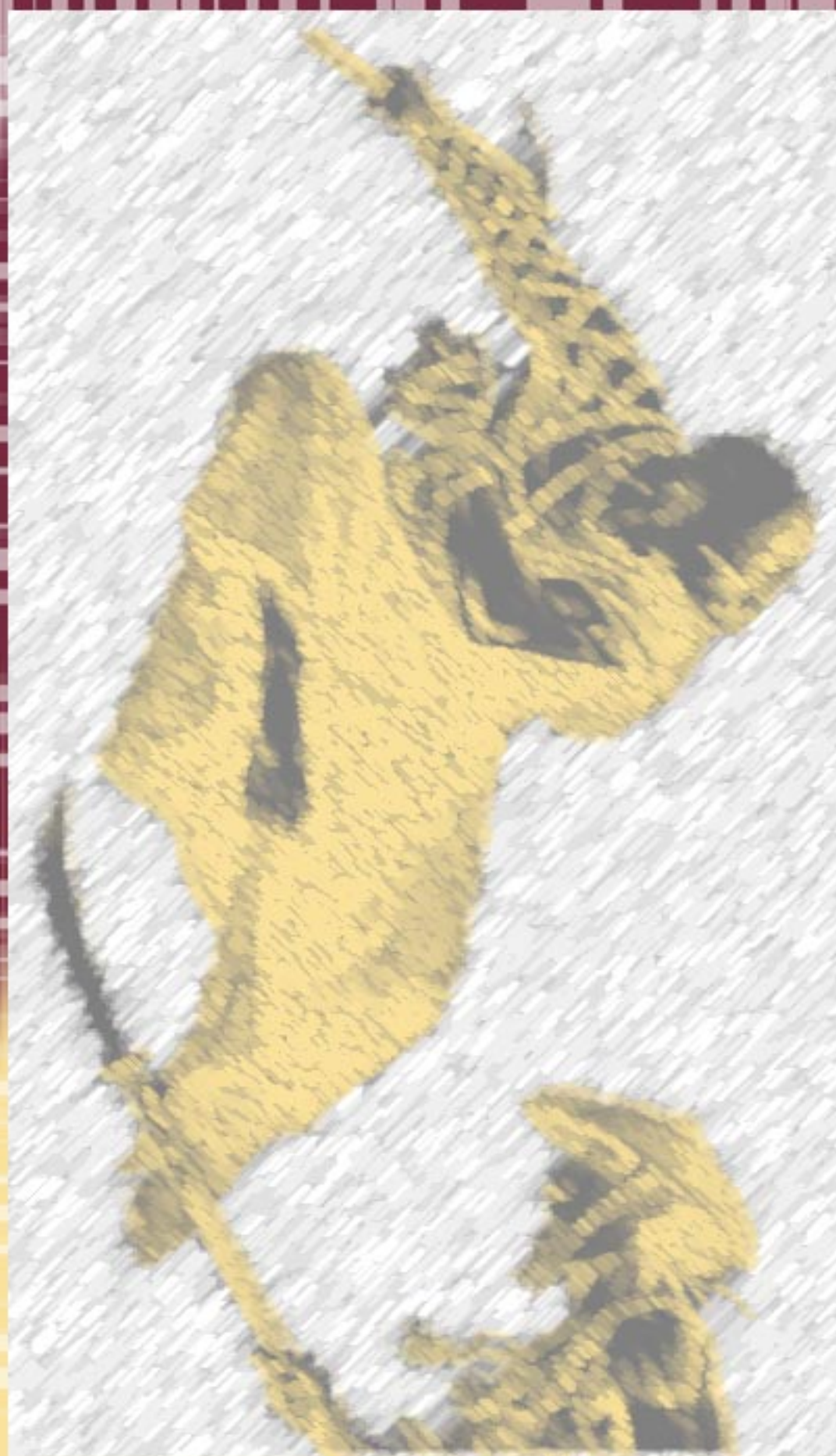
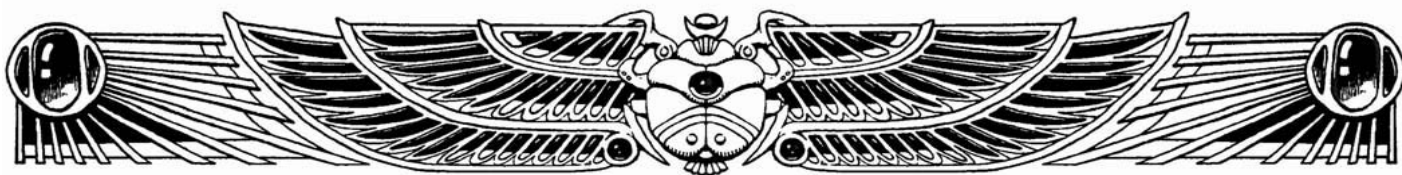




ZHAN SHI





WSTĘP

Niniejszy artykuł prezentuje nową Dyscyplinę w grze Earthdawn, zaproponowaną w dodatku „The Way of War” wydawnictwa Living Room Games.

Nim przejdę do sedna kilka słów tytułem wstępu. „Way of war” jest pierwszym dodatkiem z cyklu Makers of legend. Innymi słowy to drugoedycyjna wersja Ścieżek Adeptów. „Way of war” skupia się na wojowniczych dyscyplinach: Wojowniku, Fehmistrzu, Kawalerzyście, Łuczniku i Powietrznym Łupieżcy. Pokazuje, jak różne poglądy na Ścieżkę mogą mieć adepci tej samej Dyscypliny. Trochę o tym pisałem na mojej stronie, przy okazji analizy Fehmistra i Wojownika.

„Way of war” ukazał się po kampaniach rozwijających linię fabularną drugiej edycji Earthdawn, a więc „Barsaive at War” i „Barsaive in Chaos”. Wprowadzona Dyscyplina Zhan Shi odnosi się do wydarzeń z „Barsaive at War”, czyli powrotu do Barsawii legendarnego okrętu Przebudzenie Ziemi. To właśnie na jego pokładzie znaleźli się pierwsi adepci nowych dyscyplin, zupełnie nie znanych w Throalu i Barsawii: Zhan Shi i opisany w późniejszym dodatku Mountebank. Trzymając się dat oficjalnej linii fabularnej, zaproponowanej przez Living Room Games, opisane materiały są aktualne na lata po roku 1512 TH.

Jako, że jest to dyscyplina zbudowana pod drugą edycję, wiele rzeczy wymaga wyjaśnień, co czynię w komentarzach podsumowujących niniejszą prezentację. Prezentacja dyscypliny w oryginale została napisana dość trudnym językiem, stylizowanym na nauki mistrza wschodu, stąd moje próby naśladowania stylu autora. By miejscami uniknąć śmieszności lub braku zrozumienia starałem się oddać istotę przekładu w bardziej ascetycznej formie. Za wszelkie uwagi dotyczące niniejszego tekstu będę wdzięczny.

Gorąco namawiam do zaopatrzenia się w dodatek „Way of war”, prezentuje on mocno odmienne spojrzenie na bojowe dyscypliny, niż to przedstawione w „Ścieżkach Adeptów”. Zawiera szereg informacji ze świata gry, jak i dotyczących samej mechaniki, które pozwalają znacząco wzbogacić rozgrywane sesje Earthdawn.

- GERION

POZNAŃ, PAŹDZIERNIK-LISTOPAD 2005

NOTA PRAWNA

Autorzy: Damon Earley, Aaron Johnson, Sean Kelley, Austin Mills, Gay McBride, Pat Quarles, Aaron Rob, Rich Tomasso, Mike Williams. Chronione prawem autorskim - (c) 2003 Wiz Kids.

