

Earthdawn - Uzdrawiciel krwi (dyscyplina)

Uzdrawiciel Krwi

Uzdrawiciele Krwi są rzadko spotykani w Barsawii, znacznie częściej można ich zobaczyć wśród Theran lub Krwawych Elfów. Dzieje się tak ponieważ adepci tej dyscypliny korzystają w znacznym stopniu z Magii Krwi, a także dlatego że większość Barsawian jest podejrzliwych wobec ich mocy. Przed i podczas Pogromu ich zdolności były bardziej cenione, inny był także stosunek do magii krwi. Teraz społeczeństwo Barsawii próbuje zapomnieć nieszczęścia Długiej Nocy, moc Uzdrawicieli w niektórych miejscach jest uważana za pługawą. Jednak mimo nieufności wielu Barsawian poszukuje pomocy u Uzdrawicieli.

Istotne atrybuty: Percepcja, Żywotność, Siła woli

Ograniczenia rasowe: żadnych

Rytuał karmiczny: Uzdrawiciel medytuje w ciszy i wyobraża sobie pacjenta

cierpiącego z powodu wielu przypadłości (rany, choroby, zatrucia itd.).

Uzdrawiciel rozpoznaje objawy i leczy je. Rytuał jest zakończony gdy pacjent zostanie wyleczony.

Umiejętności artystyczne: malowanie na ciele, haftowanie, opowiadanie historii.

* - oznacza talent dyscyplinarny

+ - oznacza nowy talent

PIERWSZY KRAĞ

Uzdrawienie krwi * +

Czytanie i pisanie

Tłumienie ran * +

Rytuał karmiczny

Ognista krew

Unik

DRUGI KRAĞ

Wytrzymałość (6/5)

Uzdrowiający ogień*

Broń biała

TRZECI KRAĞ

Empatyczne uleczenie*+

Zapóżyczenie zmysłu

CZWARTY KRAĞ

Karma: Uzdrawiciel Krwi może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji

Tkanie wątków (Uzdrawiciel Krwi)

Złowieszcze mamrotanie

PIĄTY KRAĞ

Obrona magiczna: +1 do Obrony magicznej

Pożyczenie zdrowia*+

Zamrożenie trucizny

SZÓSTY KRAĞ

Konserwacja: Uzdrawiciel Krwi umieszcza ochotnika lub nieprzytomny cel w stanie zbliżonym do śmierci, z zawieszonymi wszystkimi funkcjami życia, efektami ran, chorób, trucizn. Konserwacja może być użyta aby zabrać raną osobę w miejsce w którym można by ją uleczyć, lub poczekać aż lekarstwo zostanie znalezione. Aby użyć Konserwacji Uzdrawiciel musi wykonać test Tkania wątków o stopniu trudności równym obronie magicznej ofiary. Sukces pozwala "zakonserwować" ofiarę na czas równy jednemu tygodniowi na każdy poziom Tkania wątków Uzdrawiciela Krwi lub do udanego rozproszenia magii o stopniu trudności równym poziomowi Tkania wątków Uzdrawiciela. Uzdrawiciel Krwi może także przerwać działanie Konserwacji odnosząc sukces w teście Tkania wątków lub rozproszenia magii, o takim samym stopniu trudności. Użycie Konserwacji kosztuje 5 punktów wyczerpania.

Leczenie chorób +

Zimna krew

SIÓDMY KRAĞ

Karma: Uzdrawiciel Krwi może użyć karmy do testów zdrowienia lub talentów powodujących wyleczenie obrażeń

Oczyszczenie trucizny * +

Uspokojenie * +

Earthdawn - Uzdrawiciel krwi (dyscyplina)

ÓSMY KRAĞ

Obrona społeczna: +1 do obrony społecznej

Hipnoza

Leczenie obrażeń+

DZIEWIĄTY KRAĞ

Leczenie ran: Uzdrawiciel Krwi może wyleczyć Ranę z siebie lub z pacjenta kosztem jednego testu zdrowienia i punktu wyczerpania, użycie zdolności traktuje się jako akcję.

Widzenie życia

Przywrócenie zdrowia * +

Odchylanie pocisków

DZIESIĄTY KRAĞ

Test zdrowienia: Uzdrawiciel Krwi zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia.

