniane drzwi czy kamienne portale.

Forteca może unosić się lub opadać z prędkością 30 metrów na minutę. Co więcej, może się ona poruszać po okolicy z szybkością 7,5 kilometra na godzinę.

Mistrzowie Żywiołów często wykorzystują magię krwi do wydłużenia czasu istnienia forticy, wymaga to jednak od nich poświęcenia co najmniej punktu obrażeń. Każdy poświęcony punkt wydłuży czas działania zaklęcia o rok i dzień.

Ziemia i powietrze**Liczba wątków:** 3 **Trudność utkania:** 16/20**Zasięg:** 120 metrów **Czas działania:** 1 + poz. godzin**Efekt:** *moc woli* + 10**Trudność rzucenia:** 2 (lub więcej, patrz opis)

Rzucający to zaklęcie mag musi skupić się tylko i wyłącznie na tym czarze – nie może mówić, poruszać się ani wykonywać żadnych innych działań. Podczas całej operacji myśli o esencji żywiołów ziemi i powietrza, a potem wyobraża sobie ich wymianę. Trudność rzucenia tego zaklęcia to obrona magiczna ziemi lub

powietrza (zwykle równa 2). Jednakże w przypadku magicznych żywiołów może ona być równa obronie magicznej osoby, która je stworzyła. Zaklęcie to pozwala przemienić ziemię w powietrze lub powietrze w ziemię. Oczywiście to mag decyduje, którą z wersji czaru rzuca. Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu, określający w metrach promień sfery, w której nastąpiła wymiana (obszar ten może mieć dowolny kształt, ustalony przez czarującego) – na przykład wynik „18” oznacza 18 metrów. Kiedy minie czas działania zaklęcia, żywioł powraca do swej oryginalnej postaci.

Zmiana pogody**Liczba wątków:** 5**Trudność utkania:** 13/20**Zasięg:** 15 km**Czas działania:** 10 + poz. godzin**Efekt:** *moc woli* + 8**Trudność rzucenia:** 2

Rzucając to zaklęcie Mistrz Żywiołów cicho wypowiada imiona wiatrów i deszczy. Po udanym teście *rzucania czarów* otrzymuje na pewien czas moc kontrolowania zmiany pogody. Podczas każdej godziny ma może:

- Zwiększyć lub zmniejszyć temperaturę o 3 stopnie Celsjusza.

- Zwiększyć lub zmniejszyć prędkość wiatru o 7,5 kilometra na godzinę.

- Zwiększyć szansę zmiany opadów o 10 procent. Jeśli pada, to zmiana oczywiście będzie oznaczać koniec deszczu. Jeżeli natomiast jest sucho, to po prostu nastąpią opady.

Po udanym teście *rzucania czarów* Mistrz Żywiołów wykonuje test efektu. Podczas pierwszej zmiany pogody stopień trudności wynosi 5. Jeśli mag pragnie dokonać jakichś modyfikacji później, stopień trudności będzie wynosił 5 plus liczba dokonanych już zmian. Jeżeli, na przykład, Mistrz Żywiołów podniósł temperaturę o 9 stopni, zwiększył prędkość wiatru o 15 kilometrów na godzinę i sprawił, że szansa zmiany opadów wynosi 30 procent (czyli w sumie dokonał ośmiu zmian), stopień trudności będzie wynosił 13.

Każda zmiana następuje w minutę po wykonaniu przez maga udanego testu efektu. Jednakże to Mistrz Gry decyduje, czy po jednej zmianie opadów może nastąpić następna.

GŁOSICIELE



*Dlaczego wybrałem ścieżkę Mynbruje? Dla mnie najważniejsza jest prawda.
Jedynie dzięki prawdzie można rozwikłać tajemnice wszechświata.*

Jaron z Bethabel, bibliotekarz z Throalu, 1506 TH

W tym rozdziale opisane są moce głosicieli, którzy przemierzają Barsawie, poświęcając swe życie upowszechnianiu ideałów i cnót, propagujących ich Pasje. Znajdziecie tu także reguły, pozwalające graczom wcielić się w role głosicieli.

Wyznawcami Pasji zostają osoby, które zdecydowały się poświęcić się duchowej powinności, jaką jest służba u jednej z tych wymagających patronek. Z reguły takie osoby odkrywają swe powołanie w późnym okresie życia, gdy uzyskają już pewne doświadczenie w uprawianej przez siebie dyscyplinie. Wówczas zaczynają naśladować jedną z dwunastu Pasji (dokładny opis wszystkich Pasji znajdziecie w podręczniku podstawowym **Przebudzenie Ziemi** na stronach 316-321).

Zawód głosiciela nie przynosi zysków. Nie istnieje żadna organizacja pomagająca wysłańcom Pasji zaspokajając ich codzienne potrzeby. Jedynie wyznawcy Dis tworzą formalną organizację. Inni czasami gromadzą się w małych grupach, by podyskutować o kodeksie postępowania, według którego żyją. Na przykład, w królestwie Throal dwudziestu głosicieli Thystoniusa stworzyło wspólnie elitarną jednostkę wojskową, zwaną Pierwszą Strażą. Podtrzymują w ten sposób nawzajem swą wiarę w wybranego przez siebie patrona i nierzadko udzielają swego poparcia w bitwach. Jednakże, każdy z adeptów wchodzących w skład tej doborowej kompanii musi brnąć przez życie o własnych siłach. Zdarza się, że głosiciele są utrzymywani przez wspólnoty, pragnące, aby takie osoby zamieszkiwały wśród nich i wspierały ich cele. Z reguły jednak, adepci, którzy zostają sługami Pasji, pozostają przy wyuczonym zawodzie i dzięki niemu zarabiają na życie.

Adept pragnący zostać głosicielem, musi umieć pogodzić styl życia i ideologię swej dyscypliny z kodeksem postępowania wybranej patronki. W niektórych przypadkach nie następuje to trudności. Na przykład wielu Fecht mistrzów decyduje się naśladować Thystoniusa. W momencie, gdy dojdzie do konfliktu między dwiema ideologiami, adept staje w obliczu dylematu. Tego typu rozdarcie wewnętrzne może wystąpić na przykład wtedy, gdy Złodziej zostaje naśladowcą Thystoniusa. Sposób myślenia Złodzieja nakazuje mu unikać otwartej walki, podczas gdy Pasja zachęca swe sługi do szukania fizycznych utarczek. W tym przypadku oba punkty widzenia wydają się trudne do pogodzenia. Im bohater będzie wierniejszy swej złodziejskiej naturze, tym mniej korzyści będzie czerpał ze służby u Pasji i vice versa.

Pragnienie naśladowania Pasji, której ideologia odbiega od poglądów narzucanych przez wybrany wcześniej zawód, może budzić wątpliwości. Każda dyscyplina ogranicza jednak sposób postrzegania świata przez adepta. Z tego powodu bohater może pragnąć rozszerzyć horyzonty, obierając za patronkę Pasję o innej naturze.

JAK STAĆ SIĘ GŁOSICIELEM?

Prawie wszyscy mieszkańcy Barsawii oddają cześć dwunastu Pasjom. Głosiciel wybiera jednak tylko jedną patronkę, obiera jej idee oraz cele za swoje i przyczynia się do ich rozpowszechnienia na świecie.

Bohaterowie graczy nie mogą zacząć gry jako głosiciele, gdyż nie jest to ani zawód ani dyscyplina. Służba u jednej z Pasji stanowi specyficzną powinność, powziętą w późniejszym okresie życia. Większość adeptów decyduje się na ten krok dopiero po zdobyciu znacznego doświadczenia w dyscyplinie, czyli po osiągnięciu co najmniej piątego kregu. Ostateczna decyzja co do tego, kiedy bohater może zostać głosicielem, należy do Mistrza Gry.

Śmiałek musi ogłosić, że chce zostać wyznawcą Pasji, uzyskać zgodę prowadzącego grę oraz wydać 200 punktów legend, aby uzyskać pierwszy poziom talentu głosiciela. (Opis tego talentu znajdziecie w rozdziale **Talenty** na str. 43). Bohater staje się głosicielem w momencie, w którym wydaje punkty legend. Poziom talentu głosiciela określa moc powierzona przez Pasję swemu wyznawcy (patrz **Reguły dla głosicieli**, str. 87).

SZALONE PASJE

Teoretycznie śmiałek może zostać głosicielem dowolnej z dwunastu Pasji. Mistrz Gry powinien jednak dokładnie zdawać sobie sprawę z konsekwencji, które mogą wynikać z dopuszczenia do gry bohatera służącego jednej z trzech szalonych Pasji – Dis, Raggoka lub Vestriala. Z jednej strony wcielanie się w wyznawcę szalonej Pasji może stwarzać wiele okazji do ciekawego odgrywania roli. Z drugiej jednak należy pamiętać, że mieszkańcy Barsawii obawiają się tych trzech istot i zaciekle zwalczają ich głosicieli. Nawet imperium Thery ledwo toleruje głosicieli Dis – Pasji biurokracji i niewolnictwa. Słudzy szalonych Pasji mają wiele trudności w wykonywaniu nawet najprostszych czynności, jak na przykład dokonywanie zakupów, gdyż mieszkańcy nie chcą mieć z nimi nic wspólnego.

Natomiast tacy głosiciele z powodzeniem mogą odgrywać zawziętych wrogów bohaterów graczy. Skoro wyznawca Dis, Raggoka lub Vestriala (podobnie jak gracz, który go stworzył) miałby trudności z dopasowaniem się do drużyny, czemu nie miałby stanąć po drugiej stronie barykady? Opisane w tym rozdziale moce i akty wiary głosicieli szalonych Pasji powinny posłużyć prowadzącemu grę do stworzenia ciekawych i groźnych przeciwników dla bohaterów.

Wyjątkowo ambitni głosiciele mogą nie godzić się na istnienie tak potwornych stworzeń jak szalone Pasje, i pragnąć je uleczyć. Jest to wymarzone zadanie na przykład dla głosicieli Mynbruje. Wypełnienie tak śmiałego zadania będzie wymagało od bohatera wielu



lat poszukiwań odpowiednich talentów i wiedzy. Jedynie najpotężniejsi głosiciele zdołają wpłynąć bezpośrednio na same Pasje. Takie przedsięwzięcie szczególnie dobrze komponuje się z długą i skomplikowaną kampanią w Barsawii.

REGUŁY DLA GŁOSICIELI

Ten rozdział jest poświęcony sposobowi, w jaki głosiciele otrzymują od swych Pasji moce i jak je później rozwijają.

TALENT GŁOSICIELA

Bohater, który chce zostać wyznawcą Pasji, musi nauczyć się talentu *głosiciel* na pierwszym poziomie. Talent ten nie daje mu sam w sobie żadnych specjalnych mocy. Jest jedynie miarą zdolności, jakie Pasja przyznaje swemu słudze. Podczas gdy poziom talentu *głosiciel* rośnie, zwiększają się też zdolności. Talent jest więc wskaźnikiem, który pozwala graczowi i Mistrzowi Gry opisać, jak bardzo Pasja sprzyja swemu głosicielowi. Mówiąc terminami systemu gry, im więcej głosiciel dokonuje aktów wiary godnych patronki, tym szybciej rośnie poziom jego talentu *głosiciel*. W świecie *Przebudzenia Ziemi*, im więcej czynów miłych dla Pasji wykonuje głosiciel, tym więcej ta powierza mu mocy (patrz opis aktów wiary dalej i talentu *głosiciel* na stronie 43).

Bohaterowie graczy nabywają nowe poziomy talentu *głosiciel* w taki sam sposób, w jaki zdobywają inne talenty piątego kręgu (patrz *Zwiększanie poziomu talentów*, str. 221, PZ).

Bohater, który wykupuje pierwszy poziom talentu *głosiciel*, otrzymuje od swej patronki trzy podstawowe moce. Moce, podobnie jak talenty i umiejętności, także mają pewien poziom. Wszystkie trzy posiadają ten sam poziom, równy poziomowi talentu *głosiciel*. Nabycie nowego poziomu talentu *głosiciel* zwiększa automatycznie poziomy tych trzech mocy.

Początkujący głosiciel nabywa pierwszy poziom talentu i otrzymuje trzy moce na pierwszym poziomie. W miarę jak dokonuje aktów wiary, może wydawać punkty legend na zwiększanie poziomu swego talentu i mocy.

AKTY WIARY

Głosiciele muszą zachowywać się zgodnie z oczekiwaniami obranych przez siebie patronek. Oznacza to, że powinni dokonywać czynów zgodnych z ideologią wybranej Pasji. Na przykład, głosiciel Garlen powinien leczyć potrzebujących, podczas gdy naśladowca Upandala ma obowiązek być budowniczym lub wspierać ludzi, którzy coś tworzą. Działając zgodnie z oczekiwaniami patronki, głosiciel przyczynia się do zachowania i rozpowszechnienia jej ideałów. Dzięki takim czynom Pasja pozostaje żywa w sercach i duszach mieszkańców Barsawii.

Mistrzowie Gry i gracze mogą wymyślać nowe akty wiary i nie ograniczać się do listy podanej dla każdej z Pasji (patrz str. 90). Każdy uczynek podkreślający głoszone przez Pasję idee nadaje się na akt wiary. Mistrz Gry powinien akceptować wymyślone przez graczy akty wiary i zaliczać je do jednej z trzech opisanych dalej kategorii: mniejsze, większe lub żarliwe.

Mistrz Gry ma prawo kontrolować sposób, w jaki głosiciel zyskuje nowe moce. W tym celu może ograniczać sposobności do dokonania aktu wiary w czasie przygody lub dawać głosicielowi dodatkowe szanse do zwiększenia potęgi. Ponadto prowadzący grę rozsądza, ile punktów wiary głosiciel otrzyma za swój czyn.

Wynagrodzenie w punktach wiary

Akty wiary to czyny, jakich dokonuje głosiciel, naśladując dążenia i cele wybranej przez siebie Pasji. Głosiciele otrzymują wynagrodzenie za akty wiary w punktach wiary. Mistrz Gry ocenia dokonany przez głosiciela akt wiary i przyznaje mu odpowiednią liczbę punktów. Wyodrębniliśmy trzy kategorie aktów wiary, aby pomóc Mistrzom Gry w ocenie dokonanych głosicieli: mniejszy akt wiary – wart 20 punktów wiary, większy – wart 50 punktów wiary i żarliwy – wart 100 punktów wiary. Niżej podaliśmy przykłady aktów wiary z każdej kategorii. Ponadto, przy opisie każdej Pasji znajdziecie przykładowe uczynki, mogące zjednać głosicielowi łaskę patronki.

Mniejszy akt wiary (20 punktów wiary): Mistrz Gry powinien przyznać bohaterowi nagrodę w postaci 20 punktów wiary za każdym razem, gdy śmiałek używa talentów, mocy głosiciela lub umiejętności, by poprzeć cel miły patronce. Wynagrodzenie może wydać się skromne, jeżeli jednak głosiciel regularnie dokonuje mniejszych aktów wiary, szybko zdobędzie znaczącą pulę punktów wiary.

Głosiciel Garlen znajduje ранного mężczyznę, leżącego przy drodze. Zatrzymuje się i leczy nieśczęśnika. Podróżny odzyskuje siły na tyle, że może kontynuować wędrówkę. Napotkany człowiek ma dostatecznie dużo zapasów, by dotrzeć na miejsce, więc głosiciel zostawia go i rusza dalej swoją drogą.

Większy akt wiary (50 punktów wiary): Mistrz Gry powinien potraktować jako większy akt wiary każdy uczynek głosiciela, który kosztuje go dużo czasu i wysiłku, lecz nie naraża na jakieś szczególne niebezpieczeństwo.

Głosiciel Garlen znajduje poważnie раннего człowieka, pozostawionego przy drodze na pewną śmierć. Zatrzymuje się i leczy mężczyznę.

Podróżny odniósł ciężkie obrażenia i potrzebuje spokoju i odpoczynku, by wrócić do zdrowia. Ponadto został okradziony przez bandytów ze wszystkiego, co posiadał. Głosiciel zabiera rannego do zajazdu i płaci gospodarzowi za tygodniowy pobyt nieszczęśnika. Spełniwszy swoją powinność, głosiciel może ruszyć w drogę.

Żarliwy akt wiary (100 punktów wiary): Tyle punktów wiary należy się bohaterowi, który narażał się na ryzyko, by przypodobać się Pasji. Nie musi to być niebezpieczeństwo natury fizycznej. Głosiciel Chorrolisa, Pasji handlu, mógłby zaryzykować dużą sumę pieniędzy w niepewny interes. Chorrolis z pewnością zwróci uwagę na każdego sługę, który naraża dla jego celów swe moce i wpływy, i odpowiednio go wynagrodzi. Głosiciele Thystoniusa, Pasji wielbiącej fizyczne zagrożenie, będą musieli stanąć oko w oko ze śmiercią, by uzyskać tak znaczną nagrodę.

Głosiciel Garlen, który uratował rannego mężczyznę, odkrywa, że bandyci chcą z niewiadomych powodów dokończyć swe dzieło i dobić podróżnego. Zamiast zostawić go w zajeździe, postanawia pozostać u boku rannego i bronić zarówno jego, jak i oberży.

Gromadzenie punktów wiary

Nagrody w punktach wiary można gromadzić. Na przykład, gdyby głosiciel Garlen uleczył rannego, zabrał go do karczmy i obronił przed bandytami, dostałby w sumie 170 punktów wiary.

Wystarczy, że głosiciel spróbuje dokonać aktu wiary, aby mógł dostać za niego nagrodę. Sukces nie jest warunkiem koniecznym do otrzymania wynagrodzenia. Najważniejsze jest, aby wyznawca Pasji włożył w przedsięwzięcie całą duszę i serce. Pasje wymagają od swych sług, aby żyli w zgodzie z określonymi ideałami; nie żądają wymiernych efektów ani wielkich zwycięstw.

Zdobyte przez głosiciela punkty wiary tworzą jego pulę wiary. Pozwala ona ocenić, jak wiele głosiciel wykonał aktów wiary i w związku z tym, jak bardzo jest oddany swej patronce.

Pula wiary głosiciela określa także maksymalny poziom talentu *głosiciel*, jaki może osiągnąć. Tak więc

głosiciel z pulą wiary równą 500 punktów, może osiągnąć co najwyżej 4. poziom talentu *głosiciel*. Zgromadzenie większej liczby punktów wiary nie oznacza automatycznej zmiany faktycznego poziomu talentu *głosiciel*. Za każdy następny poziom talentu należy zapłacić punktami legend.

Tabela punktów wiary pokazuje maksymalne poziomy talentu *głosiciel* w zależności od wielkości puli punktów wiary.

PRZEGAPIENIE OKAZJI

Głosiciel powinien wykorzystać każdą okazję, by zachować się jak Pasja, której służy. Zdarza się jednak,

że wyznawca Pasji zaprzepaszcza taką okazję. Wówczas traci punkty wiary. Rodzaj straconej sposobności decyduje o wielkości kary poniesionej przez głosiciela. Na przykład głosiciel Garlen, który, znalazłszy kogoś rannego, pozostawiłby go własnemu losowi, straciłby 20 punktów wiary. W przypadku, gdyby ominął zamek, którego mieszkańcy błagali o pomoc w walce z nadchodzącym wrogiem, straciłby 100 punktów.

Stracone punkty wiary powinny być odliczone od puli wiary głosiciela. Jeśli zmniejszy się na tyle, że maksymalny poziom talentu *głosiciel* znajdzie się

poniżej faktycznego poziomu, sługa Pasji traci jeden poziom talentu. Na przykład głosiciel z 200 punktami wiary nie może stracić żadnej okazji do dokonania aktu wiary, gdyż wówczas spadłby na pierwszy poziom talentu *głosiciel*. Inny wyznawca Pasji, z pulą wiary równą 2900 punktów, może przegapić wiele sposobności, bo jego poziom talentu spadnie o 1 (do 6. poziomu) dopiero wtedy, gdy straci ponad 800 punktów wiary. Głosiciel, w razie utraty poziomu talentu, traci również punkty legend, za które utracony poziom został uprzednio nabyty. Aby odzyskać stracony poziom, musi jeszcze raz wydać odpowiednią liczbę punktów legend.

Głosiciel Garlen ma talent na poziomie 3 i pulę punktów wiary równą 300. Podczas wędrówki spotyka rannego wieśniaka, który potrzebuje pomocy. Bohater nie decyduje się go uratować, więc traci 20 punktów wiary, co zmniejsza jego pulę wiary do 280 punktów, czyli poniżej wymaganej puli na 3 poziom talentu *głosiciel*. Natychmiast traci jeden

TABELA PUNKTÓW WIARY

Pula punktów wiary	Maksymalny poziom talentu <i>głosiciel</i>
200	2
300	3
500	4
800	5
1300	6
2100	7
3400	8
5500	9
8900	10
14 400	11
23 300	12
37 700	13
61 000	14
98 700	15



poziom talentu (ma 2 poziom talentu i odpowiednie moce). Gracz musi wydać odpowiednią liczbę punktów legend, by odzyskać stracony poziom talentu. Punkty legend, które posłużyły do zakupu pierwotnego 3 poziomu, są bezpowrotnie stracone.

Za każdym razem, gdy bohater ma okazję podać za głosem swej Pasji, Mistrz Gry jest obowiązany go o tym powiadomić. Gracz może wówczas zdecydować, że jego bohater nie skorzysta z tej sposobności i w związku z tym straci odpowiednią liczbę punktów wiary. W razie gdyby głosiciel podjął się próby i poniósł klęskę, i tak dostanie nagrodę w postaci punktów wiary, i nie zostanie w żaden sposób ukarany.

UTRATA ŁASKI

Bohater na pierwszym poziomie talentu, który straci jakkolwiek okazję do postąpienia zgodnie z ideałami swej patronki, traci łaskę Pasji i przestaje być głosicielem. Traci również wszystkie moce głosiciela. Jedynym sposobem na powrót do łask jest dokonanie żarliwego aktu wiary (zgromadzenie 100 punktów wiary poprzez mniejsze i większe akty nie wystarcza, gdyż bohater musi narazić się na niebezpieczeństwo, by odzyskać zaufanie swej patronki). Po wykonaniu żarliwego aktu wiary (niezależnie od tego, czy zakończy się sukcesem, czy też nie) bohater odzyskuje pierwszy poziom talentu, lecz jego pula wiary wynosi 0. 100 punktów wiary potrzebne, by odzyskać łaskę Pasji, nie wchodzi w skład nowej puli wiary. Głosiciel musi dokonać kolejnych aktów wiary, by powiększyć swą pulę.

MOCE GŁOSICIELI

Do wykorzystania niektórych mocy głosiciel będzie musiał użyć swej Charyzmy. W takim wypadku powinien zwrócić się do osoby, na którą chce wpłynąć, słowami pełnymi inspiracji, które nakłonią ją do zmiany poglądów i do przyjęcia ideałów Pasji wyznawanej przez bohatera. Bohater przyzywa moc

dopiero wówczas, gdy przekona rozmówcę o słuszności swych przekonań. Głosiciel sam wybiera rozmówcę i nikt inny prócz niego, nawet jeśli usłyszy i zrozumie słowa wypowiedziane przez bohatera, nie zostanie przez nie zainspirowany.

Niektóre moce mogą zostać użyte w stosunku do kilku osób. Zasady używania takich mocy odbiegają od przedstawionych w podręczniku podstawowym reguł, dotyczących używania talentów, umiejętności i czarów przeciwko kilku celom. W przypadku, gdy bohater pragnie użyć swej mocy przeciwko kilku osobom, wymagany jest test *mocy* głosiciela. Stopień trudności testu to najwyższa obrona (zazwyczaj magiczna lub społeczna) wśród członków grupy. Wynik testu otrzymuje się, porównując stopień trudności z wynikiem rzutu kostką.

Głosiciel może użyć swych mocy na sobie samym. W tym celu musi poprzez medytację połączyć się z patronką.

Zasięg mocy, do użycia których głosiciel musi użyć inspirujących słów, jest wyznaczony przez zasięg głosu bohatera. Zasięg pozostałych mocy wynosi 3 metry za każdy posiadany przez głosiciela poziom talentu.

Głosiciel może użyć każdej ze swych mocy raz dziennie (dzień trwa od jednego do następnego wschodu słońca).

Za każdym razem, gdy głosiciel używa swej mocy przeciwko wyznawcy tej samej Pasji lub na sobie, należy dodać 3 do stopnia mocy.

Głosiciele mogą używać karmy do wszystkich swych mocy.

OPISY PASJI

Opisy dwunastu Pasji zawierają: ideały, charakterystyki typowych głosicieli na ich służbie, sugestie odpowiednich aktów wiary każdej kategorii oraz trzy moce. Każda moc ma swój własny stopień, odpowiadający stopniowi talentu, który pozwala Mistrzowi Gry i graczowi ocenić skutki jej użycia.

ASTENDAR

Idee: miłość, sztuka, muzyka

Głosiciele: Głosicielami Astendara zostają przede wszystkim artyści. Fascynują ich zmysłowe przyjemności, takie jak wykwintne jedzenie, luksusowe ubrania lub namiętne pocałunki. Determinacja, by naśladować Astendara, pobłażając swym pragnieniom, często wpędza ich w tarapaty. Sądzą, że każdy rozumie, iż postępują zgodnie z wolą Pasji. Niestety, większość ludzi postrzega ich jako wyuzdanych dekadentów, nie potrafiących zapanować nad swymi zachciankami.

Akty wiary:

Mniejszy: Stworzenie dzieła sztuki, wymagającego od jednego do czterech tygodni pracy.

Większy: Doręczenie listu miłosnego, związane z co najmniej pięciodniową podróżą.

Żarliwy: Wmieszanie się w romans, który może narazić głosiciela na cielesne obrażenia. Bohater może na przykład pomagać rozdzielonym przez rodziny kochankom etc.

Moce głosiciela

Zaczarowany dar

Stopień: poziom + Charyzma

Moc pozwala głosicielowi stworzyć zaczarowany podarunek. Przedmiot, jeśli zostanie przyjęty, wywoła u obdarowanego jedno z podstawowych uczuć. Z reguły bohaterowie manipulują za pomocą tej mocy spotkanymi postaciami, wywołując u nich emocje wobec bohaterów niezależnych. Prezentem może stać się każde dzieło sztuki, takie jak piosenka, obraz, wiersz itd. Forma daru będzie zależała od talentów i umiejętności głosiciela. Odbiorca (ten, na kogo ma zadziałać moc) powinien przyjąć podarunek dobrowolnie, niezależnie od tego, czy wie o jego magicznej mocy czy nie. Głosiciel nie może od razu zaśpiewać piosenki w obecności osoby, którą chce zaczarować. Musi w takim wypadku zapytać: „Czy przyjmiesz ode mnie tę piosenkę w prezencie?” Gdy osoba zgodzi się otrzymać prezent, czar zaczyna działać, a przedmiot sam w sobie traci magiczną naturę, choć nie ujmuje to jego wartości jako dzieła sztuki.

Głosiciel może zakląć w zaczarowany przedmiot jedno z podstawowych uczuć: strach, nienawiść, miłość, szczęście, złość lub radość. Uczucie musi być skierowane na konkretny cel, na przykład na władcę, młodą kobietę na ulicy, cytadelę itd. Odbiorca

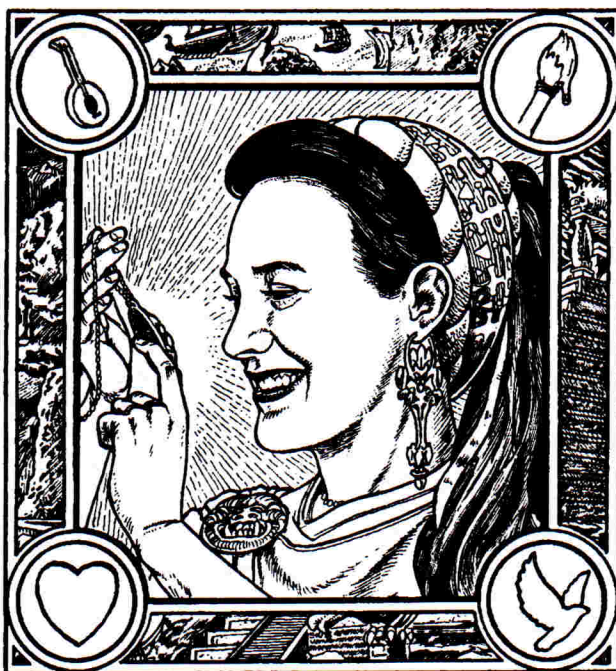
prezentu odczuwa wybraną emocję wobec wskazanego celu. Na przykład, jeśli zaklniemy w statuetkę miłość do młodej dziewczyny i podarujemy figurkę gospodarzowi mieszkającemu nieopodal domostwa wskazanej panny, mężczyzna natychmiast zakocha się w swej sąsiadce.

W momencie gdy odbiorca przyjmie dar, głosiciel wykonuje test *zaczarowanego daru* o stopniu trudności równym obronie społecznej obdarowanego.

Odbiorca daru staje się bardziej podatny na sugestie głosiciela, dotyczące zaklętej w przedmiocie emocji. Pozostaje pod wpływem zaklęcia przez liczbę dni równą poziomowi talentu głosiciela. Wynik testu określa, jak bardzo głosiciel może ingerować w życie obdarowanego *zaczarowanym darem*. Za każdy wynik testu lepszy od przeciętnego, bohater dodaje 2 stopnie do wykonywanych testów oddziaływania, zakładających pozytywne nastawienie do emocji zaklętej w podarunku. Bohater, który stara się oddziaływać na zaklętą osobę, wywołując u niej negatywne nastawienie do emocji zaklętej w przedmiocie, odejmuje 2 stopnie od wykonywanych testów oddziaływania na zaczarowaną postać.

wienie do emocji zaklętej w przedmiocie, odejmuje 2 stopnie od wykonywanych testów oddziaływania na zaczarowaną postać.

*Nedra, głosicielka Astendara piątego poziomu, musi opuścić rodzinną wioskę. W obawie, że zakochany w niej wojownik zaniedba swój obowiązek obrony osady i zechce jej towarzyszyć, Nedra sporządza **zaczarowany dar** w postaci broszki w kształcie tarczy, służącej do spinania płaszcza. Za pomocą swojej mocy, głosicielka zaklina w broszce uczucie radości i jako cel emocji obiera całą wioskę. Ofiarowuje swemu wielbicielowi pożegnalny podarunek. Dumny wojownik niechętnie przyjmuje przedmiot. Nedra wykonuje test *zaczarowanego daru* o stopniu trudności równym obronie społecznej wojownika, która wynosi 9. Bohaterka otrzymuje wynik 16, co oznacza duży sukces. Dzięki zaklęciu, przez kolejne pięć dni, każdy, kto zechce przekonać wojownika do pozostania w ukochanej wiosce, doda 2 do swego testu oddziaływania. Z kolei osoba, próbująca nakłonić wojaka do opuszczenia osady i podążenia za ukochaną, odejmie 2 od swego testu oddziaływania.*



Zaczarowany dar może podarować ktokolwiek komukolwiek. Na przykład dziecko mogłoby zabrać zaczarowany przedmiot z biurka głosiciela i podarować go matce. Jeśli kobieta przyjmie prezent, głosiciel musi wykonać test **zaczarowanego daru**. W przypadku, gdy wynik testu jest pomyślny, czar zaczyna oddziaływać na matkę złodziejaską, niezależnie od tego, czy głosiciel wie, iż jego dar został sprezentowany, czy też nie.

Wzbudzenie miłości

Stopień: poziom + Charyzma

Dzięki tej mocy głosiciel może skłonić inną osobę do zadurzenia się w nim. W tym celu wykonuje test **wzbudzenia miłości** o stopniu trudności równym obronie społecznej wybranej osoby. Pozytywny wynik testu uprawnia go do dodania do każdego następnego testu Charyzmy, wykonanego w stosunku do tej osoby, różnicy między wynikiem testu a jej obroną społeczną. Na przykład, gdy głosiciel wyrzuci 15 podczas testu mocy **wzbudzania miłości**, a obrona społeczna osoby, w którą wymierzono zaklęcie, wynosi 7, wówczas głosiciel doda 8 do każdego następnego testu, związanego z Charyzmą, wymierzonego w tę samą osobę. Skutki **wzbudzenia miłości** utrzymują się przez liczbę dni równą poziomowi talentu **głosiciel**. Głosiciel może w ten sposób wpływać tylko na jedną osobę naraz.

Osoba, na którą rzucono takie zaklęcie, może przejawiać wszelkie odmiany zauroczenia, od szczeniwej miłości do niepohamowanego pożądania. Od zachowania głosiciela w stosunku do zaklętej osoby zależy w dużej mierze jej reakcja na **wzbudzenie miłości**. Ostatnie słowo należy do Mistrza Gry. Głosiciel, który traktuje zaklętą osobę w sposób wyniosły i nieuważny, może spodziewać się, że przejawiać będzie ona bezgranicznie przywiązanie, nie wyjawiając prawdziwych głębszych uczuć z obawy przed odrzuceniem i pogardą. W przypadku, gdy wyznawca Pasji zachęca przedmiot swych starań do fizycznej bliskości, może on zareagować wyjątkową przychylnością, starać się przebywać wciąż z nim i dążyć do zbliżenia. Mistrz Gry, który stroni od odgrywania ról, może każdemu wynikowi testu przypisać inny rodzaj miłości. Nie należy także unikać stwarzania komplikacji

w takich związkach: miłość to zawile uczucie, a głosiciele Astendara powinni wiedzieć, że igrając z tą namiętnością mogą napaść sobie biedy.

Przywrócenie nadziei

Stopień: poziom + Charyzma

Dzięki tej mocy głosiciel może czerpać natchnienie ze źródeł wiecznej młodości, by w najmroczniejszych czasach i miejscach, za pomocą słów pełnych inspiracji, wzbudzić nadzieję na lepszą przyszłość u rannych, skrzywdzonych i zrozpaczonych. Głosiciel wykonuje test **przywrócenia nadziei** o stopniu trudności równym najwyższej obronie społecznej w grupie, włączając w to siebie. Pozytywny wynik testu oznacza, że udało mu się odwrócić uwagę swych towarzyszy od beznadziejności obecnej sytuacji. Dokonuje tego dzięki opowiadaniu o lepszym świecie, gdzie nadzieja jeszcze nie wygasła.

Maksymalna liczba osób objętych działaniem **przywrócenia nadziei** jest równa różnicy pomiędzy wynikiem testu **przywrócenia nadziei** a obro-

ną społeczną, zastosowaną jako stopień trudności. Efekt mocy utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi talentu **głosiciel**. Bohater może zdecydować, które osoby zostaną objęte działaniem mocy w przypadku, gdy tylko część grupy zostanie zaklęta.

Tak długo, jak trwa działanie mocy, bohaterowie nie zwracają uwagi na swe rany. Nie zdają sobie sprawy z osłabienia, bólu i doznanych obrażeń i dlatego mogą kontynuować walkę, aż do śmierci.

CHORROLIS

Idee: bogactwo, handel, zazdrość, pożądanie

Głosiciele: Głosicielami Chorrolisa zostają z reguły sprytni cwaniacy i chciwi kupcy. Są to na przykład ludzie, którzy handlują na Wielkim Targu, lub przewożą towary w karawanach. Wyznawcy tej Pasji często nabywają cenne przedmioty i chowają je w swych skarbcach. Znani ze swych niezwykłych talentów negocjatorskich; wielbicieli Pasji handlu często ukrywają swą tożsamość i patronkę, by wytargować lepszą cenę u nie podejrzewających nic handlowców, nie posiadających tak potężnego sprzymierzeńca.



Akty wiary:

Mniejszy: Handlowanie towarem o wartości 50 sztuk srebra lub większej. Głosiciel nie ma obowiązku negocjować z każdym handlarzem, którego napotka, ale powinien zawrzeć przynajmniej jedną znaczącą umowę za każdym razem, gdy znajduje się na targowisku.

Większy: Spędzenie dużej ilości czasu na poszukiwaniu okazji do zrobienia dużego interesu, o którym mówi zasłyszana plotka.

Żarliwy: Wzięcie pożyczki bardzo wysoko oprocentowanej, z wysokimi karami za zwłokę w spłacie w celu zdobycia niezwykle cennego przedmiotu lub zrobienia interesu, na którym będzie można zarobić mnóstwo pieniędzy.

Moce głosiciela**Wzbudzenie chciwości**

Stopień: poziom + Charyzma

Za pomocą tej zdolności głosiciel, opisujący plan inwestycyjny lub ofertę, może wzmocnić w słuchaczach uczucie chciwości. Ogarnię ich wówczas niepoohamowana żądza stania się częścią przedsięwzięcia i będą gotowi ponieść olbrzymie ryzyko finansowe, by do tego doprowadzić.

Głosiciel wykonuje test *wzbudzania chciwości* o stopniu trudności równym najwyższej obronie społecznej wśród jego słuchaczy. Różnica między wynikiem rzutu kostką udanego testu a obroną społeczną wyznacza liczbę osób objętych efektem mocy. Głosiciel może wykonać następny test *wzbudzenia chciwości* po 5 minutach. Tak długo, jak udają się kolejne testy, coraz więcej osób poddaje się urokowi jego przemowy. Jednakże przy pierwszej porażce słuchacze zdadzą sobie sprawę z tego, że rozpatrywali niezwykle ryzykowną ofertę i nie pragną się w nią angażować.

Bohater, który chce skłonić osobę, znajdującą się pod wpływem *wzbudzenia chciwości*, do zainwestowania pieniędzy, dodaje do swego testu oddziaływania poziom talentu *głosiciel*. Osoba, próbująca wyperswadować zakłętemu kupcowi wejście w ryzykowny interes, musi przy wykonywaniu testu oddziaływania odjąć od stopnia rzutu poziom talentu *głosiciel*. Efekt tej mocy utrzymuje się przez liczbę dni równą poziomowi talentu *głosiciel*. Może się zdarzyć, że zaczarowani handlowcy ockną się z zaślepienia chciwością zanim głosiciel osiągnie swój cel. Mogą wówczas zdecydować, że będą honorować przysięgę daną pod wpływem zaklęcia lub całkiem wycofać się z zobowiązań.

Zachęta do targów

Stopień: poziom + Charyzma

Zachęta do targów umożliwia głosicielowi wpłynięcie na osobę tak, aby ta zechciała rozpocząć z nim negocjacje. Przykładowe zastosowania tej umiejętności: głosiciel chce skłonić starego wojownika do

sprzedania swego ukochanego miecza, z którym wolał nie chce się rozstać; wyznawca Chorrolisa potrzebuje wycisnąć trochę gotówki od przebogatego skąpca, który nie wydaje pieniędzy na nic, z wyjątkiem żywności; handlowiec zamierza przekonać wojownika-domatora, aby ten opuścił swe ulubione, wygodne domostwo i wynajął się do eskortowania karawany kupca w długiej i niebezpiecznej podróży.

Głosiciel wykonuje test *zachęty do targów* o stopniu trudności równym obronie społecznej osoby lub grupy, które pragnie przekonać do negocjacji. Może wpłynąć na liczbę osób równą jego poziomowi talentu. Pozytywny wynik testu oznacza, że głosiciel może wykonać taką liczbę testów opartych na Charyzmie (lub użyć taką liczbę zdolności i umiejętności opartych na Charyzmie), ile wynosi różnica między wynikiem rzutu kostką a obroną społeczną. Jeśli oddziałuje na grupę osób, wówczas porównuje wynik rzutu z obroną społeczną każdej z nich. Efekt mocy trwa liczbę minut równą poziomowi talentu *głosiciel*. W czasie działania mocy głosiciel musi przekonać rozmówcę do wyrażenia zgody na uczestnictwo w wyprawie, udzielenie pożyczki itd. W przeciwnym razie, gdy czas działania się skończy, próba ubicia targu się nie powiedzie i rozmówca odejdzie, stukając się w czoło i zastanawiając, co go naszło, by rozmawiać z takim wariatem. Głosiciel może użyć tej mocy ponownie w stosunku do osoby, co do której próba już raz mu się nie powiodła, dopiero po upływie 24 godzin.

Pomimo iż osoba pod wpływem *zachęty do targów* negocjuje z głosicielem, nie jest jednak chętna do rozstania się ze swą własnością. Targowanie zaczyna się na poziomie 175% prawdziwej ceny przedmiotu lub usługi. Zarówno głosiciel jak i jego rozmówca mogą używać umiejętności i talentów podczas targów.

Znalezienie kosztowności

Stopień: poziom + Percepcja

Znalezienie kosztowności pozwala głosicielowi odnaleźć najcenniejszy skarb, znajdujący się w określonym zasięgu. Czas działania mocy wynosi liczbę minut równą poziomowi talentu *głosiciel* pomnożonemu przez 10.

Zasięg mocy określa się, wykonując test *znalezienia kosztowności*. Zasięg wynosi 30 metrów razy wynik rzutu kostkami. Mistrz Gry informuje gracza wcielającego się w głosiciela o kierunku, w jakim znajduje się źródło bogactwa. Informacje powinny brzmieć na przykład tak: „na północ”, „w stronę słońca”. Nie mogą jednak wskazywać odległości, dzielącej głosiciela od skarbu.

Moc wskazuje tylko jeden skarb i gdy głosiciel się przemieści w trakcie jej działania, nie wskaże mu położenia innego, cenniejszego, który znalazł się później w zasięgu. Moc, podczas całego okresu działania, kieruje bohatera do skarbu, który został



zlokalizowany na początku. W przypadku, gdy głosiciel nie dotarł do skarbu w czasie działania mocy i pragnie użyć jej jeszcze raz w nowym miejscu, **znalezienie kosztowności** wskaże na najcenniejszy skarb tamże (nie musi to być ten sam skarb, za którym podążał głosiciel). Zawzięty poszukiwacz oddali się w takiej sytuacji poza zasięg wykrzyca nowego skarbu i użyje mocy po raz trzeci, by znów namierzyć pierwotny skarb. Chorrolis zawsze uważa najcenniejszy skarb w pobliżu i dlatego ciężko mu skupić się na jednym zadaniu.

Większość skarbów ocenia się po wartości, jaką można otrzymać po ich sprzedaniu. Tak więc skrzynia zawierająca 100 sztuk srebra jest cenniejsza od szkatułki z 1 sztuką złota, podczas gdy piórko rzadkiego ptaka, które głosiciel może sprzedać kolekcjonerowi za 100 sztuk złota jest najcenniejszym z powyższych skarbów.

DIS (PASJA SZALONA)

Idee: zamieszanie, zbędna praca, biurokracja, niewolnictwo

Głosiciele: Głosiciele Dis naśladują swego patrona i schlebiają jego umiłowaniu do braku wyobraźni i jednorodności, ubierając się na szaro i nie wyróżniając się z tłumu. Niektórzy przejmują sieci handlu niewolnikami lub zbiurokratyzowane przedsiębiorstwa handlowe i czerpią zyski z tej działalności. Inni, aby uczcić ideały Dis, izolują się od Dawców Imion i cywilizacji, gdyż Pasja gardzi wszelkimi żywymi istotami.

Akty wiary:

Mniejszy: Narzucenie swej woli innej myślącej istocie.

Większy: Stworzenie zawiłej metody kontrolowania informacji lub wykonywania pracy, nie posiadającej praktycznego zastosowania.

Żarliwy: Wzięcie w niewolę godnego przeciwnika.

Moce głosiciela

Zniewolenie

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala wydać rozkaz, który zostanie wykonany. Osoba, której głosiciel rozkazuje, powinna należeć do jednej z ras Dawców Imion, lecz nie musi rozumieć języka głosiciela.

Głosiciel wykonuje test **zniewolenia** o stopniu trudności równym obronie magicznej przeciwnika. Jeśli test się powiedzie, bohater może wydać rozkaz,

a zniewolony musi go usłuchać. Liczba słów rozkazu musi być mniejsza lub równa różnicy pomiędzy obroną magiczną a wynikiem rzutu kostką. Na przykład, jeżeli głosiciel wyrzucił 15, a obrona magiczna wynosi 13, to rozkaz może mieć co najwyżej dwa słowa (na przykład: „Połóż się!”).

Polecenie musi zostać sformułowane jako poprawne gramatycznie zdanie. „Znajdź nóż i przynieś go tutaj” lub „Zaatakuj przyjaciół” stanowią poprawne rozkazy. Polecenie brzmiące „Zabij ich” jest zbyt mętne i niejasne, jednakże „Zabij wszystkich” zostałoby zrozumiane i wykonane.