Earthdawn jest zastrzeżonym znakiem towarowym Wiz Kids. „The Way of war” opublikowano na licencji Living Room Games. Oryginalne materiały o Earthdawnie (c) 1993-1999 FASA Corporation. Materiały do drugiej edycji Wiz Kids (c) 2000-2005

Wersja polska i polska licencja: Wydawnictwo MAG, Warszawa. Wszystkie prawa zastrzeżone. Materiały użyte i tłumaczone bez zezwolenia. Jakiegokolwiek użycie w niniejszej publikacji materiałów objętych licencją FASA, Wiz Kids, Earthdawn-Classic (i MAG), czy też ich znaków towarowych nie służy naruszeniu dóbr licencyjnych FASA, Wiz Kids, Earthdawn-Classic (i MAG) i nie zostało wykonane do celów komercyjnych

Skróty użyte w tekście, dotyczące oficjalnych podręczników 1 edycji Earthdawn na licencji FASA i MAG:

KW - Księga Wiedzy

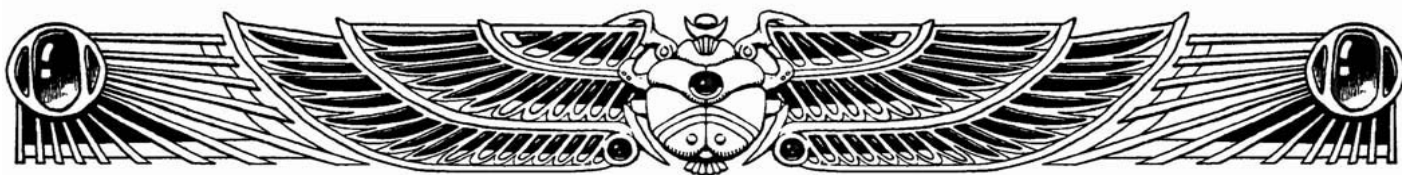
MB 1 - Mieszkańcy Barsawii t.1

MKWT - Magia: Księga Wiedzy Tajemnej

MSB - Mroczne Sekrety Barsawii

PZ - Earthdawn podręcznik główny

SB - Stwory Barsawii



Gwai-fa, krasnolud, członkini załogi Przebudzenia Ziemi, która założyła swą szkołę w Throalu, odkrywa przed nami głębie nieznanej w Barsawii, wojowniczej Dyscypliny Zhan Shi.

- Ela Pono

Ponoć zainteresowanie moją Dyscypliną rośnie, zwracam się więc do uczonych Biblioteki z nadzieją, że przekażą me słowa wszystkim zainteresowanym, poza murami tego gmachu. Nadal pozostaję uczennicą, mimo, że całe swe życie spędziłam studiując arkana Zhan Shi. Trudno będzie tłumaczyć mą Dyscyplinę i to nie tylko dlatego, że pochodzi ona z daleka, a jej filozofia dla mieszkańców tej krainy jest zupełnie obca. Niestety, ślepiec nie pojmie piękna zachodu słońca nawet na podstawie najlepszego opisu.

Dyscyplina pełna kontemplacji

Powiada się, że barsawiański Wojownik jest Dyscypliną działania. Zarówno pod tym, jak i wieloma innymi względami, Dyscyplina Zhan Shi jest podobna Wojownikowi. Podczas walki nie ma chwili, by się zastanawiać: „teraz muszę się uchylić i pozwolić, by cios przeciwnika mnie minął”. O nie, trzeba działać, nie pozwalając, by zbyt długie wahanie rozproszyło umiejętności. Niemniej jednak, Zhan Shi musi również położyć nacisk na rozwój umysłu. Bez czystego umysłu każde działanie czy wypowiedź w efekcie przyniesie cierpienie. Tak więc ścieżka Zhan Shi sprzyja dążeniu do doskonałości, do wiedzy.

Zgodnie z naukami Zhan Shi, Dawca Imion na tej ścieżce powinien równocześnie rozwijać swe poczucie miłosierdzia i wiedzę. Lekceważąc pierwszy czynnik adept staje się bezlitosnym, zaniedbując zaś drugi - staje się po prostu głupcem. By rozwijać właściwe poczucie miłosierdzia, Zhan Shi powinien etycznie postępować, tak w czynach, jak i słowach. Powstrzymując się od słów, które ranią, pozostawia tylko te, które niosą znaczenie, prawdę i życzliwość. Powstrzymując się od czynów, które ranią, pozostawia tylko te, które są przyjazne i użyteczne. Rezygnując ze źródeł utrzymania, które ranią, pozostawia tylko miejsce dla pełnego honoru profesjonalizmu. By dążyć do wiedzy, należy praktykować i dać się prowadzić samoświadomości. Należy być świadomym swego ciała, emocji i myśli. Trzeba mieć wolę walki z każdym zachwianiem stanu umysłu, od pierwszych chwil wytrącenia z równowagi. W istocie rzeczy, należy dążyć do doskonałego stanu umysłu.

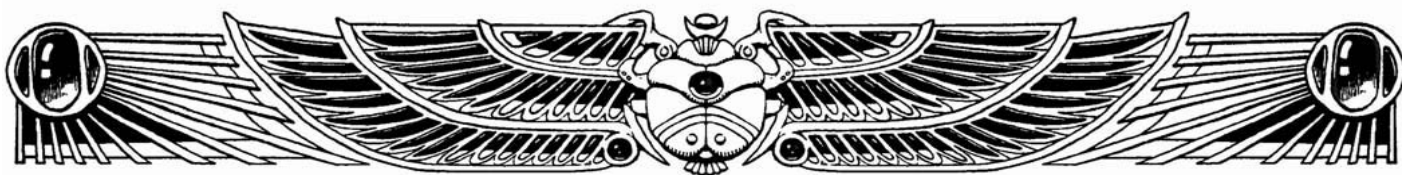
Widziałem szkołę Gwai-fa, jej sale wydają się bardziej pobożne niż niejedno zgromadzenie olzimów. Muszę przyznać, że wielce mnie to zdziwiło.

- Pallansil

Duchowe aspekty treningu Zhan Shi w pełni czerpią z owoców rozwijanej samodyscypliny. Choć jest to proces długotrwały, to zwalczanie chęci dokonania złych czynów i złych emocji (jak choćby strachu przed fizyczną konfrontacją), buduje prawdziwą wiarę we własne umiejętności. Jedno trzeba przyznać - nauczanie ścieżki Zhan Shi nie kończy się nigdy, jest wiecznym wskazywaniem drogi. Jednak zbyt wielu koncentruje się na rozwijaniu samej mądrości, jednocześnie ignorując dokonywanie właściwych czynów. Przypomina to postępowanie tych, którzy skorzystali z trawy do przepłynięcia się przez rwącą rzekę. Widząc przydatność trawy, wzięli ją na plecy i nieśli przez resztę swojego życia. Mówiąc szczerze, naszym przeciwnikiem nie jest pojedyńczy wróg. Sami jesteśmy swoim przeciwnikiem. Nie tylko trzeba pokonać zewnętrznego wroga, ale by to uczynić, należy także zwalczyć swoje własne, małostkowe problemy; a ostatecznie swój trzeźwy umysł.