Karma: Uzdrawiciel Krwi może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły woli

Wskrzeszenie * +

Lwi duch

JEDENASTY KRAĞ

Obrona społeczna: +1 do obrony społecznej

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Uzdrawiciela Krwi zwiększa się o jeden.

Witalność

Dar języków

DWUNASTY KRAĞ

Obrona magiczna: obrona magiczna Uzdrawiciela Krwi zwiększa się o 2.

Umysłowa więź

Przeniesienie rany

TRZYNASTY KRAĞ

Obrona społeczna: +1 do obrony społecznej

Test zdrowienia: Uzdrawiciel Krwi zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia.

Usunięci znamienia +

Wykrycie wpływu Horrora

CZTERNASTY KRAĞ

Obrona magiczna: obrona magiczna Uzdrawiciela Krwi zwiększa się o 2.

Karma: Uzdrawiciel Krwi może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Charyzmy

Ziemna zbroja

Sprawdzian niewinności

PIĘTNASTY KRAĞ

Obrona społeczna: +1 do obrony społecznej

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Uzdrawiciela Krwi zwiększa się o 25.

Dar krwi:

- Dar krwi pozwala używać Uzdrawicielowi Magii Krwi do przyznawania błogosławieństw lub przekleństw krwi. Dla każdego celu można próbować użyć Daru najwyżej raz na rok i dzień. Dar występuje w dwóch postaciach:

- Błogosławieństwo krwi: Udana użycie tej zdolności powoduje dwa obrażenia, które można uleczyć dopiero po roku i jednym dniu. Uzdrawiciel wykonuje test Tkania wątków o stopniu trudności równym obronie magicznej celu. W przypadku sukcesu cel może dodać 2 stopnie do Żywotności i Testów zdrowienia. Premia utrzymuje się przez rok i dzień.

- Przekleństwo krwi: Udana użycie tej zdolności powoduje dwa obrażenia, które można uleczyć dopiero po roku i jednym dniu. Uzdrawiciel wykonuje test Tkania wątków o stopniu trudności równym obronie magicznej celu. W przypadku sukcesu cel musi odjąć 2 stopnie do Żywotności i Testów zdrowienia. Modyfikator utrzymuje się przez rok i dzień.

Druga szansa

Pierwszy krąg doskonałości

NOWE TALENTY DOSTĘPNE UZDRAWICIELOWI KRWI

UZDROWIENIE KRWI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Earthdawn - Uzdrawiciel krwi (dyscyplina)

Akcja: tak, Umiejętność: nie

Karma: tak, Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Uzdrawiciel Krwi

Ten talent jest silniejszą, magiczną wersją umiejętności Leczenie. Uzdrawiciel potrzebuje 30 minut na wystawienie diagnozy. Stopień trudności zależy od natury problemu. Udany test pozwala pacjentowi dodać Stopień Uzdrawienia krwi medyka do najbliższego testu zdrowienia.

Przypadłość	Stopień trudności testu	
Przeziębienie	4	
Poważne rany	5	
Grypa		6
Słaba trucizna	6	
Złamanie		8
Silna trucizna	11	
Czarna śmierć	15	

TŁUMIENIE RAN

Stopień: poziom

Akcja: tak, Umiejętność: nie

Karma: tak, Wyczerpanie: 2 (patrz niżej)

Talent dyscyplinarny: Uzdrawiciel Krwi

Używając tego talentu Uzdrawiciel Krwi może usunąć efekty Ran używając magii krwi.

Uzdrawiciel robi małe nacięcie na sobie i przykłada je do własnej lub innej Rany. Otrzymuje dwa obrażenia magii krwi. Wszystkie ujemne efekty Rany zostają zlikwidowane. Uzdrawiciel krwi może uleczyć te obrażenia dopiero po wyleczeniu rany. Jeżeli Uzdrawiciel wyleczy je wcześniej to Rana staje się aktywna. Uzdrawiciel może naraz tłumić tyle Ran, ile wynosi poziom Tłumienia ran.