Efekt mocy trwa liczbę rund równą poziomowi talentu *głosiciel*. Zniewolony będzie usiłował wykonywać polecenie tak długo, jak długo będzie trwało oddziaływanie mocy.

Moc może zostać użyta, by skłonić ofiary do zrobienia czegoś, do czego nie byłyby normalnie zdolne, nawet do skrzywdzenia bliskich. Aby zmusić przeciwnika do zrobienia sobie krzywdy, głosiciel winien wykonać test Charyzmy o stopniu trudności równym obronie społecznej

nieszczęśnika i uzyskać co najmniej duży sukces. W przypadku niepowodzenia testu Charyzmy, moc nie zadziała w ogóle.

Ogłupienie

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala głosicielowi odwrócić uwagę grupy osób tak, że nie będą mogły skupić się na wykonywanej czynności. Można w ten sposób ogłupić tyle ofiar, ile wynosi poziom talentu *głosiciel*. Wyznawca Dis wykonuje test **ogłupienia** o stopniu trudności równym obronie magicznej przeciwnika. Powodzenie testu oznacza, że próba się powiodła.

Na początku każdej rundy po użyciu mocy, wszystkie objęte jej działaniem osoby muszą wykonać test Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi rzutu testu **ogłupienia**. Dopóki ten test się nie powiedzie, zaklęta ofiara stoi beczynnym i bezmyślnie rozgląda się, próbując bezskutecznie zrozumieć, co się z nią dzieje.

Jeśli test Siły Woli się powiedzie, moc przestaje działać. Głosiciel może użyć jej ponownie dopiero wówczas, gdy wszyscy ogłupieni wykonali udane testy Siły Woli.



Morderczy wysiłek

Stopień: poziom + Siła Woli

Dzięki tej mocy głosiciel może zmusić kilka osób do nieustannej, wielogodzinnej, wyczerpującej pracy. Głosiciel wykonuje test *morderczego wysiłku* o stopniu trudności równym najwyższej obronie magicznej w grupie, na którą chce wpłynąć. Różnica między wynikiem rzutu kostką udanego testu a obroną magiczną wyznacza liczbę osób objętych działaniem mocy. Moc działa tyle godzin, ile wynosi poziom talentu głosiciela pomnożony przez 4.

Głosiciel, który używa tej mocy, musi wydać polecenie, będące jednym słowem, np. „walcz!”, „maszeruj!”, „kop!” itd. Każdy, kto został objęty działaniem mocy, musi wykonywać nakazaną czynność nieprzerwanie przez cały czas jej trwania. Zaczarowana drużyna może przerwać nakazaną pracę tylko wówczas, gdy skończy się czas działania mocy lub gdy głosiciel rozkaże im zaprzestać.

Osoby objęte działaniem mocy są zmuszone do wykonywania określonej czynności, ale w żadnym wypadku nie tracą zdolności do samodzielnego myślenia i podejmowania decyzji. Gdy rozkaże się im walczyć, mogą wybierać przeciwników. Kopiać, mogą sami zdecydować, gdzie. Z tego powodu głosiciel będzie starał się użyć wszelkich dostępnych mu środków, aby właściwie ukierunkować pracę zaklętych osób. Na przykład, uzbrojeni strażnicy mogą pilnować, czy grupa kopie we odpowiednim miejscu.

Chociaż zaklęte osoby nie cierpią żadnych udruków w czasie wykonywania nakazanej pracy, mogą jednak poważnie ucierpieć z powodu wyczerpania lub ran poniesionych w walce. Gdy moc przestaje działać, każda osoba będąca uprzednio pod wpływem mocy musi wykonać test obrażeń o stopniu trudności równym liczbie godzin, które przepracowała, będąc ofiarą *morderczego wysiłku*. Obrażenia i rany są wyznaczane w sposób standardowy. Zbroja nie chroni przed nimi.

FLORANNUS

Idee: zabawa, energia, zwycięstwo, ruch

Głosiciele: Głosiciele Florannusa są optymistami, którzy chętnie dzielą się z innymi swą radością

z życia i niewyczerpaną energią. Zawsze widzą jasną stronę każdej sytuacji i nawet w najgorszych opałach nigdy nie tracą nadziei. Pierwszym objawem miłości do ideałów swej Pasji są ubiory: z reguły noszą jasne, niezwykle jaskrawe szaty, których widok zazwyczaj rozwesela i rozbiesza. Wyznawcy Florannusa przemierzają Barsawię w poszukiwaniu osób, które zwątpiły w życie i straciły nadzieję oraz radość, po to, aby spróbować wskrzesić w ich sercach isierkę

szczęścia. Potrafią posunąć się do niezwykle śmiałych czynów, by wpoić światu płonący w ich sercach entuzjazm do ideałów Pasji. Chociaż wiele osób uważa, że to zwykli birbanci i hulaki, nikt wszakże nie zaprzecza ich szczeremu intencjom naprawienia świata i polepszenia losów Dawców Imion.

Akty wiary:

Mniejszy: Wzięcie udziału lub urządzenie wyścigu albo innej formy sportowej rywalizacji.

Większy: Zorganizowanie zabawy lub festynu, którego przygotowanie zajęło przynajmniej tydzień (na 100 osób lub więcej).

Żarliwy: Wzniesienie flagi swej armii na terytorium wroga w punkcie zwrotnym bitwy.

Moce głosiciela

Dar wytrzymania

Stopień: poziom + Charyzma

Moc pozwala głosicielowi na zachęcenie swych towarzyszy do znoszenia z wytrwałością trudów i mąk. Bohater musi przemawiać do słuchaczy przez co najmniej 3 rundy, lecz może jednocześnie wykonywać inne czynności. Po 3 rundach wykonuje test *daru wytrzymania* o stopniu trudności równym najwyższej obronie społecznej wśród grupy, do której się zwraca, włączając w nią siebie.

Liczba osób zainspirowanych przez Florannusa jest równa różnicy między wynikiem testu *daru wytrzymania* a stopniem trudności. Wszystkie objęte działaniem mocy osoby dodają 2 do swej Żywotności na liczbę rund równą poziomowi talentu głosiciela.

Głosiciel może naraz wpłynąć tylko na jedną grupę osób. W przypadku, gdy głosiciel wpłynie na trzy osoby z pięcioosobowej grupy, musi poczekać, aż skończy się czwarta runda, by móc użyć mocy po raz kolejny.



Przyspieszenie**Stopień:** poziom + Charyzma

Moc pozwala głosicielowi zwiększyć tempo poruszania się innej osoby, zwierzęcia lub własne. W celu użycia mocy głosiciel wygłasza inspirującą przemowę, trwającą przynajmniej rundę, po czym wykonuje test *przyspieszenia*. Przy wyznaczaniu szybkości poruszania, zamiast wartości atrybutu Zręczności, należy użyć wyniku udanego testu *przyspieszenia*, dodając modyfikatory związane z rasą bohatera.

Działanie mocy trwa tyle minut, ile wynosi poziom talentu *głosiciel*.

Moc ma wpływ tylko na szybkość. W każdym innym przypadku testu Zręczności, nie związanym z prędkością, bohater korzysta ze zwykłej wartości atrybutu.

Wiatr w żagle**Stopień:** poziom + Siła Woli

Moc pozwala głosicielowi zwiększyć tempo poruszania się pojazdu. Nie można jej użyć w stosunku do pojazdu napędzanego siłą Dawców Imion lub zwierząt. Głosiciel może przyspieszać latające żaglowce, rzeczne statki i skrangów i okręty pływające po wodach, włączając w to galery, napędzane siłą wiosłarzy. Nie może jednak wpłynąć na wóz ciągnięty przez dwa woły, gdyż jego szybkość jest całkowicie zależna od siły mięśni zwierząt.

Głosiciel wykonuje test *wiatru w żagle*. Wynik rzutu kostką określa liczbę godzin działania mocy. Na czas trwania mocy, szybkość i zwrotność statku zwiększone są o 2 (patrz *Bitwy morskie i powietrzne*, str. 127).

GARLEN**Idee:** leczenie, ognisko domowe

Głosiciele: Wielu nierozsądnych Dawców Imion włączając w to głosicieli innych Pasji sądzi, że wyznawcy Garlen są pokojowo nastawionymi domatorami, którzy boją się konfliktów i starć. Każdy, kto doznał przejmującego uczucia opuszczenia i rozpacz, gdy patrzył bezsilnie, jak kochana osoba umiera, zdaje sobie sprawę z tego, że miłowanie i dbanie o innych wymaga o wiele większej odwagi niż niszczenie wrogów.

Większość głosicieli Garlen jest płci żeńskiej. Uważa się, że Pasja przyciąga ich dlatego, że sama

często występuje jako niewiasta. Niektórzy sądzą, że kobiety, jako że noszą w swym ciele nowe istnienia, lepiej potrafią pojąć idee szacunku dla życia i współczucie drogim Garlen. Wyznawcy Pasji często wydają się ponurzy i poważni, ale zawsze w głębi serca są hojni i wyrozumiali. Ci, którzy uważali, że głosiciele Garlen są słabi i strachliwi, gorzko pożałowali pomyłki.

Akty wiary:

Mniejszy: Uleczenie rannego.

Większy: Roztoczenie kompleksowej opieki nad ciężko chorym.

Żarliwy: Ochronienie domu przed napadem.

Moce głosiciela**Uleczenie****Stopień:** poziom + Charyzma

Moc pozwala leczyć rany. Głosiciel wykonuje test *uleczenia* o stopniu trudności równym obronie magicznej celu. Wynik testu wyznacza, ile ran zostało uleczonych.

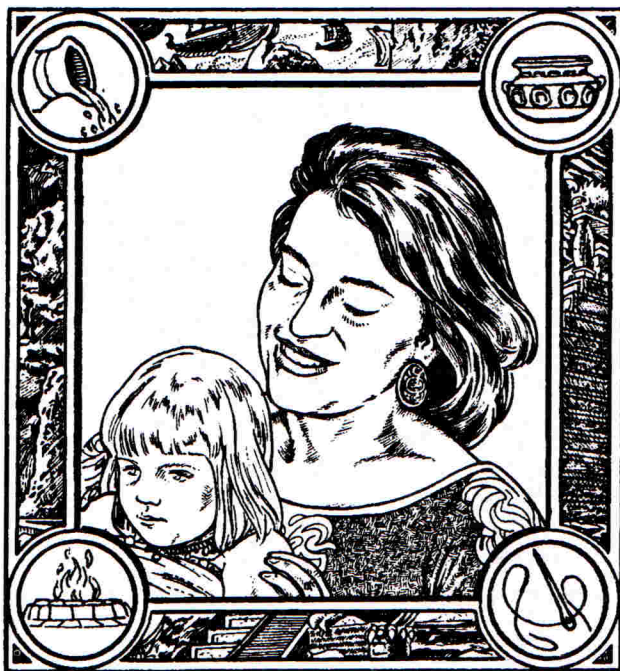
Przy nieudanym teście lub porażce bohaterowi nie udaje się uleczyć żadnej rany. Przeciętny i duży sukces oznacza, że jedna

rana została uleczona. Ogromny sukces pozwala głosicielowi uleczyć dwie rany. Wyjątkowy sukces oznacza trzy wyleczone rany.

Głosiciel może wyleczyć tyle ran dziennie, ile wynosi jego poziom talentu. Na przykład głosiciel z talentem na poziomie 2 może wyleczyć dwie rany dziennie. Nawet gdyby głosiciel osiągnął wyjątkowy sukces, i tak mógłby uleczyć tylko dwie rany.

Mocy można używać kilka razy dziennie, pod warunkiem, że nie zostanie przekroczony limit uleczonych ran, wyznaczony przez poziom talentu *głosiciel*. Adept może leczyć tę samą osobę tylko jeden raz w ciągu doby.

Fadra, głosicielka Garlen czwartego poziomu, pragnie uleczyć dwóch swoich towarzyszy. Jeden z nich ma 2 rany, a drugi 4. Fadra używa swej mocy na pierwszym z nich, uzyskuje przeciętny sukces i uleczy jedną ranę. W stosunku do drugiego poszkodowanego, udaje jej się wyjątkowy sukces, co pozwala na wyleczenie 3 z 4 ran przyjaciela. Wyleczywszy 4 rany, Fadra wyczerpała swój limit dzienny i tego dnia nie może już używać mocy.



Zabezpieczenie domostwa

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc *zabezpieczenia domostwa* pozwala głosicielowi w magiczny sposób zapieczętować okna i drzwi, co uniemożliwia obcym wstęp do domu. Bohater powinien znajdować się wewnątrz budynku, by móc użyć mocy. Może wówczas zabezpieczyć liczbę okien i drzwi równą poziomowi talentu *głosiciela*. Na przykład, *głosiciel* Garlen musiałby być na trzecim poziomie, aby zabezpieczyć dwa okna i drzwi chatki, w której się znajduje.

Głosiciel wykonuje test *zabezpieczenia domostwa*. Wynik rzutu kostką wyznacza wartość duchowego i fizycznego pancerza okien, drzwi i innych zabezpieczonych mocą otworów wejściowych. Wartości pancerza osłabiają każdy atak wymierzony poprzez otwory wejściowe. Próg uszkodzeń stworzonej bariery (patrz PZ, strona 209) równy jest podwojonemu wynikowi rzutu kostką przy teście *zabezpieczenia domostwa*. Dzięki tej mocy można zabezpieczać otwory każdego rozmiarów, niezależnie od tego, czy są one zamknięte (okiennice, szyby, drzwi) czy też otwarte. Nie można jednak zablokować drzwi między pomieszczeniami, lub innych przejść wewnątrz budynku.

Moc nie stwarza żadnych widocznych barier. Aby przezwyciężyć efekt mocy, intruz musi najpierw pokonać fizyczną barierę (drzwi, okna itp.) zgodnie z zasadami dotyczącymi barier (patrz PZ, str. 209). Atakujący musi wykonać test ataku o stopniu trudności równym stopniowi mocy *głosiciela* i uzyskać wyjątkowy sukces (przebicie pancerza).

Moc działa przez liczbę godzin równą poziomowi *głosiciela*. Kilku *głosicieli* może równocześnie wzmacniać wejścia do budynku. Należy wówczas dodać uzyskane przez nich wartości fizycznego i duchowego pancerza, by otrzymać ostateczną wartość pancerza wzmocnionych wejść.

Ukojenie

Stopień: poziom + Charyzma

Moc pozwala *głosicielowi* rozproszyć mroczne myśli i uczucia, zarówno naturalne, jak i te wywołane przez działanie magii. Dzięki *ukojeniu* można również zapobiec działaniu czarów wywołujących strach

i zdenerwowanie. Dezerterzy wrócą na pole walki, a desperaci porzucą samobójcze zamiary.

Głosiciel wykonuje test *ukojenia* o stopniu trudności równym najwyższej obronie społecznej w grupie, na którą oddziałuje. Liczba osób objętych działaniem mocy równa jest różnicy między wynikiem rzutu kostką udanego testu *ukojenia* a stopniem trudności. Osoby objęte działaniem mocy natychmiast się uspokajają – od tej pory mogą już podejmować racjonalne decyzje.

JASPREE

Idee: rozwój, troska o ziemię, umiłowanie natury

Głosiciele: Większość *głosicieli* Jaspree troszczy się o zagrożone obszary przyrody, które przetrwały Pogrom, lub przywraca do życia zniszczone połacie ziemi. Uznają rośliny za najważniejsze i podstawowe organizmy żywe. Starają się wpoić swe poglądy każdemu, kto lekceważy ich punkt widzenia. Osoby, które nie poważają życia i je niszczą, mogą spodziewać się z ich strony zemsty, a czasem nawet śmierci.

Część *głosicieli* Jaspree pragnie chronić także życie zwierząt i innych Dawców Imion, a nie tylko roślin. Opiekują się społecznościami, w których żyją; rozumieją jednak, że Dawcy Imion muszą zasiewać pola i wycinać lasy, by przetrwać. Ci wyznawcy Jaspree postrzegają istnienie jako nieskończony krąg życia i śmierci i uważają, że oba te aspekty bytu mają taką samą wartość. Nie stronią także od podróży na krańce Barsawii, aby lepiej poznawać rośliny i zwierzęta oraz przyczyniać się do odnowy życia. Chronią także zagrożone gatunki fauny i flory.

Akty wiary:

Mniejszy: Zasianie roślin na obszarze jednego akra.

Większy: Obrządzanie gospodarstwa rolnego lub farmy przez co najmniej tydzień.

Żarliwy: Ochronienie farmy, obszaru leśnego lub stada zwierząt przed przypadkową lub zamierzoną krzywdą.

Moce głosiciela

Użyźnienie ziemi

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala *głosicielowi* zmusić rośliny do wzrostu w nadzwyczajnym tempie. Umiejętność przydaje



się szczególnie rolnikom, lecz pomysłowi bohaterowie używają jej do tak nadzwyczajnych czynów jak stworzenie muru z roślin do zabezpieczenia forticy.

Głosiciel wykonuje test **użyźnienia ziemi**. Każdy punkt wyniku rzutu kostką równy jest promieniowi 3 metrów. Środek koła stanowiącego pole działania mocy określa głosiciel. Na przykład, przy wyniku 15, moc działa na wszystkie rośliny w promieniu 45 metrów.

Mistrz Gry decyduje o tym, jak bardzo urosną rośliny objęte działaniem mocy. W tym celu prowadzący grę musi określić rodzaj roślinności, na jaką chce wpłynąć głosiciel, zaliczając ją do jednej z trzech kategorii:

- (1) rzadka roślinność/teren skalisty
- (2) teren lekko porośnięty/dobrze utrzymane gospodarstwo rolne
- (3) gęsta roślinność/las.

Numer kategorii stanowi także mnożnik wzrostu, użyty dalej w tabeli. Ta liczba pomnożona przez poziom talentu *głosiciel* oznacza wielkość wzrostu spowodowanego działaniem mocy oraz wartość fizycznego pancerza roślinności. Na przykład głosiciel trzeciego poziomu potrafi powiększyć rozmiar roślinności w dżungli (kategoria 3) do wielkości bariery o wartości pancerza równej 9.

Środowisko	Mnożnik wzrostu
rzadka roślinność/teren skalisty	1
lekko porośnięty teren/dobrze utrzymane gospodarstwo rolne	2
gęsta roślinność/las	3

Aby utworzyć sobie drogę przez rozrośnięty gąszcz bez użycia broni, należy wykonać test Siły Fizycznej o stopniu trudności równym wartości pancerza roślin. W przypadku, gdy bohater używa oręża przy pokonywaniu roślinnej przeszkody, musi wykonać test obrażeń, biorąc pod uwagę stopień broni i odejmując od wyniku wartość pancerza roślin. Udały test oznacza, że bohater utworzył sobie drogę na 3 metry w głąb gąszczy.

Głosiciel na 3 poziomie ucieka przed nieprzyjacielem i używa użyźnienia ziemi, aby przeszkodzić w pościgu. Ścigający, przedzierając się przez rozrośnięte rośliny, musi mieć Siłę Fizyczną (w przypadku, gdy nie używa broni) lub wynik rzutu kostką w teście obrażeń (gdy używa broni) równe 9 lub więcej, aby utworzyć sobie drogę na 3 metry naprzód. Ścigający musi wykonać 4 udane testy, aby przebyć odcinek długości 12 metrów.

Plony zebrane z terenów rolniczych, objętych działaniem mocy **użyźnienia ziemi** są o tylekroć większe, ile wynosi poziom talentu *głosiciel*. Jednakże takie obszary ziemi mogą obrodzić maksymalnie sześciokrotnie bardziej niż zwykle (niezależnie od

poziomu talentu *głosiciel*), ponieważ gleba ma ograniczoną wytrzymałość i może się wyjałowić.

Efekt działania tej mocy jest trwały.

Ożywienie rośliny

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala głosicielowi zawładnąć pojedynczą rośliną lub drzewem i zmusić ją do wykonywania poleceń. W czasie działania mocy roślina może się wykorzenić oraz używać konarów, liści i korzeni jako rąk i nóg.

Głosiciel musi skoncentrować się na pojedynczejżywianej roślinie. Wprawia ją w ruch i przekazuje jej atrybuty o stopniu równym poziomowi jego talentu *głosiciel*. Pozwala to na przykład na wzmocnienie krzaka tak, że staje się silniejszy od drzewa, jeśli tylko śmiałek ma odpowiednio wysoki poziom talentu. Tego rodzaju sprzeczności są możliwe, ponieważ bohater całkowicie zmienia naturę rośliny na czas trwania czaru.

Głosiciel wykonuje test **ożywienia rośliny**. Wynik rzutu określa maksymalną liczbę słów rozkazu, służącego do kontrolowania rośliny oraz oznacza czas działania mocy. Rozkaz musi zostać wypowiedziany w postaci jednego, gramatycznie poprawnego zdania. Roślina będzie starała się wypełnić polecenia najlepiej jak potrafi, biorąc pod uwagę swe nowe możliwości. W momencie, gdy moc przestaje działać, roślina lub drzewo próbuje zakorzenić się w miejscu, w którym się znajduje. Jeśli okazuje się to niemożliwe i nikt jej nie zasadzi, umiera.

Rozkazywanie zwierzętom

Stopień: poziom + Charyzma

Dzięki tej mocy głosiciel może rozkazywać zwierzętom używając zwykłej mowy. Wykonuje test **rozkazywania zwierzętom** o stopniu trudności równym obrotności społecznej celu. Gdy test się powiedzie, zwierzę będzie starało się wykonywać polecenia bohatera najlepiej jak potrafi.

Instrukcje powinny składać się z jednego, poprawnego gramatycznie zdania. Wynik rzutu kostką przy teście oznacza liczbę dozwolonych słów rozkazu. Zwierzę pozostanie posłuszne przez tyle rund, ile wynosi poziom talentu *głosiciel*.

Moc nie pozwala zwierzęciu porozumiewać się z głosicielem. Zwierzęta nie mają własnej mowy i dlatego nie potrafią przekazywać bohaterowi swych myśli ani innych informacji.

LOCHOST

Idee: rebelia, bunt, zmiany, wolność

Głosiciele: Głosiciele Lochosta łatwo znaleźć w Barsawii wszędzie tam, gdzie panuje tyrania i niesprawiedliwość. Wielu z nich nawołuje do zmian, dążących do wolności i uszanowania ludzkiej godności, i zaciekle walczy z therańskimi rządami i handlem

niewolnikami. Inni proponują polityczne reformy w istniejących wspólnotach i wewnątrz królestwa Throal. Działają jak adwokaci diabła, próbując dopilnować, aby władcy rządili sprawiedliwie. Jeszcze inni bezustannie próbują wywoływać zamieszki i bunt, powodując ciągle zmiany i w ten sposób oddając hołd swej Pasji.

Póki Imperium Therańskie uprawia handel niewolnikami, dopóty głosiciele Lochosta będą starali się przeszkodzić tej okropnej praktyce. Knują spiski przeciwko Therańcom, wywołują bunt w obozach niewolników i starają się zdyskredytować Thera w oczach innych wpływowych władców Barsawii. Wszyscy Therańscy popierają próby odnalezienia i wytepienia głosicieli Lochosta. Szalona Pasja Dis nieustannie prześladuje Lochosta, pragnąc na zawsze zgasić płomień jego inspiracji.

Akty wiary:

Mniejszy: Pocieszenie osoby zniewolonej wbrew jej woli.

Większy: Udzielenie pomocy zbiegłemu niewolnikowi.

Żarliwy: Uwolnienie od 10 do 100 niewolników.

Moce głosiciela

Zerwanie kajdan

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala uwięzionemu głosicielowi zerwać kajdany, rozwiązać pęta lub rozzerwać łańcuch, którym był spętany albo zniszczyć każde inne więzy, ograniczające jego swobodę. Na przykład moc zadziała przeciwko sznurom, oplatającym głosiciela, lub przeciwko kłódce, zamykającej wejście do jego celi. Nie zadziała jednak na mechanizm wbudowany w drzwi. Moc działa w ten sposób, że niszczy fragment liny lub łańcucha, ograniczający ruch głosiciela.

Głosiciel wykonuje test *zerwania kajdan* o stopniu trudności równym obronie fizycznej lub magicznej przedmiotu, który go więzi. W przypadku, gdy test się powiedzie, materiał zaczyna się rozpadać lub rozluźniać.

Natychmiast po wykonaniu udanego testu, głosiciel musi medytować przez 20 minut minus poziom talentu *głosiciel*. Po nieprzerwanej medytacji, kajdany, kłódka itp. rozpadają się. Jeżeli ktoś będzie próbował rozproszyć głosiciela podczas medytacji,

przy każdej takiej próbie bohater wykonuje test *Siły Woli* o stopniu trudności równym obronie magicznej przeszkadzającej osoby. Udany test oznacza, że może medytować dalej, póki kajdany się nie rozpadną. Nieudany test zaś oznacza, że przeciwnikowi udało się rozproszyć uwagę głosiciela i próba *zerwania kajdan* się nie powiodła.

Mocy można używać tylko raz dziennie, niezależnie od tego, czy próba powiedzie się, czy też nie.



Wzniesienie buntu

Stopień: poziom + Siła Woli

Dzięki tej mocy głosiciel może skłonić pomiatanych i zniewolonych do buntu. Jeśli moc zostanie skierowana na tych, którzy zostali magicznie zniewoleni, jej powodzenie oznacza zupełne rozproszenie wszystkich ograniczających wolną wolę czarów i mocy głosicieli (np. *zniewolenia*).

Głosiciel musi przemawiać do grupy, którą pragnie skłonić do buntu, przez przynajmniej 12 rund. Powinien opowiadać im o tym, jak bardzo Lochost pragnie ich wyzwolenia. Podczas przemowy wykonuje test

wzniesienia buntu o stopniu trudności równym *Sile Woli* obecnego właściciela niewolników. Właściciel nie musi znajdować się w pobliżu, by moc mogła zadziałać.

Udany test natychmiast rozprasza więzi emocjonalne (wywołane przez głosiciela lub magiczne), wiążące słuchaczy z ich panem i utrzymujące w niewoli. Liczba osób objętych działaniem mocy równa jest różnicy między wynikiem rzutu kostką a *Siłą Woli* władcy zniewolonych. Za każde 3 poziomy talentu *głosiciel*, byli niewolnicy dodają 1 do wszystkich testów związanych z czynnościami, prowadzącymi do ich wyzwolenia. Moc działa przez tyle rund, ile wynosi wynik testu *wzniesienia buntu*.

Kooshta, głosiciel Lochosta 6. poziomu, używa mocy wzniesienia buntu na 8 therańskich niewolnikach, przewożonych na barce rzecznej. Wykonuje test wzniesienia buntu o stopniu trudności równym Sile Woli kapitana statku równej 12 i otrzymuje wynik rzutu 18. Kooshta odnosi sukces. 6 z 8 niewolników (18 - 12 = 6) decyduje się uciec ze strasznej niewoli. (Gdyby znajdowali się pod wpływem



magicznych więzi, zostałyby one rozproszone przez efekt mocy głosiciela). Na czas 18 rund, każdy z 6 niewolników dodaje 2 do wszystkich testów związanych z działaniami, prowadzącymi do odzyskania wolności. Na przykład mogliby dodać 2 do testów związanych z rozrywaniem łańcuchów, kradzieżą broni, atakiem na strażników barki itd.

Inspiracja

Stopień: poziom + Siła Woli

Za pomocą tej mocy głosiciel może skłonić słuchacza, aby przychylił się do przedstawianych przez niego pomysłów. Ta moc może zostać użyta tylko wobec jednej osoby naraz. Głosiciel wykonuje test *inspiracji* o stopniu trudności równym obronie społecznej rozmówcy. Udan test oznacza, że będzie mógł dodać 3 do wszystkich testów prowadzących do wpłynięcia na sposób myślenia rozmówcy. Będzie także mógł wykonać liczbę testów Charyzmy równą poziomowi talentu *głosiciel*. Wszystkie te testy muszą być wykonane tego samego dnia (w przeciągu 24 godzin).

MYNBRUJE

Idee: sprawiedliwość, litość, współczucie, prawda.

Głosiciele: Głosiciele Mynbruje naśladową swoją Paśję, poświęcając się poszukiwaniu prawdy i sprawiedliwości. Starają się przywrócić równowagę w życiu pojedynczych osób oraz całych społeczności. Próbuja na przykład pokazać zbrodniarzom ich błędy, pomagają sędziom wydawać sprawiedliwe wyroki i oczyszczają z oskarżeń niesprawiedliwie skazanych.

Wyznawcy Paśji sprawiedliwości służą swej patronce na wiele różnych sposobów. Niektórzy zostają sędziami w grodach, warowniach i wioskach. Inni przemierzają Barsawie i rozsądza spory oraz naprawiają krzywdy, gdziekolwiek zawędrują. Każdy przyjmuje słowo wyznawcy Mynbruje jako literę prawa i nie ma wątpliwości co do sprawiedliwości osądu. Wędrowni głosiciele często podróżują wraz z innymi adeptami magii lub sztuki wojennej, którzy wspierają ich w misji niesienia prawdy i sprawiedliwości oraz w karaniu przestępców.

Akty wiary:

Mniejszy: Ukojenie w cierpieniu skazanej osoby.

Większy: Zdemaskowanie fałszerstwa lub spisku.

Żarliwy: Udowodnienie winy oskarżonego lub oczyszczenie niewinnej osoby z zarzutów. W przypadku, gdy okoliczności sprawy znacznie ułatwiają głosicielowi wykonanie zadania, zostaje ono potraktowane jak mniejszy akt wiary.

Moce głosiciela

Wzmocnienie zmysłów

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala głosicielowi zwiększyć swoją Percepcję. Głosiciel wykonuje test *wzmocnienia zmysłów* o stopniu trudności 7. Udan test oznacza, że Percepcja głosiciela została zwiększona o liczbę równą poziomowi talentu *głosiciel*. Efekt działania mocy trwa liczbę rund równą wynikowi rzutu kostką minus 7.

Zwiększona Percepcja automatycznie powiększa także wszystkie inne zdolności, talenty i umiejętności, które oparte są na Percepcji.



Wyczucie emocji

Stopień: poz. + Percepcja

Moc pozwala głosicielowi wykryć najsilniejsze uczucie występujące u badanej osoby, oraz przedmiot tego uczucia. Głosiciel wykonuje test *wyczucia emocji* o stopniu trudności równym obronie magicznej przeciwnika. W przypadku udanego testu, Mistrz Gry informuje głosiciela o najsilniejszej emocji, odczuwanej przez badaną osobę i o tym, jak jej uczucia zmieniają się w czasie działania mocy. Prowadzący grę wyjawia także przedmiot tej emocji. Moc trwa tyle minut, ile wynosi różnica między wynikiem rzutu kostką przy teście *wyczucia emocji* a obroną magiczną przeciwnika.

Głosiciel może uściślać swoją wiedzę o przeżyciach wewnętrznych przeciwnika, zadając pytania.

Rabine, głosiciel Mynbruje, pragnie odkryć, czy wojownik zabił młodego chłopca. Uda mu się test wyczucia emocji, ponieważ wyrzucił o 5 punktów więcej, niż wynosiła obrona magiczna wojownika. Dysponuje więc pięcioma minutami działania mocy. Pyta wprost wojownika, czy kiedykolwiek był zmuszony zabijać dzieci w swoim życiu. Mistrz

Gry powiadamia głosiciela o tym, że odpowiedź brzmi „Nie. Nigdy”. Prowadzący dodaje, że wojownik odczuwa strach wobec głosiciela. Ten wspomina wówczas o ciele chłopca, odnalezionym niedawno w jarze niedaleko od wioski. Mistrz dodaje wówczas, że wojownik zaczął odczuwać nienawiść wobec chłopca.

Rabine dokładnie dobiera słowa i bardzo uważał, żeby nie wzbudzić podejrzliwości rozmówcy, dlatego też działanie mocy się kończy. Czy wojownik zaabił chłopca? Nie wiadomo, lecz na pewno jest jednym z głównych podejrzanych.

Złagodzenie cierpień

Stopień: poziom + Charyzma

Moc pozwala głosicielowi ulżyć w cierpieniu zarówno fizycznym, jak i psychicznym. Nie usuwa ani nie leczy obrażeń, ale likwiduje ból. Może całkowicie zniweczyć jego działanie, jeżeli został wywołany magicznie, a moc trwa dłużej od powodującego cierpienie zaklęcia. **Złagodzenie cierpień** przydaje się do usunięcia bólu spowodowanego ranami zadanyymi w bitwie, przerażeniem i grozą wywołaną przez Horrora, oraz strachem będącym efektem działania magicznego zaklęcia.

Głosiciel musi mówić do cierpiącego przynajmniej przez 3 rundy, aby moc mogła zadziałać. Po tym czasie wykonuje test **złagodzenia cierpień** o stopniu trudności równym obronie społecznej rozmówcy. Udany test oznacza, że głosiciel pocieszył ofiarę i złagodził jej cierpienie na czas trwania mocy (liczbę rund równą różnicy między wynikiem rzutu kostką a obroną społeczną cierpiącego).

Ksenomanta rzuca czar Ból na adepta sztuki złodziejskiej. Posiada rzucanie czarów na poziomie 5, co oznacza, że zaklęcie będzie trwało 8 rund. Złodziej jest głosicielem Mynbruje. Po pierwszej rundzie cierpienia, Złodziej zaczyna mamrotać do siebie o ukojeniu, jakie przynosi jego patronka. Po 3 rundach wykonuje test **złagodzenia cierpień** i odnosi sukces. Wynik rzutu kostką był o 5 wyższy od obrony społecznej Złodzieja, więc moc będzie trwała dłużej niż zaklęcie Ksenomanty, co pozwoli głosicielowi na zignorowanie dalszych skutków złowrogiego zaklęcia.

RAGGOK (SZALONA PASJA)

Idee: zemsta, gorycz, zazdrość

Głosiciele: Idee reprezentowane przez tę Pasję można odnaleźć w sercach wszystkich ras Barsawii, dzięki czemu nie brakuje głosicieli Raggoka. Ci, którzy lubią sprawiać innym cierpienie fizyczne i psychiczne, chętnie oddają jej cześć, i przyjmują od niej dary i moce.

Głosiciele Raggoka dzielą się na dwie główne grupy, w zależności od tego,

jak interpretują idee swej Pasji. Jedni uważają, że ostentacyjne ukazywanie zamożności innym, mniej bogatym lub wręcz biednym, wywołuje u nich poczucie klęski, frustracji i zawiści. Ci głosiciele chętnie pokazują się publicznie i oddają się wszelakim ziemskim, najbardziej kosztownym rozkoszom. Ich dążenie do zdobycia coraz większej ilości pieniędzy i dóbr pozwala na płacenie innym za oddawanie czci Raggokowi.

Druga grupa żyje w sposób bardzo skromny, wręcz ascetyczny. Przedkładają służbę Pasji nad własną wygodę

i wszystkie zdobyte środki wydają na trucizny, wynajmowanie najemników lub inne rekwizyty potrzebne do zadawania bólu i cierpienia.

Akty wiary:

Mniejszy: Sprawienie komuś bólu fizycznego w czasie walki. Nagroda za taki akt wiary jest przyznawana za jedną walkę z przeciwnikiem, a nie za każdy kolejny atak.

Większy: Torturowanie Dawcy Imion ze szczególnym okrucieństwem.

Żarliwy: Zabicie kogoś w imię zemsty. Zemsta może być osobista i zaspokoić żądzę krwi głosiciela lub po prostu wykonana w czyimś imieniu za zapłatą.

Moce głosiciela

Bolesne wspomnienia

Stopień: poziom + Charyzma

Moc pozwala głosicielowi wywołać u przeciwnika bolesne wspomnienia. Działa w podobny sposób jak Horror pasożyt umysłu (patrz str. 293, PZ). Głosiciel przemawia przez 3 rundy do swych przeciwników, po czym wykonuje test **bolesnych wspomnień** o stopniu trudności równym najwyższej obronie społecznej w grupie. Gdy test się powiedzie, moc działa na liczbę



osób równą różnicą między wynikiem rzutu kostką a stopniem trudności, przez tyle rund, ile wynosi poziom talentu *głosiciel*.

Na czas trwania mocy fala strasznych wspomnień, często wyolbrzymionych, zalewa umysły zaczarowanych osób. Ofiary są sparaliżowane strachem i bólem. Nie mogą wykonywać żadnych czynności, chwytają się za głowę i upadają na ziemię. Aby zmusić się do wykonania jakiegoś świadomego działania (np. odczołganie się z drogi pędzącego stada koni, ucieczki itd.), ofiara mocy musi wykonać test Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi rzutu kostką testu *bolesnych wspomnień*. W przypadku udanego testu Siły Woli osoba wciąż pozostaje pod działaniem mocy, lecz może podejmować ograniczone działania. Nie może jednak walczyć, rzucać czarów ani przeprowadzać żadnych innych akcji wymagających większego planowania lub koncentracji.

Wywołanie bólu

Stopień: poziom + Charyzma

Moc pozwala głosicielowi za pomocą swego głosu wywołać u przeciwnika niewysłowione fizyczne cierpienie. Głosiciel mówi do przeciwnika przez 3 rundy, po czym wykonuje test *wywołania bólu* o stopniu trudności równym obronie społecznej rozmówcy. W przypadku, gdy test się uda, głos głosiciela wzmocniony przez moc Raggoka wywołuje u przeciwnika nieznośny ból, trwający liczbę rund równą poziomowi talentu *głosiciel*. Ofiara w każdej rundzie działania mocy otrzymuje pewną liczbę obrażeń, których stopień jest równy sumie Siły Woli głosiciela i różnicy między wynikiem rzutu kostką a stopniem trudności testu *wywołania bólu*. Głosiciel wykonuje test obrażeń co rundę w czasie działania mocy. Pancerz w ogóle nie chroni przed takimi obrażeniami.

Ofiara *wywołania bólu* czuje się tak, jak gdyby ktoś wbijał w jej ciało nieskończoną liczbę igieł. Moc nie wywołuje jednak żadnych widocznych efektów. Ofiara jest ubezwłasnowolniona przez moc Raggoka tak długo, jak dostaje obrażenia. W rundzie, w której nie zostanie jej zadane żadne obrażenie, osoba objęta działaniem mocy może wykonać akcję. Ofiara *wywołania bólu* ma prawo wykonać test Siły Woli

o stopniu trudności równym wynikowi rzutu kostką testu *wywołania bólu*. W przypadku sukcesu może wykonać akcję, chociaż wciąż będzie odczuwać fizyczny ból wywołany przez działanie mocy.

Wywołanie szału

Stopień: poziom + Charyzma

Moc pozwala głosicielowi wywołać u ofiary ślepa wściekłość. Głosiciel zwraca się w zdradliwych i przepojonych złem słowach do swego rozmówcy przez 3 rundy, po czym wykonuje test *wywołania szału* o stopniu trudności równym obronie społecznej przeciwnika. Gdy test się powiedzie, umysł ofiary zalewa nieopanowany gniew, żądza krwi i zniszczenia. Zaczarowana osoba atakuje najbliższe zwierzę lub człowieka i walczy na śmierć i życie. Zaatakowany może być nawet przyjacielem ofiary, lecz działanie mocy nie dopuszcza pozytywnych uczuć do opętanego szaleńcem. Jeśli oszalały zabije swego przeciwnika, natychmiast rzuca się na następne najbliższe stworzenie i tak

dalej, aż nie zostanie zabity lub nie skończy się czas działania mocy.

Efekt działania mocy trwa liczbę rund równą poziomowi talentu *głosiciel*.

THYSTONIUS

Idee: walka, męstwo w boju.

Głosiciele: Głosiciele Thystoniusa sądzą, że życie traci sens, gdy jest pozbawione fizycznego ryzyka i zawziętej walki. Ich najważniejszym celem jest szukanie nowych przeciwników, aby poddać próbie swoje zdolności bojowe i męstwo. Zgodnie z ich interpretacją idei Pasji, powinni nie tylko walczyć sami, lecz także skłaniać innych do potyczek. W związku z tym wyzywają na pojedynki równie często chętnych, jak i opornych przeciwników.

Głosiciele Thystoniusa są niezmordowanymi i dzielnymi wojownikami. Bez wahania podejmą się nawet samotnej obrony całej wioski przed najeźdźcami. Ci bohaterscy wojownicy są niewątpliwie nieocenionymi sprzymierzeńcami w bitwie. Nie można jednak na nich polegać, gdy chodzi o dowodzenie oddziałem lub armią – ich wręcz religijne oddanie walce wyklucza jakiekolwiek racjonalne planowanie



i strategię. Niektórzy pacyfiści, którzy są skłonni unikać starć za wszelką cenę, oskarżają głosicieli Thystoniusa o bezmyślne wciąganie w bój Dawców Imion.

Akty wiary:

Mniejszy: Zaangażowanie się w próbę sił związana z fizycznym starciem, walka z wieloma przeciwnikami naraz.

Większy: Poprowadzenie żołnierzy do boju.

Żarliwy: Walka z bardzo potężnym przeciwnikiem aż do granic wytrzymałości obu lub jednego z wojowników.

Moce głosiciela

Wchłonięcie obrażeń

Stopień: poziom + Charyzma

Moc pozwala głosicielowi na powiększenie pancerza pojedynczego człowieka o magiczną tarczę. Głosiciel przemawia do rozmówcy przez 3 rundy, by przekonać go o niezwykle fascynującym ryzyku związanym z fizycznym zagrożeniem. Później bohater wykonuje test *wchłonięcia obrażeń* o stopniu trudności równym obronie społecznej osoby, na którą ma zadziałać moc. W przypadku, gdy test się powiedzie, osoba objęta mocą dodaje do swego fizycznego pancerza liczbę punktów równą poziomowi talentu *głosiciel*. Moc działa tyle rund, ile wynosi różnica między wynikiem rzutu kostką a stopniem trudności testu *wchłonięcia obrażeń*.

Zwiększenie obrażeń

Stopień: poziom + Charyzma

Moc pozwala głosicielowi zwiększyć maksymalną liczbę obrażeń, jaką może odnieść osoba biorąca udział w bitwie. Moc może zostać użyta tylko w przypadku bójki lub wymiany ciosów. Na przykład, nie można użyć *zwiększenia obrażeń* wobec osoby próbującej sforsować drzwi do komnaty.

Przez 3 rundy głosiciel zwraca się do rozmówcy, próbując zainspirować go dokonywania bohaterskich czynów i angażowania się w fizyczne potyczki. Potem głosiciel wykonuje test *zwiększenia obrażeń* o stopniu trudności równym obronie społecznej rozmówcy. W przypadku udanego testu osoba objęta działaniem mocy dodaje 1 stopień do swych testów obrażeń za każde 3 poziomy talentu *głosiciel*. Tę zależność pokazano dalej.

poziom 1 do 3
poziom 4 do 6
poziom 7 do 9
poziom 10 do 12

+ 1 stopień do testu obrażeń
+ 2 stopień do testu obrażeń
+ 3 stopień do testu obrażeń
+ 4 stopień do testu obrażeń

Mocy działa co najwyżej tyle rund, ile wynosi różnica między wynikiem testu a stopniem trudności *zwiększenia obrażeń*. Moc przestanie działać wcześniej, jeśli objęta nią osoba nie będzie walczyć przez jedną pełną rundę.

Na przykład, wojownik mógłby korzystać z efektów mocy nieprzerwanie, jeśli zmieniając przeciwników nie zaprzestanie walki. W przypadku, gdy przemieszczenie się i zaatakowanie drugiego przeciwnika zajmie mu całą rundę, straci korzyść płynącą z mocy *zwiększenia obrażeń*.

Zwiększenie siły

Stopień: poziom + Charyzma

Moc pozwala głosicielowi zwiększyć Siłę Fizyczną jednej osoby, powiększając jednocześnie wszystkie jej umiejętności, talenty i zdolności oparte na tej cesze. Taka sztucz-

nie wzmocniona Siła Fizyczna nie wpływa jednak na testy obrażeń.

Głosiciel zwraca się do osoby, której Siłę Fizyczną chce zwiększyć, przez 3 rundy próbując zainspirować ją do wchłonięcia energii emanującej od Thystoniusa. Potem wykonuje test *zwiększenia siły* o stopniu trudności równym obronie społecznej rozmówcy. Gdy test się powiedzie, wzmocniona osoba dodaje 1 stopień do Siły Fizycznej za każde 2 poziomy talentu *głosiciel*. Tę zależność pokazano w tabelce.