Dzieje konfliktu

By pojąć sposób rozwoju ścieżki Zhan Shi, należy w pierwszej kolejności zrozumieć jej trojkie korzenie. Zhan Shi został ukształtowany przez wojsko, głosicieli i Legendy swej dyscypliny. W pradawnych czasach smoki zakazały używania broni, szukając sposobu na zachowanie swojej potęgi. Wtedy z ludu wyłoniły się Legendy władające nową sztuką walki, sztuką nie potrzebującą miecza - Zhan Shi. Każda z tych żywych Legend władała własnym stylem i posiadała grono wiernych uczniów. Smoki szybko zdały sobie sprawę z mocy tych Legend i uczyniły ich generałami smoczycich armii. Dzięki temu, poprzez wieki historii Kataju, wojskowość wysunęła się na pierwszy plan w rozwoju praktycznych aspektów ścieżki Zhan Shi. Adepti tej sztuki byli obecni wszędzie - od pałacowej gwardii Smoków, aż po szeregi namiestników prowincji. Ale Zhan Shi nie zrodził się wraz z armią. Wielu spośród najpotężniejszych adeptów Zhan Shi było głosicielami. Barsawianie stwierdziliby, że nauczyciele Zhan Shi przemawiali głosem Pasji Prawdy, Mynbruje, ucząc Wojowników sztuki wojny. Kroczący ścieżką Zhan Shi nauczali więc mądrości i miłosierdzia. Kataj nie posiadał therańskich Rytuałów Ochrony przed Horrorami. Cały lud Kataju przetrwał Pogrom dzięki ochronie roztoczonej przez Smoki. Legendy tego okresu nie miały sposobności do wzajemnych kontaktów. Ich nauczanie zatem nie przekraczało granic prowincji, w której pędzili żywot podczas Pogromu. W dzisiejszych czasach, sto lat po Pogromie, kiedy na nowo wróciliśmy na otwarty ląd, style Zhan Shi są tak liczne, jak liczne były nauczające ich Legendy. Sposób walki, który przywiozłam



ze sobą do Barsawii jest zaledwie jednym z wielu stylów Zhan Shi, lecz duchowość każdego adepta kroczącego ścieżką naszej dyscypliny jest jedna i ta sama.

W Kataju Smoki rządzą otwarcie, miast w zawoalowany sposób utrzymywać marionetkowe królestwo.

-Mówca Dłoni

Niewielka to przyjemność - być pierwszym, którego uraziły słowa Mówcy. Odrzucam jego sugestię, jakoby Throal był marionetką w rękach smoków.

- Ela Pono

O męstwie i waleczności

Można by powątpiewać, jak dyscyplina kładąca nacisk na mądrość i miłosierdzie, jednocześnie przykłada wagę do umiejętności walki? Zadaniem Zhan Shi jest bronić tych, którzy sami obronić się nie potrafią. Obojętnie czy przed potworami, innymi Dawcami Imion, czy Horrorami. Zgłębianie różnorodnych technik daje Zhan Shi moce, dzięki którym niesie on pomoc innym. Dzięki wewnętrznemu spokojowi i zdecydowaniu płynącemu z czystego umysłu Zhan Shi potrafi bez lęku stawić czoła niebezpieczeństwu.

By właściwie bronić w walce siebie i słabych, Zhan Shi powinien zadawać poważne obrażenia, samemu doznając przy tym jak najmniejszego uszczerbku. By ten cel osiągnąć, należy mieć całkowitą kontrolę nad własnym ciałem i umysłem. Ciało jest ostatecznym narzędziem walki Zhan Shi, a każda broń, jaką on używa, jest jedynie przedłużeniem jego ciała. Przejawia się to w magii Zhan Shi, która nie wzmacnia talentów korzystających z broni, póki adept nie jest zdolny połączyć się wątkiem z bronią, tak by stała się prawdziwie kawałkiem jego ciała.

Powiada się, że nawet najsłabszy przeciwnik może nas pokonać techniką, której nie znamy. Zhan Shi stara się zgłębić style walki każdego ze swych przeciwników i nie spocznie, póki nie znajdzie właściwej metody obrony. Przykładem niech będzie pewna historia.

Gdy Earthdawn był w Kataju, jeden z barsawiańskich Fehmistrzów stanął do pojedynku z czeladnikiem Zhan Shi. Adept ten znakomicie walczył mieczem, lecz nie mógł się mierzyć z Fehmistrzem, który go łatwo pokonał. Legenda, który nauczał czeladnika, przyglądał się walce i podziwiał umiejętności Fehmistrza. Ten zaś wyzwał całą szkołę, przechwalając się, iż wśród uczniów nie znajdzie się nikt, kto byłby w stanie go pokonać. Legenda przyjął wyzwanie, a gdy tylko pojedynek się rozpoczął, pozbawił prze-

ciwnika broni. W jednej chwili powalił Fehmistrza na ziemię i unieruchomił silnym chwytem na tak długo, aż ten się nie poddał.

Stan czystego umysłu Zhan Shi

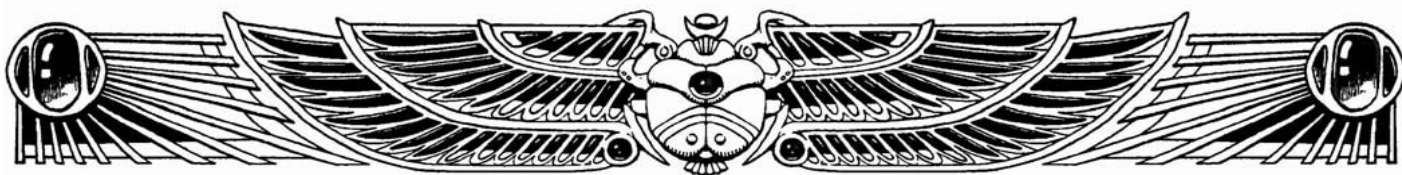
W chwili gdy przeciwnik uderza, Zhan Shi powinien być już w ruchu, tak by cios przeciwnika nie osiągnął zamierzonego celu. Zhan Shi w tym czasie powinien już kontratakować. Zhan Shi porusza się bez wysiłku, bez zastanawiania się nad kolejnym ruchem. W boju, Zhan Shi przepływa przez pole walki, jak woda przez równinę. Zhan Shi nie pozwala, by emocje kierowały jego dłońmi. Zachowuje spokój i praktykuje właściwy stan umysłu, co w walce oznacza działanie, nie zastanawianie się. Podczas walki Zhan Shi powinien osiągnąć ten sam stan umysłu, do którego dąży podczas medytacji. W takim stanie Zhan Shi nie postrzega siebie jako Dawcę Imion. Jest po prostu częścią pola bitwy. Zhan Shi nie troszczy się o to, jak jest zauważany przez postronnych. Nie myśli o tym, co będzie czynił, gdy bitwa dojdzie kresu. Co więcej, nie myśli o tym, jaką następną technikę zastosuje w toczącej się dookoła walce. Zhan Shi pozwala się prowadzić swej magii i wytrenowaniu, zawierając doskonałym zdolnościom jakie posiadał. Wielorakie są powody, dla których Zhan Shi walczy właśnie w ten sposób. Stan czystego umysłu pozwala adeptowi reagować szybciej na nowe sytuacje. Dodatkowo, umożliwia łatwiejsze zauważanie zmian zachodzących na polu bitwy. Dzięki duchowemu treningowi Zhan Shi reaguje w sposób naturalny na zachodzące zjawiska. Działałby całkowicie inaczej, gdyby zaczął się nad nimi zastanawiać. To właśnie zastanawianie się podczas walki zwykle doprowadza do wahania i lęku, a emocje do nadmiernej brawury.