EMPATYCZNE ULECZENIE

Stopień: poziom + stopień siły woli

Akcja: tak, Umiejętność: nie

Karma: nie, Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Uzdrawiciel Krwi

Empatyczne uleczenie pozwala Uzdrawicielowi przenosić obrażenia z pacjentów na siebie samego lub odwrotnie. W tym celu wykonuje niewielkie nacięcie na sobie i na ciele pacjenta. Następnie styka obie rany i wykonuje test talentu. Wynik testu określa liczbę obrażeń, które można przenieść. Zależnie od sytuacji bohater może uznać, że nie wykorzystuje całej dostępnej puli lecz tylko część; podobnie od konkretnych okoliczności zależeć będzie decyzja, która ze stron otrzyma obrażenia, a która wyleczy. Przeniesienie dowolnej liczby obrażeń nigdy nie powoduje odniesienia dużej rany, jednakże gdyby odniesione w ten sposób obrażenia przekroczyły próg życia, następuje śmierć "odbiorcy". Aby przenieść obrażenia z siebie samego na ochotnika, Uzdrawiciel musi użyć punktu karmy. Kostką karmy rzuca się wraz z innymi kośćmi, którymi wykonujemy test.

POŻYCZENIE ZDROWIA

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: tak, Umiejętność: nie

Karma: tak, Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Uzdrawiciel Krwi

Uzdrawiciel Krwi oddaje pacjentowi jeden ze swoich testów zdrowienia. pacjent może go wykorzystać na jakikolwiek cel. Przy używaniu tego testu zdrowienia, rzuca się z stopniem Pożyczenie zdrowia.

LECZENIE CHOROÓB

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak, Umiejętność: tak

Karma: patrz niżej, Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Używając tego talentu Uzdrawiciel może spróbować wyleczyć chorobę. Musi poświęcić pacjentowi 30 minut dziennie. Uzdrawiciel Krwi wykonuje test talentu Leczenie chorób o stopniu trudności równym obronie magicznej choroby. Aby skorzystać z talentu pacjent musi wykorzystać jeden test zdrowienia. Jeżeli pacjent nie ma już wolnych testów zdrowienia, Uzdrawiciel może użyć wtedy punkt karmy który zastąpi test zdrowienia. wtedy nie dorzuca się kostką karmy. Ten talent można użyć raz dziennie wobec jednego pacjenta.

OCZYSZCZENIE TRUCIZNY

Earthdawn - Uzdrawiciel krwi (dyscyplina)

Stopień: poziom + stopień Siły woli

Akcja: tak, Umiejętność: tak

Karma: tak, Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Uzdrawiciel Krwi

Oczyszczenie trucizny pozwala usunąć truciznę z ciała pacjenta. Jeżeli trucizna nie zadziałała jeszcze to zamiast zwykłego testu odpornościowego wykonuje się test talentu o stopniu trudności równym obronie magicznej trucizny. Jeżeli wystąpiły już objawy to Uzdrawiciel może użyć talentu aby powoli usunąć truciznę z organizmu pacjenta. Co godzinę Uzdrawiciel może wykonywać test Oczyszczenia trucizny ze stopniem trudności równym obronie magicznej trucizny. Przeciętny sukces zmniejsza obronę magiczną trucizny o 1, duży sukces o 2, ogromny o 3, wyjątkowy usuwa truciznę z organizmu.

USPOKOJENIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak, Umiejętność: tak

Karma: nie, Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Uzdrawiciel Krwi

Ten talent używany jest aby uspokoić rozłoszczone postacie. Uzdrawiciel przemawia spokojnie i rozsądnie, sugerując celom aby rozwiązały swój problem bez używania przemocy.

Sukces spowoduje nie rozpoczęcie walki lub przerwanie toczącej się. Stopień trudności testu jest równy najwyższej obronie społecznej +1 za każdą dodatkową osobę. Talent działa co najmniej liczbę rund równą poziomowi Uspokojenia. Jeżeli postacie będące pod wpływem talentu i zostaną zaatakowane, talent przestaje działać i nie można użyć go drugi raz w przeciągu godziny.

LECZENIE OBRAŻEŃ

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak, Umiejętność: nie

Karma: tak, Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Uzdrawiciel Krwi może użyć tego talentu wobec rannych postaci. Wykonuje test talentu przeciw obronie magicznej postaci. Z dłoni Uzdrawiciela sączy się mgła, która otacza pacjenta i zaczyna go leczyć. pacjent dostaje dodatkowy test zdrowienia który musi natychmiast użyć. Leczenie trwa minutę. W ciągu dnia można użyć najwyżej tyle razy ile wynosi poziom talentu.