Efekt trwa tyle rund, ile wynosi różnica pomiędzy wynikiem rzutu kostką a stopniem trudności testu *zwiększenia siły*.

poziom 1 do 2	+ 1 stopień do Siły Fizycznej
poziom 3 do 4	+ 2 stopień do Siły Fizycznej
poziom 5 do 6	+ 3 stopień do Siły Fizycznej
poziom 7 do 8	+ 4 stopień do Siły Fizycznej
poziom 9 do 10	+ 5 stopień do Siły Fizycznej
poziom 11 do 12	+ 6 stopień do Siły Fizycznej

UPANDAL

Idee: budowanie, konstrukcje, planowanie

Głosiciele: Głosiciele Upandala znajdują wiele radości w budowaniu lub gromadzeniu funduszy na



wykonanie jakiejś konstrukcji. Ofiarowują owoce swego trudu Upandalowi, gdyż uważają, że każdy nowy budynek wzbogaca świat i przypomina o ideałach Pasji.

Nie wszystkie przedsięwzięcia głosicieli Upandala są zakrojone na tak wielką skalę. Niektórzy z zadowoleniem oddają się reperowaniu i odtwarzaniu małych przedmiotów. Mogą na przykład pomóc gospodarzowi zreperować płot lub naprawić dziecięcą zabawkę. Wykorzystują każdą okazję do oddawania czci swemu patronowi i zachęcania innych do naśladowania Upandala.

Z powodu swych analitycznych umysłów głosiciele Upandala snują różne plany i strategie, dotyczące, na przykład, taktyki wojennej. Niestety, ich zamiłowanie do komplikacji i zawiłych intryg powoduje, że wymyślone przez nich plany są z reguły niezwykle złożone, lecz mało użyteczne w praktyce.

Akty wiary:

Mniejszy: Spędzenie tygodnia na tworzeniu nowego narzędzia, broni lub urządzenia.

Większy: Pomoc w wybudowaniu zamku, domu lub innego obiektu, trwająca od 2 do 4 tygodni.

Żarliwy: Ochrona pięknego przedmiotu (mechanicznego kuferka na klejnoty, ozdobnej wieży itd.) przed zniszczeniem.

Moce głosiciela

Stworzenie mostu lub wieży

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala głosicielowi stworzyć raz dziennie nietrwałą wieżę lub most. Głosiciel medytuje przez 3 rundy, po czym wykonuje test *stworzenia mostu lub wieży* o stopniu trudności 8. Gdy test się powiedzie, za każdy punkt wyniku rzutu kostką powyżej 8, bohater może stworzyć dodatkowe 3 metry poziome mostu lub 3 metry pionowe wieży. Głosiciel może zdecydować się skrócić budowlę poniżej długości wyznaczonej przez wynik testu, ale w żaden sposób nie może jej wydłużyć, ponieważ wynik rzutu wyznacza maksymalną długość budowli. Szerokość mostu albo średnica wieży wynoszą 10 metrów. Budowle wytworzone za pomocą tej mocy mają fizyczny pancerz 15.

Mosty są wykonane z szarego kamienia i mają niskie kamienne murki po bokach. Mogą być zbudowane nad różnymi rodzajami przeszkód, jak na przykład rzeki, parowy, przepaści itd. W przypadku, gdy test nie powiedzie się na tyle, by most połączył oba brzegi, nic się nie dzieje.

Wieże także zbudowane są z szarego kamienia. Co 6 metrów wysokości tworzy się piętro. Wszystkie poziomy połączone są za pomocą wewnętrznych krętych schodów, które pną się aż na sam czubek wieży. Na parterze znajdują się drzwi, pozwalające wejść do budynku. Ponadto na każdym piętrze są dwa okna.

Budowla utrzymuje się przez pół godziny na każdym poziomie głosiciela. Ten ostatni w każdej chwili może zniszczyć budowlę, wykonując udany test Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi rzutu kostką w teście *stworzenia mostu lub wieży*. Na przykład, jeżeli głosiciel stworzy wieżę, wyrzucając 18 (co pozwala na wybudowanie wieży o wysokości równej co najwyżej 30 metrów), lecz pragnie wybudować tylko piętnastometrową budowlę, i tak przy niszczeniu wieży musi wykonać test Siły Woli o stopniu trudności 18, a nie 13. Gdy test się powiedzie, wieża zniknie.

Stworzenie broni

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala głosicielowi stworzyć oręż za pomocą siły swej woli. Broń może mieć stopień obrażeń mniejszy lub równy poziomowi talentu *głosiciel*. Na przykład, aby stworzyć krótki miecz (stopień obrażeń 4) głosiciel musi być przynajmniej 4. poziomu.

Głosiciel medytuje przez 1 rundę, po czym wykonuje test *stworzenia broni* o stopniu trudności równym wybranemu stopniowi obrażeń. Gdy test się powiedzie, broń pojawia się u stóp bohatera. Różnica między wynikiem rzutu kostką a wybranym stopniem trudności wyznacza liczbę minut istnienia broni. Po zakończeniu czasu działania mocy oręż znika.

Wzmocnienie budowli

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala głosicielowi wzmocnić ściany jakiegokolwiek budowli wzniesionej przez Dawców Imion, takiej jak zamek, most, ale także statek itp. Głosiciel medytuje przez 3 rundy, po czym wykonuje test *wzmocnienia budowli*. Wynik rzutu wyznacza liczbę minut działania mocy. Moc zwiększa wartość fizycznego pancerza budowli o liczbę równą poziomowi talentu *głosiciel*.

VESTRIAL (SZALONA PASJA)

Idee: manipulacja, oszustwo

Głosiciele: Nie należy lekceważyć głosicieli Vestriala. Chociaż wydaje się, że są całkowicie pochłonięci snuciem spisków i knuciem intryg, by przypodobać się Pasji manipulacji, bywają nieraz niebezpiecznymi przeciwnikami w walce lub konfrontacji. Większość z nich poświęca się oszustwu, lecz nieliczni (około 10%) pomagają Dawcom Imion wybrnąć z trudnych sytuacji i rozwikłać skomplikowane spiski. Precyzja, subtelność i skuteczność niektórych intryg uknutych przez głosicieli każe sądzić, że niekompetentne działania większości sług Vestriala to tylko przykrywką dla działań niezliczonej rzeszy wyznawców Pasji, ukrytych wśród wszystkich klas społecznych.

Akty wiary:

Mniejszy: Okłamanie innej osoby w sprawie dla niej ważnej i mającej wpływ na jej życie.

Większy: Skłonienie innej osoby za pomocą manipulacji do zrobienia czegoś niemoralnego, nielegalnego lub po prostu złego, czego nie zrobiłaby przy zdrowych zmysłach.

Żarliwy: Stworzenie kłamstwa, które doprowadzi do czyjeś śmierci. Głosiciel nie musi znajdować się w pobliżu ofiary swego spisku, gdy ta wyzionie ducha. Zmarły powinien mieć przyjaciół, którzy zechcą pomścić jego śmierć.

Moce głosiciela**Oszustwo**

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala głosicielowi sprawić, że dana osoba jest bardziej podatna na kłamstwa. Głosiciel wykonuje test *oszustwa* o stopniu trudności równym obronie magicznej przeciwnika. W przypadku udanego testu, bohater ma prawo dodać różnicę między wynikiem rzutu kostką a obroną magiczną przeciwnika do wszystkich późniejszych testów Charyzmy, wykonywanych, gdy próbuje okłamać ofiarę. Podczas działania efektu mocy, głosiciel może okłamać rozmówcę tyle razy, ile wynosi jego poziom.

Ofiara głosiciela, któremu nie udadzą się dwa testy Charyzmy pod rząd, zacznie podejrzewać oszustwo i działanie mocy natychmiast się kończy.

Poznanie pragnień

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala głosicielowi poznać czyjeś pragnienia. Bohater wykonuje test *poznania pragnień* o stopniu trudności równym obronie magicznej ofiary. Gdy test się powiedzie, Mistrz Gry powiadamia gracza wcielającego się w głosiciela o największym pragnieniu jego rozmówcy. W ten sposób może zostać ujawnionych tyle pragnień, ile wynosi poziom talentu *głosiciel*. Pro-

wadzący grę powinien uporządkować pragnienia od największego do najmniej znaczącego.

Obudzenie pragnień

Stopień: poziom + Siła Woli

Moc pozwala głosicielowi manipulować pragnieniami innej osoby. Głosiciel wykonuje test *obudzenia pragnień* o stopniu trudności równym obronie magicznej przeciwnika. W przypadku udanego testu w umyśle ofiary pojawia się obraz rzeczy, osoby lub celu, którego zaczyna nagle gorąco pragnąć. Do wszystkich testów Charyzmy zmierzających do tego, by zasugerować ofierze, że powinna zatrzymać

upragnioną rzecz lub osobę, należy dodać 3 stopnie. Próba przekonania osoby o porzuceniu lub pozbyciu się przedmiotu marzeń spowoduje odjęcie 3 stopni od testu Charyzmy. Różnica między wynikiem rzutu kostką przy teście *obudzenia pragnień* a obroną magiczną ofiary wyznacza liczbę godzin trwania efektu mocy.



ŚWIETLIŚCI



*Wszystko, co ma związek z Pogromem, jest naszym wrogiem.
Naszym zadaniem jest walka z tymi, którzy są częścią Pogromu, myślą lub czynem.*

Nicolez Trund, założyciel Świetlistych

Większość bohaterów Barsawii walczy z Horrorami, które wciąż znajdują się na świecie. Jednakże niewielu uważa za swe powołanie odszukiwanie tych istot i ich niszczenie. W Barsawii istnieje grupa herosów, której członkowie postawili sobie za zadanie uwolnienie świata od Horrorów raz na zawsze. Ci bohaterowie, zwani Świetlistymi, poświęcili swe życie walce z Horrorami i wszystkim, co z nimi związane.

POCZĄTKI

Legenda głosi, że organizację Świetlistych założył krasnoludzki kupiec Nicolez Trund około 300 lat przed główną falą Pogromu. Pochodził z Throalu, a dzięki kupieckim kontaktom wiedział o wszystkim, co dzieje się w królestwach, z którymi prowadzi handel jego ojczyzna. Trund dostrzegł oznaki zbliżania się Horrorów i postanowił podjąć wszelkie działania, aby zmniejszyć skutki nadchodzącej tragedii. Wiedział, że królestwo Throalu będzie chronione za pomocą potężnej magii, ale obawiał się, co się stanie z wieloma gorzej zabezpieczonymi miejscami na świecie.

Trund zdawał sobie sprawę, że nic nie jest w stanie zatrzymać nadchodzącego kataklizmu. Miał jednakże nadzieję, że zdoła znaleźć sposób, w jaki można by było walczyć z Horrorami – wówczas mógłby przekazać swą wiedzę innym. Zapewnił sobie pomoc kilku wiernych przyjaciół i wraz z nimi rozpoczął tworzenie instytucji, która miała przetrwać wieki po śmierci swych założycieli. Ich celem było stworzenie broni, której można by użyć nie tylko podczas nadchodzącego Pogromu, ale również w czasie kataklizmów, które miały nadejść w odległej przyszłości.

Chcąc lepiej poznać wroga, Trund wraz ze swymi towarzyszami skrupulatnie badał opowieści o Horrorach i w ten sposób poznał mroczne prawa, które rządziły Pogromem. Trund nazwał swą grupę Świetlistymi, co miało stanowić symbol walki przeciw siłom ciemności.

Trund i jego sprzymierzeńcy wybrali pierwszych Świetlistych spośród herosów i poszukiwaczy przygód, którzy dowiedli swego męstwa i wytrwałości. Nauczyli ich rozpoznawać skazy Horrorów, a także technik i strategii, które miały pomóc w walce z Horrorami i im podobnymi istotami. Świetliści mieli niszczyć Horrore i pomagać w walce innym. Ich ostatecznym celem miała być pomoc w usunięciu skutków Pogromu i zachowanie zdobytej wiedzy, aby przyszłe pokolenia, żyjące za tysiące lat, wiedziały, jak porazić sobie z Horrorami.

ORGANIZACJA

Świetliści to tajne stowarzyszenie, tak więc szczegóły działania ich organizacji nie są znane ogółowi. Nie posiadają formalnego statutu ani oficjalnej siedziby, a liczba ich przywódców waha się od 6 do 12. Ci przywódcy, zwani Mieczami Światła, spotykają się w Throalu trzy razy w roku, raz w czasie każdej pory roku z wyjątkiem lata. Nie trzeba dodawać, że dokładne miejsce i termin tych spotkań to jeden z najpilniej strzeżonych sekretów. Na każdym spotkaniu Miecze Światła określają aktualne priorytety organizacji, od których zależą zadania jej członków aż do następnego spotkania. Miecz Światła może w dowolnej chwili zwołać nadzwyczajne zebranie, na przykład w sytuacji, gdy aktywność Horrorów wymaga podjęcia szybkich i natychmiastowych działań, na które nie stać miejscową społeczność.

Miecze Światła decydują również o tym, jakie informacje, zebrane przez Świetlistych mają zostać zachowane do następnego Pogromu. Często muszą dokonywać trudnych wyborów, ponieważ tworzenie magii, która ma przetrwać tysiące lat jest sprawą trudną i kosztowną.

Wewnątrz swej organizacji Świetliści utrzymują luźną sieć powiązań, która równoważy potrzebę tajności i możliwości komunikacji pomiędzy członkami. Niestety, Świetliści mają powody, aby ukrywać swą działalność. Nicolaz Trund rozpoczął tradycję tajności, gdyż słusznie wierzył, że Horrore i spaczni przez nie ludzie będą starać się wszelkimi siłami zniszczyć Świetlistych. W późniejszych czasach chętnie cytowano aforyzm Trunda: „Nasz wróg nie może zabić tego, czego nie potrafi znaleźć”. Świetliści często natykają się również na problemy natury politycznej, które wymuszają utrzymywanie organizacji w tajemnicy. Ich cele często stoją w sprzeczności z polityką lokalnych władz, które wolą udawać, że siły zła nie istnieją, niż zaryzykować, że Świetliści wyzwa je do otwartej walki na ich terenie.

Do celów tajnej komunikacji wszyscy Świetliści wybierają sobie imię, którego używają wewnątrz organizacji. To imię, w przeciwieństwie do nadanego Imienia, nie odzwierciedla prawdziwego wzorca. Świetliści często używają magii, komunikując się ze sobą. Na przykład często podczas rozmowy korzystają z migotliwych masek świetlnych, zasłaniających ich twarze, a tym samym ukrywających ich tożsamość. Inne powiedzenie, przypisywane Trundowi, to: „Nie możesz odkryć czegoś, czego nie wiesz”.



WIELKI WZORZEC

Świetliści czerpią swą moc z magicznego źródła, zwanego Wielkim Wzorcem, o którym badacze magii wiedzą niewiele. Natura Wielkiego Wzorca jest częstym tematem dysput uczonych, a także samych Świetlistych.

Zgodnie z najbardziej rozpowszechnioną w Barsawii teorią, Wielki Wzorzec jest w rzeczywistości prawdziwym wzorcem świata. Ludzie, którzy uważają tę teorię za słuszną, argumentują, że świat udziela mocy Świetlistym poprzez swój prawdziwy wzorzec, ponieważ chcą oni ocalić go przed skutkami Pogromu.

Inne teorie zaprzeczają tej koncepcji. Na przykład, niektórzy wierzą, że Wielki Wzorzec odzwierciedla połączenie prawdziwych wzorców wszystkich Pasji. Ten pomysł jest sprzeczny z ogólnie uznaną teorią magii, jednakże jego wyznawcy uważają, że wszechświat jest wielką zagadką i wszystko jest w nim możliwe. Niewielka grupa uważa, że Wielki Wzorzec nie istnieje, a Świetliści czerpią swą moc od istot zamieszkujących przestrzeń astralną. Są nawet tacy, którzy sądzą, że tymi tajemniczymi istotami są Horrory, a cała organizacja Świetlistych jest wielką farszą.

Niezależnie od tego, jakie jest źródło ich mocy, nikt nie zaprzecza, że Świetliści stanowią potężną organizację, zdolną podejmować znaczące działania, aby osiągnąć swe cele.

JAK ZOSTAĆ ŚWIETLISTYM

Świetliści mogą zainteresować się bohaterem w momencie, gdy zdobędzie on reputację osoby zdolnej stawić czoło Horrorom i wyjść z tego starcia zwycięsko. Przez pewien czas obserwują poczynania śmiałka. Gdy upewnią się, że jest odpowiednią osobą, zapraszają go w swe szeregi. Bohater zazwyczaj otrzymuje takie zaproszenie, gdy osiągnie piąty krąg swej dyscypliny, lecz ostatecznie zależy to od Mistrza Gry.

Zaproszenie zazwyczaj dostarcza świetlny duszek, mała istotka, z której usług Świetliści często korzystają. Duszek stara się otrzymać potwierdzenie, że dotarł do właściwej osoby. Wówczas przekazuje wiadomość, mówiąc, że Świetliści wybrali bohatera, aby wstąpił w ich szeregi. Męstwo bohatera musiało

zostać potwierdzone jakimś czynem. Warto zauważyć, że ów czyn jest ostatnim, o którym Świetliści wiedzą, a niekoniecznie ostatnim, którego bohater dokonał. Zaproszenie zazwyczaj zawiera również następujące informacje:

- Bohater musi udać się w określone miejsce o określonym czasie na ceremonię wtajemniczenia i może przyprowadzić ze sobą do siedmiu zaufanych świadków.

- Bohater musi przynieść przedmiot, który stanie się jego godłem, i który zostanie oznaczony symbolem Świetlistych w trakcie ceremonii.

- Bohater musi wybrać imię, pod jakim będzie znany wewnątrz organizacji.

Bohater może przyjąć zaproszenie lub je odrzucić. Jeśli wybierze tę drugą możliwość, nie powinien ponieść żadnych negatywnych konsekwencji. Jednak-

że Świetliści mogą przez jakiś czas jeszcze obserwować poczynania śmiałka, licząc na to, że uda im się przekonać go do zmiany decyzji.

WTajemNICZENIE

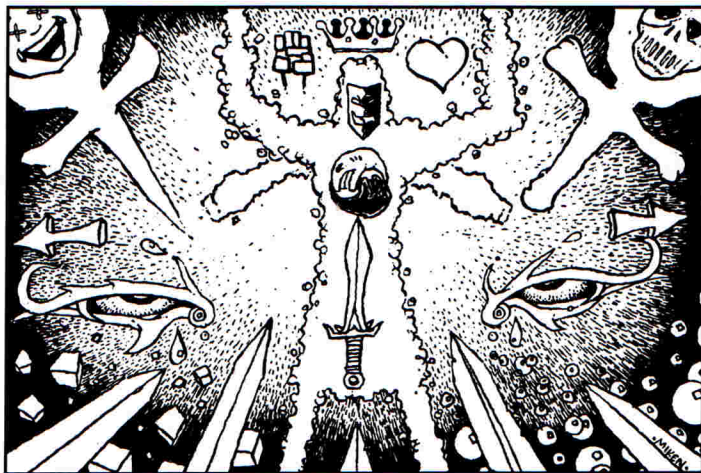
Przeważnie ceremonie wtajemniczenia odbywają się nocą. Gdy bohater dotrze na miejsce ceremonii, dwóch Świetlistych osłoniętych *migotaniem* wita go i wszystkich świadków, których

ze sobą przyprowadził. Świetliści tworzą *świetlisty krąg*, otaczając nim siebie i bohatera. Następnie proszą świadków, aby ustawili się na zewnątrz kręgu, dzieląc jego obwód na równe części. Wtajemniczony idzie wolno po wewnętrznej stronie kręgu, zatrzymuje się przed każdym ze świadków i deklaruje swą intencję zostania Świetlistym. Wtajemniczony musi dokonać tego oświadczenia przynajmniej trzykrotnie, nawet jeśli świadków jest mniej niż trzech.

Następnie wtajemniczony klęka przed Świetlistymi i powtarza za nimi słowa przysięgi, zdanie po zdaniu. Powtarzając tekst przysięgi, wtajemniczony musi użyć swego prawdziwego Imienia, a nie tego, które wybrał sobie w trakcie rytuału. Tekst przysięgi znajduje się poniżej.

Nastał czas poranka, choć głęboki cień pada na ziemię. Ja, [imię bohatera], przysięgam wprowadzić światło w pozostałe krainy cienia.

Świt zawsze poprzedza następną porę ciemności. Ja, [imię bohatera], przysięgam poświęcić me życie przekazaniu światła przyszłym pokoleniom spętanym przez ciemność.





Moja krew zawiera światło mej duszy. Ja, [imię bohatera], przysięgam korzystać z magii krwi tylko do czynienia magii Świetlistych i do przypieczętowania składanych przeze mnie przysiąg, a nigdy do zwiększania mej mocy i tworzenia magicznych przedmiotów. Tak więc nigdy nie zaćmię światła mej duszy.

Świetliści są moimi braćmi i moim celem. Ja, [imię bohatera], przysięgam pomagać moim braciom Świetlistym i walczyć o naszą sprawę. Nigdy nie zaćmię naszego światła przez niedbalstwo lub brak dobrej woli.

Gdy wtajemniczony złoży przysięgę, wstaje. Świetliści stają blisko niego i cicho, aby świadkowie nie słyszeli odpowiedzi, pytają go o imię, które sobie wybrał. Następnie jeden ze Świetlistych bierze wybrane przez wtajemniczonego godło i oznacza je magicznym, świecącym symbolem organizacji.

Świetlisty podnosi godło w górę, a wtedy światło jak lśniąca mgła przepływa z niego na wtajemniczonego. Drugi Świetlisty opłata wtajemniczonego tą mgłą, tworząc *migotanie*. Gdy ten proces zostanie zakończony, światło na symbolu gaśnie.

Następnie Świetliści idą po kręgu, zatrzymują się przed każdym świadkiem i proszą go o złożenie następującej przysięgi:

Ja, [imię bohatera], będę walczył z ciemnością u boku Świetlistego. Nigdy, przez działanie lub zaniechanie, nie zranię Świetlistego, ani nie pomogę ciemności.

Świadkowie, którzy złożą przysięgę, zostają zaproszeni do świetlnego kręgu. Świetliści grzecznie proszą tych, którzy odmówili złożenia przysięgi o jego opuszczenie. Osoby, które pozostały, są nazywane świadkami przysięgi – działają na nich zdolności Świetlistego, opisane na następnych stronach.

TALENT ŚWIETLISTY

Wtajemniczony, który zakończy ceremonię, natychmiast otrzymuje talent *Świetlisty* na poziomie 1. W przypadku większości talentów bohater, w miarę rosnącego poziomu, staje się lepszy w jednej zdolności. W przypadku talentu *Świetlisty*, śmiełek otrzymuje nowe zdolności na każdym poziomie talentu. Bohaterowie graczy nabywają poziom talentu *Świetlisty* w sposób analogiczny do innych talentów piętego kręgu (patrz *Zwiększanie poziomu talentów*, str. 221, PZ).

MOCE ŚWIETLISTEGO

Dzięki swym wyjątkowym zdolnościom, Świetliści mogą lepiej radzić sobie z zadaniem oczyszczania świata z Horrorów. Źródłem tych unikatowych zdolności jest Wielki Wzorzec. Gdy Świetlisty nabiera doświadczenia, spotyka się z większymi trudnościami i korzysta z potężniejszych mocy, które pozwalają mu pokonać wrogów. Nie istnieją inne talenty, umiejętności ani czary, które dają te same zdolności i te same efekty, co moce Świetlistego.

KORZYSTANIE Z MOCY ŚWIETLISTEGO

Moce Świetlistego są zbliżone w działaniu do talentów, choć nie zawsze trzeba je testować. Użyte w walce, bardzo często wymagają zużycia akcji (patrz *Akcja*, str. 95, PZ).

Słowo „Tak” lub „Nie”, znajdujące się w linijce „Akcja” przy każdej mocy określa, czy użycie tej mocy stanowi akcję. Gracze mogą stosować kostki karmy do wszystkich mocy, ale żadna z nich nie wymaga użycia karmy.

Stopnie, efekty, czas działania i inne współczynniki znajdują się pod nazwą mocy, jeśli są istotne. Dodatkowe informacje o tych pojęciach znajdziesz we wprowadzeniu do rozdziałów *Talenty* i *Magia zaklęć* w podstawowym podręczniku.

Moce Świetlistego są przypisane do poziomu, na którym stają się dostępne.

POZIOM 1

Migotanie

Akcja: Tak

Ta zdolność pozwala otoczyć się przebraniem ze światła. *Migotanie* ukrywa rysy twarzy, a nawet potrafi stworzyć iluzję osoby odmiennej płci; nie pozwala jednakże ukryć rasy Świetlistego. Osoba, która próbuje przejrzeć przez *migotanie*, musi wykonać test



Percepcji o stopniu trudności równym sumie Charyzmy bohatera i jego talentu *Świetlistego*.

Świetlisty symbol

Akcja: Tak

Dzięki tej zdolności Świetlisty może sprawić, że symbol organizacji na jego godle zaświeci się tak intensywnie, jak światło jasnej pochodni.

POZIOM 2

Świetlny duszek

Akcja: Tak

Czas działania: Liczba dni równa poziomowi

Za pomocą tej zdolności bohater przyzywa małego, inteligentnego duszka, który może przekazać wiadomość liczącą do 50 słów innemu Świetlistemu, którego imię jest bohaterowi znane, lub innej postaci, którą bohater widział w przeciągu minionego tygodnia i poznał jej imię.

Świetlny duszek podąża w kierunku adresata wiadomości z prędkością 30 km/h. W tym czasie wygląda jak mała, błyszcząca garść kurzu. Gdy dotrze do celu, ukazuje się w postaci świecącej kuli o średnicy około 12 cm i dostarcza wiadomość. Może zostać poproszony o przekazanie odpowiedzi – wówczas wraca do bohatera.

Świetlny duszek istnieje przez liczbę dni równą poziomowi talentu *Świetlisty* bohatera. Na przykład bohater, który ma talent *Świetlisty* na poziomie 4., może przyzywać duszka, który będzie istniał przez 4 dni. Świetlisty nie może przyzywać jednocześnie kilku duszków; nie może również przyzywać duszka, jeśli poprzedni jeszcze nie powrócił do niego, ani nie skończył się jego czas trwania.

Świetlny duszek nie ma materialnego ciała, wobec czego nie może zadawać ani otrzymywać fizycznych obrażeń. Każdy *światlny duszek* ma współczynniki: obrona magiczna, obrona społeczna, Siła Woli i duchowy pancerz równe odpowiednim współczynnikom bohatera, który go przyzywał. Jeśli współczynniki bohatera są zwiększone dzięki działaniu przedmiotów magicznych, te modyfikacje nie wpływają na współczynniki duszka. Proóg życia *światlnego duszka* jest równy progowi ran Świetlistego; duszek nie posiada progu ran ani progu przytomności.

POZIOM 3

Świetlisty krąg

Akcja: Nie

Ta zdolność pozwala Świetlistemu stworzyć na ziemi świecący na biało krąg o promieniu 3 metrów. Krąg stanowi barierę chroniącą przed Horrorami, ich wytworami i naznaczonymi przez nie istotami. Takie istoty muszą przełamać krąg, zanim mogą oddziaływać na bohaterów znajdujących się wewnątrz. Obrona fizyczna i magiczna *światlistego kręgu* są równe sumie obrony magicznej bohatera i jego talentu *Świetlisty*.

Horror lub osoba naznaczona przez Horrora, próbująca przełamać *światlisty krąg*, może wykonać test rzucania czarów lub Siły Woli.

Wyczerpanie związane z utworzeniem *światlistego kręgu* powoduje 1 punkt obrażeń za każdą godzinę podtrzymywania mocy. Świetlisty musi być przytomny, aby móc podtrzymywać krąg. Może natomiast, podtrzymując krąg, jednocześnie przeprowadzać inne akcje. Krąg znika, gdy Świetlisty go opuści.

POZIOM 4

Uleczenie wiernego

Akcja: Tak

Dzięki tej zdolności bohater może leczyć innych Świetlistych, świadków przysięgi, a także siebie. Świetlisty musi dotknąć rannego. Przy dotknięciu, palce Świetlistego zaczynają się jarzyć. Po 1 minucie poświata zaczyna otaczać również rannego i znika po kilku sekundach. Uleczony bohater może wykonać dodatkowy test zdrowienia, który powinien natychmiast wykorzystać do wyleczenia obrażeń. Świetlisty, który uzdrawia samego siebie medytuje nad Wielkim Wzorcem przez 1 minutę, a potem wykonuje test zdrowienia.

Świetlisty może korzystać z tej zdolności tyle razy w ciągu dnia, ile wynosi jego poziom talentu *Świetlisty*.

POZIOM 5

Przekazanie karmy

Akcja: Nie

Bohater, który zostaje Świetlistym, zaczyna wpłacać swoją duszę w Wielki Wzorec, dzięki czemu tenże wzorec przechowuje jego karmę po śmierci. Ta moc umożliwia bohaterowi, który poszedł w ślady zmarłego Świetlistego otrzymać jego punkty karmy. W tej samej chwili tuzin najważniejszych obrazów i zdarzeń z życia zmarłego pojawia się w snach jego następcy. Transfer karmy następuje automatycznie w chwili śmierci Świetlistego; odbiorca punktów nie musi wykonywać żadnych testów.

W większości wypadków gracz skorzysta z tej zdolności, aby przenieść punkty karmy ze zmarłej postaci Świetlistego na następnego bohatera, którego stworzy. Bohater nie może rozpocząć gry, będąc Świetlistym. Warto więc zaznaczyć, że odbiorca przekazywanej karmy nie musi zostać w przyszłości Świetlistym, wystarczy, jeśli w jakiś znaczący sposób będzie szedł w ślady swego poprzednika.

POZIOM 6

Ukojenie bólu

Stopień: poziom

Akcja: Tak

Ta moc umożliwia Świetlistemu zmniejszenie bólu i efektów ran dowolnego bohatera, włącznie z sobą samym. Ukojone rany przestają mieć wpływ na testy zdrowienia i inne akcje wykonywane przez

ranną postać. Na przykład, w normalnej sytuacji bohater z dwoma poważnymi ranami odejmuje liczbę ran od liczby punktów obrażeń, które odzyskuje za pomocą testu zdrowienia. Jeśli Świetlisty *ukoi ból* tego bohatera, ranny nie będzie już musiał odejmować liczby ran od wyniku testu zdrowienia.

Świetlisty musi wykonać test *ukojenia bólu*, aby wykorzystać tę moc. Jeśli wynik rzutu kostką jest równy lub większy od liczby ran, które posiada poszkodowany, test kończy się sukcesem. W przeciwnym wypadku Świetlisty nie może ponawiać próby (przeprowadzać testu) przez następne 24 godziny.

POZIOM 7

Świetliste ostrze

Akcja: Nie

Ta moc umożliwia bohaterowi utworzenie świetlistego ostrza na ostrej krawędzi dowolnej broni do walki wręcz lub na pocisku. *Świetliste ostrze* zwiększa obrażenia zadawane Horrorowi lub wytworowi Horrorów o liczbę punktów równą poziomowi talentu *Świetlisty*, a dowolnej postaci lub istocie nie związanej z Horrorami – o 3 stopnie. Bohater korzystający z *świetlistego ostrza* musi użyć mocy w tej samej rundzie walki, w której nastąpi atak zaklętą bronią, jednakże przed tym atakiem. Każde użycie *świetlistego ostrza* kosztuje śmiałka 1 punkt wyczerpania.

POZIOM 8

Odrzucenie wpływu Horroru

Stopień: poziom + Charyzma

Akcja: Nie

Ta moc pozwala Świetlistemu uniknąć efektu ataku Horroru, którego celem jest obrona społeczna bohatera. Świetlisty wykonuje test *odrzucenia wpływu Horroru*. Jeśli wynik rzutu kostką przekroczy rezultat testu ataku Horroru, podstępna napaść piekielnego stwora kończy się niepowodzeniem.

POZIOM 9

Pomniejsze wcielenie

Akcja: Nie

Dzięki tej mocy Świetlisty może po swej śmierci przyznać pewną liczbę poziomów, równą stopniowi swego talentu *Świetlistego*, kandydatowi na Świetlistego. Każdy Świetlisty wplata swój prawdziwy wórzec w Wielki Wzorzec wszechświata, dzięki czemu może zdecydować, że w momencie śmierci magiczna energia ma zostać przekazana innej żyjącej istocie. Obdarzony tą energią może natychmiast zwiększyć liczbę swych poziomów talentu o liczbę punktów równą poziomowi zmarłego. Bohater musi w przeciągu 3 miesięcy od otrzymania *pomniejszego wcielenia* dołączyć do Świetlistych; w przeciwnym razie traci uzyskane poziomy.

Świetlisty poziomu 9 umiera i wysyła swą magiczną moc krasnoludzkemu złodziejowi Ragnarowi.

(krasnoludowi niegdyś zaproponowano, aby dołączył do Świetlistych, lecz odmówił). Ragnar ma do dyspozycji 9 punktów poziomów, z pomocą których może podnieść wartość swych talentów. W tym celu wydaje 1 zyskany punkt za każdy podniesiony poziom talentu. Organizacja Świetlistych może wykorzystać tę sposobność, aby ponownie zaprosić Ragnarą w swe szeregi. Tym razem krasnolud prawdopodobnie podejmie inną decyzję.

Bohater, który otrzymuje *pomniejsze wcielenie* nie może należeć do wyższego kręgu niż zmarły Świetlisty. Nie może podnieść żadnego talentu na wyższy poziom niż posiadany przez zmarłego. Może jednakże przekroczyć jeden lub więcej kręgów, jeśli poziomy, które otrzymał, mu na to pozwolą.

POZIOM 10

Odparcie magii Horroru

Stopień: poziom + Siła Woli

Akcja: Nie

Ta moc pozwala Świetlistemu odeprzeć magiczny atak Horroru skierowany przeciw obronie magicznej. Bohater przeprowadza test *odparcia magii Horroru*. Jeśli wynik rzutu kostką przekracza rezultat testu *rzucania czarów Horroru*, Świetlisty odpiera atak.

POZIOM 11

Świetlisty pancerz

Akcja: Nie

Ta moc pozwala Świetlistemu zwiększyć wartości pancerza fizycznego i duchowego. Gdy bohater używa tej zdolności, białofioletowe światło oblewa jego zbroję i ciało. *Świetlisty pancerz* powiększa wartości fizycznego i duchowego pancerza o liczbę punktów równą poziomowi talentu *Świetlisty*. Bohater otrzymuje 1 punkt wyczerpania za każdą rundę, w czasie której używa tej mocy.

POZIOM 12

Uzdrowienie

Stopień: poziom + Charyzma

Akcja: Tak

Uzdrowienie pozwala na wyleczenie dowolnego bohatera. Świetlisty wykonuje test *uzdrowienia* i zmniejsza wskaźnik aktualnych obrażeń rannego o wynik rzutu kostką. Poza uleczeniem aktualnych obrażeń, każde użycie tej mocy leczy także 1 ranę. Świetlisty może korzystać z tej zdolności 3 razy dziennie, lecz jednego dnia może leczyć tylko jedną osobę.

POZIOM 13

Wzmocnienie karmy

Akcja: Nie

Ta moc zwiększa stopień karmy Świetlistego. Na 13 poziomie otrzymuje on 3 stopnie karmy, a na 14 i 15 poziomie – po dodatkowym stopniu.



Poziom talentu <i>Świetlisty</i>	Zwiększenie stopnia karmy
13	+3
14	+1
15	+1

Ten wzrost stopnia karmy wpływa na wszystkie testy karmy, nie tylko związane z użyciem mocy Świetlistego. Dodatkowe stopnie zostaną przekazane także wtedy, gdy bohater użyje *przekazania karmy*.

POZIOM 14

Wcielenie

Akcja: Nie

Dzięki tej mocy w momencie śmierci Świetlisty może przekazać swą duszę innemu bohaterowi. Dusza śmiałka wtapia się w duszę odbiorcy. Dzięki temu bohater ma całkowity dostęp do wspomnień zmarłego, lecz zachowuje swą własną niezależną tożsamość. Otrzymuje 28 punktów poziomów do podziału pomiędzy swoje talenty. Ta pula zawiera punkty otrzymane za pomocą *poniższego wcielenia* (patrz str. 110) – bohater, który otrzyma zarówno *wcielenie*, jak i *poniższe wcielenie*, nie sumuje obu pul punktów. Wcielenie następuje automatycznie w momencie śmierci używającego tej mocy Świetlistego, podobnie jak *przekazanie karmy*.

Ponadto dusza zmarłego Świetlistego pełni rolę duchowego mistrza i uczy bohatera talentów, które posiadał zmarły. Więcej informacji o duchowych mistrzach można znaleźć w rozdziale *Awansowanie na wyższe kręgi*, str. 222, PZ.

Bohater musi w przeciągu 3 miesięcy od otrzymania *wcielenia* dołączyć do Świetlistych; w przeciwnym razie traci zyskane poziomy i inne korzyści.

POZIOM 15

Astralne przejście

Akcja: Nie

Czas działania: Liczba minut równa poziomowi

Ta moc pozwala Świetlistemu fizycznie, umysłowo i duchowo wejść na wymiar astralny i opuścić go w innym miejscu. Wchodzenie i opuszczanie owej przestrzeni kosztuje 3 punkty wyczerpania. Świetlisty może wziąć ze sobą innych Świetlistych lub świadków przysięgi, jeśli tylko te osoby go dotykają. Za każdą dodatkową osobę otrzymuje kolejne 3 punkty wyczerpania. Świetlisty dostaje wszystkie punkty wyczerpania jednocześnie, może więc zostać poważnie ranny, gdy podejmie się przetransportowania zbyt dużej liczby osób przez wymiar astralny. Próba ta nie powiedzie się, jeżeli Świetlisty będzie chciał zabrać ze sobą kogoś spoza swojej organizacji lub kogoś, kto nie jest świadkiem przysięgi.

Czas działania *astralnego przejścia* to tyle minut, ile wynosi poziom talentu *Świetlisty*. Maksymalna odległość, jaką bohater może przebyć dzięki tej mocy to 250 kilometrów.

Świetlisty zaatakowany w przestrzeni astralnej może bronić się za pomocą wszystkich talentów i zdolności, które posiada w świecie fizycznym. Jeśli zostanie tam zraniony, musi wykonać test Siły Woli o stopniu trudności 15. Jeśli się powiedzie, pozostaje w przestrzeni astralnej. W przeciwnym wypadku natychmiast powraca do świata fizycznego. Takie nagłe wyrzucenie z przestrzeni astralnej powoduje, że Świetlisty otrzymuje obrażenia o stopniu 20. Ponadto może za nim podążyć istota astralna, która znajdowała się w pobliżu i jest w stanie przebywać również w świecie fizycznym. Zmuszenie jej do powrotu do macierzystego wymiaru może okazać się trudne. Jeśli Świetlisty umrze w przestrzeni astralnej, jego martwe ciało natychmiast powraca do fizycznego świata.

Inni bohaterowie zabrani przez Świetlistego do przestrzeni astralnej muszą bez przerwy utrzymywać z nim kontakt fizyczny. Jeśli zostanie on zerwany, natychmiast powracają do świata fizycznego i otrzymują obrażenia o stopniu 20. Astralne istoty, które są w stanie istnieć na planie rzeczywistym, mogą podążyć za takimi postaciami do świata fizycznego i je zaatakować.

ZASADY OPCJONALNE



*Hmm... To niewątpliwie działa, ale nie całkiem tak, jak chciałem.
Spróbujemy w inny sposób...*

krasnoludzki Czarodziej Tarlan, próbujący wynaleźć doskonały czar

Ten rozdział zawiera dodatkowe sugestie, dotyczące korzystania z reguł w sytuacjach nie- zbyt jasnych. Znajdują się w nim nowe zasady, pozwalające lepiej dostosować mechanikę do stylu gry grupy, a także wprowadzające nowe elementy, zwiększające komplikację gry. Są to zasady opcjonalne, które opracowaliśmy, aby zwiększyć elastyczność i grywalność **Przebudzenia Ziemi**. Zawierają one sugestie i rozwinięcia, które zostały opisane we wcześniej wydanych produktach.

W tym rozdziale znajdują się opcjonalne zasady walki, nowe reguły dotyczące obrażeń odnoszonych przez bohaterów i broń, informacje o sposobach nabywania poziomów talentów na wyższych kręgach, rytuały związane z osiąganiem wyższych poziomów talentów i zdolności, a także zasady zjednywania sobie sojuszników.

Nowe zasady oparte są na tej samej idei, co wszystkie reguły **Przebudzenia Ziemi**: to Mistrz Gry ma zdecydować, z których zasad korzysta, które ignoruje i w jaki sposób interpretuje poszczególne reguły.

WALKA

Walka jest ważnym elementem wszystkich gier fabularnych i **Earthdawn** nie stanowi tu wyjątku. Walka jest dla bohaterów często stosowanym wyjściem z sytuacji, w którą zaangażowane są potwory, Theranie, Horrory i inni przeciwnicy. Rozdział zatytułowany **Walka**, zawarty w podstawowym podręczniku **Przebudzenia Ziemi**, zawiera wszystkie zasady, niezbędne do rozgrywania starć. Mistrzowie Gry, którzy pragną wzbogacić swe potyczki o nowe, nie spotykane wcześniej elementy, mogą skorzystać z opisanych poniżej, opcjonalnych reguł.

SZYBKOŚĆ

Wystarczy spojrzeć na **Tabelę cech i współczynników (Tworzenie bohatera, str. 52, PZ)**, żeby zauważyć, że bohaterowie w grze **Przebudzenie Ziemi** poruszają się stosunkowo szybko. W niektórych przypadkach postać może uciec przed przeciwnikiem, zanim ten – posiadając niższą Inicjatywę – zdąży ją zaatakować. Czy ten efekt był przez nas zamierzony? Niezupełnie.

Użyta w grze **Earthdawn** skala szybkości w walce opisuje odległość, jaką bohater może przebyć w czasie rundy, aby zdążyć jeszcze zaatakować swego przeciwnika. Nie stanowi precyzyjnego taktycznego systemu poruszania się. Gracze, którzy obliczyliby rzeczywisty dystans przeciętnie pokonywany przez ich bohaterów w trakcie rundy walki, stwierdziliby, że przemierzają oni jedynie połowę do dwóch trzecich odległości określonej przez ich szybkość w walce. Świadomie zrezygnowaliśmy ze stworzenia skomplikowanego systemu, uwzględniającego szczegółowe czasy i odległości. W zamian zaoferowaliśmy bardziej

abstrakcyjny system poruszania, który Mistrz Gry i gracze mogą dostosować do swojego stylu. Wadą takiego rozwiązania jest to, że dzięki niemu stały się możliwe sytuacje podobne do opisanej powyżej. Nowy system, opisany dalej, lepiej definiuje szybkość poruszania się bohaterów w trakcie rundy walki. Te opcjonalne zasady wprowadzają do potyczek w **Przebudzeniu Ziemi** elementy taktyki. Szczególnie do- brze wykorzystuje się je z użyciem figurek.

Bohater, korzystający z zasad opcjonalnych, nie wykonuje pełnego ruchu na odległość równą szybkości w walce, w czasie swej inicjatywy. Jego ruch rozkłada się na etapy w czasie rundy walki. W tym systemie odległość, jaką bohater może przebyć, zanim jego przeciwnik zdąży zareagować, zależy od różnicy wyników testów inicjatywy obu walczących. Im większa różnica, tym większy dystans bohater może pokonać, zanim jego przeciwnik zareaguje. W momencie, gdy różnica inicjatyw wynosi 10 punktów lub więcej, bohater może przebyć całą odległość, równą szybkości w walce, zanim przeciwnik zdąży zareagować. Dokładniej określa to **Tabela różnicy inicjatyw** na stronie 114.

Odnajdź różnicę wyników testów inicjatyw w lewej kolumnie tabeli i szybkość w walce bohatera, posiadającego wyższą inicjatywę w górnym wierszu. Na przecięciu odpowiedniego wiersza i kolumny znajdziesz wartość, określającą liczbę metrów, które bohater z większą inicjatywą może przebyć, zanim jego przeciwnik zdąży zareagować.