Ach, gdyby tylko wszyscy adepci Zhan Shi wierzyli w te ideały. W Kataju wielu z nich jest równie okrutnych jak orkowi nomadzi czy trollowi tupieżcy. Im więcej Zhan Shi jest trenowanych w Barsawii, tym bardziej mogę uwierzyć w fakt, że i my ujrzymy zepsucie czystych intencji tej Dyscypliny.

- Aldevalen Ueraven

Dyscyplina nie niesie z sobą intencji ani czystych, ani jakichkolwiek innych. Źródłem jest zawsze Dawca Imion. Zauważ zresztą, że Zhan Shi zaczynali podobnie jak nomadzi, czy tupieżcy, których wymieniliś.

- Nalus Freefal



Zhan Shi informacje dla graczy

Zhan Shi to wojownicy praktykujący surową dyscyplinę ciała i ducha. Władają sztukami walki rozwijanymi przez Legendy Kataju, a magia Dyscypliny wspomaga ich ciała i umysły. Zhan Shi kroczy drogą życia zawierającą fundamentalne zasady dotyczące ciała, ćwiczeń fizycznych i medytacji. Celem tych zasad jest osiągnięcie doskonałości działania i doskonałości umysłu.

Istotne cechy: Zręczność, Wytrzymałość i Siła Woli

Ograniczenia rasowe: żadnych

Rytuał karmiczny: Zhan Shi siada krzyżując nogi i medytuje. Początkowo wypycha ze swej świadomości wszelkie pragnienia i przeszkadzające myśli. Następnie tłamsi wszelką aktywność myśli i pozwala się objąć poczuciem radości. Uczucie to znika w kolejnych etapach rytuału. Kiedy Zhan Shi osiągnie stan czystego umysłu, jego rytuał jest zakończony.

Umiejętności artystyczne: Taniec, Tatuaże, Kata

KRAĞ PIERWSZY

Talenty:

Przewidywanie ciosu

Unik (D)

Kamienne Pięści (D)

Rytuał karmiczny

Broń miotana

Walka wręcz (D)

KRAĞ DRUGI

Talenty:

Spojrzenie astralne

Wytrzymałość 8/6

Umysł ze stali (D)

KRAĞ TRZECI

Talenty:

Koci chód

Uniknięcie pułapki (D)

KRAĞ CZWARTY

Zhan Shi może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Woli

Talenty:

Broń Biała (D)

Tkanie wątków (tkanie Chi) (D)

KRAĞ PIĄTY

Zhan Shi kosztem 2 pkt wyczerpania może dodać stopień Siły Woli do stopnia obrażeń zadanych w walce wręcz

Talenty:

Hartowanie siebie

Niespodziewane kopnięcie (Snap kick)

KRAĞ SZÓSTY

Obrona fizyczna Zhan Shi zwiększa się o 1

Talenty:

Wielki skok

Zimna krew (D)

KRAĞ SIÓDMY

Zhan Shi zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie

Talenty:

Powietrzny chód

Błyskawiczna pięść (Lightning fist)

KRAĞ ÓSMY

Obrona magiczna Zhan Shi rośnie o 1

Talenty:

Zręczne dłonie

Wypatrzenie wady pancerza (D)

KRAĞ DZIEWIĄTY

Zhan Shi może wykorzystywać karmę do testu zdrowienia albo talentu zastępującego ten test

Talenty:

Atak Kobry (D)

Zamrożenie trucizny

Cios astralny

KRAĞ DZIESIĄTY

Stopień inicjatywy Zhan Shi zwiększa się o 1

Talenty:

Zwinne dłonie (Clever Hands)

Obrona

Test życia (D)

KRAĞ JEDENASTY

Obrona fizyczna Zhan Shi zwiększa się o 1

Obrona społeczna Zhan Shi zwiększa się o 1

Talenty:

Odchylanie pocisków

Przyszpilenie

KRAĞ DWUNASTY

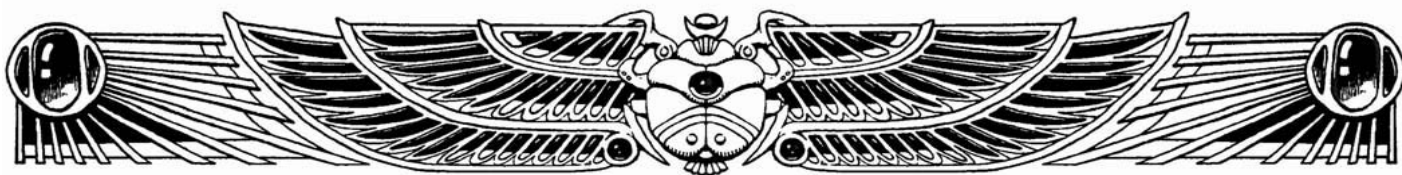
Zhan Shi otrzymuje dodatkowy test zdrowienia na dzień

Obrona magiczna Zhan Shi rośnie o 1

Talenty:

Symbol odesłania (Banishing Ward) (D)

Zapobieżenie trafieniu (Prevent Bow) (D)



KRĄG TRZYNASTY

Maksymalna liczba punktów karmy Zhan Shi zwiększa się o 25

Stopień inicjatywy Zhan Shi zwiększa się o 1

Talenty:

Kameleon

Trafienie w czuły punkt(D)

KRĄG CZTERNASTY

Obrona fizyczna Zhan Shi zwiększa się o 2

Obrona społeczna Zhan Shi zwiększa się o 2

Talenty:

Wyzwanie

Cios we wzorzec (Pattern Strike) (D)

KRĄG PIĘTNASTY

Obrona magiczna Zhan Shi zwiększa się o 2

Zapiecztowanie Wzorca (Seal Pattern):

Mistrzowie Zhan Shi posiadają zdolność zapiecztowania wzorca innego Dawcy Imion. Moc blokuje używanie zdolności przez tego dawcę Imion. Zhan Shi wykonuje test talentu *cios we wzorzec* gdzie stopniem trudności jest obrona magiczna celu. W przypadku osiągnięcia ogromnego sukcesu i poniesienia 2 pkt wyczerpania, Zhan Shi może zredukować poziomy wybranych talentów Dawcy Imion. Liczba poziomów, jaką może zredukować, jest równa wynikowi testu *ciosu we wzorzec*. Obniżenie poziomów trwa przez rok i dzień. Badając astralnie wzorzec takiej osoby, wyraźnie widać pieczęć Zhan Shi. Odwrócić ten efekt może albo śmierć Zhan Shi, albo Rozproszenie Magii. W teście rozpraszania należy osiągnąć identyczny poziom sukcesu, jaki osiągnął Zhan Shi w teście *ciosu we wzorzec*.

Talenty:

Ognisty dech (Breath of Fire)

Strefa woli (Zone of Will) (D)

Nowe talenty

Symbol odesłania (Banishing Ward)

Stopień: poziom + stopień Siły woli + 8

Akcja: nie

Karma: tak

Wyczerpanie: 0

Symbol odesłania pozwala odegnąć adeptowi duchy i żywiołaki przy pomocy umagicznionego symbolu naniesionego na kartę papieru (porównaj Odsyłanie, MKWT 94). Adept musi umieścić symbol na głowie ducha (albo w jego centrum, jeśli duch nie ma głowy). By to uczynić, wystarczy przeciętny sukces w teście ataku wręcz (lub duży sukces w teście rzutu).

Zasięg symbolu odesłania jest identyczny jak lotnego sztyletu (PZ 264). Jego przygotowanie wymaga 10 minutowego rytuału. Zhan Shi może posiadać tyle symboli ile wynosi poziom jego Siły Woli. Użycie talentu *symbol odesłania* wymaga przeciętnego sukcesu w teście odegnania ducha. Jeśli Symbol odesłania jest użyty przeciwko horrorom i ich konstruktom, nie odgania ich, a zadaje obrażenia. Test talentu jest użyty jako test obrażeń (pancerz duchowy redukuje te obrażenia).