PRZYWRÓCENIE ZDROWIA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak Umiejętność: tak

Karma: nie Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Uzdrawiciel Krwi

Ta zdolność pozwala Uzdrawicielowi usunąć tymczasowe lub stałe choroby umysłowe, a także inne zaburzenia w normalnym funkcjonowaniu umysłu. Dolegliwości mogą być spowodowane czynnikami naturalnymi lub magicznymi. Niewydolność umysłu może być spowodowana truciznami (działającymi na umysł), czarami otępiającymi lub dekoncentrującymi, kacem i w niektórych sytuacjach strachem.

Uzdrawiciel musi rzucać osobno na każdą dolegliwość. Uzdrawiciel wykonuje test tego talentu o stopniu trudności równym obronie magicznej celu (nie może być dobrowolnie obniżona). Efekty zależą od poziomu sukcesu:

Porażka i mniej: Ofiara staje się jeszcze bardziej szalona. Zwiększa poziom nienormalności (np. tymczasowa choroba staje się stałą, jeżeli ma już chorobę to dostaje następną). Poza tym efekty takie jak przy braku sukcesu.

Brak sukcesu: pacjent staje się mniej spokojny co powoduje stałą premię -2 do przyszłych prób przywrócenia zdrowia.

Przeciętny sukces: pacjent był na tyle spokojny że udało się wyrzucić wpływ.

Wyleczone zostaje zaburzenie która normalnie by trwała kilka rund.

Duży sukces: wyleczone zostaje zaburzenie która normalnie by trwała kilka minut.

Ogromny sukces: wyleczone zostaje zaburzenie która normalnie by trwała kilka godzin.

Wyjątkowy sukces: wyleczone zostaje trwałe zaburzenie.

Czas leczenia chorób:

Normalny czas
trwania choroby

Czas leczenia

Rundy
Minuty

1 runda
1 minuta

Earthdawn - Uzdrowiciel krwi (dyscyplina)

Godziny

1 godzina

Trwały tydzień

*

* dodatkowo 30 minut dziennie

WSKRZESZENIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak, Umiejętność: nie

Karma: tak, Wyczerpanie: patrz niżej

Talent dyscyplinarny: Uzdrowiciel Krwi

Ten talent umożliwia Uzdrowicielowi wskrzeszenie martwych postaci. Stopień trudności testu talentu jest równy obronie magicznej martwego +1 za każdy dzień od śmierci. Wskrzeszona postać ma Aktualne obrażenia równe jej Progowi Życia -1. Użycie talentu trwa 8 godzin i można go użyć raz dziennie. Wskrzeszenie używa magii krwi: Uzdrowiciel odnosi 3 obrażenia magii krwi, dostaje także obrażenia z wyczerpania równe ilości dni od śmierci. Tych obrażeń nie można uleczyć przez rok i dzień. Jeżeli Uzdrowiciel uleczy te obrażenia lub zginie pacjent umiera w ciągu kilku godzin, ponieważ magiczna substancja utrzymująca go przy życiu przestała istnieć.

Po roku i dniu od wskrzeszenia pacjent nie potrzebuje już magicznego wsparcia. pacjent otrzymuje 2 stałe obrażenia których nie będzie mógł uleczyć.

USUNIĘCIE ZNAMIENTA

Stopień: poziom + stopień Siły woli

Akcja: tak, Umiejętność: nie

Karma: tak, Wyczerpanie: 5

Talent dyscyplinarny: nie

Ta niebezpieczna zdolność pozwala Uzdrowicielowi usunąć Znamię Horrora. Stopień trudności talentu jest równy obronie magicznej Horrora którego znamię ma być usunięte. Przy próbie usunięcia Znamienia następuje astralny kontakt z Horrorem, jeżeli Uzdrowiciel nie odniesie sukcesu Horror może spróbować naznaczyć Uzdrowiciela na normalnych zasadach. Ten talent można użyć tyle razy wobec jednego znamienia, ile wynosi poziom Usunięcia Znamienia. Każde użycie talentu trwa 12 godzin.

Paweł "Arturius" Mirecki (arturius@pro1.promail.pl)