Bohater nie może przebyć większej odległości, niż wskazuje na to jego szybkość w walce, nawet jeśli **Tabela różnicy inicjatyw** mówi co innego. Gdyby w poniższym przykładzie różnica inicjatyw wynosiła 9, w **Tabeli** odpowiadałoby to 45 metrom. Jednakże szybkość w walce Kricklena wynosi 38 metrów i nie może on przebyć większej odległości w trakcie jednej rundy.

*Kricklen, t'skrang – Fechtmistrz – wchodzi na leśną polankę, zającą już przez trzech orczych Łuczni- ków. Orki są oddalone o 20 metrów. Mają napięte łuki i grzecznie proszą Kricklena, aby podzielił się z nimi zawartością swej sakiewki. Kricklen równie grzecznie odpowiada im, gdzie mogą sobie wetknąć swoje strzały. Orki decydują się na atak. Kricklen zamierza wejść w zwarcie i poćwiartować przeciwni- ków. Szybkość w walce Fechtmistrza wynosi 38 me- trów na rundę. Wszyscy walczący wykonują testy inicjatywy. Kricklen otrzymuje wynik 11; inicjatywa orków wynosi 6. Różnica Inicjatyw równa się 5. Zgodnie z **Tabelą różnicy inicjatyw**, Kricklen mo- że przemieścić się o 25 metrów, zanim orki zdążą wystrzelić. Odległość dzieląca bandytów od Fechtmi- strza wynosi jedynie 20 metrów, dzięki czemu zdążą on zaatakować pierwszy.*

OBRAŻENIA

Według zasad dotyczących obrażeń, opisanych w podręczniku podstawowym **Przebudzenia Ziemi**, wietrzniak posiadający maksymalną Siłę Fizyczną 7 może za pomocą sztyletu zabić w jednym ataku smoka. Oczywiście musi uzyskać wyjątkowy sukces testu ataku, aby przebić pancerz, a także test obrażeń musi dać wynik przekraczający próg życia smoka, co wcale nie jest proste.

Czy chcielibyśmy, aby walka w grze **Earthdawn** odbywała się w ten sposób? Niezupełnie. Otwarty system rzutów kostką sprawia, że podobne wyczyny stają się możliwe, ale statystyczne szanse takiego osiągnięcia są astronomicznie niskie. Nie zmieniliśmy tych zasad właśnie dlatego, że wierzyliśmy, że takie rzeczy nigdy się nie zdarzą.

Zdajemy sobie jednak sprawę, że istnieją Mistrzowie Gry, którzy uznają istniejącą przecież możliwość zajścia takiej sytuacji za niedopuszczalną. Inni prowadzący uważają, że powinny pojawić się ograniczenia co do liczby obrażeń, które bohater może zadać w jednym ataku. Poniższa opcjonalna zasada powinna tym osobom ułatwić życie.

Obrażenia zadane w jednym ataku za pomocą niemagicznej broni mogą wynosić co najwyżej 3 razy stopień obrażeń oręża. Stopień obrażeń broni jest równy sumie Siły Fizycznej bohatera i stopnia broni

(patrz **Wykonanie testu obrażeń**, str. 194 w rozdziale **Walka** w podręczniku **Przebudzenia Ziemi**). Ta zasada nie ogranicza obrażeń, które można zadać za pomocą broni magicznej – z definicji taki oręż ma niewiele ograniczeń.

Fechtmistrz Kricklen atakuje wroga niemagicznym mieczem. Stopień Siły Fizycznej Kricklena wynosi 5, a stopień broni – tyle samo, dzięki czemu stopień obrażeń daje razem 10. Fechtmistrz może więc zadać w swoim ataku co najwyżej 30 punktów obrażeń ($3 \times 10 = 30$).

SZCZEGÓLNE EFEKTY OBRAŻEŃ

W **Przebudzeniu Ziemi** gracze mierzą obrażenia zadawane ich poszukiwaczom przygód za pomocą abstrakcyjnych punktów, które odzwierciedlają siłę ataku. W połączeniu z zasadami dotyczącymi otrzymywania i zadawania ran, system ten w pełni wystarcza do opisu efektów wszelkich obrażeń. Jednakże reguły te nic nie mówią o innych efektach obrażeń, np. dotyczących poszczególnych części ciała albo krwawienia. Poniższe zasady uzupełniają poprzednio podane reguły, dodając nowy poziom szczegółowości.

TABELA RÓŻNICY INICJATYW

Różnica Inicjatyw	Szybkość w walce (w metrach na rundę)						
	13	14-25	26-50	51-100	101-200	201-300	301+
1	1	2	5	10	20	30	40
2	2	4	10	20	40	60	80
3	3	6	15	30	60	90	120
4	4	8	20	40	80	120	160
5	5	10	25	50	100	150	200
6	6	12	30	60	120	180	240
7	7	14	35	70	140	210	280
8	8	16	40	80	160	240	320
9	9	18	45	90	180	270	360
10+	*	**	50	100	200	300	400

* Bohater posiadający wyższą inicjatywę może poruszyć się o 9 metrów + 1 dodatkowy metr za każdy punkt różnicy inicjatyw powyżej 9, ale co najwyżej o tyle metrów, ile wynosi jego szybkość w walce. Na przykład bohater posiadający szybkość 12, przy różnicy inicjatyw 11 może poruszyć się o 11 metrów $[(11 - 9 = 2) + 9 = 11]$, zanim jego przeciwnik zdąży zareagować.

** Bohater posiadający wyższą inicjatywę może poruszyć się o 18 metrów + 2 dodatkowe metry za każdy punkt różnicy inicjatyw powyżej 9, ale co najwyżej o tyle metrów, ile wynosi jego szybkość w walce. Na przykład bohater posiadający szybkość 20, przy różnicy inicjatyw 11 może poruszyć się o 20 metrów, zanim jego przeciwnik zdąży zareagować. Mimo że z różnicy inicjatyw wynika odległość $[(11 - 9 = 2) \times 2 = 4 (+ 18)] = 22$ metry, bohater może przebyć co najwyżej tyle metrów, ile wynosi jego szybkość (tzn. 20).



Uszkodzenie kończyny

Sprawdzenia, czy atak spowodował uszkodzenie kończyny, dokonuje się porównując wynik testu obrażeń z progiem ran ofiary w następujący sposób:

- odnajdź próg ran ofiary w kolumnie „Stopień trudności” **Tabeli wyników testów** (str. 246, PZ);
- w znalezionym wierszu odnajdź kolumnę odpowiadającą wynikowi testu obrażeń;
- jedna z kończyn ofiary (wyboru dokonuje Mistrz Gry) została uszkodzona, jeśli test obrażeń zakończył sukces ogromny bądź lepszy.

Warto zaznaczyć, że w takim przypadku ofiara ataku odnosi adekwatne obrażenia, ewentualną ranę oraz dodatkowo skutki uszkodzenia kończyny.

Uszkodzoną kończynę leczy się w ten sam sposób, jak ranę (przespana noc, eliksir leczenia – patrz str. 258, PZ – lub dzięki uzdrawiającej mocy głosicieli Garlen).

Mistrz Gry decyduje, jak poważnie kończyna jest uszkodzona i jakie są efekty uboczne. My sugerujemy je zestawione w tabeli.

Krwawiące rany

Zasady **Przebudzenia Ziemi** zakładają, że bohater, który otrzymał obrażenia, został zraniony lub skaleczony i krwawi. Nawet jeśli nie odniósł rany, może krwawić z powodu innych obrażeń.

W grze zazwyczaj ignorowane są efekty krwawienia, ponieważ zakłada się, że bohaterowie tuż po walce opatrują rany, przeprowadzają testy zdrowienia, stosują mikstury lecznicze i inne środki pierwszej pomocy.

Jednakże, specjalnie dla Mistrzów Gry, którzy chcieliby, aby bohaterowie odnosili dodatkowe obrażenia z powodu wykrwawiania się, wprowadzamy następujące zasady.

Sprawdzenia, czy atak spowodował otrzymanie krwawiącej rany, dokonuje się, porównując wynik testu obrażeń z progiem ran ofiary w następujący sposób: Odnajdź próg ran ofiary w kolumnie „Stopień trudności” **Tabeli wyników testów** (str. 246, PZ). W znalezionym wierszu odnajdź kolumnę odpowiadającą wynikowi testu obrażeń. Ofiara otrzymuje

dotkowe obrażenia z powodu krwawienia, jeśli test obrażeń zakończył sukces ogromny bądź lepszy. Krwawienie powoduje dodatkowe skutki.

Mistrz Gry ma dwie różne możliwości określenia efektów krwawienia. Pierwszy sposób polega na tym, że bohater otrzymuje co rundę 2 punkty obrażeń, dopóki nie straci przytomności lub nie umrze, albo dopóki obandażuje ranę lub zastosuje miksturę leczniczą. Według drugiej metody, bohater otrzymuje co rundę 2 stopnie obrażeń; krwawienie ustaje podobnie jak poprzednio. Koniec krwawienia spowodują również: eliksir zdrowienia lub leczenia (patrz str. 258, PZ).

USZKODZENIA BRONI I PANCERZY

W pewnych sytuacjach, w czasie walki, broń bohatera oraz jego pancerz mogą zostać uszkodzone. Rozpa-

trytywanie skutków takich uszkodzeń wprowadza dodatkowy poziom szczegółowości w grze.

Pancerz i tarcze

W większości przypadków pancerz i tarcza nie ulegają zniszczeniu w walce, ponieważ są stworzone tak, aby mogły wytrzymać wiele razy. Jednakże, w przypadku ogromnego sukcesu, następuje przebicie pancerza, co powoduje jego uszkodzenie. Zasada opcjonalna mówi, że za każdym razem, gdy zbroja zostanie uszkodzona, należy zmniejszyć jej współczynnik pancerza

o 1. Pancerz staje się bezużyteczny, jeśli którykolwiek z tych współczynników spadnie do 0. Na przykład, zbroja warstwowa (wartość pancerza 2) może znieść dwukrotne uszkodzenie; potem staje się bezużyteczna. Uszkodzenie tarczy następuje w chwili, gdy bohater wykona precyzyjny atak skierowany w nią i uzyska ogromny sukces w teście ataku. Traktuje się je analogicznie do uszkodzeń pancerza.

Uszkodzone tarcze i pancerze można naprawiać. Naprawa trwa 1 tydzień za każdy punkt uszkodzeń i kosztuje w przybliżeniu od 1/4 do 1/2 ceny nowej zbroi tego samego typu.

Magiczne pancerze i tarcze, posiadające wątki, zazwyczaj są bardziej odporne na uszkodzenia niż ich normalne odpowiedniki. Otrzymują one punkt

TABELA USZKODZENIA KOŃCZYN

Kończyna	Efekt
Ramię	–1 stopień do testów, które wymagają użycia uszkodzonej kończyny (m.in. testów ataku i obrażeń). Udźwig bohatera zostaje zmniejszony o połowę.
Noga	Szybkość bohatera zmniejsza się do połowy. –1 stopień do testów, które wymagają użycia uszkodzonej kończyny (m.in. <i>powietrzny taniec</i> , <i>powietrzny chód</i>).
Głowa	–1 stopień do wszystkich testów opartych na Percepcji lub wymagających wzroku, włącznie z testami ataku oraz testami dotyczącymi umiejętności i talentów. Bohater zostaje ogłuszony ciosem i ma trudności z koncentracją.

uszkodzeń po 2 atakach, zakończonych ogromnym sukcesem. Magiczne pancerze i tarcze nie muszą być naprawiane, dopóki współczynniki fizycznego i duchowego pancerza są większe od 0. Zbroja może zostać odkształcona lub zarysowana, co odzwierciedla się w prawdziwym wzorcu, jednakże magia powoduje przywrócenie współczynników pancerza po tyłu tygodniach, ile odniósł punktów uszkodzeń. Magiczna zbroja lub tarcza, których współczynnik pancerza fizycznego lub duchowego spadł do 0, nie mogą zostać naprawione.

Poważnie uszkodzony pancerz może krępować ruchy osoby, która go nosi. Wgnieciony napierśnik nie jest już tak dobrze dopasowany, a uszkodzony nakolannik może poważnie ograniczać ruchy.

Dla bohaterów korzystających z uszkodzonego pancerza, Mistrz Gry może wprowadzić własne kary lub skorzystać z poniższych wskázówek.

Bohaterowie noszący uszkodzony pancerz modyfikują inicjatywę o -1 stopień, wszystkie testy o -1 stopień lub Zręczność przy poruszaniu się o -1 stopień. Mistrz Gry decyduje również, w jaki sposób uszkodzony pancerz wpływa na umiejętności, talenty i zdolności postaci.

Broń

Podczas walki może również zostać uszkodzona broń. Następuje to zazwyczaj w sytuacji, gdy staje się ona celem udanego ataku przeciwnika. Bohater może próbować zniszczyć broń przeciwnika, wykonując precyzyjny atak i skierować go na nią. Oreż zostaje uszkodzony, jeśli test ataku się powiedzie i jego wynikiem będzie przebicie pancerza. Po każdym uszkodzeniu stopień broni zmniejsza się o 1. Gdy osiągnie 0, staje się ona bezużyteczna. Niektóra broń, jak

noże, dmuchawki, strzałki itp., może zostać zniszczona jednym uderzeniem.

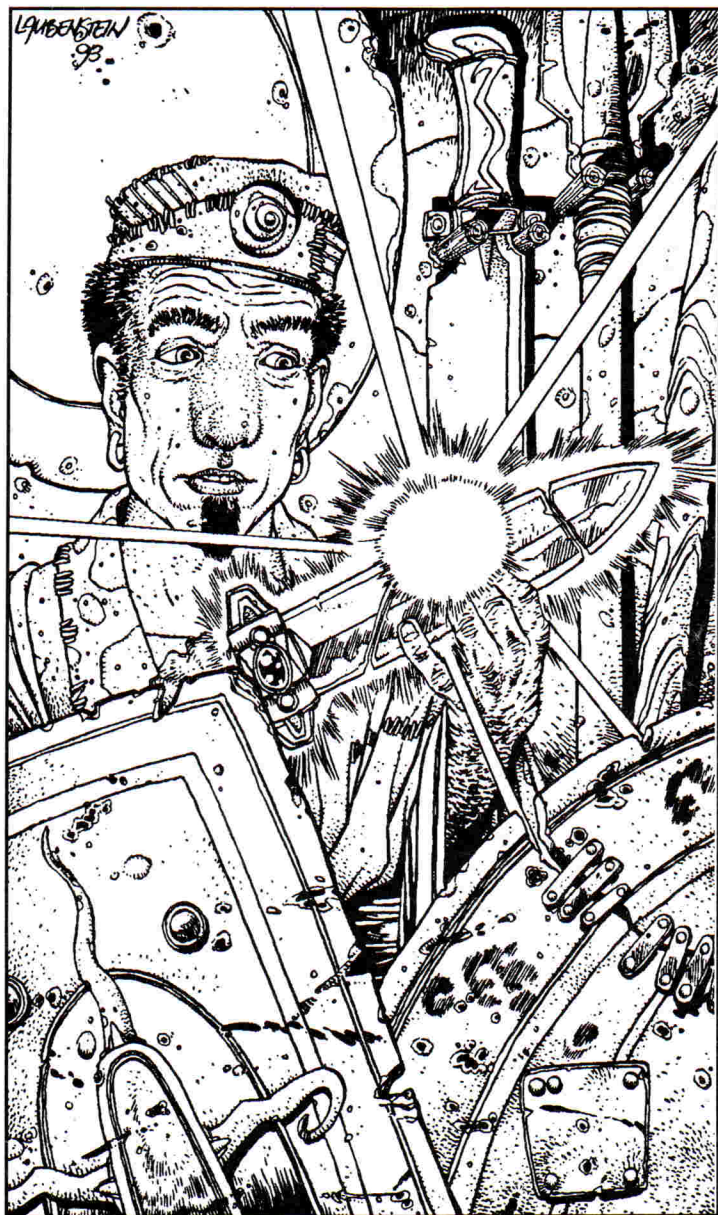
Można też zastosować odmianę zasady jedynek. Broń zostaje uszkodzona, gdy graczowi nie powiedzie się test ataku i wyrzuci same jedynki. Takie uszkodzenie należy potraktować w sposób opisany powyżej.

Uszkodzoną broń można naprawić. Naprawa zajmuje 1 tydzień za utracony stopień i kosztuje od 1/4 do 1/2 ceny nowego egzemplarza. Broń, której stopień spadł do 0, nadaje się tylko do wyrzucenia.

Magiczna broń również może otrzymywać uszkodzenia, choć jest znacznie bardziej wytrzymała od zwykłej. Posiadający oreż watek traci jeden stopień po dwukrotnym uszkodzeniu. Nie musi być naprawiany, dopóki jego stopień nie spadnie do 0, gdyż naprawia się sam. Broń może się wyszczerbić lub zarysować, magia jednak stara się automatycznie przywrócić początkowy stopień. Naprawa trwa tyle dni, o ile punktów został zmniejszony stopień oreża. Broń, której stopień spadł do 0, nie może zostać naprawiona.

Poważne uszkodzenie broni może wpłynąć na jej działanie. Wgniecenie miecza może sprawić, że przestaje być dobrze wyważony, stepione ostrze może zadecydować o zwycięstwie lub porażce, a uszkodzona tarcza może pozwolić przeciwnikowi na przebicie pancerza. Na przykład, bohater korzystający z uszkodzonej broni może

mieć modyfikator -1 do inicjatywy, -1 stopień do wszystkich testów związanych z użyciem tego oreża. Broń na pewien czas może utracić zdolność zależną od jednego z wątków (zazwyczaj najwyższego). Naprawa przywraca początkowe właściwości broni, jej stopień itd.



TALENTY I ZDOLNOŚCI

Talenty i zdolności bohaterów w grze **Przebudzenie Ziemi** w znacznym stopniu stanowią o tym, kim są, a także – co i jak mogą osiągnąć. Sposób, w jaki śmiałkowie rozwijają te charakterystyki, ma znaczący wpływ na równowagę gry. Opcjonalna zasada trzech ogranicza liczbę talentów i zdolności wykorzystywanych przy przeprowadzaniu jednej akcji. Ponadto w tym rozdziale znajdują się reguły dotyczące nabywania poziomów talentów dostępnych dla kręgów wyższych od aktualnego kręgu bohatera oraz opisy ceremonii i rytuałów związanych z awansowaniem na wyższy krąg.

ZASADA TRZECH

Poszukiwacze przygód w grze **Przebudzenie Ziemi** korzystają z bardzo wielu talentów i zdolności przy dokonywaniu zarówno zwyczajnych, jak i heroicznych wyczynów. Sugerujemy ograniczenie liczby zdolności wykorzystywanych do wykonania jednej akcji, aby uniemożliwić bohaterom dokonywanie całkowicie fantastycznych czynów. To ograniczenie nazywamy „zasadą trzech”. Jest to reguła opcjonalna, jednakże sugerujemy wykorzystywanie jej przez cały czas, ponieważ znacząco pomaga Mistrzowi Gry utrzymać potęgę bohaterów pod kontrolą, a jednocześnie zezwala graczom na sporą dowolność w posługiwaniu się zdolnościami swych śmiałków.

W każdym teście, wykonywanym przez bohatera, występuje podstawowy stopień, zazwyczaj wyprowadzany z któregoś z cech. Zasada trzech mówi, że gracz może skorzystać z co najwyżej trzech źródeł, które mogą podwyższyć ów podstawowy stopień. Te źródła to między innymi:

- poziomy umiejętności i talentów bohatera,
- czar rzucony przez bohatera, czar rzucony przez inną postać lub talent innej postaci,
- magiczne przedmioty.

Staraj się stosować zasadę trzech do wszystkich testów w grze **Przebudzenie Ziemi**, chyba że zasady dotyczące konkretnego talentu lub umiejętności stoją z nią w jawnej sprzeczności. Na przykład, bohater biorący udział w walce może użyć co najwyżej trzech źródeł do podwyższenia swojego stopnia Inicjatywy, do testu ataku, testu obrażeń itp.

Zasada trzech dotyczy również długotrwałych talentów i czarów. Czar *Siła Fizyczna*, o czasie trwania 7 lat sprawia, że na bohatera nie działają inne czary modyfikujące jego Siłę Fizyczną, a także liczy się jako jedno ze źródeł do testów związanych z tą cechą. Ulepszony przez Zbrojmistrza miecz korzysta z magii talentu Zbrojmistrza, a ulepszenie liczy się jako jedno ze źródeł zasady trzech przy testach dotyczących tego miecza.

NABYWANIE TALENTÓW Z WYŻSZYCH KRĘGÓW

Bohaterowie mogą uczyć się talentów z kręgów, które są wyższe od ich aktualnego kręgu dyscypliny o 1 do 5 kręgów. Na przykład Fechtmistrz drugiego kręgu może nabyć talenty przeznaczone dla kręgów 3-7. Jednakże jest to proces trudny i kosztowny. Bohater, który chce nauczyć się takiego talentu, musi najpierw znaleźć instruktora swej dyscypliny, którego krąg jest wyższy niż bohatera i co najmniej równy kręgowi poszukiwanego talentu. Nabycie każdego talentu wymaga odbycia ćwiczeń z instruktorem w wymiarze 80 godzin w okresie 4 tygodni. Jeśli po 4 tygodniach instruktaż się nie zakończy, wszystkie płynące z niego korzyści przepadają i bohater musi zacząć kurs ponownie.

Po zakończeniu instruktażu bohater musi poświęcić odpowiednią liczbę punktów legend, aby nabyć pierwszy poziom talentu. Koszt pierwszego poziomu jest równy podstawowemu kosztowi talentu pomnożonemu przez liczbę zależną od różnicy pomiędzy aktualnym kręgiem bohatera a kręgiem talentu, podaną w **Tabeli mnożników kosztu**. Podstawowy koszt jest taki sam dla wszystkich talentów pochodzących z jednego kręgu (patrz **Tabela kosztu zwiększania poziomów talentu**, str. 221, PZ). Znajdź aktualny krąg dyscypliny bohatera w lewej kolumnie i krąg nabywanego talentu w górnym wierszu **Tabeli mnożników kosztu** ze str. 118. Na przecięciu odpowiedniego wiersza i kolumny umieszczono mnożnik podstawowego kosztu talentu.

Ten sam mnożnik będzie stosowany przy nabywaniu kolejnych poziomów talentu z wyższego kręgu. Gdy bohater przejdzie na wyższe kręgi swej dyscypliny, mnożnik będzie się zmniejszał.

● *Czarodziej drugiego kręgu chce się nauczyć talentu podtrzymanie wątku (talent z siódmego kręgu dla Czarodzieja). Bada możliwości, znajduje nauczyciela i ćwiczy intensywnie przez 2 tygodnie. Musi teraz wydać odpowiednią liczbę punktów legend, aby nabyć pierwszy poziom nowego talentu. Podstawowy koszt 1. poziomu talentu z siódmego kręgu wynosi 200 punktów legend. Tabela pokazuje, że mnożnik kosztu, w sytuacji, gdy bohater drugiego kręgu chce nabyć talent z siódmego wynosi 11. To znaczy, że Czarodziej musi zapłacić 2200 punktów legend za pierwszy poziom podtrzymania wątku. Jeśli Czarodziej zdecyduje się w przyszłości zwiększyć poziom tego talentu na drugi, będzie go to kosztowało 4200 punktów legend.*

● *Człowiek-Lucznik piątego kręgu chce się nauczyć talentu odchyłanie pocisków (talent Wojowników dziewiątego kręgu). Bohater chce poznać*

talent pochodzący z dyscypliny innej niż własna. Wobec tego musi przeznaczyć na to jeden poziom swej wszechstronności. Łucznik udaje się do tawerny znanej z tego, że większość jej klienteli stanowią Wojownicy i odszukuje przedstawiciela tej dyscypliny z dziewiątego kręgu, który zgodzi się go szkolić. Po dwóch tygodniach ciężkich ćwiczeń i codziennego wystuchiwania wykładów o wyższości dyscypliny Wojowników nad swoją, Łucznik może wydać punkty legend, aby uzyskać pierwszy poziom talentu. Podstawowy koszt pierwszego poziomu talentu z dziewiątego kręgu wynosi 300 punktów legend. Z **Tabeli mnożników kosztu** wynika, że mnożnik dla bohatera piątego kręgu, który chce nabyć talent z dziewiątego, wynosi 10. To znaczy, że Łucznik musi za pierwszy poziom upragnionego talentu zapłacić aż 3000 punktów legend.

RYTUAŁY AWANSOWANIA

W **Przebudzeniu Ziemi** adepci mogą awansować na wyższe kręgi, wydając odpowiednią liczbę punktów legend. Zwiększenie cech bohatera można oddać w grze, opisując określone sytuacje z jego życia. Pamiętaj, że rytuały awansowania są zasadą opcjonalną. Wprowadzono ją po to, aby dodać głębi i zwiększyć poziom komplikacji w rozgrywce. Nie wykorzystuj jej, jeśli nie odpowiada stylowi gry twojej grupy.

Zdobywanie przez bohaterów punktów legend odzwierciedla stopniowe zyskiwanie przez nich sławy i znaczenia w Barsawii, a także respektu żywionego

przez innych członków tej samej dyscypliny. Gdy adept awansuje na wyższy krąg, podczas krótkiego rytuału awansu starszy (osoba należąca do tej samej dyscypliny, lecz z wyższego kręgu) ocenia dokonania bohatera.

Rytuał awansu ma różny przebieg w zależności od tego, czy bohater jest uczniem (kręgi 2-4), czeladnikiem (kręgi 5-8), czy też mistrzem (kręgi 9-12). Adepci, którzy awansują na kręgi arcymistrzowskie mogą stworzyć swoje własne rytuały awansu, które będą odzwierciedlały ich rosnące umiejętności i doświadczenie.

Ten rozdział przedstawia rytuały awansu dla wszystkich 13 podstawowych dyscyplin, opisanych w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**. Te rytuały Mistrz Gry może w razie potrzeby dostosować do stylu swojej kampanii. Opisyaliśmy typowe ceremonie awansu dla kręgów uczniowskich, czeladniczych i mistrzowskich, a także unikatowy dla każdej dyscypliny sposób przyzywania duchowego mistrza (patrz str. 225, **PZ**). Mistrz Gry i gracze mogą wymyślić własne rytuały dla dyscyplin opisanych w tym podręczniku (patrz **Tworzenie nowych dyscyplin**, str. 135).

Opis rytuału awansu dla każdej z dyscyplin zaczyna się od sposobu rekrutacji nowych członków. Może on posłużyć do wzbogacenia historii postaci, a także jako sposób wprowadzenia nowych bohaterów do gry. Następnie opisujemy sugerowane przez nas rytuały dla kolejnych stopni awansu. Na koniec przedstawiamy charakterystyczny dla każdej z dyscyplin rytuał przywołania duchowego mistrza. Kompletne wyjaśnienie znaczenia takiego rytuału znajduje się

TABELA MNOŻNIKÓW KOSZTU

Aktualny krąg	Krąg talentu													
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	7	8	9	10	11	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	–	7	8	9	10	11	–	–	–	–	–	–	–	–
3	–	–	7	8	9	10	11	–	–	–	–	–	–	–
4	–	–	–	7	8	9	10	11	–	–	–	–	–	–
5	–	–	–	–	7	8	9	10	11	–	–	–	–	–
6	–	–	–	–	–	7	8	9	10	11	–	–	–	–
7	–	–	–	–	–	–	7	8	9	10	11	–	–	–
8	–	–	–	–	–	–	–	7	8	9	10	11	–	–
9	–	–	–	–	–	–	–	–	7	8	9	10	11	–
10	–	–	–	–	–	–	–	–	–	7	8	9	10	11
11	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	7	8	9	10
12	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	7	8	9
13	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	7	8
14	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	7



w rozdziale **Duchowy mistrz** w podręczniku **Przebudzenie Ziemi** na str. 224.

Rytuały awansu powinny być wykorzystywane rzadko. Możesz odegrać różne obrzędy dla różnych adeptów w momencie, gdy cała grupa awansuje na następny krąg. W ten sposób rytuały awansu będą czymś niecodziennym i ciekawym, a gracje zrozumieją, że odzwierciedlają one kluczowe momenty w procesie budowania legend ich bohaterów.

Czarodziej

Rytuały Czarodziejów opierają się na błyskotliwych pokazach magicznych umiejętności, przede wszystkim rzucania czarów, tkania wątków, tworzenia matrycy i projektowania zaklęć.

Rekrutacja: Czarodzieje osobiście rekrutują nowych adeptów. Znajdują kandydatów, a następnie starają się ich zaskoczyć, recytując długi tekst w tajemnym języku i każąc kandydatowi go powtórzyć. Kandydaci, którym uda się powtórzyć choć część tekstu mogą zostać wtajemniczeni.

Uczeń (2-4): Adept rzuca czar nowego kręgu w obecności starszego.

Czeladnik (5-8): Adept bada prace legendarnego Czarodzieja, ocenia zalety i wady jego stylu, rozstrzyga tajemnice z jego przeszłości i przekazuje wnioski zainteresowanym Czarodziejom i badaczom. Szczególnie udana analiza może dostarczyć tropów, których zbadanie ma szansę stać się celem przygody.

Mistrz (9-12): Adept wynajduje i demonstruje innym Czarodziejom zaklęcie nowego kręgu, a następnie broni swych metod badawczych przed krytyką innych Czarodziejów.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Czarodzieje korzystają z nieznacznie zmodyfikowanego rytuału Ksenomantów (patrz str. 225, PZ). Czarodziej przez godzinę przyzywa ducha, skrupulatnie kreśląc krąg, spełniający bardzo szczegółowe założenia i jednocześnie deklamując zapamiętaną modlitwę. Po zamknięciu kręgu pojawia się mistrz. Dalsza część rytuału jest standardowa.

Fechtmistrz

Rytuały Fecht mistrzów opierają się na widowiskowych pokazach umiejętności walki. Zazwyczaj adept walczy samotnie przeciw kilku przeciwnikom. Rytuały często przyjmują postać turniejów lub zawodów.

Rekrutacja: Znani i legendarni Fecht mistrzowie nie zawsze cieszą się z tego, że potencjalni rekruci wyzywają ich na pojedynki. Tylko nieliczni z tych zawziętych wojowników usłyszą propozycję przystąpienia do dyscypliny. Nawet najbardziej błyskotliwy kandydat, który wyzwie adepta, szybko znajdzie się w sytuacji, gdy na jego gardle będzie spoczywało ostrze miecza. Wtedy osiągnięcie pierwszego kręgu może zająć długie miesiące nieustannych ćwiczeń.

Uczeń (2-4): Fecht mistrzowie często urządzają między sobą zawody. Wszyscy, którzy podczas turnieju udowodnią, że opanowali umiejętności wymagane na określonym kręgu, pod koniec zawodów zostaną oficjalnie poinformowani o awansie, niezależnie od tego, czy zwyciężyli w walkach, w których brali udział.

Czeladnik (5-8): Adept awansujący na te kręgi musi również uczestniczyć w turniejach. W tym przypadku jednakże adept musi pokonać kilku przeciwników ze swego kręgu. Rytuał awansu opiera się zarówno na umiejętnościach, jak i na polityce. Dzięki temu zdarzają się adepci wysokich kręgów, którzy nie posiadają umiejętności wykorzystywania dostępnych im talentów i zdolności.

Mistrz (9-12): Adept prezentuje innym Fecht mistrzom pokaz walki przeciw przeważającej liczbie przeciwników.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Fecht mistrz określa wielki krąg wokół siebie na ziemi i walczy z wyimaginowanym przeciwnikiem. Po godzinie imaginacja urzeczywistnia się jako mistrz duchowy, który rozbraja Fecht mistrza. Dalsza część rytuału jest standardowa.

Iluzjonista

Mistrzowie iluzji nie korzystają z ustalonych rytuałów. Starszy wymyśla rytuał awansu na poczekaniu. Przeważnie adept nie zdaje sobie sprawy z tego, że rytuał się rozpoczął do momentu, w którym się kończy. Zazwyczaj starszy wymyśla skomplikowaną intrygę i wplątuje w nią adepta, który w celu rozwiązania zagadki musi nauczyć się nowego czaru lub talentu odpowiedniego kręgu.

Trubadurzy lubią opowiadać historię Dwunastu Rytuałów Mistrza Jonwala, którego mentor wymyślał dla niego błyskotliwe i podstępne rytuały awansu. Jonwal nie zdawał sobie sprawy nawet z tego, że przechodził jakieś testy, dopóki nie osiągnął trzynastego kręgu. Taki wyczyn nie został nigdy powtórzony. W czasie awansu Jonwala zarówno adept, jak i mentor przeszli kilka załamań psychicznych.

Rekrutacja: Iluzjoniści rekrutują nowych adeptów osobiście, szukając kandydatów podczas codziennych podróży, a potem sprawdzając ich w sposób właściwy dla swej dyscypliny.

Zazwyczaj Iluzjoniści rekrutują nałogowych kłamców, wybierając ludzi, którzy są bardzo dobrze znani, dzięki czemu łatwo ich odnaleźć. Iluzjonista, który decyduje się zwerbować kandydata, zazwyczaj zbliża się do niego, ukryty dzięki prostackiej iluzji i wciąga go w rozmowę. Proponuje mu wtajemniczenie, jeśli kandydat przejrzy iluzję.

Rytuały awansu: Iluzjoniści nie przeprowadzają zwykłych rytuałów, oznaczających awansowanie na wyższe kręgi dyscypliny. Na każdym kręgu starszy stara się opętać adepta coraz wymyślniejszymi iluzjami.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Iluzjonista uczy się i bezbłędnie przeprowadza rytuał przywołania duchowego mistrza innej dyscypliny. Jeśli test *rytuału przywołania duchowego mistrza* się powiedzie, Iluzjonista przywołuje duchowego mistrza odpowiedniej dyscypliny. Daje mu iluzoryczną monetę orichalkową i musi go przekonać, aby ten po trzech dniach przyprowadził duchowego mistrza Iluzjonistów. Po następnym przyzwaniu pojawia się mistrz duchowy Iluzjonistów i otrzymuje prawdziwą monetę orichalkową. Iluzjonista musi oczywiście uspokoić w jakiś sposób duchowego mistrza, którego oszukał.

Kawalerzysta

Wielu adeptów tej dyscypliny przynależy do grup zorganizowanych na podobieństwo oddziałów wojskowych. Awansowi w takiej grupie towarzyszy zazwyczaj ustalona ceremonia promocji. Bohaterowie graczy i inni nie związani Kawalerzyści mogą przestrzegać luźniejszych reguł.

Rekrutacja: Gdy wierzchowiec Kawalerzysty spółdzi lub urodzi źrebie, adept medytuje w chwili porodu i wydaje 1 punkt karmy. W przeciągu dnia ktoś przybywa, aby obejrzeć źrebie. Jeśli zwierzę polubi przybysza, Kawalerzysta oferuje się je ujeździć i – gdy wierzchowiec podrośnie – werbuje go.

Uczeń (2-4): Adept demonstruje na swym wierzchowcu starszemu talent, związany z nowym kręgiem.

Czeladnik (5-8): Adept w towarzystwie starszego jedzie w nie znanym mu kierunku, z przepaską na oczach, przynajmniej przez pół dnia, a następnie wraca, wciąż z zakrytymi oczami. Potem adept musi opisać starszemu miejsce, w którym byli tak, jak widział je jego wierzchowiec.

Mistrz (9-12): Inny Kawalerzysta jedzie przez godzinę w losowo wybranym kierunku, prowadząc wierzchowca adepta. Po godzinie adept wydaje punkt karmy, a następnie zaczyna iść pewnym krokiem. Rytuał się kończy w chwili, gdy odnajdzie swego rumaka.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Adept jedzie w nocy do lasu. Po godzinie wykonuje test

rytuału przywołania mistrza duchowego. W pewnym momencie dostrzega odjeżdżającą galopem w ciemność lekko świecąca postać i wyrusza za nią w poгон. Jeśli test *rytuału przywołania mistrza duchowego* się powiodł, dogania mistrza duchowego. Dalsza część rytuału jest standardowa.

Ksenomanta

Rytuały ksenomantyczne związane są z magią duchów lub – rzadziej – Horrorów. Podczas rytuałów awansu Ksenomanci często demonstrują swe zdolności przyzywania i kontrolowania różnych istot.

Rekrutacja: Ksenomanci proszą różne duchy o rekomendacje i w ten sposób znajdują odpowiednich kandydatów.

Uczeń (2-4): Adept rzuca czar nowego kręgu w obecności żywego lub zmarłego starszego.

Czeladnik (5-8): Adept znajduje ducha, który potrafi ustalić prawdę o jakimś kontrowersyjnym wydarzeniu historycznym. Przyzywa ducha, który jest w stanie odpowiedzieć na pytania dotyczące tej sprawy na zebraniu Ksenomantów i uczonych, opowiadających się po obu stronach sporu.

Mistrz (9-12): Adept wynajduje i demonstruje in-

nym Ksenomantom czar nowego kręgu.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Ksenomanci korzystają z rytuału opisanego na str. 224 **Przebudzenia Ziemi**.

Łucznik

Dla adeptów większości dyscyplin rytuały awansu stanowią formę akceptacji nowych zdolności, umiejętności i wiedzy. Dla Łuczników, podobnie jak dla Fechtmistrzów i Wojowników, są to trudne sprawdziany.

Rekrutacja: Miasta i wioski co pewien czas urządzają festyny, których elementem są zawody strzeleckie. Łucznik, szukając potencjalnych kandydatów na członków swej dyscypliny, ukrywa tarczę strzelniczą w koronie drzewa lub w krzakach, w miejscu oddalonym od oficjalnych tarcz, używanych podczas zawodów. Następnie podpowiada co bardziej utalentowanym uczestnikom, że „prawdziwy Łucznik zna



właściwy cel". Adept rekrutuje pierwszego zawodnika, który zauważy i trafi w ukrytą tarczę strzelniczą.

Uczeń (2-4): Adept musi wykonywać sztuczki strzeleckie o wzrastającym poziomie trudności; strzelać celnie w pełnym galopie (drugi krąg), wisząc do góry nogami na gałęzi (trzeci krąg) i jedynie za pomocą jednej ręki i zębów (czwarty krąg). Adepti lub bardziej doświadczeni Łucznicy mogą sprowokować ucznia do wykonania innych ćwiczeń.

Czeladnik (5-8): Adept musi rozpołować w locie strzałę wystrzeloną przez starszego swą własną strzałą, wystrzeloną z tego samego miejsca. Starsi prześcigają się w stawianiu przed czeladnikami dodatkowych, prawie niemożliwych zadań strzeleckich.

Mistrz (9-12): Adept wymyśla dla siebie test, który wymaga mistrzowskiego opanowania trudnego talentu, a następnie zwołuje innych adeptów, aby podziwiali jego występ.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Łucznik wycina strzałę z czarnego drewna, ozdabia ją czarnymi piórami, a następnie wystrzeliwuje z całej siły w nocne niebo. Potem medytuje i udaje się na poszukiwanie swej strzały. Po godzinie znajduje ją, a obok niej czeka mistrz duchowy. Dalsza część rytuału jest standardowa.

Mistrz Żywiołów

Większość magów (z wyjątkiem Iluzjonistów) woli utrzymywać swe możliwości w tajemnicy przed wszystkimi, z wyjątkiem najbardziej zaufanych sprzymierzeńców. Z tego powodu rytuały Mistrzów Żywiołów mają postać pokazów sprawności w rzucaniu czarów i tkaniu wątków.

Rekrutacja: Mistrzowie Żywiołów rekrutują nowych adeptów osobiście, czasami w tajemnicy. Mag, który potrzebuje ucznia, szuka kandydatów podczas codziennych podróży. Potencjalnego adepta poddaje testom w sposób zależny od dyscypliny.

Przykładowo Mistrz Żywiołów może zaprosić kandydata, aby wraz z nim obejrzał naturalne zjawisko (burza, rwąca rzeka, las, ognisko). Podczas zwyczajnej rozmowy adepty prosi kandydata, aby opowiedział o swoich wrażeniach. Osoby, które objawiają nadzwyczajną wrażliwość, są poddawane bardziej oczywistym testom: adepty może przyzwać ducha i polecić kandydatowi konwersować z nim. Mistrz rekrutuje kandydata, jeśli uzna jego odpowiedzi za właściwe.

Uczeń (2-4): Adept rzuca czar nowego kręgu w obecności starszego.

Czeladnik (5-8): Adept musi rzucić czar nowego kręgu w obecności starszego i 5-8 żywiołaków. Im wyższy krąg, tym więcej duchów musi być obecnych. Adept musi osobiście zlokalizować duchy i skłonić je do przybycia. To zadanie trudniejsze, niż się z pozoru wydaje, ponieważ współpraca żywiołaka musi zazwyczaj zostać okupiona wypełnieniem jakiegoś jego życzenia.

Mistrz (9-12): Adept wynajduje i demonstrowuje innym Mistrzom Żywiołów nowy czar nowego kręgu.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Mistrzowie Żywiołów korzystają z nieco zmodyfikowanego rytuału Ksenomanty (str. 224, PZ). Mag kreśli pięciokąt (zamiast okręgu); każdy wierchołek reprezentuje inny żywioł. Ambitni Mistrzowie Żywiołów, którzy chcą przyzwać wyjątkowo zdolnego mistrza duchowego, nie przynoszą wymaganej monety orichalkowej. W zamian zbierają drobinki wszystkich pięciu żywiołów i układają je wewnątrz pięciokąta, a w czasie przyzywania tworzą z nich orichalk. Przyzwany mistrz duchowy przyjmuje surowy orichalk, a gdy pojawia się trzy noce później, zwraca go w postaci monety.

Powietrzny Łupieżca

Rytuały Powietrznych Łupieżców zawsze związane są z jakimś fizycznym konfliktem. Adept musi zdobyć jakiś łup w bitwie, aby udowodnić, że pomyślnie ukończył rytuał.

Rekrutacja: Większość Powietrznych Łupieżców staje się członkami dyscypliny poprzez przymierze trolli. Dawcy Imion nie będący trollami muszą znaleźć Powietrznych Łupieżców, którzy wprowadzą ich do dyscypliny, ponieważ Powietrzni Łupieżcy nigdy nie werbują przedstawicieli innych ras.

Uczeń (2-4): Adept bierze udział w najeździe i zdobywa łup, dzięki któremu zyskuje szacunek starszego.

Czeladnik (5-8): Wrogie klany trolli, nawet jeśli ze sobą nie walczą, spotykają się na (teoretycznie) bezkrwawych zawodach, porównując siły swych zawodników w zapasach, walce kijem, biegu itp. Adept musi wygrać z przeciwnikiem tego samego lub wyższego kręgu w takich zawodach lub podczas prawdziwej wojny; w ten sposób zyskuje sobie szacunek starszych.

Mistrz (9-12): Adept dowodzi najazdem na wartościowy i dobrze broniony obiekt.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Powietrzny Łupieżca zakreśla krąg na pokładzie zacumowanego statku powietrznego. Siada w środku i wyobraża sobie, jak prowadzi najazd przeciw przeważającemu siłom wrogów. W wyobraźni zwycięża lub ginie w honorowej walce. Po godzinie takiego pozytywnego myślenia pojawia się mistrz duchowy. Dalsza część rytuału jest standardowa.

Trubadur

Rytuały Trubadurów to zawsze pewnego rodzaju występy, które mogą polegać na wzięciu udziału w przedstawieniu, deklamacji, śpiewie bądź opowiadaniu.

Rekrutacja: Trubadur dostrzega, że jego występ naprawdę urzekł jakiegoś widza. Po przedstawieniu wdaje się w rozmowę z owym widzom i zaczyna opowieść lub balladę. Przerywa w połowie i mówi: „Jak sądzisz, co się stało dalej?”. Jeśli odpowiedź

kandydata będzie zabawna, trubadur może go przyjąć na naukę. Po kilku miesiącach wtajemnicza go w pierwszy krąg dyscypliny.

Uczeń (2-4): Adept pomaga starszemu, z co najmniej piątego kręgu, wystawić przedstawienie, zapewniając akompaniament i ustawiając scenografię. Podczas przedstawienia starszy zezwala uczniowi na trzyminutowy samodzielny występ. Adept powinien wydać punkty karmy i skorzystać ze sposobności zaprezentowania talentu z nowego kręgu. Po występie starszy potwierdza awans adepta.