Kamienne pięści (Body Control)

Stopień: poziom + stopień Siły fizycznej

Akcja: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: 1

Talent ten pozwala Zhan Shi utwardzić swe dłonie i stopy przy wykonywaniu ataku w walce wręcz. Atakując, bohater wykonuje test walki wręcz, a standardowy test obrażeń zastępuje testem *kamiennych pięści*. Jest to talent dyscyplinarny, więc adept może wybrać czy chce dodać kość karmy. Talent działa do momentu pierwszego trafienia, ale można przedłużyć jego działanie i używać go w kolejnych rundach walki kosztem 1 punktu wyczerpania na rundę.

Ognisty dech (Breath of Fire)

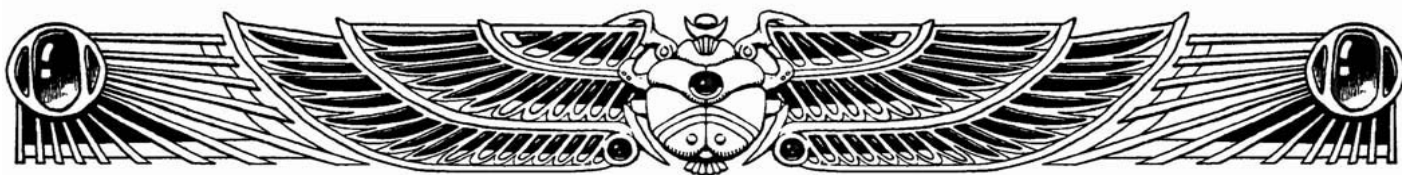
Stopień: poziom + stopień Siły woli

Akcja: tak

Karma: tak

Wyczerpanie: 3

Dzięki talentowi, Zhan Shi może wyrzucić z siebie chmurę płomieni, która obejmie 90-stopniowym łukiem wszystkie cele w zasięgu 10 metrów. Stopniem trudności testu jest obrona magiczna każdego celu. Jeśli test się powiedzie, wtedy należy do testu obrażeń użyć talentu *kamienne pięści*. Ogień zadaje obrażenia wszystkiemu, co znajdzie się w jego zasięgu (zasady dotyczące niszczenia broni i pancerzy patrz: KW 115) Dodatkowo stopień obrażeń każdej broni, jaka się znajdzie w zasięgu płomieni jest zredukowany o jeden, podobnie jak pancerz fizyczny i duchowy każdej zbroi i tarczy. *Ognisty dech* nie niszczy przedmiotów wzorca i wątkowych.



Zwinne dłonie (Clever hands)

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: 0

Talent *zwinne dłonie* łączy błyskawiczne ruchy i lewitację w celu wychwycenia broni lub innego przedmiotu z ręki przeciwnika. Adept deklaruje użycie *zwinnych dłoni*, a następnie wykonuje test ataku korzystając z tego talentu. Udany test oznacza, że adept wyłuskał broń lub inny przedmiot z rąk przeciwnika i teraz trzyma go w swych dłoniach. Talent nie działa na broń będącą częścią ciała przeciwnika (np. pazury zwierząt).

Błyskawiczna pięść (Lightning fist)

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: 0

Dzięki temu talentowi Zhan Shi może walczyć wręcz zatakować wielu przeciwników w jednej rundzie. Poziom talentu wyznacza limit liczby przeciwników, jacy mogą być zaatakowani. Bohater wykonuje testy tego talentu kolejno wobec każdego przeciwnika. Każdy udany test oznacza, że atak zadał obrażenia. Zhan Shi może (choć nie musi) użyć *kamiennych pięści*, by zadać obrażenia (pamiętając o Wyczerpaniu za każdy test). Jeśli któryś z testów *błyskawicznej pięści* się nie powiedzie, adept nie może wykonywać kolejnych testów w tej rundzie. Każdy test ataku musi być wykonany wobec innego przeciwnika. Adept może użyć opcji dzielenia ruchu w walce. Talentu nie można używać w tej samej rundzie z talentem gwarantującym dodatkowy atak (np. *niespodziewane kopnięcie*). Nie można go też łączyć z talentem *pazury*.

Niespodziewane kopnięcie (Snap kick)

Stopień: poziom + stopień Inicjatywy

Akcja: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: 0

Talent ten zapewnia adeptowi dodatkowy atak podczas użycia talentu *walka wręcz*. Test *niespodziewanego kopnięcia* jest dodatkowym testem ataku. Stopień obrażeń równy jest stopniowi Siły postaci. T'skrangi mogą użyć ogona przy tym talencie.

Cios we wzorzec (Pattern strike)

Stopień: poziom + stopień Siły woli

Akcja: nie

Karma: tak

Wyczerpanie: 2

Podczas ataków wręcz, Zhan Shi może użyć tego talentu, by uderzyć w krytyczne punkty wzorca przeciwnika. Jeśli przeciwnik jest duchem lub stworem, udany atak unieruchamia go. Jeśli cel jest obiektem nieożywionym, atak powoduje strzaskanie jego fizycznej formy. By użyć *ciosu we wzorzec*, Zhan Shi musi osiągnąć duży sukces w teście ataku.

ku wręcz. Zamiast testu obrażeń, używa *ciosu we wzorzec* przeciwko obronie magicznej celu. Użycie talentu musi być zadeklarowane przed wykonaniem ataku wręcz.

Udany test wobec Dawców Imion, duchów i stwórow powoduje ich natychmiastowy paraliż. Nie mogą wykonać żadnej akcji (ruch, użycie talentu, mocy itd.) przez okres jednej minuty na poziom talentu. Ofiara może ratować się wykonaniem natychmiastowego testu Siły Woli przeciwko stopniowi talentu, test ten może powtarzać w każdej kolejnej rundzie. Udany test pozwala przełamać paraliż, ale i tak ofiara ma obniżone o 3 stopnie wszystkich akcji aż do czasu zakończenia trwania talentu. Ofiara może być pod wpływem tylko jednego *ciosu we wzorzec*.

Jeśli talent jest użyty na przedmiocie nieożywionym, porównaj osiągnięty poziom sukcesu wobec obrony magicznej przedmiotu (lub osoby, go trzymającej, zależnie co jest większe). Jeśli sukces jest przeciętny, Zhan Shi może strząść kruche przedmioty jak ceramikę, kryształowe lustro. Przy dużym sukcesie adept może zniszczyć szkatułkę czy cienkie drewno. Sukces ogromny pozwala na zniszczenie broni, zbroi, tarczy wykonanej z drewna lub kryształu. Sukces wyjątkowy umożliwia zniszczenie ekwipunku wykonanego z metalu, czy kamienia. Talent jednak nie oddziałuje na przedmioty wątkowe i wzorca.

Zhan Shi nie może użyć *ciosu we wzorzec* w tej samej rundzie, w której używa talentów gwarantujących wielokrotny atak (*niespodziewane kopnięcie*, *błyskawiczna pięść*).

Ominięcie ciosu (Prevent blow)

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie

Karma: tak

Wyczerpanie: 2

Dzięki magii talentu adept może wykonać perfekcyjny unik, by ominąć prawie pewne trafienie podczas walki wręcz, walki bronią białą, czy walki na dystans (bronią strzelecką i miotaną). Za każdym razem, gdy adept jest w jakikolwiek sposób atakowany, może wykonać test *ominięcia ciosu*, nim cios spowoduje obrażenia.