Czeladnik (5-8): Adept opowiada o swych ostatnich przygodach dużemu audytorium, w którego skład wchodzi starszy z co najmniej dziewiątego kręgu. Podczas opowieści powinny zostać wykorzystane odpowiednie talenty i punkty karmy. Po występie starszy potwierdza awans adepta.

Mistrz (9-12): Adept urządza bankiet i zaprasza nań wszystkich Trubadurów z całej okolicy. Występ adepta jest punktem kulminacyjnym przyjęcia. Rytuał kończy się, gdy cała publiczność bije brawa na stojąco.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Adept wciela się w duchowego mistrza i zabawia publiczność godzinny występem, na którego program składa się repertuar tego mistrza. Podczas występu adepta nienaturalnie upodabnia się do swego mistrza. Gdy publiczność opuści miejsce występu, następuje dalsza, standardowa część rytuału.

Władca Zwierząt

Władcy Zwierząt nie przeprowadzają zwykłych rytuałów. Adept, który chce, aby uznano jego awans na wyższy krąg dyscypliny, musi udowodnić, że lepiej potrafi zrozumieć świat. Zazwyczaj sam decyduje o formie tej demonstracji.

Rekrutacja: Adepci dokonują rekrutacji nowych członków tej dyscypliny w sposób przypadkowy. Na przykład zwykli Dawcy Imion, którzy znaleźli się w sytuacjach rozstrzygających o życiu lub śmierci, związanych ze zwierzętami (np. stawienie czoła wściekłemu tygrysowi, zagubienie się z psem – jedynym towarzyszem), mogą przejść „nagle wtajemniczenie”, jeśli uda się im wyjść z takiej sytuacji cało.

Uczeń (2-4): Adept musi zaprezentować umiejętność komunikowania się z różnymi rodzajami zwierząt.

Czeladnik (5-8): Adept zwołuje wiele zwierząt, aby wykonały wspólnie jakieś zadanie. Jego prestiż wzrośnie, jeśli widowisko będzie dramatyczne, choć nie musi mieć praktycznego celu. Przykład z legend, to rytuał awansu orka Hulgrina, który zwołał zwierzęta z całego lasu na rynek Vivane i nakazał im liźać po twarzach wszystkich znajdujących się tam mieszkańców.

Mistrz (9-12): Adepci tych kręgów sprawdzają swe talenty według własnych upodobań.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Władca Zwierząt medytuje samotnie nocą w sercu lasu,

siedząc wewnątrz zakreślonego wcześniej kręgu. Zwierzęta i ptaki przybywają, aby mu towarzyszyć. Adept prosi je o pomoc w odszukaniu mistrza duchowego. Zwierzęta zagłębiają się w las. Po godzinie pojawia się mistrz duchowy. Dalsza część rytuału jest standardowa.

Wojownik

Wojownicy, podobnie jak Kawalerzyści, często przynależą do zorganizowanych oddziałów, które mają swoje ceremonie promocji. Bohaterowie graczy zazwyczaj nie należą do takich jednostek i korzystają z unikatowych rytuałów awansu.

Rekrutacja: Zorganizowane grupy Wojowników podróżują po Barsawii, odwiedzają wioski i kaery, i roztaczają romantyczne wizje wojskowego życia. Takie opowieści i piękne mundury sprawiają, że młodzi ludzie chętnie wstępują w ich szeregi. (Kilka zakonów dopuszcza różne płci, ale wszystkie przyjmują różne rasy). Osiągnięcie pierwszego kręgu może wymagać wielu lat ćwiczeń.

Uczeń (2-4): Adepci współzawodniczą z towarzyszami, aby porównać swe umiejętności. Takie spory są rozstrzygane wewnątrz kompanii lub publicznie – na festynach. Starsi nadzorują wszystkie rodzaje zawodów i na koniec potwierdzają awans tych adeptów, którzy zademonstrowali opanowanie talentów wymaganych na następnym kręgu, niezależnie od tego, czy wyszli z zawodów zwycięsko.

Czeladnik (5-8): Adept musi zwyciężyć z przeciwnikiem o równych umiejętnościach, walcząc na niezwykle trudnym terenie. Przykładami mogą być: walka na szczytach wysokich kolumn, boso na potłuczonym szkłe, w najgłębszych częściach opuszczonego kaeru itp. Uwaga: Rozgrywanie rytuałów awansu powinno zostać ograniczone do najważniejszych wydarzeń, jednakże Mistrz Gry może zdecydować, że bohater przegrał pojedynek i musi spróbować ponownie po tygodniu dodatkowych ćwiczeń. Takie rozwiązanie można wykorzystać do stworzenia ciekawego scenariusza.

Mistrz (9-12): Adept wybiera jeden bądź kilka rodzajów trudnego terenu i prezentuje swe fizyczne umiejętności (z bronią bądź bez), stając do walki z przeważającą liczbą przeciwników o równych mu bądź mniejszych umiejętnościach. Ten pokaz musi oglądać kilku uznanych Wojowników.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Wojownik, podobnie jak Fechtmistrz, przyzywa mistrza duchowego, walcząc z nim w wyobraźni wewnątrz kręgu. Po godzinie walki bez użycia broni, mentalny obraz materializuje się i pokonuje Wojownika. Dalsza część rytuału jest standardowa.

Zbrojmistrz

Prawie wszyscy Zbrojmistrzowie należą do nieformalnych cechów, zwanych Kuźniami. Stanowią one



odpowiednik gildii, lecz narzucają swoim członkom mniej ograniczeń. Stanowią fora, na których adepci wymieniają się tajemnikami handlu, znajdują uczniów i plotkują. Większość miast Barsawii posiada własną Kuźnię, a czasami dwie lub trzy. Wówczas istnieje między nimi ostra konkurencja.

Rekrutacja: Zbrojmistrze często przyuczają swe dzieci do uprawianej przez siebie dyscypliny. Kuźnie posiadają zwykle zorganizowane metody znajdowania uczniów.

Uczeń (2-4): Adept tworzy lub przerabia broń i przedstawia ją do oceny starszemu lub grupie starszych. Stopień broni musi przewyższać nowy krąg adepta o co najmniej 4. Na przykład adept aspirujący do kręgu 4 musi stworzyć lub przerobić broń o stopniu 8.

Czeladnik (5-8): Starszy lub grupa starszych przedstawia adeptowi kilka rodzajów broni nieokreślonego pochodzenia. Adept może badać je najwyżej tydzień i w tym czasie musi określić twórców broni, ich historie i inne ich cechy. Ten rytuał awansu może stanowić początek przygody, której celem jest zbadanie odkrytych tropów. Tradycja nakazuje, aby starsi jako pierwsi zaproponowali bohaterowi cel przygody.

Mistrz (9-12): Adept musi odnaleźć i wejść w posiadanie broni, która zaginęła przed Pogromem. Następnie musi przywrócić ją do stanu użyteczności i zaprezentować zgromadzeniu Kuźni.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Zbrojmistrz kreśli krąg, a następnie w wyobraźni powtarza kroki niezbędne do stworzenia najwspanialszej broni wykutej przez duchowego mistrza, którego chce przyzwać. Po godzinie pojawia się mistrz i koryguje błędy adepta. Dalsza część rytuału jest standardowa.

Złodziej

Złodzieje, uważani za urodzonych samotników, nie przeprowadzają rytuałów awansu, ani nie wyłaniają starszych w swej dyscyplinie. Złodziej, który postanawia sprawdzić umiejętności innego, proponuje mu robotę o trudności proporcjonalnej do kręgu. Przykładowo „starszy” Złodziej może zlecić adeptowi trzeciego kręgu skradzenie srebrnej łyżeczki z domu rajcy.

Jednakże od adepta dziewiątego kręgu może wymagać, aby ukraść lewy kolczyk Ksenomanty wysokiego kręgu w chwili, gdy znajduje się on w uchu maga.

Rekrutacja: Rekrutacja Złodziei stanowi procedurę nieokreśloną i przypadkową. W powieści *Pierścień Tęsknoty* Christophera Kubasika, osadzonej w świecie gry *Przebudzenie Ziemi*, zawarty jest przykład, w jaki Złodzieje rekrutują nowych adeptów swojej dyscypliny. Zwykli Dawcy Imion, którzy znajdują się w niezwykłych sytuacjach, czasami przechodzą „spontaniczne wtajemniczenie” do pierwszego kręgu magii Złodziei.

Rytuał przywołania mistrza duchowego: Złodziej musi ukraść wymaganą w czasie rytuału monetę orichalkową, a następnie wśliznąć się na zakazany obszar, na którym przeprowadza rytuał.

SOJUSZNICY

Sojusznicy to bohaterowie niezależni, którzy sprzymierzają się z postaciami graczy. Bohater, który ma zostać sojusznikiem, musi mieć nastawienie co najmniej obojętne w stosunku do postaci gracza (patrz *Bohaterowie niezależni*, str. 235, PZ). Sojusznicy spełniają wiele funkcji. Mogą stanowić dodatkowe oczy i uszy bohatera,

śledząc rozwój wydarzeń w czasie, gdy bohater musi być gdzie indziej. Mogą służyć bohaterowi pomocą, a czasem nawet z nim podróżować. Sojusznicy to pomniejszych postaci w życiu herosa, szare tło dla jego nadzwyczajnych wyczynów. Często to oni udzielają najważniejszych wskazówek i pomagają w zadaniach bohatera, lecz rolę herosa są czyny legendarne.

Legendy często głoszą, że przeznaczenie styka herosów z ich sojusznikami. Inne opowieści opisują więzi łączące sojuszników z herosami jako rodzaj magii krwi. Zapewne tkwi w tym żdźbło prawdy, ponieważ herosi zdobywają sojuszników dzięki wysiłkowi, przeznaczeniu i magii krwi.

ZDOBYWANIE SOJUSZNIKA

Bohater gracza może się starać, aby postać niezależna stała się jego sojusznikiem wówczas, gdy ta ma do niego nastawienie obojętne lub lepsze. Osoba o nastawieniu nieżyczliwym nigdy nie zostanie sojusznikiem.



Zdobywanie sojusznika należy rozpocząć od odegrania interakcji bohatera z postacią niezależną. Bohater gracza nie może korzystać z Charyzmy, talentów ani czarów przy namawianiu postaci, aby została jego sojusznikiem.

Legends opisują różne ceremonie, dzięki którym herosi przypieczętowali więzi ze swymi sojusznikami. Niniejsze zasady nie wymagają formalnej, rytualnej ceremonii w chwili gdy postać niezależna zgadza się, aby zostać sojusznikiem bohatera. Jednakże wszyscy herosi i ich sojusznicy muszą złożyć przysięgę pokoju krwi (patrz artykuł **Magia krwi**, MiM 9(57)/98 lub podręcznik **Magia**). Wszyscy bohaterowie niezależni, którzy decydują się na sojusz z postacią gracza, muszą natychmiast złożyć przysięgę. Co roku, w rocznicę pierwszej przysięgi, bohater musi odnowić przysięgę pokoju krwi ze wszystkimi postaciami, które w dalszym ciągu zamierza traktować jako sprzymierzeńców.

● Ponury krasnoludzki bohater Ulka przez sześć godzin obserwował człowieka Zbrojmistrza Thritha przy pracy. Ulka czekał w milczeniu, przemieszczając się jedynie w chwilach, gdy z miejsca, w którym siedział, przestawał widzieć Thritha. Człowiek pracował, jak gdyby krasnoluda tam nie było. Późnym popołudniem Ulka chrząknął. Thrith natychmiast przerwał kucie.

– Załóżmy, że wynalazłem pewien czar bojowy – powiedział Ulka.

– Słyszałem o tym – odrzekł Thrith. Cekał, aż Ulka coś doda, lecz krasnolud milczał. Thrith kuł przez następną godzinę.

Gdy słońce zaszło, Thrith wypolerował owoc całodziennego pracy. Ulka wstał. Thrith spojrzał na niego; twarz Zbrojmistrza nie zdradzała żadnych uczuć. Gasnący ogień trząsał w ciszy wieczoru.

– Załóżmy, że potrzebowałbym dobrej broni do walki. I Zbrojmistrza, na którym mógłbym polegać – powiedział Ulka. Thrith lekko się uśmiechnął, choć trudno to było zauważyć w przyćmionym świetle.

– Już go masz – powiedział.

Mężczyźni złożyli przysięgę pokoju krwi, przypieczętowując związek, z którego wykują przyjaźń.

● Pieśniarze często wspominają o ucztach i zabawach, które zorganizowano, gdy elficka królowa Alachia została sprzymierzeńcem Mistrza Żywiołów Kirgravane'a. Przez sześć dni Mistrz Żywiołów starał się dowiedzieć, że jest wart przyjaźni królowej, uczestnicząc w wybranych przez nią grach i tańcach.

Pierwszego dnia królowa nakazała Kirgravane'owi wziąć udział w zawodach zapaśniczych z kolcoludźmi. Mistrz Żywiołów szybko zdał sobie sprawę z tego, że przeciwnicy są w znacznej mierze odporni na jego magię. Królowa ucieszyła się z jego przerażenia,

lecz gdy kolcoczłowiek złapał Kirgravane'a za gardło, opuściła barierę blokującą magię Mistrza Żywiołów. Kirgravane wyczuł, że jego czary zaczęły działać, chciał jednak zrobić wrażenie na królowej i powstrzymał się przed ich rzucaniem. Złapał duszącą go rękę i skoczył do tyłu, wykorzystując wyciągnięte ramię przeciwnika jako dźwignię. Kolcoczłowiek cofnął się, aby ochronić się przed ewentualnym czarem Mistrza Żywiołów, ten jednakże natychmiast zaatakował i powalił zaskoczonego przeciwnika na ziemię. Kirgravane wygrał turniej i z krwawiącym gardłem pokłonił się królowej.

Przez pięć następnych dni i nocy Mistrz Żywiołów spełniał zachcianki królowej. Dzięki umiejętnościom i inteligencji przeszedł przez wszystkie próby, które Alachia przed nim stawiała. A im więcej pułapek omijał i im więcej wyzwani pokonywał, tym większym szacunkiem darzyła go królowa.

Ostatniej nocy królowa nakazała Kirgravane'owi dotrzeć do Księżykowego Lotu, tańca wykonywanego przez setki uskrzydłych wródek, które kręciły się i wirowały, tkając magiczne wzorce. Ich magia sprawiła, że księżycowe światło utworzyło łuki spadających iskier, po których tancerze wzniesli się w górę. Na początku Kirgravane tańczył z dworskimi damami. Kroki były trudne i Mistrz Żywiołów musiał się mocno koncentrować, bo gdyby utracił rytm, spadłby w dół, w zimne powietrze nocy. Po chwili łuki zaczęły tworzyć pnące się w górę spirale. Teraz błędny krok, który wcześniej znaczyłby tylko bolesną sztuczkę, byłby poważnym niebezpieczeństwem. Gdy tancerze wzniesli się jeszcze wyżej, każde potknięcie mogło okazać się ostatnim.

Wkrótce tancerze znaleźli się ponad wierzchołkami drzew Smoczego Puszczy, a wtedy damy opuściły Mistrza Żywiołów. Królowa rozkazała mu tańczyć z sobą i razem wzlecieli wyżej, w ciemność nocy. Nikt nie wie, o czym wtedy rozmawiali. Nikt nie wie, jakie obietnice sobie złożyli. Lecz gdy znaleźli się z powrotem na ziemi, królowa Alachia ogłosiła wieczny sojusz z herosem Kirgravane'em. Oboje złożyli przysięgę pokoju krwi przed zgromadzonymi damami i lordami.

RODZAJE SOJUSZNIKÓW

Nie wszyscy bohaterowie niezależni są równi, i dlatego pomoc, której mogą udzielić postaci gracza, może być zróżnicowana. Przykładowo uprzejmy kramarz nie zapewni takiego wsparcia jak królowa Alachia. Wsparcie adepta Zbrojmistrza jest warte więcej niż kramarza, lecz wciąż nie dorównuje królowej.

Magia krwi zawarta w przysiędze pokoju jest magią społeczną. Bohaterowie graczy muszą podejmować pewne kroki, aby zapewnić sobie lojalność sojuszników; na koszt utrzymania popleczników mają wpływ różnice społeczne pomiędzy nimi.



Sojusznicy są dzieleni na 3 kategorie, w zależności od ich pozycji i zdolności. Sprzedawcy, kupcy i inni o podobnym statusie społecznym są sojusznikami typu I. Adeptci i władze niższych szczebli to sojusznicy typu II. Kluczowi członkowie władz, jak królowa Alachia i król Valurus, to sojusznicy typu III. Utrzymanie lojalności sojuszników każdego typu wymaga nieco innych działań.

Utrzymywanie sojuszy

Sojusznicy mogą pomagać bohaterom na wiele sposobów i zajmować się sprawami herosów pod ich nieobecność. Bohater nie może jednak bezustannie czerpać korzyści z sojuszu, nie odwzajemniając ofiarowanego mu szacunku, zaufania i pomocy. W ciągu roku czasu gry bohater musi wyrazić swą chęć utrzymania sojuszu, wykonując określone działania, zależne od typu sojusznika. W przeciwnym wypadku najprawdopodobniej utraci swego sojusznika.

Działania potrzebne do utrzymania sojuszu należą do czterech podstawowych kategorii.

Utrzymanie pomniejszego sojusznika typu I wymaga jedynie złożenia przysięgi pokoju krwi i jej corocznego odnawiania.

Bohaterowie mogą utrzymywać sojuszników, wyświadczać im małe przysługi (patrz **Przysługi**, str. 239, **PZ**). Utrzymanie lojalności sojusznika typu I wymaga wyświadczenia mu 3 małych przysług (oczywiście jeśli sojusznik tego chce).

Utrzymanie sojusznika typu II wymaga wyświadczenia mu co roku dużej przysługi (jeśli sojusznik tego chce).

Utrzymanie sojusznika typu III wymaga wykonania dla niego co roku niebezpiecznego, heroicznego czynu (np. czynu związanego z obietnicą krwi). Sojusznik musi oczekiwać takiego czynu, bądź też poprosić bohatera o jego wykonanie.

Mistrz Gry ustala, co dokładnie bohater powinien zrobić, aby utrzymać sojusz.

Utrata sojusznika

Bohater może utracić sojusznika, jeśli nie uda mu się go utrzymać. Sojusznik może też zdradzić bohatera.

W pierwszym przypadku, po roku i dniu, gdy zakończy się działanie przysięgi pokoju krwi, bohater może wyleczyć dwa punkty obrażeń otrzymane podczas ceremonii przysięgi. Większość sojuszników nie lubi, gdy herosi odrzucają ich przyjaźń; mogą wówczas wcześniej odstąpić od przysięgi.

Sojusznik, który umiera, automatycznie zwalnia bohatera z przysięgi pokoju krwi. Obrażenia spowodowane przez przysięgę leczą się, lecz bohater traci dodatkowy punkt progu życia.

Sojusznik, który zdradzi bohatera, łamie przysięgę pokoju krwi i odnosi magiczną ranę. Dwa punkty obrażeń spowodowane przez przysięgę leczą się, lecz bohater traci dodatkowy punkt progu życia.

CO SOJUSZNICY MOGĄ ROBIĆ

Sojusznicy świadomie wyświadczać wspieranym przez siebie bohaterom mnóstwo małych przysług, na przykład mają otwarte uszy i nasłuchują interesujących plotek. Sojusznicy i bohaterowie mogą także wyświadczać sobie nawzajem duże przysługi, nie są one jednak wliczane do limitu potrzebnego do utrzymania sojusznika.

Kirgravane wyświadcza co roku królowej Alachii dwie duże przysługi, co stanowi dla niego koszt utrzymania sojuszu. Królowa uważa, że jej się one należą i nie odwzajemni tych przysług. Jednakże Alachia odwzajemnia trzecią i wszystkie następne duże przysługi, które Kirgravane wyświadczy jej w tym samym roku.

Sojusznik o nastawieniu lojalnym lub oddanym może co roku wyświadczać bohaterowi dużą przysługę jako prezent.

Wszyscy sojusznicy będą podejmować ryzyko dla bohatera. Sojusznicy o nastawieniu obojętnym będą robić to tylko w sytuacjach, gdy inne działanie doprowadzi do śmierci bohatera.

Przyjaźnie nastawieni sojusznicy podejmą ryzyko, jeśli pozwoli to zapobiec odniesieniu przez bohatera poważnych obrażeń (rany, śmierć), uwięzieniu go lub schwytaniu. Podejmą takie działanie z własnej inicjatywy, a ponadto będą zwracać uwagę i reagować na mniejsze zagrożenia dla bohatera.

Lojalni i oddani sojusznicy zawsze podejmą ryzyko, jeśli tylko w ten sposób będą mogli pomóc bohaterowi. Będą również starać się najlepiej zabezpieczyć jego interesy.

CZEGO SOJUSZNICY NIE ZROBIĄ

Mistrz Gry określa działania, które sojusznicy podejmą dla bohatera. Musi jednak pamiętać o tym, że sojusznik nigdy nie poświęci swego życia dla bohatera. Nie znaczy to, że nie odda swego życia, jeśli będzie to jedyna szansa na jego ocalenie. Jednakże nie będzie osobiście otwierał podejrzaną wyglądających skrzyń tylko dlatego, że bohater będzie bał się sam podjąć ryzyko.

Sojusznicy to bohaterowie niezależni, którzy mają własne sprawy w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Sojusznik nie będzie mógł natychmiast porzucić wszystkich swoich zajęć na każde zawołanie bohatera. Przyjaźnie nastawieni sojusznicy chętnie przystają na żądania bohatera, a lojalnie nastawieni – zawsze, jednakże każdy sojusznik ma jakieś ograniczenia. Bohater, który świadomie i bezmyślnie przekracza te granice, musi się liczyć z tym, że sojusznik stanie się wkrótce mniej pomocny.

SOJUSZNICY A PUNKTY LEGEND

Sojusznicy nigdy nie stają się centralnymi postaciami legend, jednakże odgrywają znaczącą rolę w wielu



przygodach zapisanych w annałach Barsawii. W ten sposób stają się w pewnym stopniu równie ważni dla tych opowieści, jak herosi, których wspierają. W rzeczywistości uczeni dawno stwierdzili, że silna magia krwi, która wiąże ze sobą herosa i jego sojusznika sprawia, że obaj stają się silniejsi i łatwiej im dokonywać legendarnych czynów.

Bohater za każdym razem, gdy odnowi przysięgę pokoju krwi, otrzymuje pewną liczbę punktów legend, zależną od typu sojusznika i od tego, ile razy przysięga była odnawiana. Tę wartość można odczytać z Tabeli kosztu zwiększania poziomu talentów (Narodzinny legendy, str. 221, PZ). Dla sojuszników typu I skorzystaj z kolumny „Kregi 1-4”, dla sojuszników typu II – z kolumny „Kregi 5-8”, a dla sojuszników typu III – z kolumny „Kregi 9-12”. W kolumnie „Poziom talentu” odnajdź wartość równą liczbie razy, które przysięga pokoju krwi była odnawiana. Znajduje się ona na przecięciu odpowiedniego wiersza i kolumny.

● *Ulka odnawia przysięgę pokoju krwi z Thritem po raz pierwszy, a więc w tabeli korzysta z wiersza „Poziom talentu 1”. Thrit jest sojusznikiem typu II, co odpowiada kolumnie „Kregi 5-8”. Z tabeli odczytujemy, że Ulka otrzymuje 200 punktów legend. Za rok, jeśli przysięga znów zostanie odnowiona, otrzyma 300 punktów legend.*

● *Kirgravane odnawia przysięgę pokoju krwi z królową Alachią po raz ósmy. Królowa jest sojusznikiem typu III, dzięki czemu Kirgravane otrzymuje 8900 punktów legend. Gdy po raz piętnasty odnowi przysięgę z elficką królową, otrzyma 258 400 punktów legend!*

Bohater otrzymuje tyle samo punktów za odnowienie przysięgi po raz szesnasty lub większy, co za piętnasty raz. Sojusznik, który jest adeptem, zyskuje połowę uzyskiwanych przez bohatera punktów legend.

Punkty legend za sojuszników mogą otrzymywać jedynie ci bohaterowie, którzy większość swego czasu poświęcają na dokonywanie legendarnych czynów. Nie dostają punktów herosi, którzy rezygnują ze swego fachu, aby zająć się sprawowaniem władzy, kierowaniem akademią, doradzaniem królowi Throalu itp. Jednakże oni także mogą co roku odnawiać przysięgi pokoju krwi, aby utrzymać przyjaźnie. Wielu utrzymuje sojusze, gdyż sądzi, że w przyszłości może jeszcze wrócić do swego zawodu.

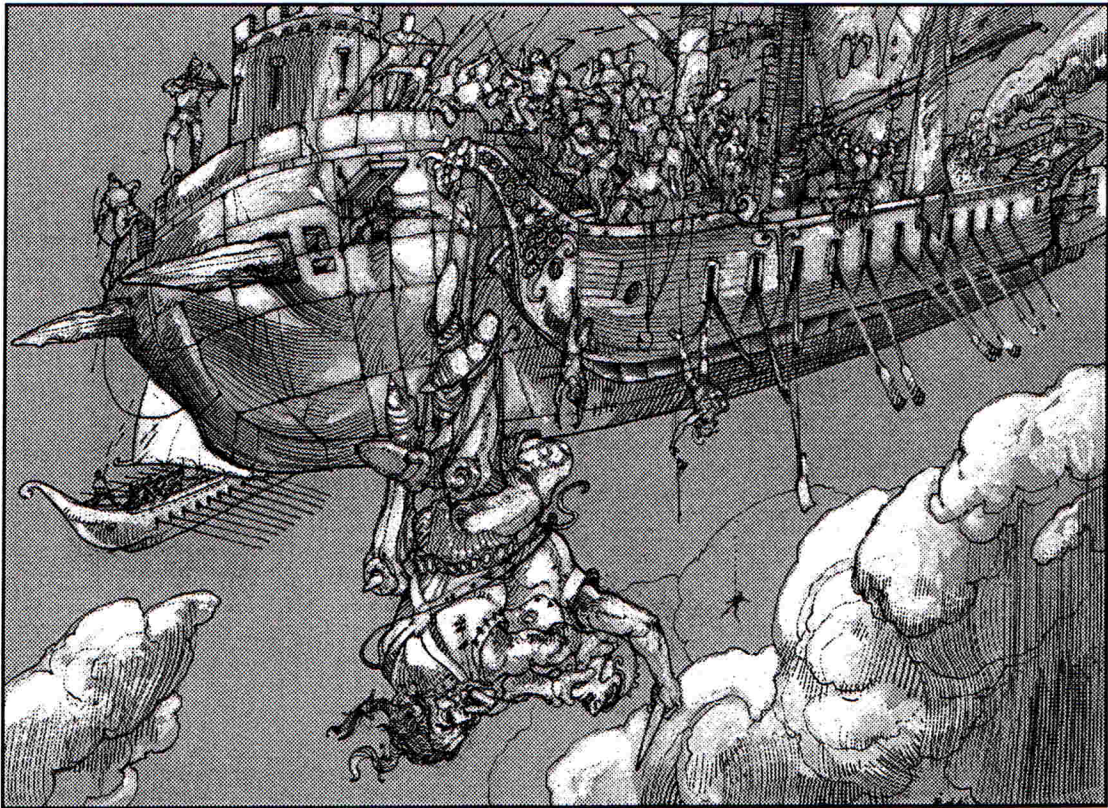
ZDRAJCY

Próba zawarcia sojuszu z postacią niezależną, której nastawienie do bohatera jest nieżyczliwe lub gorsze, nie powiedzie się. Mistrz Gry może jednak wprowadzić gracza w błąd tak, aby sądził, że zdobył sojusznika. W rzeczywistości jednak bohater zawierzył zdrajcy. Mistrz Gry może postarać się, aby sojusz wyglądał naturalnie; może określić typ sojusznika, a także odgrywać jego rolę w sposób naturalny. Jednakże w najbardziej niewłaściwym momencie fałszywy sojusznik zdradzi bohatera.

Śmiałek nie powinien zawierać sojuszu z postacią, co do której prawdopodobności ma wątpliwości. Uwaga: sojusznik, który zdradza bohatera, musi złamać przysięgę pokoju krwi i ponieść tego konsekwencje.



BITWY MORSKIE I POWIETRZNE



Bitwa kończy się dopiero wtedy, gdy zwycięzcy zaczną opowiadać o niej historie.

Kapitan Patrochian ze statku „Breeton”

W grze *Earthdawn*, czyny jednostek mogą zmieniać, i zmieniają bieg historii. To właśnie pojedynczy bohaterowie powinni być najważniejszym elementem gry. Z tego powodu, mimo że statki powietrzne i wodne mogą odgrywać dużą rolę w przygodach i kampaniach w *Przebudzeniu Ziemi*, służąc jako środek transportu, pomagając bohaterom w ukończeniu jakiejś misji, będąc miejscem, gdzie można nauczyć się nowych umiejętności, czy też służąc jako narzędzie dla Mistrza Gry do urozmaicenia gry, bądź do przenoszenia graczy tam, gdzie są potrzebni, to jednak zawsze na pierwszym miejscu powinny być załogi tych statków.

Mimo to zarówno gracze jak i Mistrzowie Gry mogą od czasu do czasu (albo nawet częściej) chcieć rozegrać zajadłe walki pomiędzy parostatkami t'skrangów, szaloną ucieczkę therańskiego statku przed drakkarami kryształowych łupieżców, czy też dramatyczne starcie potężnych powietrznych armad, wspierających wojska lądowe podczas wielkiej bitwy. Ten rozdział prezentuje prosty system rozgrywania bitew toczonych przez statki.

Niniejsze zasady powinny uzupełniać przygody. Nie mają one stworzyć niezależnej gry strategicznej, dlatego też, aby ten fakt odzwierciedlić, poczynione zostały pewne założenia.

Po pierwsze, zasady te najlepiej działają, gdy pozostają abstrakcyjne. Nie trzeba rysować map, czy dokładnie określać pozycji i stanu statków biorących udział w walce. Od działań taktycznych ważniejsze są opisy toczącej się walki: wiatr targający włosy marynarzy, żar rozbijających się o pokład kul ognia, wyraz twarzy przeciwników.

Po drugie, celem rozgrywania walk statków w trakcie przygody jest rozwinięcie akcji i uzyskanie odpowiedzi na pytanie: Co się potem stanie? Czy bohaterowie zostaną pojęmani przez kryształowych łupieżców? Czy przez opóźnienie spowodowane bitwą zdążą dostarczyć na czas posiadane przez siebie informacje? Czy uda im się uwieźć therańskiego urzędnika i dostać za niego okup? Czy statek rozbije się, a jego ładunek zaginie na Złoziemiu? Każda potyczka między statkami powinna być interesująca, jednak nie powinna ona stanowić głównego punktu przygody. Ma być tylko przejściem z jednej części kampanii w kolejną.

Należy pamiętać, że w grze fabularnej najważniejsze są działania bohaterów; w bitwach pomiędzy statkami zawsze bierze udział zbyt wiele osób, aby mogli oni pozostać na pierwszym planie. Postaciom graczy trudno będzie decydować o losach bitwy, a ponieważ to właśnie oni powinni być najważniejsi w każdej przygodzie, Mistrz Gry powinien unikać sytuacji, w których gracze stają się jedynie widzami.

Zasady zawarte w tym rozdziale zakładają, że celem każdej załogi jest albo zabordażowanie innego

statku i zaatakowanie jego załogi w walce wręcz, bądź uniknięcie walki. W pierwszym przypadku gracze mają szansę bezpośrednio wpłynąć na wynik walki używając swoich umiejętności, talentów i mocy. W drugim mogą dalej robić to co mają do zrobienia, co także pozwala im wpływać na bieg wydarzeń z pomocą umiejętności, którymi dysponują.

Zasady te służą do zbliżania statków i oddalania ich od siebie, ponieważ oba te przypadki pozwalają bohaterom odgrywać należne im główne role. Jeśli statki się zbliżają, może rozegrać się walka wręcz; jeśli zaś statki się oddalają, każdy z nich może zaatakować i pokonać drugi z odległości lub uciec.

SKALA

Ponieważ chcemy utrzymać abstrakcyjność opisanych tu zasad, nie uwzględniamy one odległości pomiędzy statkami. Również czas nie jest dokładnie sprecyzowany, walki toczą się w turach o nie określonej długości. Jeśli gracze chcieliby ograniczyć czas przeznaczony na akcje statków, jedna tura nie powinna trwać krócej niż jedną minutę. Należy jednak pamiętać, że jak tylko na pierwszy plan wchodzi bohaterowie, czas zaczyna być dzielony na rundy walki, tak gdy jest to opisane w rozdziale **Walka** w podręczniku podstawowym **PZ**.

CECHY STATKÓW

Każdy statek ma cztery cechy: *szybkość*, *manewrowość*, *siłę ognia* i *kadłub*. Wszystkie cechy statków są przedstawiane jako numer stopnia, który można znaleźć w **Tabeli stopni/kostek akcji**, zamieszczonej w podręczniku głównym.

Okrety mają również trzy wartości odzwierciedlające uszkodzenia: zniszczony, próg poważnych uszkodzeń i wrak. Te trzy liczby odpowiadają kolejno: progowi życia, progowi ran i progowi przytomności u bohaterów. Działają one na podobnych zasadach.

SZYBKOŚĆ

Szybkość odzwierciedla prędkość z jaką statek może się poruszać. Ta wartość podawana jest zarówno w numerach stopni jak i w metrach na turę. Zazwyczaj większe statki są szybsze niż te mniejsze. Stopień szybkości przedstawia maksymalną, normalną prędkość statku, jednak wielu pilotów zna pewne magiczne sposoby na jej zwiększenie. Najczęściej podczas bitwy statki nie poruszają się z pełną prędkością, zamiast tego zwalniają, żeby móc łatwiej manewrować wokół przeciwników.

MANEWROWOŚĆ

Od manewrowości statku zależy jak szybko może on zmieniać kurs, oskrzydlać przeciwników, czy też przerywać atak. Podczas walki to właśnie ta cecha,





Urloch stawia czoło Jehuthrze

Janet Aulisio





Grupa poszukiwaczy przygód bada dżunglę Líaaj

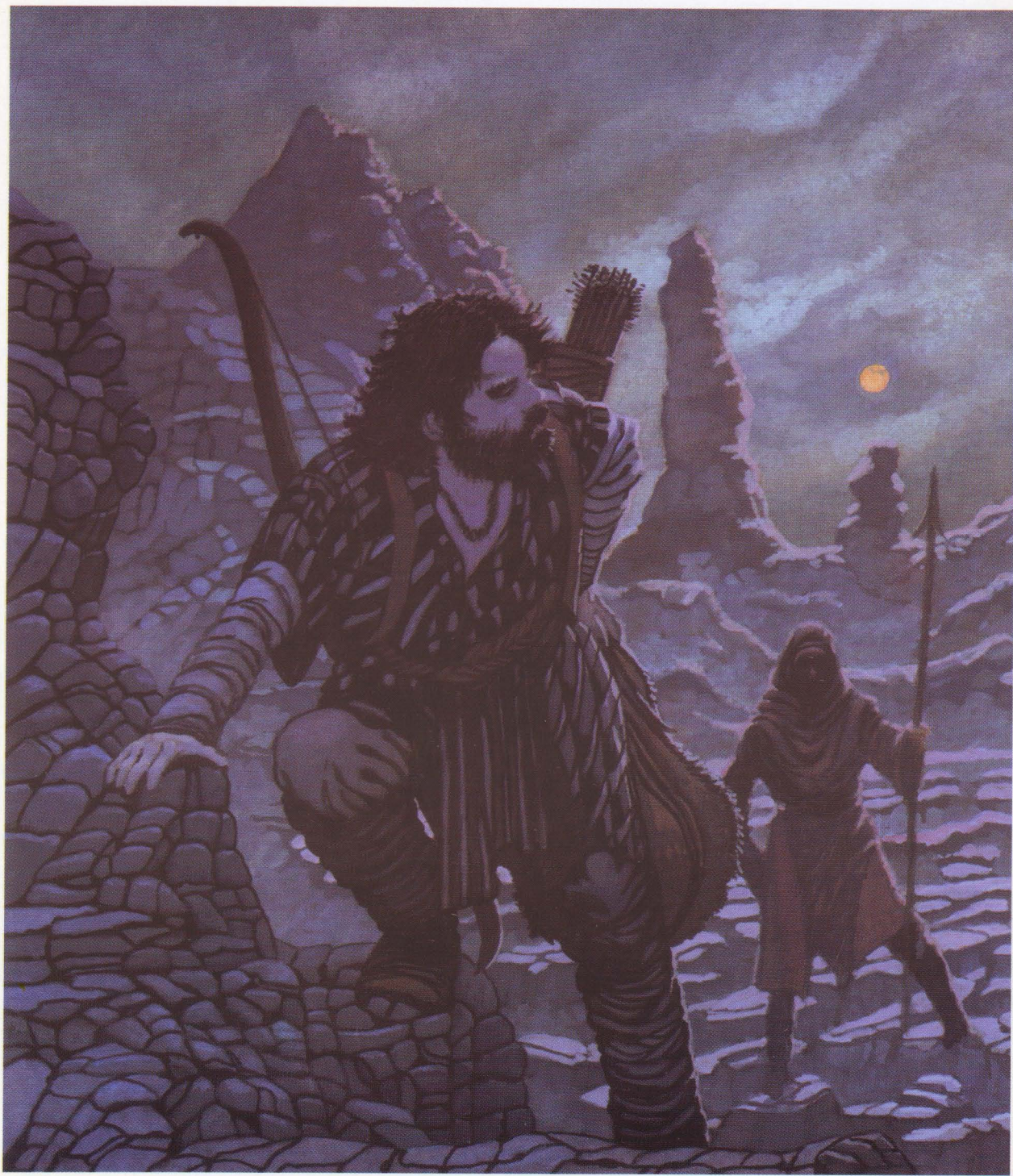
Janet Aulisio





Zgromadzenie obsydian

Janet Aulisio





Podróż przez serce Barsawii

Janet Aulisio



Bílliam, miasto na północy Barsawii

Janet Aulisio

a nie Szybkość decyduje jak prędko może poruszać się statek. Zazwyczaj większe statki są mniej manewrowe niż małe.

SIŁA OGNI

Siła ognia jest abstrakcyjnym przedstawieniem ofensywnych możliwości statku. Jej stopień uwzględnia ilość maszyn bojowych na statku, ich rozmieszczenie oraz zasięg. Nie zakłada on, że podczas ataku wystrzeliwuje się ze wszystkich. Ta cecha przedstawiona jest dwoma, przedzielonymi kreską stopniami. Pierwszy z nich używany jest do wykonywania testu ostrzelenia statku (patrz **Manewry statków**, str. 130), zaś drugi do testów uszkodzeń.

KADŁUB

Kadłub pokazuje, jak wytrzymały jest statek. Zawarte są w nim takie elementy jak grubość burt, jakość konstrukcji itp. Kadłub statku podawany jest jako dwie wartości: wartość pancerza oraz stopień taranowania.

Pancerz redukuje wszystkie uszkodzenia otrzymywane przez statek (o liczbę równą wartości pancerza).

Stopień taranowania używany jest do wykonywania testów obrażeń po udanym manewrze taranowania (patrz **Manewry statków**, str. 130).

POŚCIG I STARCIE

Kiedy dwa statki znajdują się w zasięgu wzroku, ich kapitanowie mają do wyboru dwie opcje: rozpocząć walkę, albo nie. Które wyjście wybiorą zależy od ich chęci, oraz od możliwości ich statków.

Jeżeli wszyscy obecni kapitanowie chcą walczyć, gracze używają zasad opisanych poniżej do odegrania bitwy.

Gdy żaden z kapitanów nie pragnie starcia, statki spokojnie się mijają.

Jeśli jednak część statków pragnie uniknąć walki, a reszta dąży do zbrojnej konfrontacji, rozpoczyna się pościg. Na początku każdej tury wszystkie statki wykonuje test szybkości. Stopniem trudności testu ścigających jest stopień szybkości najwolniejszego z uciekinierów, ścigani zaś wykonują test ze stopniem trudności równym stopniowi szybkości najszybszego ze ścigających. Statek, który jako pierwszy uzyska 3 sukcesy, osiąga swój cel. W sytuacji, gdy obie strony jednocześnie osiągną 3 sukcesy, pościg trwa dalej, aż do momentu, w którym jednemu statkowi udadzą się 3 testy, a drugiemu nie.

Na przykład: jeśli uciekający statek jako pierwszy uzyska 3 sukcesy, udaje mu się umknąć poza zasięg strzału przeciwnika. Jeżeli zaś ścigającemu jako pierwszemu udadzą się 3 testy, dopada on swojej ofiary i może zaatakować używając opisanych w tym rozdziale zasad.

Ścigający statek, który pozostał z tyłu, może dalej podążać śladami uciekiniera i być może uda mu się go

w końcu dopaść. W ciągu kolejnej godziny ścigający może wykonać kolejny test szybkości, jeżeli wynik tego testu będzie wyższy niż stopień szybkości przeciwnika, to może on jeszcze raz spróbować go dopaść powtarzając opisaną powyżej procedurę. Jeśli nie, pościg dobiega końca.

WALKA

Są trzy warianty walki pomiędzy statkami: statek powietrzny przeciwko statkowi powietrznemu, statek wodny przeciwko statkowi wodnemu i statek powietrzny przeciwko statkowi wodnemu. Wszystkie te typy walki można rozegrać w ten sam sposób zgodnie ze standardową procedurą: deklarowanie akcji, określanie inicjatywy oraz przeprowadzanie akcji. Różne manewry, które mogą być używane w czasie walki są opisane dalej.

Poniżej znajduje się dokładny opis następujących etapów walk statków.

1. Deklarowanie akcji: Kapitanowie statków decydują, z którego spośród dostępnych manewrów będą korzystali podczas tej rundy.

2. Określanie inicjatywy: Kapitanowie wykonują testy inicjatywy.

3. Przeprowadzanie akcji: Według kolejności inicjatywy każdy z kapitanów wykonuje manewr wybrany przez siebie w fazie deklarowania akcji.

DEKLAROWANIE AKCJI

Na samym początku tury, przed jakimikolwiek działaniami, kapitanowie wszystkich statków deklarują jakie manewry będą wykonywać ich statki.

Ta faza pozwala graczom zaplanować strategię. Kapitanowie mogą zmieniać manewry, po tym jak usłyszą plany przeciwników. Te modyfikacje strategii przeprowadza się dopóki wszyscy uczestnicy walki nie zdecydują ostatecznie, jakie manewry chcą wykonywać. Wynik testu inicjatywy decyduje o kolejności wykonywania akcji i od niego zależy dokładny przebieg rundy.

Mistrz Gry powinien pozwolić graczom kontrolować statek, na którym przebywają (nawet jeśli są tylko pasażerami, a nie oficerami). Dlatego, że to oni kierują poczynaniami kapitana, gracze mogą mieć bezpośredni wpływ na przebieg bitwy.

OKREŚLANIE INICJATYWY

Każdy kapitan wykonuje test inicjatywy (patrz rozdział **Walka**, str. 192, **PZ**) – stopień inicjatywy jest równy manewrowości statku. Jeżeli gracze kierują akcjami jakiegos statku, to oni powinni wykonać ten test.

PRZEPROWADZANIE AKCJI

Manewry przeprowadza się w kolejności zależnej od inicjatywy – od najwyższej wartości do najniższej. Okręty muszą wykonać test każdego manewru, tak

jak to opisano w **Manewrach statków**, dalej. Kiedy statkowi powiedzie się wykonanie zadeklarowanego działania, żaden inny okręt nie może przeprowadzić przeciwko niemu jakiegokolwiek manewru.

● „Ponkaraa” – parostatek t’skrangów – wygrywa inicjatywę z „Wespoora”, inną łodzią. Kapitan pierwszego okrętu zamierza dokonać abordażu, podczas gdy dowodzący drugim, chce ostrzelać swego przeciwnika z ognistych dział. „Ponkaraa” wykonuje udany test abordażu, co oznacza, że zbliża się burtą do „Wespoora” i rozpoczyna się starcie. Marynarze na wrogim okręcie szybko zostawiają działa i ruszają do walki w wręcz. W ten sposób uniemożliwiono „Wespoorze” atak.

● Therańska bata zostaje zaatakowana przez dwa drakkary kryształowych łupieżców. Kapitanowie trolli deklarują, że chcą zbliżyć się do wrogiego okrętu i dokonać abordażu. Natomiast dowodzący batą postanawia spróbować staranować jeden z drakkarów.

Kapitanowie wykonują testy inicjatywy. Jeden z drakkarów jest pierwszy, potem będzie mogła wykonać akcję bata, a na końcu drugi statek trolli.

Pierwszy drakkar wykonuje test abordażu, który kończy się powodzeniem. Kryształowi łupieżcy rzucają się na pokład wrogiego okrętu, choć bata stara się nabrać szybkości i staranować drugi statek. (Gdyby kapitan baty pragnął staranować pierwszy drakkar, to jego atak zostałby uniemożliwiony przez udany manewr tegoż statku). Mistrz Gry wykonuje test taranowania za dowódcę therańskiego okrętu, który również się udaje. Bata taranuje drugi drakkar, który otrzymuje uszkodzenia i nie może przeprowadzić abordażu. Gdyby Theraanom nie udało się staranować przeciwnika, to powietrzni łupieżcy na drugim statku mogliby wykonać test abordażu.

MANEWRY STATKÓW

Podczas walki okręty wodne i powietrzne mogą wykonać pięć różnych manewrów, opisanych w następujący sposób. Wpierw pojawia się nazwa manewru i rodzaj statku, który może go wykonać (statek powietrzny, wodny lub oba). Następnie pojawia się opis działania, w którym podajemy efekty, wymagane testy oraz ich stopień trudności.

Każdy manewr posiada modyfikator niepowodzenia – jest to liczba stopni, które wszyscy wrodzy kapitanowie dodają do wszystkich testów manewrów wykonywanych przeciw statkowi po tym, jak nie powiedzie mu się w danej rundzie przeprowadzenie zadeklarowanego działania.

Kapitan drakkaru deklaruje, że próbuje abordażować therańską batę, której dowódca postanawia

ostrzelać wrogi statek salwą z ognistych dział. Mistrz Gry – jako kierujący drakkarem – wykonuje test abordażu, który kończy się niepowodzeniem. W tej sytuacji gracz wykonuje test ostrzelania drakkaru z modyfikatorem +4 stopnie, ponieważ wrogowi nie udało się wykonać zaplanowanego manewru.

Abordaż

(okręt powietrzny/wodny)

Udany test abordażu oznacza, że okręty zostały przyciągnięte do siebie i sczeplone za pomocą lin z hakami. Burty statków stykają się na tyle długo, by załoga atakującego zdołała przeskoczyć na pokład wroga. Po rundzie, w której dokonano udanego abordażu, następuje zwykła walka i należy stosować zasady opisane w podręczniku głównym, na stronach 190-203.

Aby dokonać abordażu, kapitan atakującego statku musi wykonać test manewrowości o trudności równej stopniowi manewrowości wrogiego okrętu.

Modyfikator niepowodzenia: +4 stopnie

Odskok

(okręt powietrzny/wodny)

Statek może wyrwać się z walki i uciec. W tym celu kapitan wykonuje test szybkości o trudności równej najwyższemu stopniowi manewrowości pośród wszystkich okrętów biorących udział w bitwie. Jeśli powiodą mu się trzy kolejne testy w trzech następujących po sobie rundach, to odskok zakończy się powodzeniem. Uciekający jest bezpieczny dopóki porusza się z większą prędkością niż goniący go. Jeżeli jednak za uciekinierem pędzą szybsze od niego okręty, to należy wykorzystać zasady **Pościgu i starcia**, opisane na stronie 131.

Nieudany test oznacza, że kapitan wrogiego statku przejrzał manewr uciekającego i zdołał zablokować mu drogę.

Modyfikator niepowodzenia: +2 stopnie

Ostrzelanie celu naziemnego

(okręt powietrzny)

Okręty powietrzne mogą zniżyć pułap i zbliżyć się do powierzchni ziemi, a potem ostrzelać z broni cel naziemny. Niestety, ten manewr jest dosyć ryzykowny, bowiem kiedy się nie powiedzie, wystawia statek na znaczne niebezpieczeństwo.

Aby wykonać ten manewr, kapitan wykonuje test manewrowości o trudności 8. Jeśli zakończy się on powodzeniem, statek zniży się nad ziemię, jego załoga odda salwę, a potem wzniesie ku górze. W przeciwnym jednak przypadku okręt zbliży się do powierzchni pod złym kątem i nie będzie można przeprowadzić ataku.

Modyfikator niepowodzenia: +4 stopnie



Ostrzelanie statku

(okręt powietrzny/wodny)

Statki mogą walczyć na dalszą odległość, strzelając do siebie z różnych broni. Kapitan musi zdecydować, jak wiele wrogich okrętów ma zamiar zaatakować i jak dzieli między nie siłę ognia. Na przykład, statek z siłą ognia 15 może zaatakować trzech przeciwników w następujące sposoby:

- Zaatakować jeden okręt ze stopniem 15;
- Zaatakować dwa okręty, jeden ze stopniem 10, a drugi ze stopniem 5;
- Zaatakować wszystkie trzy okręty, jeden ze stopniem 3, a pozostałe dwa ze stopniem 6.

Kapitan wykonuje test siły ognia o trudności równej manewrowości wrogiego okrętu, korzystając z ustalonego wcześniej stopnia. Po udanym teście (jeśli oczywiście będzie udany) wykonuje się test uszkodzeń dla każdego trafionego statku, przed którym chroni wartość cechy kadłub. Więcej na temat uszkodzeń znajdziesz w dalszej części tekstu.

Modyfikator niepowodzenia: +0 stopni podczas ataku jednego statku; +1 stopień na każdy dodatkowy okręt

Taranowanie

(okręt powietrzny/wodny)

Statki mogą się nawzajem taranować. Jeśli ten manewr powiedzie się, wrogi okręt zostanie uszkodzony.

Aby staranować przeciwnika, kapitan musi wykonać test szybkości o trudności równej stopniowi manewrowości atakowanego statku.

Udany test oznacza, że okręt uderzył w kadłub wroga. Potem określa się zadane uszkodzenia, wykonując test ze stopniem taranowania. Wynik określa liczbę uszkodzeń, które otrzymuje statek, a przed którymi chroni kadłub.

USZKODZENIA

Statki można uszkodzić na dwa sposoby – podczas taranowania lub oddając salwę. Uszkodzenia określa się w ten sam sposób, tzn. wykonując test podany w opisie w danego manewru. Przed tymi uszkodzeniami zawsze chroni wartość kadłuba atakowanego statku.

Kumulujące się uszkodzenia mogą poważnie wpłynąć na działanie i możliwości statku. Okręty można

poważnie uszkodzić, zmienić je we wraki lub wreszcie zupełnie zniszczyć.

Próg poważnych uszkodzeń: Jeśli statek w jednym ataku otrzyma uszkodzenia przekraczające tę wartość (w opisie okrętów podana w „Uszkodzeniach – poważne”), to zostanie poważnie uszkodzony (analogicznie do bohaterów otrzymujących rany). Za każde poważne uszkodzenie począwszy od pierwszego należy odjąć jeden stopień od wszystkich cech okrętu. Ponadto takie trafienie oznacza, że 10 procent pozostałej przy życiu załogi i pasażerów statku otrzymuje rany lub ginie.

Wrak: Jeśli suma wszystkich uszkodzeń statku przekroczy lub będzie równa tej wartości, to nic z nim

nie da się zrobić. Załoga nie może strzelać ani płynąć/lecieć tam, gdzie by chciała. Jeżeli okręt znajduje się na wodzie, to będzie się poruszał z prądem. Jeśli zaś unosi się w powietrzu, to polecą tam, gdzie zanieśie go wiatr lub rozpęd.

Zniszczony: Jeżeli suma wszystkich uszkodzeń statku przekroczy lub będzie równa tej wartości, to zacznie on tonąć lub spadać w kierunku ziemi. Zniszczonych okrętów nie da się w zasadzie naprawić, chyba że w wyjątkowej sytuacji, na którą przystanie Mistrz Gry.

EFEKTY USZKODZEŃ

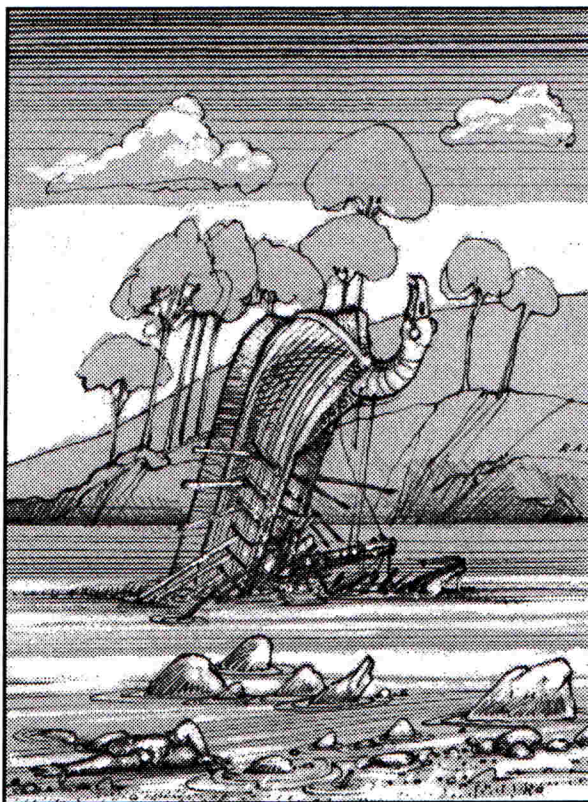
Poważne uszkodzenia zmniejszają stopnie wszystkich czterech cech statku. W chwili, gdy jeden z nich spadnie do 0, okręt należy

uznać za zamieniony we wrak lub zniszczony i zmniejszyć wartość pozostałych również do 0. Każde poważne uszkodzenie wpływa w opisany poniżej sposób na szybkość, manewrowość, siłę ognia i kadłub.

Szybkość

Jak łatwo się domyślić statek, który traci szybkość, porusza się coraz wolniej. W chwili, gdy spadnie ona do 0, nie będzie się mógł w ogóle poruszać. Oznacza to po prostu, że stracono wszystkie wiosła, połamano maszty, zniszczono silnik itd.

Każdy utracony stopień szybkości można odzyskać po tygodniu wytężonych prac, wydając 200 sztuk srebra.



Manewrowość

Zmniejszenie manewrowości zwiększa czas potrzebny na reagowanie na nowe warunki. A statek, który wolniej zmienia swe położenie itp., jest bardziej narażony na uszkodzenia i abordaż. Zmniejszenie manewrowości następuje w wyniku uszkodzeniu steru, utraty kontroli, zniszczeniu żagli itd.

Każdy utracony stopień manewrowości można odzyskać po tygodniu wyteżonych prac, wydając 300 sztuk srebra.

Siła ognia

Utrata siły ognia oznacza zniszczenie jednego lub większej liczby ognistych dział. Każde poważne uszkodzenie zmniejsza o jeden zarówno stopień siły ognia, jak i stopień zadawanych uszkodzeń. Kiedy wartość tej cechy osiągnie 0, żadne z dział nie będzie funkcjonować.

Odzyskanie każdego utraconego punktu siły ognia kosztuje 15 000 sztuk srebra.

Kadłub

Uszkodzenie kadłuba oznacza naruszenie konstrukcji statku, zmniejsza wartość jego pancerza i stopień taranowania. Jeśli wartość kadłuba spadnie do 0, okręt zacznie tonąć.

Koszt i czas potrzebny na naprawienie kadłuba zależy od procentowych uszkodzeń statku.

- Jeżeli okręt otrzymał uszkodzenia równe w sumie 25 procent wartości zniszczenia, to: w przypadku statków drewnianych odzyskanie każdego utraconego stopnia oznacza 2 tygodnie pracy i 200 sztuk srebra, a statków kamiennych – 3 tygodnie i 400 sztuk srebra.

- Jeśli okręt otrzymał uszkodzenia równe w sumie 26-75 procent wartości zniszczenia, to: w przypadku statków drewnianych odzyskanie każdego utraconego stopnia oznacza miesiąc pracy i 800 sztuk srebra, a statków kamiennych – 2 miesiące i 1500 sztuk srebra.

- Jeżeli statek otrzymał uszkodzenia przekraczające 75 procent wartości zniszczenia, to naprawa zajmie sześć miesięcy i będzie kosztować dwie trzecie podstawowej ceny okrętu.

OKRĘTY NA ZIEMI

Większe therańskie statki mogą lądować na ziemi i zmieniać się w coś na kształt zamków. Okręt, który pragnie wylądować, po prostu to robi – nie stosuje się w tym przypadku zasad walki. Inne powietrzne statki mogą atakować taki „zamek”, wykonując manewr ostrzelanie celu naziemnego. Do każdego testu manewru wykonywanego przeciw takim statkom należy dodać 2 stopnie. Znajdujące się na ziemi okręty nie otrzymują modyfikatora wynikającego z niepowodzenia podczas manewru – po prostu nie mogą reagować na działania przeciwników.

OPISY STATKÓW

Opisane poniżej statki to typowe jednostki przemierzające wody i niebiosa Barsawii. Powietrzne okręty mogą być kamienne lub drewniane, choć te pierwsze są prawie zawsze dziełem Therań. Natomiast drewniane statki często spotyka się wśród pozostałych mieszkańców Barsawii.

Wpierw opisujemy kamienne okręty w porządku od największego do najmniejszego. Następnie podajemy informacje o drewnianych statkach, również w takim samym uporządkowaniu. Na samym końcu znajdują się dwa najczęściej spotykane okręty wodne – parostatki t'skrangów i przemierzające morza galery.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że podana przy statkach siła ognia jest maksymalna dla danego typu okrętu. Ich konstrukcja po prostu uniemożliwia umieszczenie jeszcze większej liczby dział, których można by używać bez ryzyka.

STATKI POWIETRZNE

Powietrzne statki wciąż przypominają wodne łodzie, na których je wzorowano, choć minęło już wiele pokoleń i zbudowano wiele kamiennych okrętów bardzo odległych od swych „krewnych”. Statki te, by unosiły się w powietrzu, wymagają potężnej i dobrze kontrolowanej magii. Każdy z nich – wraz z załogą – stanowi artykuł pierwszej potrzeby.

Behemot

Behemoty to wielkie, unoszące się w powietrzu therańskie miasta. Burty tych ogromnych kamiennych budowli mają steki metrów długości i wyposażone są w liczne ogniste działa. Niestety statek ten może być w danej chwili ustawiony tylko jednym bokiem do wroga i jego siła ognia odzwierciedla tę niewielką wadę. Na pokładzie behemota może przebywać kilka setek wojowników, wśród których jest wielu adeptów, przede wszystkim Powietrznych Żeglarzy, ale również Wojowników lub Fechtmistrzów.

Od czasu Pogromu na niebach Barsawii nie widzianno ani jednego behemota.

Szybkość: 10 (480 metrów/turę)

Manewrowość: 7

Siła ognia: 25/30

Kadłub

Pancerz: 25

Taranowanie: 35

Uszkodzenia

Poważne: 23

Wrak: 93

Zniszczony: 100

Kila

Imperium Thery używa tych wielkich, latających fortów – znanych pod nazwą kile – jako wojennych



okrętów. Te kamienne statki wielkości dużego zamku służą również za poruszające się bazy. Wyposażone są one w liczne ogniste działa, ale ich znaczne rozmiary umożliwiają ustawianie się w danej chwili tylko jedną burtą do danego przeciwnika. Siła ognia kil uwzględnia tę wadę. Wielu wydaje się, że siła ognia tych statków jest dość mała, ale nadrabiają one możliwością taranowania.

Od pewnego czasu trzy kile patrolują okolice the-rańskiego posterunku – Powietrznej Przystani.

Szybkość: 8 (300 metrów/turę)

Manewrowość: 9

Siła ognia: 25/25

Kadłub

Pancerz: 20

Taranowanie: 35

Uszkodzenia

Poważne: 21

Wrak: 78

Zniszczony: 85

Bata

Imperium Thery wykorzystuje małe kamienne baty jako barki zbierające esencje żywiołów, okręty bojowe, statki do transportu oddziałów oraz do innych zadań. Baty są bardzo podatne na uszkodzenia, nie mogą również mieć na pokładzie wielu ognistych dział, co odzwierciedla ich niewielka siła ognia. Dotyczy ona jednak tylko tych statków, które wykonują zadania bojowe. Baty wydobywające żywioły mają siłę ognia 8/10 lub nawet 0/0.

Szybkość: 7 (240 metrów/turę)

Manewrowość: 10

Siła ognia: 16/16

Kadłub

Pancerz: 20

Taranowanie: 25

Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70

Galeon

Są to największe powietrzne drewniane statki, mające do 45 metrów długości i 10 metrów szerokości. Niestety żadna barsawiańska organizacja nie ma w swej flocie ani jednego galeonu. Żyją one przede wszystkim w świecie plotek i opowieści, a Trubadury wciąż wspominają o ich legendarnej potędze i snują historie o zaginionych w Górach Throalskich statkach.

Szybkość: 9 (390 metrów/turę)

Manewrowość: 8

Siła ognia: 25/25

Kadłub

Pancerz: 27

Taranowanie: 30

Uszkodzenia

Poważne: 20

Wrak: 71

Zniszczony: 76

Galera

Floty miast i kompanie handlowe najczęściej używają tych statków przede wszystkim do transportowania ładunku i nie tylko. Mają one do 30 metrów długości i 6 metrów szerokości, a na ich pokładzie może przebywać do 300 pasażerów i marynarzy. Galery są wyposażone w znaczną liczbę ognistych dział, a z powodu niedużej wielkości są dość zwrotne.

Szybkość: 8 (300 metrów/turę)

Manewrowość: 9

Siła ognia: 20/20

Kadłub

Pancerz: 15

Taranowanie: 25

Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70

Drakkar

Te najmniejsze drewniane statki powietrzne mają nieco ponad 18 metrów długości i od 3 do 4,5 metra szerokości. Kryształowi łupieżcy często poruszają się na tych smukłych okrętach, a władze i kompanie wydobywcze używają ich do eskortowania lub wydobywania żywiołów. Choć większość drewnianych statków porusza się dzięki żaglom, załogi drakkarów korzystają przede wszystkim z wiosł. To zapewnia kapitanom większą kontrolę nad prędkością i manewrowością, dzięki czemu okręty te są bardzo efektywne w trakcie walki. Na pokładzie drakkarów może znajdować się do 30 pasażerów lub marynarzy.

Okręty wielkości drakkarów mogą być wyposażone w maksimum dwa ogniste działa, ale kryształowi łupieżcy i tak ich nie używają.

Szybkość: 8 (300 metrów/turę)

Manewrowość: 10

Siła ognia: 10/13

Kadłub

Pancerz: 12

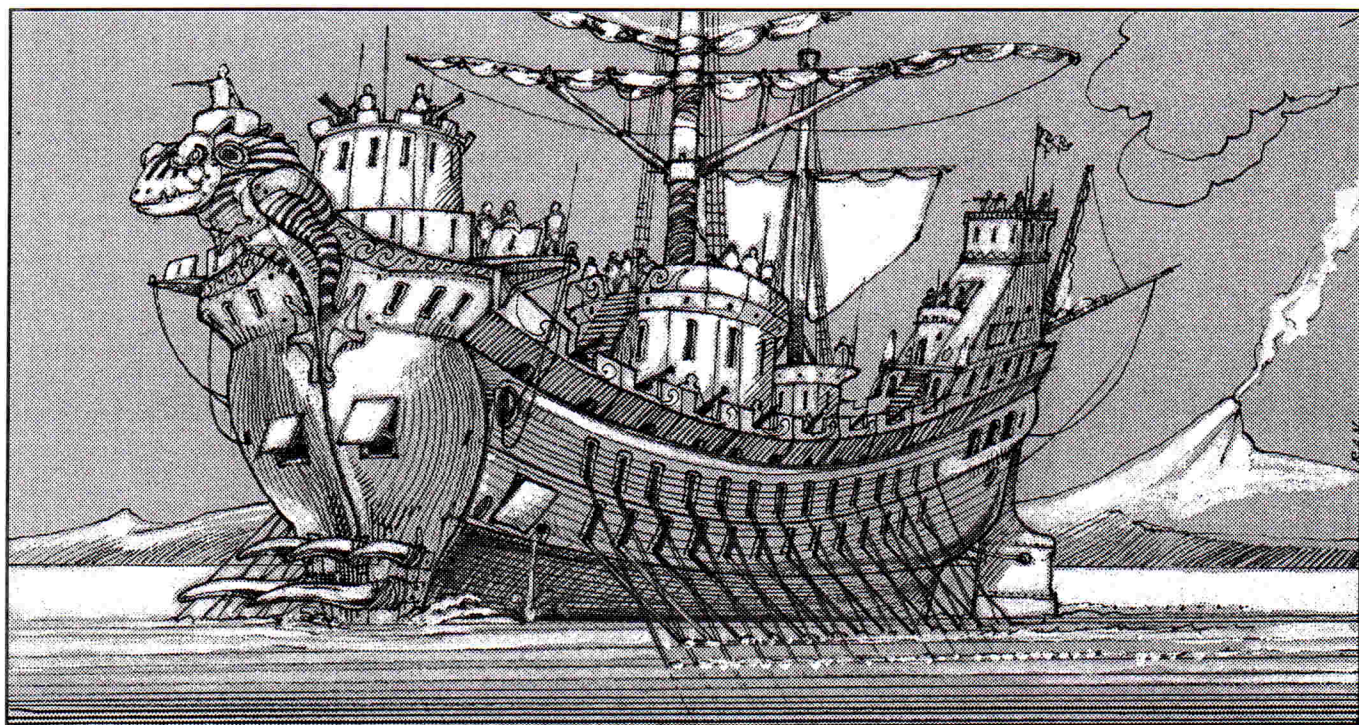
Taranowanie: 20

Uszkodzenia

Poważne: 17

Wrak: 54

Zniszczony: 61



OKRĘTY WODNE

Rzeki i morza Barsawii przemierza wiele typów statków. Poniżej opisano dwa z nich.

Parostatek t'skrangów

Tylko t'skrangi znad Wężowej Rzeki pływają na parostatkach, które zbudowano właśnie z myślą o podróżach rzecznych. Mają one od 15 do 30 metrów długości i od 12 do 15 szerokości. Zwykle na ich pokładzie znajduje się liczna załoga – od 75 do 100 marynarzy – a wyposażone są w wiele dział. Ponadto bywają dość zwrotne.

Szybkość: 7 (240 metrów/turę)

Manewrowość: 7

Siła ognia: 17/17

Kadłub

Pancerz: 15

Taranowanie: 25

Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70

Galera

Ten morski odpowiednik powietrznych statków zbudowano z myślą o podróżach wodnych, ma więc nieco wyższą wartość pancerza, ale niższą siłę taranowania (są po prostu twardsze, ale nieco wolniejsze). Galery mają znaczną siłę ognia i są dość zwrotne. Istnieją opowieści o tego rodzaju okrętach, które potrafiły podróżować zarówno po wodzie, jak i w powietrzu, jednakże unikatowe wymagania każdego typu statków zachęcają do uznania, że te historie są niczym więcej niż legendami.

Szybkość: 5 (162 metry/turę)

Manewrowość: 6

Siła ognia: 20/20

Kadłub

Pancerz: 20

Taranowanie: 20

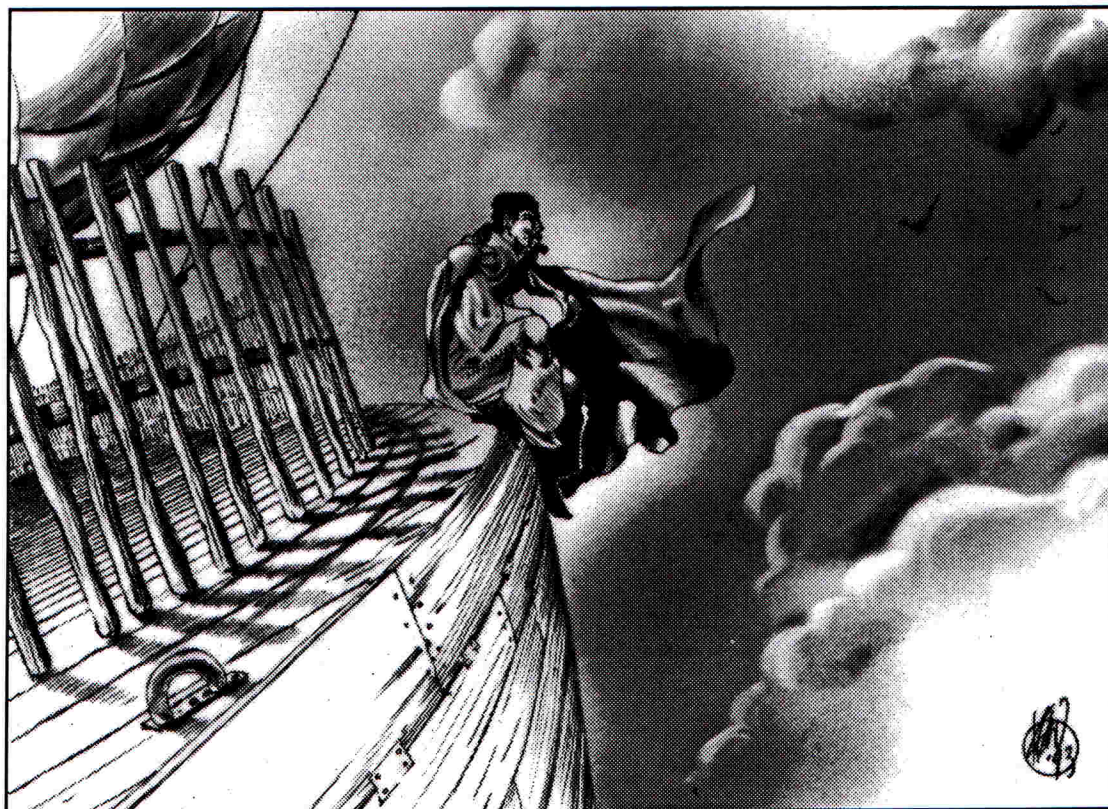
Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70

TWORZENIE NOWYCH DYSCYPLIN



– Nie jestem piratem. Jestem Powietrznym Żeglarzem. Podążam subtelniejszą i szlachetniejszą drogą niż barbarzyńskie trolle z Lśniących Szczytów.

Jendar For, therkański Powietrzny Żeglarz

Trzyście dyscyplin opisanych w podręczniku **Przebudzenie Ziemi** reprezentuje styl życia większości adeptów Barsawii. Nie są to jednak wszystkie dyscypliny, dostępne bohaterom. Wiele z nich przypisanych jest tylko do jednej rasy Dawców Imion, a większość okazuje się być tak unikatowa, że bohaterowie mogą w całej swojej karierze spotkać zaledwie jednego adepta, który je reprezentuje. Jedną z trudności wynikających z obrania dyscypliny alternatywnej jest fakt, że jej adepci na ogół zamieszkują obszary odosobnione, co czyni prawie niemożliwe znalezienia nauczyciela, który pomógłby w awansie na kolejny krąg wtajemniczenia.

Ten rozdział opisuje Powietrznego Żeglarza i Zwiadowcę, dwie najpopularniejsze dyscypliny alternatywne. Szczegółowy opis tych dyscyplin znajduje się na stronach 146-149. W tym rozdziale dokładnie omówiono także system tworzenia nowych, unikatowych dyscyplin do gry **Przebudzenie Ziemi**.

Wysiłek, jaki należy włożyć w utworzenie nowej dyscypliny, powinien zniechęcić większość graczy (z wyjątkiem tych najambitniejszych) do prób dodawania nowych, potencjalnie destruktywnych elementów do gry. Mistrz Gry powinien pamiętać, że zawsze ma prawo odrzucić te dyscypliny (lub pewne z ich aspektów), które według niego mogą zburzyć równowagę systemu. Nowe dyscypliny mają za zadanie pomóc graczom wyrazić ich własną, unikatową wizję świata **Przebudzenia Ziemi**, a nie dostarczać sposobności zdobycia większej potęgi od innych.

POMYSŁY NA NOWE DYSCYPLINY

Korzystając z opisanego w tym rozdziale systemu można wykreować wiele nowych dyscyplin. Na przykład, najprostszym sposobem jest mieszanie talentów i zdolności dwóch lub więcej istniejących już dyscyplin w jedną nową; powiedzmy Czarodziej/Wojownik, posiadający talenty magiczne i bojowe. Innym przykładem nowej dyscypliny może być mag biegły w dwóch lub więcej szkołach magii, dajmy na to Ksenomanta/Czarodziej.

Wszystkie istniejące dyscypliny zostały stworzone według pewnego schematu; Fechtmistrz, Wojownik, Zbrojmistrz itd. Ten schemat można także wykorzystać w innych przypadkach. Na przykład, zdolności Wojownika/Mistrza Żywiółów, mogą być kombinacją zdolności bojowych i talentów związanych z pięcioma pierwotnymi żywiołami. Uczony może koncentrować się na talentach pomagających w zdobyciu wiedzy (*historia przedmiotu/broni, poznanie stworzenia* itp.). Z kolei zdolności duchowego wojownika mogą być kombinacją umiejętności Wojownika i talentów duchowych Ksenomanty.

KORZYSTANIE Z SYSTEMU

System tworzenia nowych dyscyplin przeznaczony jest zarówno dla graczy jak i Mistrzów Gry. Gracze mogą korzystać z niego podczas kreowania własnych postaci, natomiast prowadzący do tworzenia nowych przeciwników dla drużyny. Gracze mogą także zaprojektować alternatywne wersje istniejących już dyscyplin, opisanych w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**. Nie polecamy jednak takiego wykorzystania tego systemu, gdyż zmiany w istniejących już dyscyplinach mogą doprowadzić do zachwiania równowagi gry.

Zarówno gracze jak i Mistrzowie powinni bardzo ostrożnie dodawać nowe elementy do gry, korzystając z tej możliwości tylko wtedy, kiedy istniejące już dyscypliny nie zaspokajają ich potrzeb. Pamiętaj, że odgrywanie postaci adepta, należącego do nowej dyscypliny, niesie ze sobą wiele wyzwań. Dalej podajemy kilka przykładów takich niebezpieczeństw. Oczywiście nie wszystkie z opisanych dalej problemów mogą zaistnieć – Mistrz Gry nie zawsze musi ściśle trzymać się wskazówek itd.

Pamiętaj, że nowe oraz zmienione dyscypliny są bardzo rzadko spotykane w Barsawii. Trzyście z nich, opisanych w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**, plus Powietrzny Żeglarz i Zwiadowca, to te najpopularniejsze. Znalezienie nauczycieli innych dyscyplin na ogół jest bardzo trudne i kosztowne. Koszt treningu przy awansowaniu na kolejny krąg wtajemniczenia jest dwu- lub trzykrotnie wyższy niż w przypadku tradycyjnych dyscyplin (patrz str. 223, PZ).

Pamiętaj też, że tych pięćset dyscyplin należy do najlepiej poznanych przez mieszkańców Barsawii. Miejscowe legendy opisują je dość dokładnie, odkrywając przed adeptami dziwne i cudowne sposoby wykorzystania magicznych mocy, zwiększających zdolności związane z tymi dyscyplinami. Natomiast adepci nowych dyscyplin korzystają z magii po omacku, łącząc znane i nieznanne talenty oraz zdolności w tworzeniu unikatowej wizji świata. Dla wielu Barsawian, instynktownie darzących nieufnością wszystko co obce i inne, te nowe dyscypliny mogą być przejawem magii Horrorów lub Theran. Mieszkańcy Barsawii wiedzą, że Theranie są mistrzami magii i prawdopodobnie znają więcej dyscyplin niż Barsawianie. Przeciętny mieszkaniec, który spotka adepta, zachowującego się jak skrzyżowanie Wojownika i Ksenomanty, może założyć, że jest on therańskim szpiegiem lub handlarzem niewolników. Biorąc pod uwagę to, jak wiele Barsawia wycierpiała z rąk Theran, nieszczęśnika który zostanie uznany za jednego z ciemniejszych, na pewno czeka dużo nieprzyjemności.



Tworzenie i korzystanie z nowych dyscyplin może także stanowić zagrożenie dla równowagi gry. Ponieważ żaden system tworzący nowe elementy gry nie jest doskonały, gracz może teoretycznie zaprojektować na tyle potężną dyscyplinę, żeby zachwiać równowagę całej gry. Z drugiej strony gracz może znaleźć się w niekorzystnej sytuacji, tworząc tak wąską specjalizację, że nie będzie w stanie korzystać z niej podczas wielu z przygód. Piętnaście pierwotnych dyscyplin zostało starannie opracowanych, tak aby bohaterowie mogli korzystać ze swoich umiejętności w różnych sytuacjach i środowiskach. Przykładowo: chociaż wiele umiejętności złodziejskich związanych jest z przygodami w miastach, można jednak je wykorzystać w dzikim terenie lub podczas eksploracji opuszczonych kaerów i cytadel.

Opracowując nową dyscyplinę, gracz lub Mistrz Gry może nieświadomie tak dobrać talenty i umiejętności, że uniemożliwi to adeptowi tej dyscypliny funkcjonowanie w pewnych warunkach. Ponieważ w przygodach do **Przebudzenia Ziemi** bohaterowie na ogół docierają do wielu różnych miejsc, dlatego ci, którzy łatwiej się adaptują mają większe szanse przetrwania.

PROJEKTOWANIE DYSCYPLINY

Gracze i Mistrzowie Gry powinni stosować się do podanej niżej sześciostopniowej procedury tworzenia nowej dyscypliny. Każdy krok został w skrócie opisany w celu ogólnego zademonstrowania procesu tworzenia nowej dyscypliny, a następnie szczegółowo omówiony w dalszej części.

1. Zdefiniuj cel dyscypliny: Pierwszym krokiem w tworzeniu nowej dyscypliny jest określenie jej celu i specyficznej roli jaką będzie odgrywać w świecie **Przebudzenia Ziemi**.

2. Określ ograniczenia rasowe: Zdecyduj i wytlumacz, które i dlaczego rasy mogą, a które nie, obrać tę dyscyplinę.

3. Określ ważne cechy i umiejętności artystyczne: Zdecyduj które cechy i umiejętności artystyczne mają znaczenie dla adeptów nowej dyscypliny (patrz str. 64, podręcznik PZ).

4. Wybierz talenty: Wybierz talenty osiągalne dla adeptów nowej dyscypliny i określ które z nich należą do którego kręgu.

5. Określ cechy specjalne: Opracuj, lub wybierz, premie do współczynników (patrz str. 65, podręcznik

PZ) oraz cechy dyscypliny (patrz **Dyscypliny**, str. 8), oraz przydziel do każdego kręgu cechy specjalne.

6. Napisz charakterystykę dyscypliny: Sporządź dokładny opis nowej dyscypliny, włączając w to wszystkie umiejętności i talenty. Mistrz Gry musi najpierw zatwierdzić nową dyscyplinę, zanim gracz będzie mógł z niej korzystać.

SYSTEM PROJEKTOWANIA DYSCYPLIN

W tej części dokładnie wyjaśniamy wszystkie punkty procedury tworzenia nowej dyscypliny. Gracz powinien pracować nad każdym punktem razem z Mistrzem Gry, aby mieć pewność, że nowa dyscyplina będzie pasować do jego wizji świata. Ostateczna decyzja o tym, czy dyscyplina zostanie wprowadzona do gry należy od prowadzącego.

Zrób kopie arkusza roboczego **Kreowanie Dyscypliny** (str. 162) i korzystaj z zawartych w tu wskazówek, podczas przechodzenia przez kolejne punkty procedury.

ZDEFINIUJ CEL DYSCYPLINY

Zacznij od wyjaśnienia Mistrzowi Gry w jakim celu ma powstać nowa dyscyplina. Jaką rolę, według ciebie, ma odegrać w grze? Dlaczego chcesz stworzyć właśnie taką dyscyplinę? Co takiego może dać twojej postaci, czego nie mógłbyś osiągnąć w innej? Czy jest to coś unikatowego,

czy tylko odmiana istniejącej już dyscypliny?

OKREŚL OGRANICZENIA RASOWE

Czy wszystkie rasy mogą podążać ścieżką tej dyscypliny? Które nie mogą? I dlaczego? Na przykład: czy dyscyplina jest sprzeczna z punktem widzenia świata przez elfy? Czy jest dostępna tylko dla obsydianów, gdyż tylko oni są w stanie ją pojąć? Kiedy określisz już cel nowej dyscypliny powinieneś przemyśleć powody, dla których będzie miała ograniczenia rasowe. Na tym etapie powinieneś dokładnie określić które rasy mogą, a które nie, z niej korzystać.

OKREŚL WAŻNE CECHY I UMIEJĘTNOŚCI ARTYSTYCZNE

Dla adeptów podążających ścieżką nowej dyscypliny niektóre cechy będą ważniejsze od innych. Czy będą potrzebować dobrego refleksu, czy dużej siły fizycznej? Czy niezbędna będzie im wyjątkowa Percepcja, czy ponadprzeciętna Charyzma? Chociaż nie



jest to najważniejsza decyzja odnośnie zasad gry, pomoże jednak określić typ postaci najlepiej pasujących do nowej dyscypliny. Jako złotą zasadę przyjmij, że każda nowa dyscyplina powinna mieć dwie lub trzy ważne cechy.

Jak to opisano w podręczniku *Przebudzenie Ziemi*, w rozdziale **Dyscypliny** (str. 62), każda z nich posiada swe specyficzne umiejętności artystyczne powiązane w jakiś sposób z narzędziami lub celem tej dyscypliny. Na przykład Fechtmistrze dość często praktykują umiejętność **rycie run**, wytrawiając runy na mieczach. Zwiększa to wartość broni, jako wyrobu mistrzowskiego, a także świadczy o tym iż jej właściciel jest wolny od skaży Horrora. Magowie wszystkich dyscyplin mają długowieczną tradycję szkolenia się w umiejętności artystycznej – wyszywanie szat. W dniach poprzedzających Pogrom, i wkrótce po nim, magowie przechowywali matryce czarów w swoich szatach. Mimo że w chwili obecnej się tego nie czyni, jednak z biegiem czasu umiejętność wyszywania zawitych wzorów na szatach zaczęła reprezentować umiejętność wplatania wątków w strukturę matryc.

Tworząc nową dyscyplinę, postaraj się dopasować jej naturę i cel do umiejętności artystycznych, które będą ją w jakiś sposób odzwierciedlać.

WYBIERZ TALENTY

Po zdefiniowaniu celu, określeniu ograniczeń rasowych i ważnych cech, należy wybrać 36 talentów dostępnych dla adeptów nowej dyscypliny. Na tym etapie należy wziąć pod uwagę dwie rzeczy. Każdy talent jest dostępny na pewnym określonym kręgu

w hierarchii kręgów i może zostać nabyty przez postać na różnych etapach jej rozwoju. Wymagania dotyczące minimalnego kręgu podaje **Tabela dostępności talentów** (str. 139). Poza tym, każdej hierarchii kręgów należy przydzielić określoną liczbę talentów, jak to pokazuje tabelka.

TABELA HIERARCHII KRĘGÓW

Hierarchia kręgów	Liczba talentów
1-4	13
5-8	8
9-12	9
13-15	6

gu trzecim lub niższym i dwa na kręgu czwartym lub niższym. Wymagana liczba dostępnych talentów dla każdego kręgu znajduje się w **Tabeli kręgów** poniżej.

Nie udało nam się znaleźć szybkiego i doskonałego sposobu przydzielania talentów kręgom. Gracze muszą stosować się do reguł opisanych powyżej, a reszta to kwestia prób i błędów.

Ogólne założenie powinno być takie: im wyższym kręgom przypisujemy jakiś talent, tym więcej punktów legend będzie kosztował awans na kolejny poziom.

Na przykład: talent *broń biała* należy do kategorii talentów podstawowych, ale posiadanie go może zdecydować o tym czy uda się przeżyć atak. Ten talent jest osiągalny na kręgach

1, 7, 9 i 13 – tak więc postać może nabyć go na różnych etapach swojego rozwoju w tej dyscyplinie. Jednakże poziom pierwszy tego talentu kosztuje tylko 100 punktów legend jeżeli talent zostanie nabyty na kręgach 1-4, ale już 300 punktów legend jeśli nabędzie się go na kręgach 9-12. Najlepiej jest więc nabywać najważniejsze talenty za jak najmniejszą cenę.