Jeśli adept wyrzuci w teście talentu wynik równy lub wyższy od testu ataku przeciwnika, udaje mu się zapobiec trafieniu. Używając tego talentu, bohater musi wydawać punkty karmy (dorzucąc do wyniku testu kość karmy) tak długo, póki nie osiągnie sukcesu lub nie wyczerpie mu się zapas punktów karmy. Bohater może wydać maksymalnie tyle punktów karmy, ile wynosi jego poziom *ominięcia ciosu*. Może używać tego talentu w tej samej rundzie, w której również atakuje.

Strefa woli

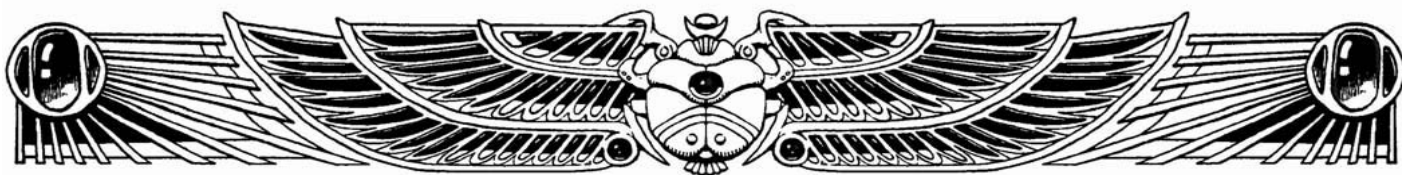
Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: 3

Strefa woli pozwala adeptowi zapieczętować wokół siebie obszar o średnicy 2-100 metrów (o jego wielkości decyduje adept). Zhan Shi powinien znajdować się na tym obszarze, ale nie musi być w jego centrum. Adept wykonuje test talentu przeciw obronie magicznej wszystkich bytów i



obiektów znajdujących się w zasięgu działania talentu. Jeśli test się powiedzie, wtedy Zhan Shi może wybrać liczbę obiektów równą wynikowi testu, które zostaną uwięzione w strefie woli adepta. Wybrane cele nie mogą opuścić strefy dopóki nie wykonają udanego testu Siły Woli wobec stopnia talentu *strefa woli*. By podjąć taką próbę, muszą wykorzystać jedną akcję podczas jednej rundy działań. Zhan Shi może zwiększyć w swej strefie obronę fizyczną i magiczną dowolnego przedmiotu martwego (nie Dawcy Imion, ducha, czy potwora) o wynik testu talentu.

Żaden byt czy obiekt nie może przekroczyć granicy strefy, póki nie osiągnie sukcesu w teście Siły woli o trudności równej stopniowi *strefy woli* Zhan Shi. Efekt talentu trwa godzinę na każdy jego poziom. Adept może dowolnie skrócić czas jego trwania. Opuszczenie strefy czy śmierć adepta kończą automatycznie jej działanie. Bohater nie może tworzyć równolegle kilku *stref woli*. Efekty wizualne talentu są unikalne dla każdego adepta. Czasem jest to błyszcząca srebrem kopuła, jarzący się czerwienią sześcian, czy niewidzialna ściana mocy.

Khan, wielki mistrz Zhan Shi ma stopień Siły Woli równy 10, a poziom jego strefy woli równy jest 6. Przygotowuje się do potyczki z grupą przeciwników. Gdy bitwa się rozpoczyna, Khan wznosi wokół siebie strefę woli. Wynik testu talentu równy jest 18. Najwyższa obrona magiczna jednego z tych, których adept chce uwięzić, równa jest 10. Może więc uwięzić tego przeciwnika, jak i 17 innych, wybranych celów. Przeciwnicy znajdujący się na zewnątrz strefy woli, muszą osiągnąć 16 w teście Siły Woli, by przekroczyć granice strefy czy nawet strzelić z łuku. Mogą jednak rzucać zaklęcia.

Rozwinięcia talentów

Wedle zasad 2 edycji, koszt nabycia rozwinięć, pokrywany jest posiadanymi przez adepta Punktami Legend.

Poniżej przedstawiamy zasady wyznaczania kosztów rozwinięcia:

Krąg talentu	Koszt w PL
1-4	300
5-8	500
9-12	800
13-15	1100

CZYSTY UMYŚŁ

(Unik i walka wręcz 10)

Osiągając stan czystego umysłu w walce, Zhan Shi może reagować błyskawicznie na ataki przeciwnika. Po udanym teście *uniku*, adept może użyć tego rozwinięcia, by raz na rundę wykonać kontrujący atak. W teście ataku Zhan Shi używa talentu *walka wręcz*. Adept może również użyć *kamiennych pięści* do testu obrażeń, ponosząc przy tym odpowiednie koszty wyczerpania. Ten kontratak nie zabiera akcji, zadaje jednak 3 punkty wyczerpania, obok wyczerpania z tytułu *uniku* i *kamiennych pięści*.

IMPROWIZOWANA BRÓŃ

(Broń biała 6)

Rozwinięcie to umożliwia Zhan Shi używać w charakterze broni przedmiotów, które nie były do tego przeznaczone. Adept instynktownie wie, jak najskuteczniej użyć takiej improwizowanej broni. Mistrz gry określa stopień obrażeń (maksymalnie 7) dla każdej improwizowanej broni, opierając się na jej rozmiarze i materiale z którego ją wykonano. Dobrą zasadą jest kierowanie się rozmiarem „broni” jako wyznacznik stopnia obrażeń.

KONTRA I RZUT

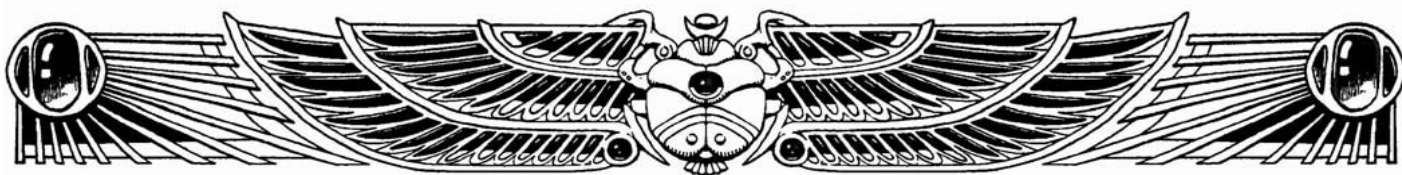
(Przewidywanie ciosu 4)

Dzięki temu rozwinięciu, po udanym użyciu talentu *przewidywania ciosu* i wydatku 1 punktu wyczerpania, Zhan Shi może dodać 3 punkty do wyniku testu obrażeń, przy opcji walki - przewracanie (por. PZ 200).

OGŁUSZAJĄCY CIOS

(Walka wręcz 5)

Jeśli Zhan Shi osiągnie duży sukces w teście ataku wręcz, może wybrać opcję ogłuszenia przeciwnika, zamiast zadać mu normalne obrażenia. Ofiara musi wykonać test Żywości o trudności równej stopniowi *walki wręcz* adepta. Nieudany test oznacza stan ogłuszenia przez 1 rundę, a porażka przedłuża ten stan do 2 rund. Ogłuszona postać nie może wykonać podczas swej rundy żadnych działań wymagających poświęcenia akcji. To rozwinięcie kosztuje 2 punkty wyczerpania.