TABELA KRĘGÓW

Krąg	Liczba talentów
1	6
2	3
3-8	2 na każdy krąg
9	3
10-15	2 na każdy krąg



TABELA DOSTĘPNOŚCI TALENTÓW

Nazwa talentu	Kręgi 1-4 (13 talentów)	Kręgi (5-8) (8 talentów)	Kręgi (9-12) (9 talentów)	Kręgi 13+ (6 talentów)
Akrobatyczny atak	1	5	9	13
Analiza śladów	2	5	9	13
Astralna kieszeń	–	–	9	13
Astralny spacer	–	–	12	13
Atak kobry	–	8	9	13
Atak tarczą	2	5	9	13
Atak w biegu	–	–	10	13
Atak wierzchowca	–	8	9	13
Atak z podjazdu	3	5	9	13
Atak z rozpędu	–	6	12	13
Atak z zaskoczenia	1	5	9	13
Aura ochronna	–	–	–	15
Bezpieczna ścieżka	–	8	12	13
Błyskawiczne kopnięcie	3	5	9	13
Błyskawiczny atak	–	–	9	14
Broń biała	1	7	9	13
Broń miotana	1	5	9	13
Broń strzelecka	1	6	10	13
Celny strzał	1	8	12	15
Chwytywanie wiatru	3	5	9	13
Cielesne ostrze	–	–	10	13
Cios astralny	–	8	10	13
Cios w matrycę	–	–	9	13
Cios z powietrza	4	8	9	13
Czarowny głos	–	–	9	13
Czytanie z ruchu warg	–	5	9	13
Czytanie/pisanie	1	5	9	13
Czytanie/pisanie znaków magicznych	1	8	9	13
Dar języków	–	–	10	13
Drewniana skóra	1	5	9	13
Druga broń	–	5	9	13
Druga szansa	–	–	–	15
Drugi atak	–	7	12	14
Druzgocąca szarża	–	–	–	15
Dzielona matryca	–	–	–	13
Echolokacja	–	–	–	14
Efektowny strzał	–	–	9	13
Empatia	3	5	9	13
Fałszywe oblicze	–	–	11	13
Fałszywy obraz	4	5	9	13
Gadzi skok	–	6	9	13
Grad ciosów	–	–	–	14
Grad pocisków	–	–	–	14
Grzmiący topór	–	–	9	13
Hartowanie siebie	–	5	9	13
Hartowanie	–	7	9	13

<i>Nazwa talentu</i>	<i>Kręgi 1-4</i> (13 talentów)	<i>Kręgi (5-8)</i> (8 talentów)	<i>Kręgi (9-12)</i> (9 talentów)	<i>Kręgi 13+</i> (6 talentów)
Hipnoza	–	8	9	13
Historia broni	1	5	9	13
Historia przedmiotu	2	5	9	13
Jad	–	–	–	15
Języki żywiołów	3	8	11	13
Kameleon	–	–	12	13
Kamienna skóra	–	–	–	13
Koci chód	3	8	9	13
Kontrola temperatury	–	5	9	13
Kontrolowanie strzały	–	–	10	13
Kradzież kieszonkowa	1	5	9	13
Krąg przywołania	–	–	10	13
Krążący szpieg	–	8	9	13
Leczenie zwierzęcych sług	–	5	11	13
Lwi duch	–	–	10	13
Lwie serce	–	8	9	13
Łamacz mieczy	–	–	11	13
Magiczne zaskoczenie	–	–	–	15
Magiczny wytrych	1	5	9	13
Manewr	1	5	9	13
Matryca	1	5	9	13
Miażdżący cios	–	8	9	13
Mimikra	2	5	9	13
Mistyczny znak	1	8	12	13
Moc woli	4	5	9	13
Mowa powietrza	3	5	9	13
Nadnaturalny unik	–	7	9	13
Naśladowanie głosu	1	5	9	13
Niematerialna broń	–	–	–	14
Obrona	–	–	11	13
Obrona obrotowa	–	5	9	13
Ochronna pieśń	–	–	11	13
Odchylanie pocisków	–	–	9	13
Odporność na trucizny	–	8	9	13
Odporność na zimno	–	6	10	13
Odtworzenie przeszłości	–	–	12	13
Odtworzenie tekstu	3	5	9	13
Ognista krew	1	8	10	13
Ognista strzała	3	5	9	13
Okrzyk bojowy	1	5	9	13
Ominięcie tarczy	–	–	10	13
Oslabienie klątwy	3	5	9	13
Oswojenie rumaka	–	–	11	13
Ożywienie przedmiotu	–	–	10	13
Paktowanie	–	–	11	13
Pancerna matryca	–	–	9	14
Pancerny rumak	–	–	10	13
Paserstwo	3	5	9	13

Nazwa talentu	Kręgi 1-4 (13 talentów)	Kręgi (5-8) (8 talentów)	Kręgi (9-12) (9 talentów)	Kręgi 13+ (6 talentów)
Pazury	1	5	9	13
Pierwsze wrażenie	1	5	9	13
Pierwszy krąg doskonałości	–	–	–	14
Pieśń uczuć	1	5	9	13
Płoszenie zwierzęcych sług	4	8	12	13
Podjudzanie tłumu	–	7	9	13
Podtrzymanie wątku	–	7	12	15
Pojedynek umysłów	–	–	–	15
Pojedynek z horrorem	–	–	–	15
Powietrzny chód	–	5	9	13
Powietrzny taniec	1	5	9	13
Powstrzymanie ducha	–	5	9	13
Powstrzymanie metalu	–	8	9	13
Powstrzymanie żywiołka	4	8	12	14
Powstrzymujący znak	–	5	9	13
Poznanie stworzenia	2	5	9	13
Poznanie zamka	2	5	9	13
Pozorna śmierć	3	5	9	13
Precyzyjny atak	–	8	9	13
Prowokacja	1	5	9	13
Przebranie	–	6	9	13
Przejrzenie iluzji	–	8	12	13
Przekucie ostrza	1	5	9	13
Przekucie pancerza	–	–	11	13
Przeniesienie rany	–	–	12	13
Przerażająca szarża	–	8	9	13
Przerażanie	2	5	9	13
Przeszywające spojrzenie	–	6	9	13
Przewidywanie ciosu	2	5	9	13
Przewodnik stada	–	–	10	13
Przyszpilenie	–	–	9	13
Przywołanie	–	–	10	13
Przywołanie rumaka	3	5	9	13
Przywołanie strzał	–	7	9	13
Riposta	2	5	9	13
Roślinne schronienie	–	–	10	13
Rozbrojenie	–	6	9	13
Rozkaz empatyczny	2	5	9	13
Rozmowa z duchami	–	6	12	14
Rykoszet	–	6	11	13
Rytuał karmiczny	1	N	N	N
Rzucanie czarów	1	8	10	13
Sieć astralna	–	–	–	15
Skowyt	–	–	9	13
Skradanie się	1	8	9	13
Sokole oko	–	8	9	13
Spłoszenie stada	–	5	9	13
Spojrzenie astralne	1	8	12	13

Nazwa talentu	Kręgi 1-4 (13 talentów)	Kręgi (5-8) (8 talentów)	Kręgi (9-12) (9 talentów)	Kręgi 13+ (6 talentów)
Sprawdzian niewinności	–	–	–	13
Sprint	2	8	11	13
Stopień ostrza	–	–	12	13
Stopień strzały	–	5	9	13
Straszliwy cios	–	–	9	13
Strumień jaźni	–	8	9	13
Strzał na ślepo	–	–	11	13
Strzała kierunku	1	5	9	13
Stworzenie strzały	–	–	12	13
Szał pazurów	–	7	9	13
Szarża	1	5	9	13
Szybkie strzały	–	–	11	13
Taniec na wodzie	–	–	9	13
Targowanie się	2	6	9	13
Test życia	–	6	10	14
Tkanie wątków	1 (tylko magowie; wszyscy pozostali 4)			
Trafienie w czuły punkt	–	–	–	14
Tratowanie	–	–	–	14
Tresura	2	5	9	13
Tropienie	1	5	9	13
Trwałe wrażenie	–	7	9	13
Tygrysi skok	3	5	9	13
Ukazanie wady pancerza	–	–	9	13
Ukrycie broni	–	6	9	13
Ukryta myśl	–	–	10	13
Ulepszenie ostrza	–	8	9	13
Ulepszenie pancerza	–	–	–	13
Ulepszona matryca	–	6	12	13
Umysł ze stali	1	5	9	13
Umysłowa więź	–	–	12	13
Unieszkodliwienie magicznej pułapki	–	–	10	13
Unieszkodliwienie pułapki mechanicznej	–	5	9	13
Unik	1	5	9	13
Uniknięcie pułapki	4	5	9	13
Utrwalenie czaru	–	–	–	13
Utrzymanie się w siodle	–	5	9	13
Uwodzicielski uśmiech	2	5	9	13
Uzdrowiający ogień	2	5	9	13
Walka wręcz	1	8	9	13
Wdzięczny odwrót	–	8	9	13
Wezwanie rumaka	–	–	9	13
Widzenie życia	–	7	9	13
Wielki skok	2	5	9	13
Wielotkanie	–	–	–	14
Wietrzny łuk	–	–	–	15
Więź ze zwierzęciem	1	5	9	13
Wirujące ostrze	–	–	10	13
Witalność	–	–	11	13



Nazwa talentu	Kręgi 1-4 (13 talentów)	Kręgi (5-8) (8 talentów)	Kręgi (9-12) (9 talentów)	Kręgi 13+ (6 talentów)
Woltyżerka	1	5	9	13
Wrośnięcie w ziemię	–	6	9	13
Wrzask bojowy	–	5	9	13
Wspinaczka	1	5	9	13
Wspólna krew	2	5	9	13
Wszechstronność	N	N	N	N
Wyczucie magii	–	–	9	13
Wyczucie trucizny	–	7	12	13
Wyjąca strzała	–	–	–	13
Wykrywanie broni	3	7	9	13
Wykrywanie fałszu	–	–	9	13
Wykrywanie pułapek	–	5	9	13
Wykrywanie wpływu Horrora	–	–	–	13
Wypatrzenie strzelca	–	–	9	13
Wypatrzenie wady pancerza	–	6	12	14
Wysadzenie z siodła	–	–	12	13
Wytrzymałość	2	5	9	13
Wytrzymałość (wierzchowca)	–	6	9	13
Wyzwanie	–	–	10	13
Wzorzec efektu czarów	–	–	–	15
Wzorzec rzucania czarów	–	–	11	13
Wzorzec zasięgu czarów	–	–	9	13
Zachowanie równowagi	1	8	9	13
Zagadanie	–	5	9	13
Zagrzewanie do boju	–	–	9	13
Zamrożenie trucizny	–	5	9	13
Zapamiętanie obrazu	–	–	9	13
Zapamiętanie tekstu	3	5	9	13
Zapanowanie nad zwierzęciem	1	6	9	13
Zapożyczenie zmysłu	3	5	9	13
Zawadiacki śmiech	3	5	9	13
Zawładnięcie zwierzęciem	–	5	9	13
Ziemna skóra	–	7	9	13
Ziemna zbroja	–	–	–	14
Ziemny dywan	–	–	–	13
Zimna krew	4	6	12	13
Złoty zmysł	–	–	9	13
Złowieszcze mamrotanie	4	8	9	13
Zmiana kształtu	–	7	9	13
Znajomość języka	2	6	9	13
Zręczne dłonie	–	6	9	13
Zrzucenie winy	–	–	10	13
Zwierzęca żywotność	–	–	9	13
Zwierzęcy wigor	–	–	12	13
Zwierzęcy zmysł	–	–	11	13
Żeglarstwo powietrzne	1	5	9	13
Żonglerka bronią	–	–	9	13

Jednym ze sposobów tworzenia nowych zdolności dyscyplinarnych jest zaznajomienie się z już istniejącymi talentami, opisanymi w *Przebudzeniu Ziemi*, i stworzenie na ich podstawie nowych, lepiej pasujących do stylu gry drużyny oraz prowadzonej kampanii.

Przydział zdolności specjalnych

Każda dyscyplina oferuje tyle samo zdolności specjalnych dla kręgów 4-15. Każda zdolność dyscyplinarna kosztuje 1 punkt.

Krąg 4: Postać otrzymuje umiejętność specjalną wartą 1 punkt na kręgu czwartym. Może to być jednopunktowa premia współczynników, lub zdolność dyscyplinarna.

Kręgi 5-8: Postać otrzymuje umiejętności specjalne warte 4 punkty na kręgach od 5 do 8. Może to być jednopunktowa premia współczynników, lub zdolność dyscyplinarna. Postać może otrzymać tylko jedną zdolność dyscyplinarną w tym przedziale kręgów.

Kręgi 9-12: Postać otrzymuje umiejętności specjalne warte 7 punktów na kręgach 9-12, maksymalnie po 2 punkty na krąg. Może być to jedno- lub dwupunktowa premia współczynników, lub zdolność dyscyplinarna. Postać może otrzymać tylko jedną zdolność dyscyplinarną w tym przedziale kręgów.

Kręgi 13-15: Postać otrzymuje umiejętności specjalne warte 7 punktów na kręgach 13-15, maksymalnie po 3 punkty na krąg. Może być to jedna lub dwie umiejętności specjalne, składające się z jedno-, dwu-

badź trzypunktowej premii współczynników lub jedno- badź dwupunktowej premii współczynników i jednej zdolności dyscyplinarnej. Postać może otrzymać co najwyżej dwie zdolności dyscyplinarne w tym przedziale kręgów.



NAPISZ CHARAKTERYSTYKĘ DYSCYPLINY

Ostatnim krokiem w tworzeniu nowej dyscypliny jest przedstawienie Mistrzowi Gry do zatwierdzenia jej pisemnego opisu. Gracze powinni konsultować z prowadzącym każdy krok procesu tworzenia dyscypliny i wprowadzać żądane przez niego zmiany.

Nowe dyscypliny powinny dawać moce i umiejętności równoważne istniejącym już dyscyplinom. Mistrz Gry powinien dokładnie zapoznać się z projektem każdej nowej dyscypliny i upewnić się, że jej wprowadzenie nie zachwieje równowagą gry.

NOWE DYSCYPLINY

Opisane poniżej dwie nowe dyscypliny zostały utworzone z pomocą omówionego już systemu kreowania nowych dyscyplin. Powietrzny Żeglarz oraz Zwiadowca są dość

powszechni w Barsawii. Adepti tych dyscyplin korzystają z zasad awansu i szkolenia opisanych w podręczniku *Przebudzenie Ziemi*. Gwiazdka oznacza talent dyscyplinarny.

POWIETRZNY ŻEGLARZ

Powietrzny Żeglarz jest bardziej cywilizowaną odmianą Powietrznego Łupieżcy. Adepti tej dyscypliny uczą się trochę odmiennych talentów i umiejętności. Wiele towarzystw handlowych korzysta z usług Powietrznych Żeglarzy, podobnie czynią Theranie.

Ważne współczynniki: Zręczność i Siła Fizyczna

Ograniczenia rasowe: obsydianie

Rytuał karmiczny: Rozpoczynając rytuał karmiczny Powietrzny Żeglarz musi samotnie usiąść pod gołym niebem i przez kilka minut medytować w ciszy, wyobrażając sobie swój okręt żeglujący pośród chmur na początku długiej podróży. Wyobraża sobie podróż, którą chciałby pewnego dnia odbyć. Przez 30 minut tworzy w umyśle sceny tej podróży, łącznie z czyhającymi nań niebezpieczeństwami i wyobraża sobie, jak dzięki jego umiejętnościom statek bezpiecznie dociera do celu. Rytuał kończy się w momencie, w którym statek bezpiecznie kończy podróż.

Umiejętności artystyczne: szycie żagli, rycie run.

KRĄG PIERWSZY

Talenty

- Akrobatyczny atak
- Broń biała
- Powietrzne żeglarstwo*
- Rytuał karmiczny
- Unik*
- Walka wręcz

KRĄG DRUGI

Talenty

- Manewr
- Wielki skok*
- Wytrzymałość (6/5)

KRĄG TRZECI

Talenty

- Chwytywanie wiatru*
- Riposta

KRĄG CZWARTY

Karma: Powietrzny Żeglarz może wykorzystać punkt karmy na dowolne działanie, w którym posługuje się tylko Zręcznością.

Talenty

- Broń miotana
- Tkanie wątków (Powietrzny Łupieżca)*



Test życia



ZWIADOWCA

Zwiadowcy spełniają unikatową rolę w barsawiańskich grupach poszukiwaczy przygód. Reprezentują sobą zarówno dyscypliny wojownicze, jak i złodziejskie, często służąc jako jedni i drudzy. Nabywają umiejętności zbliżone do złodziejskich, jednak dobrze współpracują z towarzyszami. Zwiadowcy dość często zaciągają się w wielkich miastach jako przewodnicy, pracując zarówno dla małych grup jak i dużych kompanii kupieckich.

Ważne współczynniki: Zręczność i Percepcja

Ograniczenia rasowe: obsydianie, trolle

Rytuał karmiczny: Rozpoczynając rytuał karmiczny, Zwiadowca pozwala swoim towarzyszom wyprowadzić się do lasu z zawiązanymi oczami, na odległość około pół godziny marszu. Następnie medytuje przez 10-15 minut, wyobrażając sobie drogę powrotną. Kiedy uda mu się potem powrócić do punktu startowego, rytuał karmiczny uważa się za zakończony.

Umiejętności artystyczne: rycie run, rzeźbienie w drewnie

KRĄG PIERWSZY

Talenty

- Broń biała
- Rytuał karmiczny
- Skradanie się*
- Tropienie*
- Unik*
- Wspinaczka*

KRĄG DRUGI

Talenty

- Czytanie/pisanie
- Manewr
- Wytrzymałość (6/5)

KRĄG TRZECI

Talenty

- Spojrzenie astralne*
- Sprint

KRĄG CZWARTY

Ulepszenie zmysłów: Kosztem 2 punktów wyczerpania Zwiadowca może poprawić jeden ze swoich naturalnych zmysłów, zwiększając o 2 stopnie Percepcję podczas testów wykorzystujących *ulepszony zmysł*.

Talenty

- Riposta
- Tkanie wątków (Zwiadowca)*



KRĄG PIĄTY

Karma: Zwiadowca może wykorzystać punkt karmy do działań wymagających samej Zręczności lub Percepcji, włączając w to zdolność dyscyplinarną *ulepszenie zmysłów*.

Talenty

- Poznanie zamka
- Uniknięcie pułapki*

KRĄG SZÓSTY

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Talenty

- Wielki skok
- Zapożyczenie zmysłu

KRĄG SIÓDMY

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Talenty

- Odporność na zimno
- Wykrywanie pułapek*

KRĄG ÓSMY

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Talenty

- Broń strzelecka
- Powietrzny chód

KRĄG DZIEWIĄTY

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Testy zdrowienia: Zwiadowca zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Poznanie stworzenia*
- Przewidywanie ciosu
- Wykrywanie broni

KRĄG DZIESIĄTY

Maskowanie: Kosztem 3 punktów wyczerpania, zwiadowca może wtopić się w otoczenie. Moc ta działa tak samo jak czar *Maskowanie* (str. 182, PZ). Każde wykorzystanie tej umiejętności daje efekt trwający 10 minut.

Talenty

- Odchylanie pocisków
- Wypatrzenie strzelca

KRĄG JEDENASTY

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Obrona społeczna: Obrona społeczna Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Talenty

- Koci chód
- Zachowanie równowagi

KRĄG DWUNASTY

Karma: Zwiadowca może wykorzystać punkt karmy w teście zdrowienia.

Testy zdrowienia: Zwiadowca zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Błyskawiczny atak
- Obrona

KRĄG TRZYNASTY

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Zwiadowcy zwiększa się o 2.

Talenty

- Atak z rozpędu
- Bezpieczna ścieżka*

KRĄG CZTERNASTY

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Zwiadowcy zwiększa się o 25.

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Talenty

- Cios w matrycę
- Odporność na trucizny

KRĄG PIĘTNASTY

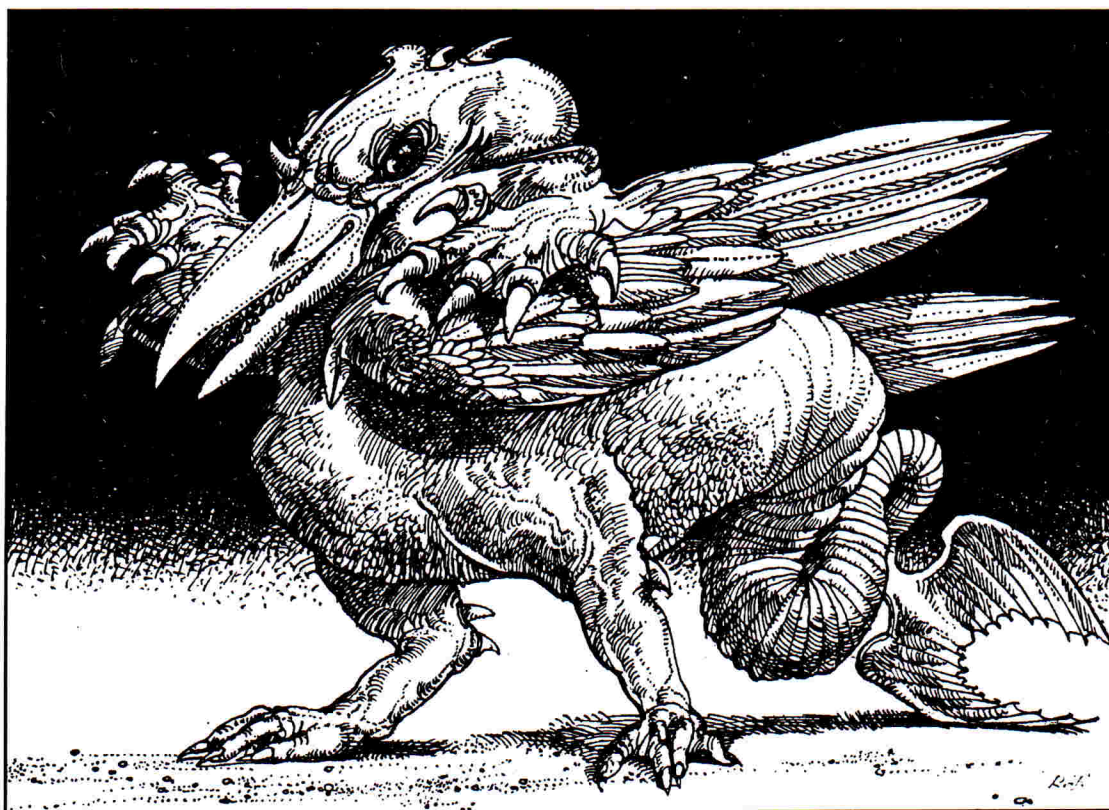
Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Obrona społeczna: Obrona społeczna Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Talenty

- Echlokacja
- Niematerialna broń

TWORZENIE NOWYCH ISTOT



*Wygląda jak brytan, śmierdzi jak brytan i zachowuje się jak brytan
– to musi być to coś zupełnie innego.*

Cnut Jednoręki, legendarny wędrowny Trubadur

Podręcznik **Przebudzenie Ziemi** oraz inne dodatki zawierają opis 40 istot, które mogą pojawić się w przygodach i kampaniach osadzonych w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Z biegiem czasu gracze zapoznają się z możliwościami i mocami tych istot, których nagłe pojawienie się nie będzie już wywoływać zaskoczenia ani konsternacji. W tym rozdziale zawarto wskazówki dla Mistrzów Gry, dotyczące tego jak tworzyć własne potwory i przydzielać za nie punkty legend.

STATYSTYKI ISTOT

Tworzenie nowych istot rozpocznij od przejścia rozdziału w podręczniku **Przebudzenie Ziemi** opisującego współczynniki (str. 44-47) oraz wstępu poprzedzającego opis stworów, zamieszkujących Barsawię (str. 284). Korzystając z tych informacji i pamiętając o wskazówkach opisanych w tym rozdziale, wyobraź sobie nową istotę i pomyśl jaki będzie miała wpływ na otaczające ją środowisko oraz bohaterów, którzy ją napotkają. Kiedy przydzielisz już nowej istocie wszystkie niezbędne współczynniki, cechy i inne ważne parametry, to skorzystaj z tabeli znajdującej się na końcu tego rozdziału do określenia jej punktów legend.

Informacje zawarte w dalszej części tego rozdziału wskazują na co należy zwrócić uwagę przy określaniu stopni cech, współczynników, stopnia obrony itp. nowej istoty. W tym rozdziale omówiono tylko te parametry, które znacznie odbiegają od zawartych w rozdziale o tworzeniu nowych bohaterów.

CECHY

Wszystkie cechy wyrażone są w stopniach, a nie w wartościach.

Zręczność: Im mniejsza istota, tym bardziej zwinna (mysz reaguje o wiele szybciej niż słoń). Im większa Zręczność, tym szybciej można się poruszać.

Siła Fizyczna: Im większa istota, tym powinna być

silniejsza. Jej siła zależy także od jej naturalnego środowiska; istoty latające oraz żyjące w wodzie będą słabsze niż wskazywałyby na to ich wielkość, podczas gdy istoty lądowe będą miały siłę proporcjonalną do wielkości.

Ponieważ Siła Fizyczna określa także jak dużo można udźwignąć i nosić, jest to więc szczególnie istotny współczynnik dla zwierząt pociągowych.

Percepcja: Percepcja związana jest z wrodzoną inteligencją istoty. Nie odzwierciedla świadomości lub

jej braku, po prostu określa czy dany stwór dobrze adaptuje się do środowiska. Istoty o wysokiej percepcji efektywniej wykorzystują wrodzone zdolności magiczne.

Siła Woli: Nie pomył Siły Woli z Żywotnością. Bardzo żywotna istota o niskim stopniu Siły Woli może zasłabnąć przy pierwszej oznace niebezpieczeństwa, będzie jednak długo umierać (wrzeszcząc i płacząc przez cały czas). Istoty o dużej Siły Woli wydają się nieustraszone i mniej podatne na iluzje.

Charyzma: Ta cecha ma niewielkie znaczenie dla istot pozbawionych świadomości – trudno jest oczarować mową kogoś, kto nie rozumie ani słowa.

WSPÓŁCZYNNIKI

Współczynniki istot funkcjonują tak samo, jak współczynniki postaci, z wyjątkiem tych, gdzie to wyraźnie zaznaczono.

Liczba ataków: Liczba ta określa, ile części ciała można wykorzystać do ataku. Większość istot czworonożnych nie może atakować tylnymi kończynami, co pozostawia do dyspozycji tylko kończyny przednie i szczęki. Część z tych istot nie jest w stanie wykorzystać wszystkich naturalnych broni jednocześnie, np. tygrys szablozęby nie może jednocześnie atakować pazurami i kłami. Natomiast niektóre istoty mogą w tej samej rundzie atakować kończynami i szczękami.

Złotą zasadą określającą ile ataków może istota wykonać w jednej rundzie, jest podzielenie jej Zręczności



przez 5 (zaokrąglając w górę). Otrzymany wynik oznacza liczbę ataków. Jeżeli istota posiada wysoki współczynnik Zręczność, prawdopodobnie ma na tyle dobrą koordynację, aby wykonać atak kilkoma kończynami jednocześnie.

Atak: Używaj stopnia ataku do wykonywania testów ataku istoty. Jako złotą zasadę przyjmij, że stopień ataku równy jest stopniowi Zręczności plus 1 lub 2.

Obrażenia: Każdy rodzaj ataku może mieć inny stopień obrażeń. Ogólnie przyjmuje się, że ugryzienie zadaje więcej obrażeń niż atak pazurami, a z kolei atak pazurami zadaje więcej obrażeń niż atak ogonem. Jako złotą zasadę przyjmij, że stopień obrażeń równy jest stopniowi Siły Fizycznej plus 3-7.

Liczba czarów: Jeżeli istota posiada umiejętności magiczne, przydziel jej ilość czarów równą wartości cechy Percepcja podzielonej przez 5 (zaokrąglając w górę).

Rzucanie czarów: Stopień rzucania czarów jest równy stopniowi Percepcji powiększonej o 2-5.

Obrona fizyczna: Ustal wartość obrony fizycznej istoty tak, aby odzwierciedlał jej specjalne umiejętności. Na przykład, jeżeli istota ma charakter bardziej niematerialny, wyższa wartość obrony fizycznej będzie odzwierciedlać łatwość z jaką unika ataków fizycznych.

Obrona społeczna: Istoty nie posiadające świadomości powinny mieć bardzo wysoką obronę społeczną – zasada jak wyżej, trudno jest oddziaływać na kogoś, kto nie rozumie naszego języka.

Pancerz: Wartość pancerza odzwierciedla naturalną ochronę jaką zapewnia futro, łuska czy skorupa. Im wyższa liczba, tym mniej obrażeń odnosi istota. Jednakże istoty o wysokiej wartości pancerza poruszają się dużo wolniej, polegając głównie na osłonie pancerza a nie na szybkości. Pióra lub wyjątkowo twarda skóra dają kilka punktów pancerza; łuski lub grube futro dają więcej; natomiast największą ochronę daje gruba skorupa.

Próg przytomności: Niektóre istoty nie tracą przytomności i żeby je pokonać należy je zabić.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

Umiejętności specjalne ograniczone są tylko wyobraźnią Mistrza Gry. Szybki przegląd istot znajdujących się w produktach FASA wykaże szeroki zakres umiejętności magicznych i zwykłych, od kamuflażu po truciznę i więcej. Mistrz Gry może wykorzystać istniejące już umiejętności, lub troszeczkę je zmienić, aby utrzymać graczy w stałym napięciu. Niektóre istoty, takie jak twory Horrorów, mogą mieć moce podobne do tych, które posiadają smoki i same Horrory (patrz str. 284-312, PZ), Mistrz Gry powinien jednak korzystać z nich bardzo ostrożnie, gdyż mogą zachwiać równowagę systemu.

Tworząc jakąś umiejętność specjalną należy rozważyć w jaki sposób wpłynie ona na cechy i współczynniki istoty, oraz jak będzie ona używana i jak będzie oddziaływać na swój cel. Wykorzystanie umiejętności działającej w sposób podobny do czarów, powinno być poprzedzone testem rzucania czarów. W przypadku umiejętności ofensywnych, Mistrz Gry musi określić rodzaj zadawanych przez nie obrażeń i to czy ofiara może się przed nimi w jakiś sposób uchronić.

OPIS ISTOTY

Kiedy określone już zostaną atrybuty nowej istoty, Mistrz Gry będzie musiał dokonać

opisu jej wyglądu, typowych zachowań i innych podobnych cech. Decyzje podjęte przy definiowaniu współczynników powinny dać jasny obraz z czym mamy do czynienia: jak nowa istota wygląda, co je, czy jest drapieżna itp. Mistrz Gry może zadać sobie następujące pytania, które pomogą mu zobrazować nową istotę:

Jak ona wygląda? Jak się rozmnaża? Czy jest to zwierzę stadne? Co je? Jak sobie radzi z innymi istotami? Czego się boi? Na co poluje i kiedy śpi? Czy można ją wytresować? Gdzie można ją spotkać? Jakie miejsce zajmuje w ekosystemie innych istot?

Na tym etapie Mistrz Gry musi zdecydować czy nowa istota posiada jakiś ekwipunek, a jeśli tak, to jaki? Większość zwierząt oraz istot nie posiadających świadomości nie używa ekwipunku, ale niektóre z nich,



zamieszkujące podziemia, mogą posługiwać się kamiennymi włócznieami i nożami.

Na koniec określ czy istota posiada skarby. Jeżeli jest to stworzenie obdarzone świadomością, wówczas może gromadzić w swoim legowisku pieniądze i broń poprzednich ofiar. Jeżeli jest to istota, na którą poluje wielu poszukiwaczy przygód, jej skarb może składać się z wielu przedmiotów niedoszłych bohaterów. Wiele istot o uzdolnieniach magicznych posiada cenne komponenty, takie jak rogi, pióra, zęby czy krew. Określ jaki rodzaj skarbu posiada nowa istota oraz jego wartość w sztukach srebra i punktach legend.

PRYZNAWANIE PUNKTÓW LEGEND

Ostatnim krokiem w tworzeniu nowej istoty jest przydzielenie jej odpowiedniej liczby punktów legend. Opisany tutaj system tworzenia nowych istot bazuje na przydzielaniu punktów legend kilku współczynnikom tej istoty. Liczby te pojawiają się w tabelach w tym rozdziale. Dodaj punkty legend podane w każdej z nich, tworząc sumę punktów legend.

WARTOŚĆ OBRONY

Tabela obok podaje punkty legend istoty za daną wartość obrony. Odszukaj w pierwszej kolumnie liczbę odpowiadającą obronie istoty, następnie powiększ sumę punktów legend o wartość znajdującą się w odpowiednim rzędzie drugiej kolumny.

STOPIEŃ ATAKU/RZUCANIA CZARÓW

Skorzystaj z Tabeli punktów legend istoty, str. 155,

do określenia ich wartości za stopień ataku oraz rzucania czarów istoty. Znajdź odpowiedni stopień w pierwszej kolumnie i odczytaj z drugiej kolumny odpowiednią wartość punktów legend, a następnie dodaj ją sumy punktów legend.

Poza tym, posłuż się pierwszą kolumną do określenia dodatkowych punktów legend za specjalne ataki i umiejętności, włączając w to moce smoków lub Horrorów oraz efekty czarów lub umiejętności magicznych, które istota posiada. Odnajdź stopień tych ataków lub umiejętności, następnie dodaj odpowiadające im punkty legend do sumy punktów legend. Jeżeli istota posługuje się karmą (jak smoki czy Horrorzy), powinieneś także i za tę umiejętność określić punkty legend w 156 tabeli.

Wielokrotne ataki/czary

Jeżeli istota potrafi kilka razy w ciągu jednej rundy walki wykonać atak lub użyć czarów (bądź zdolności wrodzonych), wówczas oblicz punkty legend za każdy atak (lub rzucanie czarów, zdolność itp.) oddzielnie, po czym zsumuj i dodaj do sumy punktów legend. Na przykład: gryf może wykonać dwa ataki w ciągu jednej rundy walki. Stopień ataku gryfa równy jest 8, co daje 12 punktów legend. Tak więc punkty legend ataków gryfa wynoszą 24.

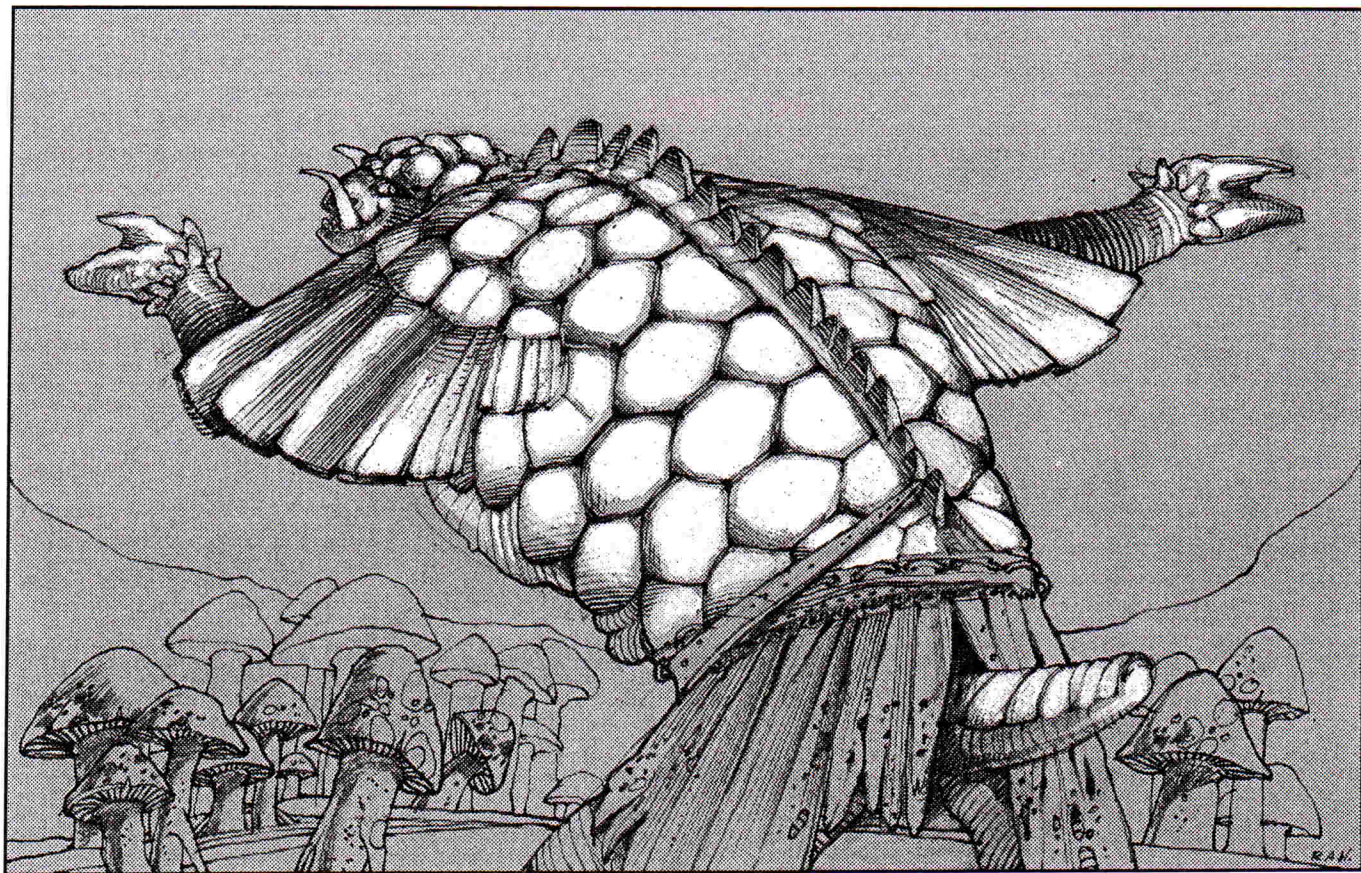
PANCERZ

FIZYCZNY/DUCHOWY

Punkty legend za wartość pancerza określa się na podstawie pierwszej kolumny z Tabeli punktów

TABELA OBRONY

Wartość obrony	Punkty legend
1	1
2	2
3	3
4	4
5	6
6	8
7	10
8	15
9	20
10	30
11	40
12	60
13	90
14	150
15	400
16	500
17	650
18	1000
19	2500
20	4400
21	7000
22	9000
23	11 000
24	14 000
25	18 000
26	28 000
27	38 000
28	48 000
29	54 000
30	60 000
31	75 000
32	87 000
33	100 000
34	125 000
35	150 000
36	175 000
37	200 000
38	225 000
39	250 000
40	275 000



legend istoty. Punkty legend odpowiadające właściwej wartości pancerza należy dodać do sumy punktów legend.

STOPIEŃ OBRAŻEŃ

Punkty legend za stopień obrażeń istoty określa się na podstawie drugiej kolumny **Tabeli punktów legend istoty**. Punkty te należy dodać do sumy punktów legend. Jeżeli istota potrafi wykonać kilka ataków w rundzie, zadając obrażenia o różnym stopniu, wówczas do określenia punktów legend należy użyć najwyższej wartości.

PRÓG ŻYCIA

Odszukaj próg życia istoty w odpowiedniej kolumnie w **Tabeli punktów legend istoty**, następnie dodaj odpowiednią wartość do sumy punktów legend.

SKORYGUJ WARTOŚĆ KOŃCOWĄ

Zaokrąglaj sumę punktów legend do najbliższej wartości podzielnej przez 5 (w górę). Następnie skoryguj tę wartość tak, aby pasowała do całokształtu gry, biorąc pod uwagę rolę jaką istota odegrała w kampanii. Otrzymaną według powyższych wskazówek

liczbę należy traktować jako wartość statystyczną. Ostateczna nagroda powinna bazować nie tylko na umiejętnościach istoty, ale co ważniejsze, powinna odzwierciedlać rolę jaką odegrała w grze (zgodnie z założeniami mistrza gry).

Ten system nie został opracowany jako idealna metoda tworzenia doskonale zbilansowanych istot. Ma on zademonstrować Mistrzom Gry te elementy, które koniecznie należy wziąć pod uwagę podczas kreowania nowych stworzeń w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Jeżeli przeszedłeś przez wszystkie opisane powyżej etapy, a twoja nowa istota nadal nie pasuje do prowadzonej przez ciebie kampanii, zmień co trzeba, aby ją dostosować do twoich potrzeb. Zwróć koniecznie uwagę na to, żeby suma punktów legend nie spowodowała zachwiania równowagi gry, bądź to przez przyznanie ich zbyt dużo, bądź też zbyt mało.

Żeby wartość ta była prawidłowo zbilansowana zadaj sobie pytanie: czy jest ona wystarczającą nagrodą za pokonanie tej istoty? Na przykład, jeżeli suma punktów legend wynikająca ze współczynników jest relatywnie niska, a istota posiada śmiertelny jad, zwiększ tę wartość tak, aby odzwierciedlić niebezpieczeństwo.

TABELA PUNKTÓW LEGEND ISTOTY

Atak/Rzucanie czarów/ Wartość pancerza	Stopień obrażeń	Próg życia	Punkty legend
1	6	5	1
2	7	10	2
3	8	12	3
4	9	15	4
5	10	20	6
6	11	25	8
7	12	30	10
8	13	35	12
9	14	40	15
10	15	45	17
11	16	50	20
12	17	55	30
13	18	60	45
14	19	65	75
15	20	70	200
16	21	80	250
17	22	90	325
18	23	100	500
19	24	110	1250
20	25	120	2200
21	26	130	3500
22	27	140	4500
23	28	150	5500
24	29	160	7000
25	30	180	9000
26	31	200	14 000
27	32	220	19 000
28	33	240	24 000
29	34	260	27 000
30	35	280	30 000
31	36	300	37 500
32	37	320	43 500
33	38	340	50 000
34	39	360	62 500
35	40	380	75 000
36	41	400	87 500
37	42	420	100 000
38	43	440	112 500
39	44	460	125 000
40	45	480	137 500

TABELA ZAKŁĘĆ PRZEBUDZENIA ZIEMI

Poniższa tabela zawiera listę zaklęć od kręgu 1 do 10, uszeregowanych podług dyscyplin. Stwierdzenie „patrz opis” w przypadku czarów z kręgów 1-8 oznacza, że należy sięgnąć do rozdziału **Magia zaklęć**, str. 148, PZ. W pozostałych przypadkach więcej informacji znajduje się w tym podręczniku, począwszy od strony 74. W opisach konkretnych czarów podano szczegółowe zasady ich wykorzystania i działania.

ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA

	Krąg	Liczba wątków	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Trudność utkania	Czas działania
Antymagia	5	brak	15 metrów	moc woli +5	obr. mag. ofiary	-/11	poziom minut
Astralna tarcza	2	brak	dotyk	+3 do obrony magicznej	obr. mag. ofiary	-/7	7+poz. rund
Badanie aury	1	1	25 metrów	moc woli +5	obr. mag. ofiary	6/14	5+poz. minut
Bezpieczne otwarcie	8	2	5 metrów	moc woli +8	obr. mag. ofiary	12/19	5+poz. rund
Burza błyskawic	7	4	120 metrów	moc woli +10	obr. mag. ofiary (opis)	12/18	5+poz. rund
Chmura pyłu	4	2	80 metrów	-2 stopnie do akcji	obr. mag. ofiary	9/13	5+poz. rund
wymagających wzroku, słuchu i węchu							
Chodzenie po ścianach	1	1	dotyk	moc woli ofiary +5	obrona mag. ofiary	6/14	10+poz. rund
Darcie ciała	10	4	100 metrów	moc woli +6	obr. mag. ofiary	16/19	poz. rund
Dodatkowy atak	8	2	dotyk	moc woli +15	obr. mag. ofiary (opis)	14/20	10+poz. rund
Drabina sznurowa	2	2	50 metrów	stworzenie drabiny	2	6/14	poz. minut
Droga wolna	7	brak	120 metrów	moc woli +4	obr. mag. ofiary	-/17	1 runda
Forsowny marsz	3	2	dotyk	moc woli +4	obr. mag. ofiary	10/13	4+poz. godzin
Inwentaryzacja	4	4	25 metrów	moc woli +8	obr. mag. ofiary	9/18	1 minuta
Kłębek nici	4	3	zmienny	moc woli +6	2	10/15	3+poz. godzin
Kocia kołyska	8	4	25 metrów	dzielenie rzucania czarów	obr. mag. ofiary	12/20	poz. mi nut
Latanie	5	2	osobisty	pozwala latać	obr. mag. ofiary	7/18	15+poz. minut
Lewitacja	3	1	100 metrów	wylewitowanie do 1000 kilogramów	obr. mag. ofiary (opis)	8/18	5+poz. minut
Magiczna klatka	7	3	100 metrów	-5 do testów rzucania czarów i tkania wątków	obr. mag. ofiary	11/19	8+poz. rund
Magiczny pancerz	5	1	dotyk	+4 do fizycznego pancerza	obr. mag. ofiary (opis)	12/16	7+poz. minut
Miażdżąca sfera	8	3	75 metrów	moc woli +10	obr. mag. ofiary	15/22	7+poz. rund
Miażdżąca wola	1	1	120 metrów	moc woli +5	obrona mag. ofiary	8/16	1 runda
Nieożywiony świadek	9	3	dotyk	uzyskanie odpowiedzi przedmiotu	obr. mag. ofiary	12/15	1 minuta
Obronna kula	9	3	60 metrów	moc woli +8	obr. mag. ofiary	13/19	12+poz. rund
Ochronna maska	8	3	dotyk	moc woli +10	obr. mag. ofiary	13/15	5+poz. rund
Oczyszczenie	2	2	dotyk	moc woli +4	obr. mag. ofiary	5/13	1 mi nuta
Odcięcie karmy	6	2	100 metrów	uniemożliwia wykorzystywanie karmy	obr. mag. ofiary	11/18	8+poz. rund
Odpoczynek	4	3	dotyk	moc woli +2	obr. mag. ofiary	9/13	1 runda
Ognisty atak	1	1	25 metrów	moc woli +4	obrona mag. ofiary	7/15	1 runda
Pnacza	2	1	50 metrów	moc woli +4	obr. mag. ofiary	6/15	3+poz. rund
Po budka	2	4	dotyk	ustawienie alarmu,	obr. mag. ofiary	6/15	do 24 godzin
by zadziałał o odpowiedniej porze							



TABELA ZAKŁĘĆ

	Krąg	Liczba wątków	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Trudność utkania	Czas działania
Pocisk zagłady	6	3	100 metrów	moc woli +5	obr. mag. ofiary	10/21	poz. rund
Podskoki	3	brak	dotyk	moc woli +7	obr. mag. ofiary	-/9	5+poz. rund
Prowizoryczna broń	6	1	dotyk	moc woli +8	obr. mag. ofiary	10/15	5+poz. rund
Prowizoryczny pocisk	5	1	dotyk	moc woli +6	patrz opis	9/15	2+poz. rund
Przemieszczenie	6	2	osobisty	moc woli +7	obr. mag. ofiary	9/16	5+poz. rund
Przytwierdzenie kończyny	9	6	dotyk	moc woli	obr. mag. ofiary	15/15	1 runda
Przywrócenie życia	10	7	dotyk	moc woli+15	obr. mag. ofiary (opis)	14/15	poz. dni
Rozniecenie ognia	1	brak	5 metrów	rozpalenie łatwo palnych przedmiotów	obrona mag. na ofiary	-/11	1 runda
Rozproszenie magii	1	1	60 metrów	moc woli	2	6/13	1 runda
Rozproszenie wątków	7	1	60 metrów	moc woli +3	obr. mag. ofiary (opis)	13/20	1 runda
Rozrzutnik	2	1	10 metrów	-4 do obrony społecznej ofiary	obr. mag. ofiary	7/16	3+poz. minut
Spowolnienie	5	2	dotyk	-5 stopni do testów Zręczności	obr. mag. ofiary	7/15	5+poz. rund
Strzaska nie zamka	3	2	5 metrów	moc woli +8	obr. mag. ofiary	6/13	1 runda
Szał bitewny	3	1	dotyk	+4 stopnie do testów ataku i obrażeń	obr. mag. ofiary	9/16	7+poz. rund
Ściana cierni	4	1	dotyk	moc woli +2	2	11/13	7+poz. rund
Śmiertelna przysięga	10	3	dotyk	moc woli+10	obr. mag. ofiary	13/22	poz. tygodni
Tnąca sfera	6	2	100 metrów	moc woli +15	obr. mag. ofiary	11/19	1 runda
Trzecie oko	9	4	60 metrów	moc woli+10	obr. mag. ofiary	14/15	poz. minut
Ułatwienie uniku	2	brak	osobisty	+3 stopnie do uniku	obr. mag. ofiary	-/8	5+poz. rund
Umysłowy sztylet	1	brak	40 metrów	moc woli +2	obr. mag. ofiary	-/7	1 runda
Uśpienie	6	2	60 metrów	uśpienie tyłu ofiar	obr. mag. ofiary (opis)	9/17	10+poz. rund
Utrzymanie wzorca	10	6	dotyk	moc woli+8	2	14/23	poz. dni
Widzenie przeszłości	9	5	5 metrów	moc woli+3	obr. mag. ofiary	14/15	zmienny
Wigor	5	2	dotyk	+5 stopni do testów zdrowienia	obr. mag. ofiary	9/17	1+poz. godzin
Wrząca krew	7	3	60 metrów	moc woli +9	obr. mag. ofiary	12/17	4 rundy
Wycelowanie	3	1	dotyk	+3 stopnie do testów ataku bronią strzelecką	obr. mag. ofiary	7/15	1+poz. minut
Wyciszenie	3	1	dotyk	+3 stopnie do testów związanych ze skradaniem itp.	obr. mag. ofiary	7/15	1+poz. minut
Wypaczenie przestrzeni astralnej	10	3	50 metrów	-8 do stopnia rzucania czarów	15	17/23	5+poz. rund
Zaufanie	4	1	50 metrów	moc woli +3	obr. mag. ofiary	13/17	poz. minut
Zmysł astralny	1	2	60 metrów	moc woli +6	6 (opis)	5/15	10+poz. minut
Żelazna dłoń	1	1	dotyk	zwiększenie o +3 stopnie obrażeń zadawanych bronią białą	obr. mag. ofiary	5/13	10+poz. rund

ZAKŁĘCIA ILUZJONISTY

	Krąg	Liczba wątków	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Trudność utkania	Czas działania
Alarm	3	1	50 metrów	moc woli +4	obr. mag. ofiary	8/17	6+poz. minut
Ani kroku	4	brak	60 metrów	moc woli +3	obr. mag. ofiary	-/9	poz. rund
Astralny koszmar	8	4	25 metrów	moc woli +10	obr. mag. ofiary	12/21	3+poz. minut
Bielmo	4	3	60 metrów	moc woli +4	2	7/17	1+poz. minut
Bunt kończyny	7	1	60 metrów	moc woli +4	obr. mag. ofiary	16/18	10+poz. rund
Dobra mina	1	2	dotyk	+5 stopni do Charyzmy	obr. mag. ofiary	5/14	8+poz. minut
Dumna postawa	5	brak	dotyk	+5 stopni do testów Charyzmy	obr. mag. ofiary	-/10	3+poz. minut
Duszenie	3	3	120 metrów	moc woli +8	obr. mag. ofiary (opis)	7/18	3+poz. rund
Efemeryczny pocisk	2	brak	60 metrów	moc woli +7	obr. mag. ofiary	-/9	1 runda



	Krąg	Liczba wątków	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Trudność utkania	Czas działania
Falszywa podłoga	3	2	dotyk	moc woli +3	2	7/17	1+poz. godzin
Falszywa skóra	2	2	dotyk	wzrost zdolności bojowych	obr. mag. ofiary	8/13	wynik testu mocy woli+5 rund
Falszywe umagicznienie	7	5	dotyk	+k8 do trudności przejrzenia iluzji	2 (opis)	8/20	7+poz. dni
Iluzyjne pociski	6	2	120 metrów	moc woli +11	obr. mag. ofiary	12/15	1 runda
Inne miejsce	8	3	1,5 kilometra	połączenie dwojga drzwi	obr. mag. ofiary	9/21	3+poz. godzin
Jeden z wielu	9	5	15 metrów	moc woli+10	obr. mag. ofiary	14/21	1+poz. godzin
Kontrola nad liną	1	brak	25 metrów	moc woli +4	obr. mag. ofiary (opis)	-/7	3+poz. minut
Kostucha	9	5	dotyk	moc woli+13	obr. mag. ofiary	13/21	poz. x 10 minut
Krawiec	2	2	dotyk	moc woli +4	obr. mag. ofiary	6/7	poz. x 10 mi nut
Krąg dobrego samopoczucia	4	3	dotyk	moc woli	2	8/17	poz. x 10 minut
Krąg światła	6	2	100 metrów	moc woli +8	obr. mag. ofiary (opis)	11/20	7+poz. rund
Latający dywan	5	3	dotyk	moc woli +5	7	10/18	1+poz. godzin
Lustrzane odbicie	1	1	dotyk	stworzenie podobizny w odległości 3 metrów	obr. mag. ofiary	7/15	7+poz. minut
Magiczna mina	6	4	dotyk	moc woli +8	obr. mag. ofiary (opis)	9/20	3+poz. dni
Magiczne przejście	7	1	dotyk	stworzenie czasowego przejścia	obr. mag. przeszkody	13/17	6+poz. rund
Materializacja	10	4	25 metrów	moc woli+13	obr. mag. ofiary	15/22	1 godzina
Nawiedzony dom	10	5	75 metrów	moc woli+11	2	15/20	poz. dni
Niewinna czynność	2	1	dotyk	ukrycie prawdziwych działań	obr. mag. ofiary	6/14	12+poz. rund
Nikogo tu nie ma	3	1	10 metrów	moc woli +8	obr. mag. ofiary (opis)	10/18	8+poz. minut
Ohydne oblicze	9	4	dotyk	moc woli+13	obr. mag. ofiary	15/21	1+poz. minut
Oslabienie karmy	3	1	60 metrów	-4 do wyniku rzutu kostką karmy	obr. mag. ofiary	8/17	6+poz. rund
Plaszcz wygody	2	1	dotyk	moc woli +3	obr. mag. ofiary	6/9	poz. x 10 minut
Pomieszanie języków	7	1	60 metrów	przekręcenie mowy	obr. mag. ofiary (opis)	14/18	3+poz. minut
Powielenie pocisku	4	2	dotyk	dodatkowe 4 pociski	obr. mag. ofiary (opis)	8/17	poz. rund/pocisk)
Prawdziwy efemeryczny pocisk	2	brak	60 metrów	moc woli +3	obr. mag. ofiary	-/8	1 runda
Przemiana metalu	1	1	dotyk	zmiana wyglądu metalu	obr. mag. ofiary	7/14	wynik testu mocy woli+7 minut
Przesunięcie ścian	9	5	15 metrów	moc woli+9	obr. mag. ofiary	15/21	3+poz. godzin
Przyjemne wizje	5	1	60 metrów	przyjemne wizje	obr. mag. ofiary (opis)	9/18	3+poz. minut
				uniemożliwiające wykonanie akcji			
Sakiewka biedaka	1	brak	dotyk	moc woli +4	obr. mag. ofiary	-/7	1+poz. minut
Sąd ostateczny	10	5	25 metrów	moc woli+14	obr. mag. ofiary	16/21	poz. minut
Skaczące jaszczurki	8	3	150 metrów	moc woli +7	2	9/21	poz. minut
Ściana iluzyjnego ognia	5	3	60 metrów	moc woli +8	2 (opis)	7/15	3+poz. minut
Ściany burzy	9	3	75 metrów	moc woli+9	2	15/21	7+poz. rund
Światło	1	1	10 metrów	powołanie do istnienia światła	2 (opis)	6/14	wynik testu mocy woli+5 minut
Tajemnicze głosy	1	brak	40 metrów	stworzenie tylu iluzyjnych głosów, ile wynosi poz. rzucania czarów Iluzjonisty	obr. mag. ofiary	-/7	15+poz. rund
Ulepszony alarm	4	3	120 metrów	moc woli +5	obr. mag. ofiary	8/9	1+poz. godzin
Uspokajający dotyk	1	brak	dotyk	+3 stopnie przy obronie przed strachem	obr. mag. ofiary	-/7	12+poz. rund
Wieczny dzień	10	5	-	moc woli+8	2	18/21	poz. dni
Wirujący dysk	6	3	75 metrów	moc woli +6	obr. mag. ofiary (opis)	7/19	7+poz. rund
Wizje	2	1	2 metry	moc woli +5	obr. mag. ofiary	6/14	poz. minut
Wybrana ścieżka	6	3	60 metrów	moc woli +8	2	10/18	3+poz. godzin



	Krąg	Liczba wątków	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Trudność utkania	Czas działania
Wymiana kształtu	8	4	25 metrów	moc woli +10	obr. mag. ofiary	11/21	7+poz. minut
Wzmocnienie karmy	5	3	dotyk	+5 stopni do kostki karmy	obr. mag. ofiary	8/18	6+poz. rund
Wzmocnione pociski	8	4	250 metrów	moc woli +12	obr. mag. ofiary	12/21	3+poz. rund
Zaćmienie umysłu	3	1	60 metrów	moc woli +6	obr. mag. ofiary	8/15	poz. rund
Zaćmienie	10	6	-	moc woli+8	2	15/21	poz. dni
Zamek nie do otwarcia	3	2	dotyk	+k6 do trudności przejrzenia iluzji	2	7/15	1+poz. godzin
Zawrót głowy	7	3	75 metrów	zmniejszenie kostek akcji	obr. mag. ofiary	12/16	7+poz. rund
Zew rogu	4	1	100 metrów	moc woli +4	obr. mag. ofiary (opis)	8/17	12+poz. rund

ZAKŁĘCIA KSENOANTY

	Krąg	Liczba wątków	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Trudność utkania	Czas działania
Astralne połączenie	5	4	1000 metrów	moc woli +7	obr. mag. ofiary	10/19	poz. minut
Astralny Horror	5	3	120 metrów	moc woli +6	obr. mag. ofiary (12)	9/19	1+poz. minut
Astralny rozbłysk	4	2	25 metrów	moc woli +6	2	7/17	5+poz. rund
Błogosławione światło	6	1	15 metrów	moc woli +4	3	8/18	15+poz. minut
Ból	3	brak	10 metrów	unieruchomienie, stopień obrażeń 4	obr. mag. ofiary	-/11	3+poz. rund
Brama	10	5	8000 kilometrów	moc woli+10	obr. mag. ofiary (opis)	12/19	poz. rund
Doświadczenie śmierci	1	1	20 metrów	moc woli +5	obr. mag. ofiary	6/12	3+poz. rund
Duch mgły	2	2	25 metrów	przywołuje ducha mgły	8	6/15	3+poz. rund
Duchowe wrota	7	4	dotyk	moc woli +10	2	14/19	poz. x 10 minut
Duchowy sługa	4	3	dotyk	przywołuje duchowego sługę	9	8/20	3+poz. dni
Duchowy sobowtór	3	1	dotyk	tworzy duchowego sobowtóra	10	11/19	10+poz. rund
Duszek strażniczy	2	3	osobisty	przywołuje duszka strażniczego	7	7/13	1+poz. dni
Gnicie	1	brak	25 metrów	pożywienie zaczyna gnić	2 (opis)	-/9	1 runda
Grobowe przesłanie	3	4	150 kilometrów	wysyłanie wiadomości	patrz opis	7/19	poz. dni
Hart ducha	6	1	dotyk	+k8 do pancerza duchowego	obr. mag. ofiary	7/17	15+poz. minut
Kontrola	8	3	15 metrów	moc woli +6	obr. mag. ofiary	14/20	10+poz. rund
Kościany krąg	2	3	5 metrów	moc woli +5	9	6/17	3+poz. miesięcy
Krąg ochrony astralnej	5	3	dotyk	moc woli +8	obr. mag. ofiary	11/19	1+poz. minut
Krąg zimna	1	2	dotyk	k6 obrażeń dla wszystkich w kręgu	obr. mag. ofiary	6/15	6+poz. minut
Krąg życia	2	2	dotyk	moc woli +5	2 (opis)	6/15	3+poz. minut
Leczenie	6	3	dotyk	moc woli +15	obr. mag. ofiary	9/20	1 runda
Mroczny miecz	9	6	dotyk	moc woli+8	obr. mag. ofiary (opis)	15/19	poz. dni
Nieprzenikniony mrok	2	1	dotyk	ciemność, obr. mag. 12	2	8/16	SW+k10 rund
Oblicze śmierci	3	brak	osobisty	moc woli +5	obr. mag. ofiary	-/9	5+poz. rund
Ochronna mgła	2	1	osobisty	moc woli +6	obr. mag. ofiary	6/13	3+poz. rund
Odstraszanie owadów	1	1	dotyk	moc woli +5	2	6/7	3+poz. minut
Odstraszanie zwierząt	2	2	5 metrów	moc woli +6	2	6/13	1+poz. godzin
Odwrocenie uschnięcia	7	3	dotyk	moc woli +7	2	11/18	3+poz. rund
Opary grozy	3	2	60 metrów	moc woli +5	2 (opis)	8/18	6+poz. rund
Opętanie przedmiotu	5	3	25 metrów	moc woli +5	obr. mag. ofiary (9)	10/19	poz. x 10 minut
Oslabienie wzorca	10	7	100 metrów	moc woli+12	obr. mag. ofiary	14/23	1 runda
Pakowanie	3	1	5 metrów	moc woli -1	2	7/11	1 runda
Pojedynek woli	1	brak	10 metrów	moc woli +4	obr. mag. ofiary	-/7	3+poz. minut
Pozbawienie talentu	9	1	100 metrów	moc woli	obr. mag. ofiary	17/19	1 runda
Przejęcie karmy Horrora	10	2	50 metrów	moc woli+10	obr. mag. ofiary	18/20	1 runda
Przeniesienie obrażeń	10	3	100 metrów	moc woli+10	obr. mag. ofiary (opis)	14/19	1 runda
Przyjazna ciemność	6	3	15 metrów	+4 stopnie do poziomu	2	9/20	1 runda
Przyzwanie Horrora	8	6	10 metrów	moc woli +16	obr. mag. ofiary	13/22	poz. godzin

	Krąg	Liczba wątków	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Trudność utkania	Czas działania
Rozkazywanie							
zwierzętom nocy	1	1	120 metrów	moc woli +2	obr. mag. ofiary	5/13	3+poz. minut
Spętanie cienia	8	2	50 metrów	moc woli +7	obr. mag. ofiary	16/19	10+poz. minut
Sprytny przyjaciel	7	2	dotyk	moc woli +5	obr. mag. ofiary	8/19	10+poz. minut
Strzaskanie kości	6	2	60 metrów	moc woli +8	obr. mag. ofiary	12/20	1 runda
Stworzenie kościotrupa	4	2	100 metrów	ożywienie szkieletu	5	7/18	8+poz. minut
Stworzenie życia	9	zmienna	dotyk	stworzenie żywej istoty	obr. mag. ofiary	21/26	7+poz. lat
Sucho lub mokro	1	1	15 metrów	moc woli +4	obr. mag. ofiary	7/8	1 runda
Symbol strażniczy	5	5 (6, 7)	dotyk	moc woli +12	2	13/21	poz. tygodni (do poziomu lat)
Śmiertelne opary	6	1	25 metrów	moc woli +5	2	11/19	6+poz. rund
Śmiertelny posiłek	4	3	10 metrów	moc woli +6	obr. mag. ofiary	9/17	10+poz. minut
Taniec kości	1	1	25 metrów	moc woli +4	obr. mag. ofiary	7/15	3+poz. rund
Tłumacz	8	4	10 metrów	moc woli +5	2	11/19	poz. x 10 minut
Unieruchomienie							
Horror	8	1	25 metrów	moc woli +16	obr. mag. ofiary	13/19	poz. rund
Unieruchomienie istoty	7	2	25 metrów	moc woli +12	obr. mag. ofiary	14/20	3+poz. minut
Upiorny dotyk	1	brak	dotyk	moc woli +6	obr. mag. ofiary	-/7	1 runda
Uśnięcie kończyny	5	3	60 metrów	moc woli +8	obr. mag. ofiary	8/19	1 runda
Wizje śmierci	4	1	100 metrów	unieruchamia przerażoną postać	obr. mag. ofiary	9/17	6+poz. rund
Wizjer	4	1	dotyk	moc woli +9	2	9/17	6+poz. minut
Wykrycie ożywieńców	1	brak	25 metrów	moc woli +5	obr. mag. ofiary	-/7	3+poz. minut
Wzmocnienie wzorca	10	6	dotyk	moc woli+12	obr. mag. ofiary	18/23	7+poz. dni
Zdzieranie skóry	9	2	dotyk	moc woli+4	obr. mag. ofiary	17/18	poz. rund
Złe oko	4	2	25 metrów	-5 stopni do wszystkich testów	obr. mag. ofiary	7/17	10+poz. rund
Zmiażdżenie serca	7	brak	25 metrów	moc woli +6	obr. mag. ofiary	-/18	3+poz. rund
Żywy trup	9	4	dotyk	moc woli	obr. mag. ofiary (opis)	13/19	poz. dni

ZAKŁĘCIA MISTRZA ŻYWIOKÓW

	Krąg	Liczba wątków	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Trudność utkania	Czas działania
Burzowe kajdany							
Burzowe kajdany	7	2	60 metrów	moc woli +5	obr. mag. ofiary	12/18	12+poz. rund
Deszcz śmierci	7	1	75 metrów	moc woli +5 (opis)	obr. mag. ofiary (opis)	15/18	12+poz. rund
Dusząca maź	4	2	25 metrów	dusi i oślepia ofiarę	obr. mag. ofiary	9/18	moc woli rund
Eksplodująca ziemia	6	3	100 metrów	moc woli +1	2	11/17	1+poz. godzin
Ekstremalna							
temperatura	6	2	100 metrów	moc woli +3	2	11/19	3+poz. minut
Głęboka kałuża	3	1	15 metrów	moc woli	2	7/15	3+poz. minut
Gołedź	2	brak	dotyk	tworzy śliską, lodową powierzchnię	2	-/8	3+poz. minut
Gradobicie	4	2	100 metrów	moc woli +8	obr. mag. ofiary	10/17	3+poz. rund
Kamienna klatka	5	1	60 metrów	moc woli +5	obr. mag. ofiary	11/19	10+poz. rund
Kryształowe pociski	1	1	30 metrów	moc woli +6	obr. mag. ofiary	5/12	1 runda
Księżycowy cień	9	5	100 metrów	moc woli+10	obr. mag. ofiary	16/22	1 miesiąc
Kula ognia	5	1	100 metrów	moc woli +8	obr. mag. ofiary (opis)	12/20	1 runda
Lodowa włócznia	2	1	120 metrów	moc woli +3	obr. mag. ofiary	7/14	1 runda
Lodowy łańcuch	3	brak	40 metrów	moc woli +5	obr. mag. ofiary	-/15	2 rundy
Maskowanie	1	brak	dotyk	moc woli +7	obr. mag. ofiary	-/7	5+poz. minut
Metalowe skrzydła	5	2	dotyk	latanie, +5 stopni do Siły Fizycznej przy podnoszeniu	obr. mag. ofiary	8/18	20+poz. minut
Mowa roślin	1	brak	osobisty	rozmowa z duchami roślin	2	-/7	10+poz. minut
Naprawa	3	1	dotyk	moc woli +5	2	9/16	3+poz. miesięcy



	Krag	Liczba wątków	Zasięg	Efekt	Trudność rzucenia	Trudność utkania	Czas działania
Obszarowy alarm	8	3	poz. metrów	moc woli +12	2	10/20	4+poz. godzin
Oczyszczenie							
przedmiotu	2	1	10 metrów	moc woli +7	2	5/14	1 runda
Oczyszczenie wody	1	1	dotyk	1/2 moc woli +4 litry	2 lub więcej (opis)	5/13	1 runda
Odciążenie	4	1	10 metrów	moc woli +3	obr. mag. przedmiotu	9/16	7+poz. godzin
Odporność na ogień	1	brak	dotyk	+3 do pancerza chroniącego przed ogniem	obr. mag. ofiary	-/7	6+poz. minut
Odporność na zimno	1	brak	dotyk	+3 do pancerza chroniącego przed zimnem	obr. mag. ofiary	-/7	6+poz. minut
Ogień i woda	10	3	120 metrów	moc woli+9	2 (lub więcej, patrz opis)	17/20	1+poz. godzin
Ognisty kupiec	10	3	50 metrów	moc woli+5	10 (obr. mag. ducha)	15/19	1+poz. dni
Ognisty rydwan	6	4	100 metrów	moc woli +7	2 (opis)	10/17	1+poz. godzin
Ostrze furii	8	2	dotyk	moc woli +10	obr. mag. ofiary	13/20	3+poz. rund
Płomienne ostrze	1	2	10 metrów	+1k4 do zadawanych przez broń obrażeń	obr. mag. broni ofiary	5/14	10+poz. rund
Podgrzanie pożywienia	1	1	dotyk	podgrzewa pożywienie	2	5/7	10+poz. minut
Podmuch powietrza	4	1	60 metrów	moc woli +9	2	10/16	1 runda
Powietrzna forteca	10	zmienna	dotyk	moc woli+12	2	17/23	poz. x 10 godzin
Powietrzna sieć	3	3	120 metrów	moc woli +3	2	8/17	10+poz. minut
Powietrzny tron	3	2	osobisty	moc woli +7	2	8/17	10+poz. minut
Powietrzny wir	7	2	60 metrów	moc woli +9	2/obr. mag. ofiary (opis)	12/18	6+poz. rund
Powrotna droga	2	2	60 metrów	pokazuje drogę do domu	5	7/14	20+poz. minut
Przyzwanie chmury	7	3	1,5 kilometra	moc woli +7	8 (lub więcej, patrz opis)	12/20	1+poz. godzin
Roślinna uczta	3	3	25 metrów	moc woli +8	2	6/16	1+poz. godzin
Rozproszenie chmur	9	3	1,5 kilometra	moc woli+8	8 (lub więcej, patrz opis)	15/20	1+poz. godzin
Rykoszet	6	zmienna	75 metrów	moc woli +12	obr. mag. ofiary	12/19	1 runda
Skrzela	2	2	dotyk	można oddychać pod wodą	obr. mag. ofiary	4/13	10+poz. minut
Smoczy oddech	9	3	50 metrów	moc woli+12	obr. mag. ofiary	15/20	1 runda
Spowolnienie metalowej broni	2	1	60 metrów	-3 stopnie do testów obrażeń	obr. mag. ofiary (opis)	9/13	8+poz. rund
Srebrzysty cień	8	3	100 metrów	moc woli +3	obr. mag. ofiary	12/19	1+poz. godzin
Ściana ognia	9	4	50 metrów	moc woli+10	2	14/20	1+poz. godzin
Ściana wody	9	4	50 metrów	moc woli+10	2	14/20	1+poz. godzin
Ściana ziemi	8	3	50 metrów	moc woli +12	2	12/20	1+poz. godzin
Tarcza błyskawic	4	brak	dotyk	moc woli +3	obr. mag. ofiary (opis)	-/16	7+poz. rund
Tragarz	3	2	15 metrów	moc woli	2	9/15	poz. dni
Tylne oko	3	2	dotyk	k6 Percepcji z tyłu	obr. mag. ofiary	6/16	30+poz. minut
Uspokojenie fal	7	4	500 metrów	moc woli +9	6 (lub więcej, patrz opis)	8/19	1+poz. godzin
Wrzask metalu	5	1	100 metrów	moc woli +5	obr. mag. ofiary (opis)	11/17	1+poz. rund
Wrzątek	2	2	dotyk	gotuje pół litra wody	2	7/13	3+poz. minut
Wspinaczka	1	1	dotyk	+3 stopnie do testów wspinania	obr. mag. ofiary	6/14	5+poz. minut
Wstrząsy	4	1	25 metrów	utrudnia działania wrogów	obr. mag. ofiary (opis)	11/18	4+poz. rund
Wyciszenie metalu	8	3	dotyk	moc woli +7	obr. mag. ofiary	13/20	1+poz. godzin
Wygodna ścieżka	6	1	dotyk	moc woli +10	obr. mag. ofiary	11/17	6+poz. godzin
Zakłęcie powrotu	4	2	40 metrów	moc woli +6	obr. mag. ofiary (opis)	5/16	3+poz. rund
Ziemia i powietrze	10	3	120 metrów	moc woli+10	2 (lub więcej, patrz opis)	16/20	1+poz. godzin
Ziemny kostur	5	1	dotyk	Siła Fizyczna+10 stopni	2	11/18	5+poz. minut
Złepienie	2	1	25 metrów	moc woli +7	obr. mag. ofiary (opis)	5/13	3+poz. minut
Zmiana pogody	10	5	15 kilometrów	moc woli+8	2	13/20	10+poz. godzin

INDEKS

A

Akty wiary 87
Astendar 90
Astralna kieszeń 23
Astralne przejście 111
Astralny spacer 23
Atak w biegu 24
Aura ochrony 24

B

Badanie przedmiotu wzorca 47
Bitwy morskie i powietrzne 127
Błyskawiczny atak 24
Bolesne wspomnienia 100
Brama 80

C

Cechy statków 128
Chorrolis 91
Cielesne ostrze 24
Cios w matrycę 25
Czarodziej 9
Czarodzieja zaklęcia 73
 Krag dziesiąty 74
 Krag dziewiąty 73
Czarowny głos 25

D

Dar języków 25
Dar wytrzymałości 94
Darcie ciała 74
Dis (Szalona Pasja) 93
Dostrajanie się 47-48
Druga szansa 26
Druzgocąca szarża 26
Dyscypliny 7
 Czarodziej 9
 Fechtmistrz 10
 Iluzjonista 11
 Kawalerzysta 12
 Ksenomanta 13
 Łucznik 14
 Mistrz Żywiołów 15
 Powietrzny Łupieżca 16
 Powietrzny Żeglarz 146
 Trubadur 17
 Władca Zwierząt 18
 Wojownik 19
 Zbrojmistrz 20
 Złodziej 21
 Zwiadowca 148
Dzielona matryca 26

E

Echolokacja 26
Efektowny strzał 26

F

Falszywe oblicze 26
Fechtmistrz 10
Florannus 94

G

Garlen 95
Głosiciel 43

Głosiciele 85

Jak zostać 86
Moce 89
Reguły 87
Talent głosicieli 87
Grad ciosów 27
Grad pocisków 27
Grzmiący topór 27

I

Iluzjonista 11
Iluzjonisty zaklęcia 76
 Krag dziesiąty 77
 Krag dziewiąty 76
Inspiracja 99

J

Jad 27
Jaspree 96
Jeden z wielu 76

K

Kadłub 129
Kameleon 27
Kamienna skóra 28
Kawalerzysta 12
Kontrolowanie szarży 28
Kostucha 76
Krag przywołania 28
Ksenomanta 13
Ksenomanty zaklęcia 78
 Krag dziesiąty 80
 Krag dziewiąty 78
Księżycowy cień 81

L

Lochost 97
Lwi duch 29

Ł

Łamacz mieczy 29
Łucznik 14

M

Magia wątków 44
 Działanie 44
 Korzystanie 44
 Rodzaje 49
 Miejsca 49
 Osoby 49
 Wzorze grup 50
Magiczne przedmioty 53
 Wątkowe 54
 Broń 55
 Inne 62
 Zbroje i tarcze 59
 Zwykłe 67
Magiczne zaskoczenie 29
Manewrowość 128
Manewry statków 130
Materializacja 77
Migotanie 108
Mistrz Żywiołów 15
Mistrza Żywiołów zaklęcia 81
 Krag dziesiąty 83
 Krag dziewiąty 81

Moce głosicieli 89-104

Bolesne wspomnienia 100
Dar wytrzymałości 94
Inspiracja 99
Morderczy wysiłek 94
Obudzenie pragnień 104
Ogłupienie 93
Oszustwo 104
Ożywienie rośliny 97
Poznanie pragnień 104
Przyspieszenie 95
Przywrócenie nadziei 91
Rozkazywanie zwierzętom 97
Stworzenie broni 103
Stworzenie mostu lub wieży 103
Ukojenie 96
Uleczenie 95
Użyźnienie ziemi 96
Wchłonięcie obrażeń 102
Wiatr w żagle 95
Wyczucie emocji 99
Wywołanie bólu 101
Wywołanie szału 101
Wzbudzenie chciwości 92
Wzbudzenie miłości 91
Wzmocnienie budowli 103
Wzmocnienie zmysłów 99
Wzniesienie buntu 98
Zabezpieczenie domostwa 96
Zachęta do targów 92
Zaczarowany dar 90
Zerwanie kajdan 98
Złagodzenie cierpień 100
Znalezienie kosztowności 92
Zniewolenie 93
Zwiększenie obrażeń 102
Zwiększenie siły 102

Moce świetlistych 108-111

Astralne przejście 111
Migotanie 108
Odparcie magii Horra 110
Odrzucenie wpływu Horra 110
Pomniejsze wcielenie 110
Przekazanie karmy 109
Światlisty pancerz 110
Światliste ostrze 110
Światlisty krag 109
Światlisty symbol 109
Światlny duszek 109
Ukojenie bólu 109
Uleczenie wiernego 109
Uzdrowienie 110
Wcielenie 111
Wzmocnienie karmy 110
Morderczy wysiłek 94
Mroczny miecz 78
Mybruje 99

N

Nabywanie talentów z wyższych kregów 117
Nawiedzony dom 77
Niematerialna broń 29
Nieożywiony świadek 73

O

Obrażenia 114
 Szczególne efekty 114
Obrona 29
Obronna kula 73
Obudzenie pragnień 104
Ochronna pieśń 29
Odchylanie pocisków 30
Odparcie magii Horra 110
Odrzucenie wpływu Horra 110
Odtworzenie przeszłości 30
Ogień i woda 83
Ogłupienie 93
Ognisty kupiec 83
Ohydne oblicze 77
Okrety 132
Ominięcie tarczy 30
Opancerzenie wierzchowca 30
Opisy statków 132
Osłabienie wzorca 80
Oswojenie rumaka 31
Oszustwo 104
Ożywienie przedmiotu 31
Ożywienie rośliny 97

P

Paktowanie 31
Pancerna matryca 32
Pasje 89
 Astendar 90
 Chorrolis 91
 Dis (Szalona Pasja) 93
 Florannus 94
 Garlen 95
 Jaspree 96
 Lochost 97
 Mybruje 99
 Raggok (Szalona Pasja) 100
 Thystonius 101
 Upandal 102
 Vestrial (Szalona Pasja) 103
Pierwszy krag doskonałości 92
Pojedynyk umysłów 32
Pojedynyk z Horrorem 32
Pomniejsze wcielenie 110
Pościg i starcie 129
Powietrzna forteca 84
Powietrzny Łupieżca 16
Powietrzny Żeglarz 146
Pozbawienie talentu 79
Poznanie pragnień 104
Premie do cech 8
Premie do karmy 8
Przejęcie karmy Horra 80
Przekazanie karmy 109
Przekucie pancerza 33
Przeniesienie obrażeń 81
Przeniesienie rany 33
Przesunięcie ścian 77
Przewodnik stada 33
Przyspieszenie 95
Przyszpilenie 34
Przytwardzenie kończyny 74



Przywołanie 34
Przywództwo 43
Przywrócenie nadziei 91
Przywrócenie życia 75

R

Raggok (Szalona Pasja) 100
Roślinne schronienie 34
Rozkazywanie zwierzętom 97
Rozproszenie chmur 81
Rozwój bohaterów 5
Rytuały awansowania 118-123

S

Sąd ostateczny 78
Sieć astralna 34
Siła ognia 129
Skowyt 35
Smoczy oddech 82
Sojusznicy 123
Rodzaje 124
Sprawdzian niewinności 35
Statki 132
Stępień ostrza 35
Straszhliwy cios 35
Strzał na ślepo 35
Stworzenie broni 103
Stworzenie mostu lub wieży 103
Stworzenie strzały 36
Stworzenie życia 79
Szybkie strzały 36
Szybkość 128

Ś

Ściana ognia 82
Ściana wody 82
Ściany burzy 77
Śmiertelna przysięga 75
Światlisty pancerz 110
Świetliste ostrze 110
Świetlisty 43
Świetlisty krąg 109
Świetlisty symbol 109
Świetliści 105
Jak zostać 107
Moce 108
Organizacja 107
Początki 106
Talent świetlisty 108
Wielki Wzorzec 107
Wtajemniczenie 107
Świetlny duszek 109

T

Tabela czasu badania 47
Tabela dostępności talentów 139-143
Tabela hierarchii kręgów 138
Tabela kręgów 138
Tabela magicznych przedmiotów 71
Tabela mnożników kosztu 118
Tabela obrony 153
Tabela obrony magicznej 46
Tabela punktów legend istoty 155
Tabela punktów wiary 88
Tabela różnicy inicjatyw 114
Tabela trudności utknięcia wątku 48
Tabela uszkodzenia kończyny 115
Tabela zaklęć PZ 156
Tajniki 46
Talenty 23
Astralna kieszeń 23

Astralny spacer 23
Atak w biegu 24
Aura ochrony 24
Błyskawiczny atak 24
Cielesne ostrze 24
Cios w matrycę 25
Czarowny głos 25
Dar języków 25
Druga szansa 26
Druzgocąca szarża 26
Dzielona matryca 26
Echologia 26
Efektowny strzał 26
Fałszywe oblicze 26
Grad ciosów 27
Grad pocisków 27
Grzmiący topór 27
Jad 27
Kameleon 27
Kamienista skóra 28
Kontrolowanie szarży 28
Krąg przywołania 28
Lwi duch 29
Łamacz mieczy 29
Magiczne zaskoczenie 29
Niematerialna broń 29
Obrona 29
Ochronna pieśń 29
Odchylanie pocisków 30
Odtworzenie przeszłości 30
Ominięcie tarczy 30
Opancerzenie wierzchowca 30
Oswojenie rumaka 31
Ożywienie przedmiotu 31
Paktowanie 31
Pancerna matryca 32
Pierwszy krąg doskonałości 32
Pojedynki umysłów 32
Pojedynki z Horrorami 32
Przekucie pancerza 33
Przeniesienie rany 33
Przewodnik stada 33
Przyszpilenie 34
Przywołanie 34
Roślinne schronienie 34
Sieć astralna 34
Skowyt 35
Specjalne 42
Głosiciel 43
Przywództwo 43
Świetlisty 43
Wzorzec cechy 43
Wzorzec talentu 43
Sprawdzian niewinności 35
Stępień ostrza 35
Straszhliwy cios 35
Strzał na ślepo 35
Stworzenie strzały 36
Szybkie strzały 36
Taniec na wodzie 36
Trafienie w czuły punkt 36
Tratowanie 36
Ukazanie wady pancerza 37
Ukryta myśl 37
Ulepszenie pancerza 37
Umysłowa więź 37
Unieszkodliwienie
pułapki magicznej 38
Utrwalenie czaru 38
Wezwanie rumaka 38

Wielotkanie 38
Wietrzny łuk 38
Wirujące ostrze 38
Witalność 38
Wycucie magii 39
Wyjąca strzała 39
Wykrywanie fałszu 39
Wykrywanie wpływu Horra 39
Wypatrzenie strzelca 39
Wysadzenie z siodła 39
Wyzwanie 40
Wzorzec efektu czarów 40
Wzorzec rzucania czarów 40
Wzorzec zasięgu czarów 40
Zagrzewanie do boju 40
Ziemna zbroja 40
Ziemny dywan 41
Złoty zmysł 41
Zrzucenie winy 41
Zwierzęca żywotność 41
Zwierzęcy wigor 42
Zwierzęcy zmysł 42
Żonglerka bronią 42
Taniec na wodzie 36
Thystonius 101
Trafienie w czuły punkt 36
Tratowanie 36
Trubadur 17
Trzecie oko 74
Tworzenie nowych dyscyplin 135
Tworzenie nowych istot 150

U

Ukazanie wady pancerza 37
Ukojenie 96
Ukojenie bólu 109
Ukryta myśl 37
Uleczenie 95
Uleczenie wiernego 109
Ulepszenie pancerza 37
Umysłowa więź 37
Unieszkodliwienie
pułapki magicznej 38
Upandal 102
Uszkodzenia broni i pancerzy 116
Uszkodzenia statków 131
Utrwalenie czaru 38
Utrzymanie wzorca 76
Uzdrowienie 110
Użyźnienie ziemi 96

V

Vestrial (Szalona Pasja) 103

W

Walka 112
Statków 129
Wchłonięcie obrażeń 102
Wcielenie 111
Wezwanie rumaka 38
Wiatr w żagle 95
Widzenie przeszłości 74
Wieczny dzień 78
Wielki Wzorzec 107
Wielotkanie 38
Wietrzny łuk 38
Wirujące ostrze 38
Witalność 38
Władca Zwierząt 18
Wojownik 19
Wycucie emocji 99

Wycucie magii 39
Wyjąca strzała 39
Wykorzystanie
wplecionych wątków 48
Wykrywanie fałszu 39
Wykrywanie wpływu Horra 39
Wypaczenie przestrzeni astralnej 76
Wypatrzenie strzelca 39
Wysadzenie z siodła 39
Wywołanie bólu 101
Wywołanie szału 101
Wyzwanie 40
Wzbudzenie chciwości 92
Wzbudzenie miłości 91
Wzmocnienie budowli 103
Wzmocnienie karmy 110
Wzmocnienie wzorca 81
Wzmocnienie zmysłów 99
Wzniesienie buntu 98
Wzorce grup 50
Tworzenie 50
Wzorzec cechy 43
Wzorzec efektu czarów 40
Wzorzec rzucania czarów 40
Wzorzec talentu 43
Wzorzec zasięgu czarów 40

Z

Zabezpieczenie domostwa 96
Zachęta do targów 92
Zaczarowany dar 90
Zaćmienie 78
Zagrzewanie do boju 40
Zaklęcia Czarodzieja 73
Krąg dziesiąty 74
Krąg dziewiąty 73
Zaklęcia Iluzjonisty 76
Krąg dziesiąty 77
Krąg dziewiąty 76
Zaklęcia Ksenomanty 78
Krąg dziesiąty 80
Krąg dziewiąty 78
Zaklęcia Mistrza Żywiół 81
Krąg dziesiąty 83
Krąg dziewiąty 81
Zasada trzech 117
Zbrojmistrz 20
Zdzieranie skóry 79
Zerwanie kajdan 98
Ziemia i powietrze 84
Ziemna zbroja 40
Ziemny dywan 41
Złagodzenie cierpień 100
Złodziej 21
Złoty zmysł 41
Zmiana pogody 84
Znalezienie kosztowności 92
Zniewolenie 93
Zrzucenie winy 41
Zwiadowca 148
Zwierzęca żywotność 41
Zwierzęcy wigor 42
Zwierzęcy zmysł 42
Zwiększenie obrażeń 102
Zwiększenie siły 102

Ż

Żonglerka bronią 42
Żywy trup 79



GRACZ: _____

IMIĘ BOHATERA: _____

DYSCYPLINA: _____

KRAJ: _____

RASA: _____

WIEK: _____ **WŁOSY:** _____ **OCZY:** _____

WZROST: _____ **WAGA:** _____ **PŁEĆ:** _____

cechy

	Wartość	Stopień	Kostki akcji
ZREĆZNOŚĆ	()	_____	_____
SIŁA FIZYCZNA	()	_____	_____
ŻYWOTNOŚĆ	()	_____	_____
PERCEPCJA	()	_____	_____
SIŁA WOLI	()	_____	_____
CHARYZMA	()	_____	_____

współczynniki

OBRONA	PANCERZ				
fizyczna	magiczna	społeczna	fizyczny	duchowy	
☐	☐	☐	☐	☐	

INICJATYWA

SZYBKOŚĆ

Stopień Zr: _____ pełna: _____ w walce: _____

Modyfikator ze zbroi i tarczy: _____ **SIŁA**

Stopień/_____ Udzwīg: _____

Kostki akcji: ____/____ maksymalny: ____

KARMA

AKTUALNA

MAKSYMALNA

KOSZT

KOSTKA AKCJI

talenty

	Poziom	Stopień Cechy	Stopień talentu	Kostki akcji	Dysc.	AKCJA	Karma	Wyczerpanie
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____
_____	_____	+	_____	_____	T/N	T/N	T/N	_____

STOPNIE/KOSTKI AKCJI

STOPNIE	KOSTKI
4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	k10+k6
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	k20+k4
15	k20+k6
16	k20+k8
17	k20+k10
18	k20+k12
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6

BROŃ

	Stopień obrażeń	Kostki obrażeń	Zasięg (bliski/średni/daleki)
_____	_____	_____	____/____/____
_____	_____	_____	____/____/____
_____	_____	_____	____/____/____
_____	_____	_____	____/____/____
_____	_____	_____	____/____/____

OBRAŻENIA

Aktualne obrażenia

Rany

Magia krwi ☐

Próg życia: _____

Próg ran: _____

Próg przytomności: _____

Testy zdrowienia: _____

Kostki zdrowienia: _____

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

srebro

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

	Wątki	Trudność utkania	Zasięg	Czas trwania	Efekt
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

EARTHDAWN – PRZEBUDZENIE ZIEMI

KARTA TWORZENIA DYSCYPLIN

Talenty	Krąg dostępności	Specjalne zdolności
1. _____	_____	4. krąg _____
2. _____	_____	
3. _____	_____	5. krąg _____
4. _____	_____	
5. _____	_____	6. krąg _____
6. _____	_____	
7. _____	_____	7. krąg _____
8. _____	_____	
9. _____	_____	8. krąg _____
10. _____	_____	
11. _____	_____	9. krąg _____
12. _____	_____	
13. _____	_____	10. krąg _____
14. _____	_____	
15. _____	_____	11. krąg _____
16. _____	_____	
17. _____	_____	12. krąg _____
18. _____	_____	
19. _____	_____	13. krąg _____
20. _____	_____	
21. _____	_____	14. krąg _____
22. _____	_____	
23. _____	_____	15. krąg _____
24. _____	_____	
25. _____	_____	
26. _____	_____	
27. _____	_____	
28. _____	_____	
29. _____	_____	
30. _____	_____	
31. _____	_____	
32. _____	_____	
33. _____	_____	
34. _____	_____	
35. _____	_____	
36. _____	_____	



❧ K • O • N • I • E • C ❧

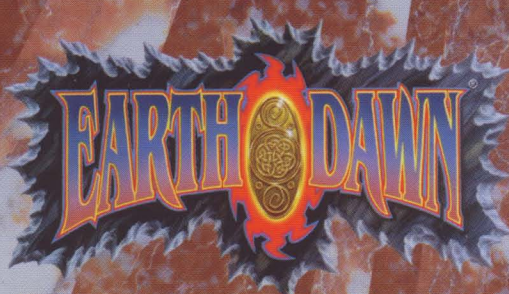


Przez stulecia świat opanowany był przez Horrory.

Jedynie przekazywana z pokolenia na pokolenie magiczna tradycja pozwoliła nam stawić czoło tym plugawym bestiom i mieć nadzieję na zwycięstwo. Nasza wiedza o dyscyplinach z roku na rok wzrastała – nauczyliśmy się nasycać magiczną energią miecze i czary tak, że stawały się potężniejsze niż moglibyśmy marzyć.

Księga Wiedzy – dodatek do gry **Earthdawn** – zawiera zasady pozwalające bohaterom przekroczyć granice ustalone w podręczniku głównym. Teraz mogą oni awansować aż na piętnaste kręgi, zdobyć nowe talenty i nauczyć się potężniejszych czarów, a także poznać całkiem odmienne wykorzystanie magii wątków. W **Księdze Wiedzy** znajdziecie również wyczerpujące informacje o głosicielach i Świełlistych oraz opisy nowych dyscyplin, a także zasady przeprowadzania walk okrętów, wskazówki tworzenia nowych dyscyplin i potworów.

Dodatek do gry **Earthdawn** – **Przebudzenie Ziemi** dla graczy i Mistrzów Gry.



FASA
CORPORATION

imp
S. Co.

ISBN 83-86572-14-0



9 788386 572144

#EDKSW

EARTHDAWN COMPANION is a Trademark of FASA Corporation. EARTHDAWN is a Registered Trademark of FASA Corporation.
Copyright © 1994 FASA Corporation. All Rights Reserved. Used under license.