ŹYŁYWA JAK WŹDA

(Unik 4)

Używając tego rozwinięcia *uniku*, adept wykorzystuje energię wymierzonego mu ciosu. Jeśli nie powiezie mu się zwykły test *uniku* (automatyczna utrata równowagi), może wykonać kolejny test *uniku* (pamiętając o wyczerpaniu) o trudności równej stopniowi testu ataku. Jeśli się on powiezie, Zhan Shi nie zostanie powalony (lecz odniesie obrażenia od ciosu).

ŹWSTANIE

(Wielki skok 5)

Dzięki temu rozwinięciu, Zhan Shi może błyskawicznie stanąć na nogi zaraz po tym, jak znajdzie się na ziemi. Obojętnie, czy został powalony w wyniku ciosu, czy znalazł się na ziemi z innych przyczyn, wydając 1 punkt wyczerpania może natychmiast powstać bez tracenia akcji.

PRZYJACIEL NATURY

(Zima krew 8)

Przyjaciel natury pozwala adeptowi wykonać test *zimnej krwi* przeciwko obronie społecznej zwierzęcia. Jeśli test się powiezie, zwierzę nie zaatakuje Zhan Shi, dopóki on nie zaatakuje jego. Rozwinięcie to nie dotyczy Dawców Imion, Horrorów, ich konstruktów, duchów, smokowców, chowańców i zwierząt powiązanych talentem *wieź ze zwierzęciem*. Rozwinięcie działa na magiczne zwierzęta takie jak jaszczur błyskawic (PZ 298), czy Ognisty ptak (SB 70)

STRACH NIE MA DŹSTĘPU

(Zimna krew 6)

Wydając dodatkowy punkt wyczerpania, Zhan Shi może użyć *zimnej krwi* do oparcia się efektom strachu, wywołanego magią. Rozwinięcie talentu wykorzystujemy wyłącznie w przypadkach, gdy test efektu magicznego strachu odwołuje się do obrony magicznej Zhan Shi.

SPŹWŹLNIEŹ ŹDDECHU

(Kamiennie pięści 4)

Dzięki mistrzowskiemu opanowaniu ciała, Zhan Shi może spowolnić swój oddech i dłużej zatrzymać powietrze w płucach. Bohater może wstrzymać oddech na czas poziom talentu x 4 minut (zasady wstrzymania oddechu MB 1 str 123). Każde działanie wymagające akcji skraca ten czas o jedną minutę.

UNIKNIĘCIE ZAKŁĘCIA

(Unik 11)

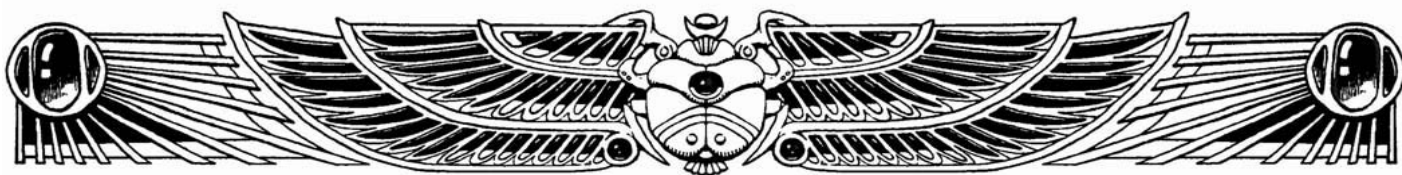
To rozwinięcie umożliwia Zhan Shi zastosowanie talentu *uniku* w celu uniknięcia zakłęb bojowych o widocznych efektach, które uderzają w ofiarę – takich jak *Kryształowe pociski*, *Lodowa włóćnia*, *Efemeryczny pocisk*, czy *Tnąca sfera*. Mistrz Gry decyduje, do których konkretnie czarów odnosi się *uniknięcie zakłęcia*. Żeby go użyć, Zhan Shi wykonuje test *uniku*, który kosztuje 2 punkty wyczerpania więcej niż normalnie. Jeśli wynik okaże się wyższy niż test *rzucania*

czarów atakującego maga, Zhan Shi unika skutków zakłęcia. Adept może wykonać tylko jeden test *uniku* w ciągu rundy, by uniknąć zakłęcia. Tego rozwinięcia nie można użyć przeciwko niespodziewanym atakom (patrz opcje walki: PZ 202)

WĄTEK PRZYWŹŁANIA

(Tkane wątków 7)

Używając połączenie adepta z bronią, do której utkał przynajmniej jeden wątek, Zhan Shi może ją przywołać do swej ręki dzięki mocom lewitacji. Skorzystanie z tego rozwinięcia wymaga poświęcenia akcji i kosztuje 1 punkt wyczerpania w każdej rundzie. Jeśli broń może swobodnie przebyć drogę do adepta, w ciągu każdej rundy pokonuje 15 metrów. Jeśli broń musi uporać się z jakąś przeszkodą (wymagany test cechy), używamy wówczas Siły Woli adepta.



Komentarze tłumacza

By dobrze zanalizować i zrozumieć tak nową dyscyplinę, jaką jest Zhan Shi, trzeba mieć na uwadze generalne zmiany, jakimi został poddany Earthdawn w swej drugiej edycji. Większość talentów, którymi dysponuje bohater, znana jest z Podręcznika Podstawowego i Księgi Wiedzy. Jednakże wyższe kręgi charakteryzują się już talentami nowymi, zaprojektowanymi specjalnie dla Zhan Shi. Muszę przy tym zaznaczyć kilka istotnych zmian, jakie zaszły w znanych na pozór talentach przy zmianie edycji.

Unik – ten niskokręgowy talent został poprawiony w stosunku do swego odpowiednika z pierwszego wydania. Umożliwia obecnie unikanie wielu ataków w ciągu rundy (oczywiście kosztem Wyczerpania za każde użycie). Nie ma znaczenia czy adept walczy wręcz, bronią białą, czy też unika pocisków, strzał, sztyletów lub włócznie.

Talent *kamienne pięści* przetłumaczyłem za polskim przykładem. W pierwszej edycji ukazał się on jako unikalny talent obsydiańskich Obrońców Natury, można go znaleźć w drugim tomie „Mieszkańców Barsawii” na str. 114. Brzmienie tego talentu w „The Way of War” zostało odpowiednio zmodyfikowane. Swoją drogą tłumaczenie „Body Control” na *kamienne pięści* może i było dobre w pierwszej edycji. Przy Zhan Shi, w talentach takich jak *ognisty dech*, czy rozwinięcie *spowolnienie oddechu* wprowadza niezbędną dezorientację.

Broń miotana – by użyć talentu, Zhan Shi musi być w stanie unieść miotany obiekt jedną ręką. *Umysł ze stali*, w drugiej edycji użycie tego talentu powoduje Wyczerpanie. *Koci chód* – dodatkowo obniża obrażenia odniesione w wyniku upadku o wartość poziomu talentu.

Niespodziewane kopnięcie (Snap kick) – to bardzo interesujący talent. Na pozór wręcz kalka z talentu Wojownika, *błyskawiczne kopnięcie*. Ale w praktyce coś znacznie potężniejszego. Nie wywołuje wyczerpania i nie wymaga wygrania inicjatywy.

Powietrzny chód - Kiedy spoglądałam w polskie tłumaczenie talentu i porównuję z angielskim, to mam wrażenie, że tłumacz w pewnym momencie pogubił się w przeliczaniu jardów, stóp i metrów. Każe mi dzielić wynik testu przez 3 (jakby to były stopy), a przecież tu chodzi o jardy! Niestety, wyjaśniono to ewidentnie dopiero w drugiej edycji. Tu mamy poprawne tłumaczenie opisu talentu: „Za pomocą tego talentu bohater może lekko i z wdziękiem poruszać się w powietrzu. Każdorazowo używając *powietrznego chodu*, postać wykonuje test talentu. Wynik testu pokazuje maksymalny dystans w jardach [w metrach], jaki postać może pokonać w poziomie podczas tej rundy, w której używa właśnie *powietrznego chodu*. Dalej jednak dystans ten nie może być większy niż wyznacza to jej szybkość w walce. Efekt Powietrznego chodu trwa przez liczbę rund równą poziomowi tego talentu. Talent pozwala zawisnąć w powietrzu na maksymalnej wysokości równej 10 stóp x poziom

talentu [po naszymu 3 x poziom w metrach]. Jeśli bohater znajdzie się wyżej niż pionowy zasięg talentu (powiedzmy spada z klifu), odniesie obrażenia takie, jakby spadł z wysokości pomniejszonej o pionowy zasięg talentu. Ponadto poziom talentu zmniejsza te obrażenia o swoją wartość. Jeżeli wykorzystując *powietrzny chód* bohater zawisnie nieruchomo wyżej niż 2 stopy nad ziemią [pół metra], zacznie się samoczynnie, powolutku obniżać, w każdej rundzie bez ruchu tracąc 1k6 cali [2k8 centymetrów] wysokości. Poruszanie się w poziomie za pomocą *powietrznego chodu* nie powoduje Wyczerpania. Natomiast ruch w górę wymaga poświęcenia 1 punktu. Jeśli bohater chce poruszać się w pionie, wtedy wykonuje test *powietrznego chodu* (identycznie jakby poruszał się w poziomie), a wynik pokazuje maksymalny dystans (w jardach), jaki postać może pokonać w poziomie i pionie łącznie, podczas tej rundy, w której używa *powietrznego chodu*. Każdy 1 jard [metr] ruchu w górę oznacza konieczność pokonania 2 jardów [metrów] w poziomie. Podziel zatem wynik testu Powietrznego chodu przez 3, by określić maksymalną wysokość na jaką postać wzniesie się postać używając Powietrznego chodu. Powietrzny chód zastępuje szybkość w walce postaci. Może być wykonany dwukrotnie w ciągu jednej rundy, by określić pełną szybkość.”

Błyskawiczna pięść (Lightning fist) – bardzo ciekawy talent z interesującym rozwiązaniem strony mechaniki. Możliwość wielokrotnego zaatakowania przeciwników w jednej rundzie (kilku przeciwników) wydaje się dość unikatowa.

Wypatrzenie wady pancerza teraz kosztuje 2 pkt Wyczerpania. Talent nie dodaje swego poziomu do stopnia obrażeń, tylko redukuje wartość pancerza przeciwnika w każdym naszym ataku w danej rundzie.

Krąg 10 Zhan Shi

Widzimy tu trzy talenty. *Zwinne dłonie*, *obrona*, *test życia* (D).

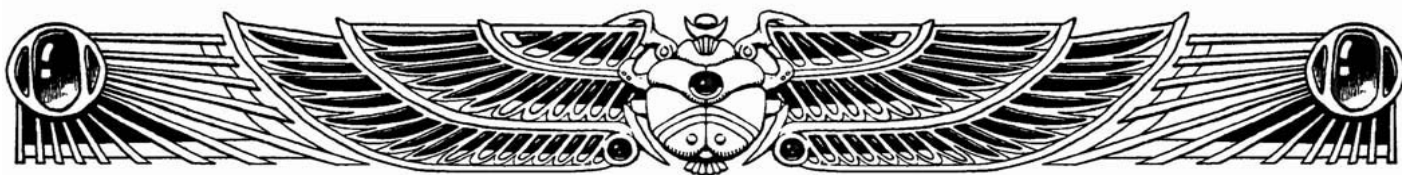
Druga edycja gry wprowadziła nieco inny standard tworzenia Dyscyplin. Wedle niego Zhan Shi powinien mieć tylko 2 talenty na tym kręgu. W erratach, jakie się pokazały na stronach Living Room Games, nie ma ani słowa na ten temat. Natomiast na forum autorzy odpowiedzieli, że dają dowolność każdemu MG w podjęciu decyzji.

Sugestie padły jednak na usunięcie talentu *obrona*. *Test życia* jest dyscyplinarny, a *zwinne dłonie* są nowym talentem wyłącznie dla Zhan Shi. Stąd wybór padł na *obronę*.

Zwinne dłonie (Clever Hands) to taka odmiana *zręcznych dłoni*, tyle że bardzo użyteczna w walce, w dodatku nie wymagająca karmy.

Odchylanie pocisków – mała, ale znacząca zmiana. Przeciwnik może przebić pancerz wyłącznie osiągając Wyjątkowy sukces.

Symbol odestania (Banishing Ward) to dziwny talent. Żle mi się kojarzy z komiksowymi ninja, którzy rzucają papierowymi wachlarzami w swoich wrogów. Czyżby efekt



zamierzony?

Ominięcie ciosu (Prevent Bow) jest nową wersją uniku. Nową, co nie znaczy nieprzemyślaną. W swej mechanice jest wręcz identyczny z talentem Łucznika, *celny strzał*. Można by wręcz go nazwać „celnym unikiem”.

Kameleon zyskał spore wsparcie w postaci wliczanego do stopnia talentu (oprócz Siły Woli), poziomu talentu *podkradanie się* (jeśli go ktoś posiada). W naszym przypadku Zhan Shi musiałby być człowiekiem albo adeptem dwóch dyscyplin.

Wyzwanie stało się talentem z grupy talentów konflikto- wych. Cóż to oznacza? Ano wybrane talenty po zastosowaniu wobec konkretnego celu, blokują działanie innych wyznaczonych talentów. Chyba, że ten inny talent będzie miał wyższy (silniejszy) efekt. Czyli żaden z listy poniższych talentów nie może być równocześnie stosowany na jeden cel:

Czarowny głos, *Niebezpieczny strzał* (Dangerous Shot) – nowość, *Okrzyk Bojowy*, *Powstrzymujący znak*, *Prowokacja*, *Przerażająca szarża*, *Przerażanie*, *Przeszywające spojrzenie*, *Skowyt*, *Strumień jaźni*, *Wrzask bojowy*, *Wyzwanie*, *Zagadanie*, *Złowieszcze mamrotanie*.

Nowe, unikalne talenty jak *cios we wzorzec* (Pattern Strike), *ognisty dech* (Breath of Fire), *strefa woli* (Zone of Will) są talentami dostępnymi na najwyższych kręgach i w związku z tym są bardzo potężne. *Strefa woli* prezentuje się bardzo widowiskowo, a *cios we wzorzec* wygląda na całkiem mocny atut w arsenale Zhan Shi. Pytanie tylko jak każdy z tych talentów sprawdza się w praktyce?

Dyscyplina całą swą moc pokazuje w rozwinięciach talentów. Rozwinięcie *Optywa jak woda*, to nic innego jak doskonałe zachowanie równowagi Fechmistrza. Jeśli dodamy do tego *Powstanie*, który praktycznie nie pozwala, by Zhan Shi został powalony w walce i stracił możliwość wykonania akcji, albo potężną zdolność ripostowania - *Czysty umysł* (skontrolowanie nie zabierające akcji), to jawi nam się Dyscyplina wymagająca, ale dająca wielkie możliwości. Jednocześnie koszty wyczerpania jakie Zhan Shi musi ponieść, nakazują rozważyć szafować jego magicznymi talentami.

Uważam, że jest to Dyscyplina wyważona i bardzo ciekawa, dająca najwięcej satysfakcji w prowadzeniu po przekroczeniu 5-6 Kręgu.